

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Underground dalam bahasa Indonesia berarti bawah tanah merupakan istilah gerakan kelompok masyarakat yang menentang kebijakan pemerintah dan sistem yang masih *konservatif* di Eropa dan Amerika kurun waktu 1950-1960-an. Pergerakan *Underground* yang didominasi generasi muda menciptakan nilai budaya baru yang dianggap tabu, tahun 1950-an para seniman Perancis dan Inggris mengekspresikan karyanya distasiun kereta api bawah tanah karena tidak diperbolehkan pemerintah untuk mengakses gedung dan fasilitas kesenian umum, karya yang dinilai memiliki muatan pemberontakan dan menghujat nilai nilai *konservatif* gereja pada saat itu.

Daratan Eropa yang telah mengalami puncak kejayaan dari sebuah revolusi kebudayaan dibidang kesenian menolak hal hal baru dikarena dianggap merusak tatanan masyarakat yang sudah terbentuk, sementara sebagian kelompok generasi muda mengalami kebosanan, pergerakan yang dipelopori oleh para pegiat puisi, teater, senirupa, sastrawan, pemusik hingga filsuf memamerkan dan mementaskan karya karyanya dilorong stasiun kereta api bawah tanah pada lingkup yang terbatas atau didalam komunitas itu saja, karya yang diciptakan saat itu menjadi dasar perkembangan karya seni yang sekarang, dari situlah muncul istilah *Underground* untuk pertama kali (Susilo, 2009:39-45), karena manusia pada dasarnya akan mengkomunikasi suatu hal yang baru di dalam kelompoknya lewat interaksi sosial sehingga akan timbul

suatu norma dan kebiasaan yang dilaksanakan oleh suatu kelompok remaja tersebut dan dijadikan suatu identitas milik kelompok itu (Koentjaraningrat, 2009:111).

Aliran musik *Metal* dapat dikategorikan sebagai bentuk subkultur remaja yang juga merupakan salah satu gerakan dari kultur *Underground*. Subkultur merupakan bentuk ketidakpuasan atas norma yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga secara simbolis subkultur diekspresikan dalam bentuk penciptaan gaya (*style*) dan subkultur lebih jauh menjadi bagian dari penganutnya dalam membentuk suatu identitas yang memberikan otonomi dalam suatu tatanan sosial (Hebdige, 1999: 11).

Gerakan *Underground Metal* muncul di tahun 1970-an dengan sekumpulan penggemar Metal menciptakan musik dan kultur yang berbeda, secara *musikal* mengeksplorasi kebisingan dan kecepatan, brutal yang bertujuan untuk menghadirkan nuansa kengerian dan banyak bercerita tentang tubuh, penyiksaan dan penderitaan (Weinstein 2000, Philips and Cogan, 2009). Pergerakan *Underground Metal* sering dipandang sebagai gerakan budaya pemuda anti kemapanan dan berlawanan dengan tatanan normal khususnya pada industri musik populer yang *mainstream* (pada umumnya / arus utama), *Underground Metal* sebagai subkultur budaya melangkah menjadi komunitas penggemar *Metal* yang secara kolektif dan tidak disadari menciptakan gaya hidup lain meliputi fashion, *record label*, *style music*, *artwork* ,dan sistem distribusi yang berbeda .

Konser Sepultura (1992) dan Metallica bulan April (1993), menjadi *trigger* penyebaran *Underground Metal* di Indonesia, pasca kerusuhan konser Metallica 1993 (Dunn, *Global Metal* (2007), terjadi pelarangan penyelenggaraan konser *Rock* (terutama *Metal*) di tempat umum, berakibat acara-acara sekolah yang di kenal dengan Pensi (Pentas Seni) sebagai ajang para *Metalhead* untuk menyebarkan virus *Metal*. Gerakan Reformasi 1998 yang meruntuhkan Rezim Orde Baru membuka kran baru *Underground Metal* untuk merambah luas, seiring dengan perubahan penting perkembangan kancah *Metal* dunia, serta semangat *Underground* mereka, melalui penolakan untuk menjadi *mainstream* yang dimaknai melalui asosiasi stasiun televisi *MTV* (*Music Television*) dan perusahaan rekaman besar. Masuknya video klip Sepultura ke dalam *MTV* dianggap dekadensi oleh sebagian penggemar *Underground Metal* di era tahun 1990-an.

Fenomena pergerakan *Underground Metal* untuk menolak memilih ke jalur *mainstream* tersebut menciptakan kerja kreatif yang lebih luas dan bebas dalam menciptakan karya musik *Metal* sesuai keinginan tanpa harus dicampuri oleh urusan *record label* besar. Lakukan sendiri adalah salah satu faktor yang paling penting memicu subkultur, kemandirian yang telah disimpan subkultur *Metal* yang hidup sejak akhir 1970-an. Subkultur *Metal* telah memungkinkan para individunya mencari gaya hidup alternatif untuk berkembang. Melakukan sendiri label rekaman dan sistem lain yang menekankan independensi serta menciptakan jaringan sosial yang memungkinkan untuk mendistribusikan ideologinya serta social jaringan yang memungkinkan band-band metal untuk

melakukan perjalanan dari kota ke kota dan memicu subkultur keseluruhan (Moran, Ian P. 2010).

Sebagai contoh kasus pergerakan *Underground Metal* ini terjadi pada penulis. Sudah hampir 20 tahun penulis bersama komunitas *Underground Metal* di Yogyakarta bernama komunitas Jogjakarta *Corpse Grinder* (JCG) yang dibentuk sekitar tahun 1994-an secara bersama sama dan kolektif menyelenggarakan event *Underground Metal* dalam skala antar komunitas, meskipun musik yang terdengar bising dan cepat diwaktu penyelenggaraan konser/ acara band *Metal* hampir tidak ada kerusuhan yang terjadi dikarenakan sistem penggunaan tiket dan pengamanan dari teman teman secara kolektif, hampir setiap acara *Underground Metal* bisa dicatat bahkan sampai hari ini penyelenggaraan acara itu masih ada dan semakin besar.

Semangat untuk menjaga agar musik *Metal* bisa diterima dan berkembang ditengah masyarakat salah satunya adalah menghindari hal hal yang bisa memicu tindak anarkis didalam konser acara *Metal* dengan menggeledah barang bawaan, menghindari masuknya minuman keras kedalam *venue* dan fungsi ticketing sangat efektif disamping untuk membayar band yang sudah layak untuk dibayar, sedangkan fungsi yang lain hanya mereka yang suka konser music *Metal* yang benar benar minat mau membeli dan mensupport keberadaan acara tersebut, disamping itu acara *workshop* pembuatan ilustrasi dan *artwork* sampul kaset dan cd (*compact disk*), kaos band, topi, *hoodie* juga digerakkan, melakukan korespondensi melalui jejaring sosial *Facebook*, *Twitter* untuk mempromosikan band band yang dimiliki

komunitas JCG dan *merchandise* ke luar kota sampai pada luar negeri. bahkan beberapa dari band band tersebut pernah merambah hampir semua kota kota besar yang ada di Indonesia hingga sampai mancanegara dari Malaysia, Singapura, Australia dan Jepang.

Leo Tolstoy (Soedarso Sp., 2006: 124) mengatakan bahwa seni adalah sarana komunikasi bagi emosi seniman dengan komunikasinya yaitu masyarakat atau dengan kata lain seni adalah penghubung antara seniman dengan masyarakatnya. Menurut *Georgi Valentinovich Plekhanov*, dalam bukunya *Seni dan Kritik Sosial* mengatakan seni seharusnya tak melepaskan realitas sosial dalam setiap bentuknya. Seni merupakan pantulan dari realitas sosial yang dimana seniman hidup dan menjadi bagian dari lapisan sosialnya (*G.V. Plekhanov*, 2006: 12).

Seni video merupakan jenis seni baru yang sering disebut dengan seni media baru. Seni video berbeda dengan seni-seni yang lain dimana seni video ini menggunakan teknologi sebagai sarananya, dan memiliki fasilitas audio serta visual. Terinspirasi dari tema, serta fenomena permasalahan dalam pergerakan *Underground Metal* dengan masa yang kian membesar dengan atribut serba hitam terkesan seram akan tetapi sama sekali tidak ada tindakan anarkisme diwaktu penyelenggaraan acara konser dan setelahnya, kemandirian dalam menciptakan dan mendistribusikan hasil karyanya secara kolektif antar komunitas, muncul keinginan untuk menciptakan ke dalam karya seni video diharapkan mampu memberikan hal baru dengan pesan yang disampaikan dengan cara dan bentuk lain melalui format video.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada sebagian generasi muda di lingkungan masyarakat, menimbulkan inspirasi bagi penulis, untuk membuat karya seni video animasi 2 Dimensi (2D) dengan judul “*DO IT YOURSELF* “ dalam bahasa Indonesia berarti Lakukan Sendiri dipilih sebagai judul karya ini karena dianggap mampu mewakili seluruh isi atau tema pada karya yang memvisualkan pergerakan *Underground Metal*, gerakan komunitas penggemar dan pemain band *Metal* yang menolak industri *record label* besar atau musik populer (*mainstream*), kemudian secara tidak sengaja menciptakan roda industri sendiri dengan menciptakan musik *Metal*, *record label*, cetak *packaging cd* dan *cover artwork*, *t-shirt band* melalui mekanisme kerja, *record* musik sendiri, menggandakan, membuat *artwork compact disk*, semuanya dilakukan sendiri secara kolektif yang mandiri, yang kemudian mendistribusikannya lewat jejaring media sosial sesama komunitas *Metalhead* (sebutan untuk para penggemar *Metal*) untuk mewujudkan idealisme dan independensi serta upaya mendistribusikan hasil karya mereka.

C. Keaslian / Orisinalitas

Orisinalitas adalah proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan secara buta (peniruan semata mata demi peniruan). Suatu karya seni dianggap orisinal jika karya dapat menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk atau gaya yang ditampilkan

adalah baru dan yang menjadi karya memiliki kebaruan dapat dilihat dari konseptual karya (Sumartono, 1992:2) Untuk menciptakan sebuah karya seni tidaklah selalu menciptakan yang belum ada. Kreatifitas seniman merupakan menciptakan sesuatu yang sudah ada, namun memiliki bentuk, ide, dan nilai yang berbeda. Untuk mengetahui perbedaan karya yang telah diciptakan dengan karya yang akan diciptakan, perlu adanya keaslian dari karya (Orisinalitas Karya).

Penciptaan karya seni video animasi “*DO IT YOURSELF*” dengan teknik animasi 2D diharapkan mampu menciptakan karya videografi yang tidak bisa dijangkau melalui media *shotting camera*, penggunaan teknik animasi 2D dilakukan melalui cara menggunakan gambar manual *drawing* yang menjadi hidup dengan bantuan komputer untuk menghidupkan gambar manual *drawing*, sehingga bisa menciptakan karakter, gambar simbol dan perpindahan perpindahan bentuk karakter sesuai imajinasi penulis dengan subyek yang diangkat melalui riset pengumpulan data dan pengalaman empiris menjadi keaslian karya “*DO IT YOURSELF*” mengacu pada karya-karya yang sudah ada, baik yang memiliki kesamaan ide maupun bentuk. Selanjutnya karya referensi tersebut akan dijadikan titik tolak untuk menciptakan karya seni video animasi 2D “*DO IT YOURSELF*” menjadi karya yang berbeda dengan karya referensinya. Dengan demikian maka keaslian dari karya tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

D. Tujuan dan Manfaat

Dalam setiap produksi penciptaan karya seni diharapkan berangkat dari sebuah tujuan yang jelas, dan juga mampu memberikan manfaat, baik untuk penciptanya maupun untuk masyarakat luas. Pada karya seni video animasi 2D “*DO IT YOURSELF*” tentu juga memiliki tujuan dan manfaat atas karya yang diproduksi, diantaranya adalah :

1. Tujuan

Menciptakan karya videografi, dengan teknik animasi 2D yang merupakan bentuk respon dari pergerakan *Underground Metal* yang memiliki sistem kerja kolektif secara mandiri , idealisme dan independensi serta berupaya sendiri untuk mendistribusikan karya dan ideologi mereka .

2. Manfaat

Melalui karya seni video animasi 2D dengan judul “*DO IT YOURSELF*” ini manfaat yang ingin penulis capai meliputi tiga pokok manfaat yaitu bagi , masyarakat, ilmu pengetahuan dan diri sendiri .

- a. Bagi masyarakat diharapkan dengan mengapresiasi video animasi 2D ini dapat pengalaman batin baru tentang pergerakan *Underground Metal* bagi penikmat film dan karya seni video animasi 2D “*DO IT YOURSELF*”.
- b. Bagi cabang ilmu Videografi ini diharapkan dapat memperkaya ide, teknik, gagasan, guna sebagai referensi bagi penciptaan karya Videografi berikutnya.

- c. Bagi diri sendiri adalah melatih kepekaan diri dalam melihat dan merespon fenomena pergerakan *Underground Metal* yang terlihat tidak ada tetapi nyata terjadi di masyarakat yang kemudian mengimplementasikan dalam karya seni videografi dengan teknik animasi 2D.

