

PERANCANGAN *HANDBOOK* “KULTUR GIGS”

DI YOGYAKARTA



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN *HANDBOOK* “KULTUR GIGS”

DI YOGYAKARTA



**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2017**

Tugas Akhir Karya Desai Berjudul:

PERANCANGAN *HANDBOOK* 'KULTUR GIGS' DI YOGYAKARTA

diajukan oleh Arief Rahman, Nim.1011969024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir tanggal 14 Agustus 2017 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001

Pembimbing II / Anggota

Terra Bajragosha, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1988104122006041004

Cognate / Anggota

Drs. Baskoro SB., M.Sn.

NIP. 19650552 199203 1 003

Kaprodi. DKV / Anggota,

Indiria Maharsi, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 001

Ketua Jurusan / Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 002

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
ISI Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002





*Too many years with too many tears
And too many days with none to say
So how will we know when there's nowhere to grow
The fact of life, life too short*

Bad Brains – Sailin' on

KATA PENGANTAR

Karya tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan menjadi bukti serta hasil dari seluruh mata kuliah yang ditempuh selama memperoleh pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta sejak 2010 hingga 2016.

Karya tugas akhir ini berisikan proses perancangan *handbook* dalam mengenal kultur *gigs*. *Gigs* menjadi ruang penelitian dalam perancangan ini karena pada praktiknya *gigs* berisikan orang-orang yang memiliki latar belakang ideologi yang beragam. Dan juga *gigs* dirasa memiliki suatu kehangatan dan keintiman yang tidak didapatkan dalam pertunjukan musik skala besar. Penelitian dan perancangan tugas akhir ini banyak memberikan sudut pandang kepada penulis untuk melihat keberagaman kultur yang dianut sebagian orang, dan memberi perubahan pada diri penulis baik sebagai desainer komunikasi visual maupun sebagai individu.

Semoga perancangan tugas akhir ini mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Namun di sisi lain penulis menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis sangat mengharapkan adanya kritik maupun saran agar bisa mengembangkan dan menghasilkan karya yang lebih baik lagi di kemudian hari.

Yogyakarta 21 Juni 2017

Arief Rahman

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir Perancangan ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Gusti Allah.
2. Bapak Prof. Dr M. Agus Burhan, M Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn. MA. Selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Bapak Indiria Maharsi, M,Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
6. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I atas bantuan, saran, inspirasi, diskusi dan bimbingannya.
7. Bapak Terra Bajragosha, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II, atas masukan-masukannya dan referensi dalam perancangan ini.
8. Bapak Drs. Baskoro SB. M.Sn., selaku Dosen Penguji.
9. Bapak Prayanto W.H, Drs., M.Sn., M.T selaku Dosen Wali.
10. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desai Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
11. Terimakasih kepada Bapak Sri Rahardjo dan Ibu Jenny Subiantari, atas kasih sayang dan penyemangat.
12. Terimakasih kepada teman-teman yang membantu dalam pengumpulan data dan tempat bertukar pikiran (Prast Sidat Buntet, Aryo Headcrusher, Bogek, Arda Awigarda, Rafly, Putud Utama, Aim, Derian, Andyrockindoc, Aris Setiawan, Luqi, Edwin Prasetyo, TG Ibro, Doni Negative Force, Binsar, Dessy, Ekoy, Adji, Krebo, Elvian Mendreng, Paidun, Pram, Ardi dan Juri Tumenggung, Kumon.
13. Terimakasihku kepada teman seperjuangan (Adji, Dia Nata, Amri Saytoha, Abisucks, Ekoy, Ramadan Arif, Reza Ali, Yahya Geprek, Luqi, Nding)

14. Terimakasihku kepada internet, Ratu-Jangan Bilang Siapa-siapa, QOTSA,
GB, H.R.



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul :

PERANCANGAN *HANDBOOK* “KULTUR GIGS” DI YOGYAKARTA,
telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau dipublikasikan dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi.



Yogyakarta, 21 Juni 2017

Arief Rahman
NIM.
1011969024

ABSTRAK

Perancangan *Handbook* “Kultur Gigs” di Yogyakarta.

Oleh : Arief Rahman

NIM : 1011969024

Kultur *gigs* merupakan satu kebudayaan yang sering dijumpai pada pertunjukan musik skala kecil dan populer pada skena *independent / underground*.. Jalannya *gigs* tidak terlepas dari kultur yang diadaptasi oleh anak muda (*youth subculture*). Keberagaman dan gaya yang diadaptasi menjadi latar belakang dalam perancangan ini yang dituangkan ke dalam bentuk *handbook* berilustrasi. *Handbook* ini mencakup tentang kultur yang ada dalam ruang *gigs* yang sering dijumpai dalam ruang pertunjukan musik skala kecil di Yogyakarta. Perancangan ini mengajak para *audience* khususnya khalayak luas, untuk melihat lebih jauh tentang keberadaan kultur yang diadaptasi dan dianut oleh sebagian orang yang berada dalam lingkup *gigs*. Perancangan *Handbook* ini menggunakan pendekatan visual yang ilustratif dan informatif dengan begitu harapannya dengan adanya *handbook* ini masyarakat luas dapat lebih menghargai dan mengapresiasi keberagaman kultur yang ada di sekeliling kita.

Kata Kunci : *Gigs, Kultur, Subkultur, Musik, Fesyen, Youth Subculture*

ABSTRACT

Title: Designing Handbook "Kultur Gigs" in Yogyakarta.

By: Arief Rahman

NIM: 1011969024

Gigs culture is a culture that is often found in small and popular music performances on the independent / underground scenes. The path of gigs is inseparable from cultured that has been adapted by youngsters (youth subculture). The diversity and style that has been adapted become the background in this design project, which later will be poured into the illustrated handbook. This Handbook covers the culture that exists in the gig space that is often encountered in small-scale musical performances in Yogyakarta. This design project invites the wide audience to see more about the existence of a culture that is adapted and embraced by these gigs people. The design of this Handbook uses an illustrative and informative visual approach with the hope that with this handbook the wider community can appreciate the diversity of every culture around us.

Keywords: Gigs, Culture, Subculture, Music, Fashion, Youth Subculture

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	4
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
1. Bagi Target Audience	5
2. Bagi Mahasiswa DKV.....	5
F. Metode Perancangan	5
1. Metode yang Dibutuhkan.....	5
2. Metode Pengumpulan Data.....	5
3. Alat yang Digunakan	6
4. Metode Analisis Data.....	6
G. Skema Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
1. Tinjauan Subkultur	9
2. Tinjauan Gaya Hidup.....	11

3. Gaya Subkultur Dunia	
(Hubungan Subkultur, Musik dan Fesyen).....	12
a. Hippies	14
b. Rock	16
c. Punk	21
d. Hardcore.....	24
e. Metal	29
f. Hip Hop.....	33
g. Indie	36
4. Tinjauan Gigs	38
5. Gigs di Yogyakarta	39
6. Mosh Pit.....	40
a. <i>Pogo</i>	41
b. <i>Headbang</i>	42
c. <i>Crowd Surfing</i>	43
d. <i>Stage Dive</i>	44
e. <i>Circle Pit</i>	45
f. <i>Walss of Death</i>	46
g. <i>Slam Dancing</i>	46
h. <i>Air Guitar dan Air Drum</i>	47
i. <i>Skanking</i>	48
j. <i>Two Step</i>	48
k. <i>Windmill</i>	49
l. <i>Spin Kick</i>	50
m. <i>Pickin' Up Change</i>	51
7. Berlangsungnya Gig.....	51
a. Kolektif <i>Organizer</i>	52
b. Kolektif Kampus	53
c. Ruang Lain.....	53
8. Venue atau Tempat.....	54
a. Taman	54

b	Studio Musik.....	55
c	Dalam Rumah.....	55
d	Teras Rumah.....	56
e	Kafe.....	56
f	Area Kampus.....	57
g	Galeri Seni Rupa.....	57
h	Pendopo.....	58
i	Lapangan Tenis.....	58
9.	Kegiatan yang Bersingungan dengan <i>Gigs</i>.....	58
a.	Lapakan.....	59
b.	Sablon di Tempat.....	59
c.	Poster.....	60
10.	Tinjauan <i>Handbook</i>.....	61
a.	Definisi Buku.....	61
b.	Definisi <i>Handbook</i>	63
c.	Cakupan <i>Handbook</i>	64
11.	Informasi.....	65
a.	Pengertian Informasi.....	65
b.	Jenis-Jenis Informasi.....	67
c.	Ciri-Ciri Informasi.....	68
12.	Unsur Visual dalam Buku.....	68
a.	Ilustrasi.....	68
b.	Tipografi.....	70
c.	<i>Layout</i> dan Komposisi.....	72
B.	ANALISIS DATA.....	73
1.	5w 1h.....	73
2.	Kesimpulan.....	73
BAB III	KONSEP PERANCANGAN.....	74
A.	Tujuan Kreatif.....	74
B.	Strategi Kreatif.....	74

1. Target.....	74
2. Format Ukuran <i>Handbook</i>	75
3. Isi <i>Handbook</i>	75
4. Gaya Visual	76
5. Teknik Visualisasi	78
6. Materi dan bahan.....	78
7. Teknik Cetak	79
8. Media Utama dan Pendukung	79
C. Konsep Kreatif	80
1. Judul <i>Handbook</i>	80
2. Konsep <i>Handbook</i>	80
3. <i>Storyline</i>	80
4. Gaya <i>Layout</i>	83
5. Tone Warna.....	83
6. Tipografi	84
7. <i>Cover</i> Depan dan Belakang	84
8. Penjilidan	85
BAB IV PERANCANGAN	86
A. Data Visual	86
1. Data Visual	86
a. Gambar Kultur Induk (Mapan)	86
b. Subkultur.....	87
1) Pegiat Rock	87
2) Pegiat Punk	88
3) Pegiat Metal	90
4) Pegiat Hip Hop.....	91
5) Pgiat Hardcore	93
6) Pegiat Indie	94
c. <i>Mosh Pit</i>	96
1) Duduk-Duduk	96

2) Beridi Sedakep	96
3) IGers.....	97
4) <i>Air Guitar</i> dan <i>Air Drums</i>	97
5) <i>Headbang</i>	98
6) <i>Pogo</i>	98
7) <i>Skanking</i>	99
8) <i>Two Step</i>	99
9) <i>Slam Dancing</i>	100
10) <i>Floor Punch</i>	100
11) <i>Spin Kick</i>	101
12) <i>Stage Dive</i>	101
13) <i>Crowd Surfing</i>	102
14) <i>Glorious Pile-On</i>	102
15) <i>Circle Pit</i>	103
16) <i>Walls of Death</i>	103
d. How <i>Gig's</i> Works	104
1) <i>Gig</i> Poster.....	104
2) Tiket	105
3) Lapakers dan Sablon	106
4) Studio <i>Gigs</i>	107
5) Taman	107
6) Lapangan Olah Raga.....	108
7) Rumah	108
8) Kafe atau Pub.....	109
9) Kampus	109
10) Ruang Seni Rupa.....	110
B. Studi Visual	110
1. Studi Tipografi	110
a. <i>Display Font</i>	110
b. <i>Font</i> Judul Pembahasan	111
c. <i>Body Text</i>	112

d. <i>Quote Text</i>	113
2. Sketsa Karakter Kultur Induk (Mapan)	114
3. Sketsa Halaman Spread	114
a. Subkultur, Musik, dan Fesyen	114
b. Mosh Pit.....	115
c. <i>How Gig's Work</i>	115
4. Sketsa Subkultur	116
a. Rock	116
b. Punk	117
c. Metal	119
d. Hip Hop.....	120
e. Hardcore.....	122
f. Indie	123
5. Studi Mosh Pit.....	125
a. Duduk-Duduk	125
b. Berdiri <i>Sedakep</i>	125
c. <i>IGers</i>	126
d. <i>Air Guitar</i> dan <i>Air Drum</i>	126
e. <i>Headbang</i>	127
f. <i>Pogo</i>	127
g. <i>Skanking</i>	128
h. <i>Two Step</i>	128
i. <i>Slam Dancing</i>	129
j. <i>Floor Punch</i>	129
k. <i>Spin Kick</i>	130
l. <i>Stage Dive</i>	130
m. <i>Crowd Surfing</i>	131
n. <i>Glorious Pile-On</i>	131
o. <i>Circle Pit</i>	132
p. <i>Walls Of Death</i>	132
6. Studi <i>How Gig's Works</i>.....	133

a. Kolektif <i>Organizer</i>	133
b. Kolektif Kampus.....	133
c. <i>Gig Poster</i>	134
d. Tiket.....	134
e. Lapakers.....	135
f. <i>Studio Gig</i>	135
g. Taman.....	136
h. Lapangan Olah Raga.....	136
i. Rumah.....	137
j. Kafe/Pub.....	137
k. Kampus.....	138
l. Galeri Seni Rupa.....	138
C. Studi Tata Letak.....	139
1. Sampul Depan.....	139
2. Tata Letak dalam Buku.....	140
a. Subkultur, Musik, dan Fesyen.....	140
b. Mosh Pit dan <i>How Gigs Works</i>	141
D. Final Desain.....	142
1. Sampul.....	142
2. Dalam Buku.....	143
E. Media Pendukung.....	202
1. Pembatas Buku.....	202
2. Stiker.....	202
3. Pin.....	204
BAB V PENUTUP.....	205
A. Kesimpulan.....	205
B. Saran.....	206
1. Bagi Target Audience.....	206
2. Bagi Mahasiswa DKV.....	206
DAFTAR PUSTAKA.....	207

A. Buku	207
B. Majalah	208
C. Tesis	208
D. Video.....	208
E. Lirik Lagu.....	208
F. Tautan	208
LAMPIRAN.....	209



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	8
Gambar 2.1. Suasana Konser, Woodstock.....	14
Gambar 2.2 <i>Psychedelic Gig Poster Neon Rose</i>	15
Gambar 2.3 Hippies Bus, Woodstock, 1969. Oleh Henry Dnitz.....	16
Gambar 2.4 Elvis Presley.....	17
Gambar 2.5 Led Zeppelin	19
Gambar 2.6 Band Queen dan David Bowie.....	20
Gambar 2.7 Band Glam Rock Motley Crue.....	21
Gambar 2.8 Sid Vicious (depan) Johnny Rotten (belakang), Sex Pistols.....	22
Gambar 2.9 The Exploited, gaya Punk awal 80-an	23
Gambar 2.10 <i>God Save The Queen</i> , karya Jamie Reid, 1977	24
Gambar 2.11 <i>Black Flag</i> , fesyen hardcore di awal 80-an.....	26
Gambar 2.12 <i>Youth Crew</i> , New York, fesyen hardcore di akhir 80-an.....	27
Gambar 2.13 Suasana <i>gig</i> band hardcore legendaris Youth of Today di Jakarta.....	28
Gambar 2.14 Video Klip <i>Sick of It All</i> berjudul <i>Step Down</i> , 1994.....	28
Gambar 2.15 ilustrasi poster Black Flag	29
Gambar 2.16 Motorhead (1977)	30
Gambar 2.17 Gerakan Headbang.....	31
Gambar 2.18 Metalhead Fashion	32
Gambar 2.19 album Megadeth (1990) dan Iron Maiden (1982).....	33
Gambar 2.20 Undangan pesta DJ Kool Herc	34
Gambar 2.21 Dj Kool Herc	34
Gambar 2.22 Notorious BIG.....	35
Gambar 2.25 Blur merupakan salah satu pionir Britpop	37
Gambar 2.26 My Bloody Valentine salah satu band Shoegaze.....	37
Gambar 2.27 Mosh pit dalam ruang <i>gig</i>	41

Gambar 2.28 Gerakan pogo	42
Gambar 2.29 Gerakan <i>headbang</i>	43
Gambar 2.30 <i>Crowdsurfing</i> dalam <i>gig</i>	44
Gambar 2.31 Stage Diving dalam mosh pit	45
Gambar 2.32 <i>circle pit</i> dalam <i>mosh pit</i>	45
Gambar 2.33 Wall of Death dalam mosh pit	46
Gambar 2.34 Moshing atau slam dancing di dalam mosh pit.....	47
Gambar 2.35 Air Drum dan air gitar dala mosh pit	47
Gambar 2.36 Gerakan Skanking	48
Gambar 2.37 <i>Two Step</i> dalam <i>Moshpit</i>	49
Gambar 2.38 gerakan <i>windmill headbang</i>	50
Gambar 2.39 Gerakan <i>Spin Kick</i>	50
Gambar 2.40 gerakan pickin' up change	51
Gambar 2.41 Logo YK Booking.....	52
Gambar 2.42 Suasana <i>gig</i> ditaman.....	54
Gambar 2.43 Suasana <i>gig</i> di dalam studio musik	55
Gambar 2.44 Suasana <i>gig</i> dalam rumah	55
Gambar 2.45 suasana <i>gig</i> di teras rumah Araya	56
Gambar 2.46 Suasana <i>gig</i> di kafe	56
Gambar 2.47 Suasana <i>gig</i> di sekitaran kampus FSMR ISI Yogyakarta	57
Gambar 2.48 Suasana <i>gig</i> di dalam galeri seni rupa.....	57
Gambar 2.50 Suasana <i>gig</i> di pendopo.....	58
Gambar 2.51 Suasana <i>gig</i> di lapangan tenis	58
Gambar 2.52 Lapakan di <i>gig</i>	59
Gambar 2.53 Sablon di <i>gig</i>	60
Gambar 2.54 Poster <i>Gigs</i> Jogjakarta.....	61
Gambar 2.55 Poster di media sosial.....	61
Gambar 2.56 Contoh <i>handbook</i>	65
Gambar 2.57 contoh ilustrasi dalam DC comic <i>handbook</i>	69
Gambar 2.58 Jenis huruf Sans Serif.....	70

Gambar 2.59 Jenis huruf serif.....	71
Gambar 2.60 Jenis huruf Script	71
Gambar 2.61 Jenis huruf Dekoratif.....	71
Gambar 2.62 Contoh sketsa layout	72
Gambar 3.1 Contoh ilustrasi yang akan digunakan Karya Adrian Tomine	77
Gambar 3.2 Contoh ilustrasi yang akan digunakan Karya Andrew Fairclough.....	77
Gambar 3.3 <i>brush digital</i> yang akan digunakan	78
Gambar 4.1 meneropong.....	86
Gambar 4.2 Pegawai Kantoran	86
Gambar 4.2 Pegiat Rock, Tiger Paw.....	87
Gambar 4.3 Pegiat Rockabilly	87
Gambar 4.3 Pegiat musik Rock	88
Gambar 4.4 Punk Rocker sedang berkumpul	88
Gambar 4.5 Pegiat Punk	89
Gambar 4.6 Band Punk Sepeda Hias	89
Gambar 4.7 Pegiat Heavy Metal, Tumenggung.....	90
Gambar 4.8 Pegiat Thrash Metal, Headkrusher.....	90
Gambar 4.9 Pegiat Death metal, Noktah Hitam	91
Gambar 4.10 Pegiat musik Hip Hop, Slam Harder.....	91
Gambar 4.11 Pegiat Hip Hop, DPMB	92
Gambar 4.12 Pegiat Hip Hop, Bloccalito	92
Gambar 4.13 Pegiat Hardcore punk.....	93
Gambar 4.14 Pegiat Hardcore, Under 18.....	93
Gambar 4.15 Pegiat Hardcore, Serigala Malam	94
Gambar 4.16 Grrl Gang	94
Gambar 4.17 Pintu Rumah Biru.....	95
Gambar 4.18 Heals.....	95
Gambar 4.19 Duduk-duduk dalam <i>gig</i>	96
Gambar 4.20 Berdiri Sedakep.....	96
Gambar 4.21 Beberapa orang yang menggunakan	

telpon genggam dalam <i>gig</i>	97
Gambar 4.22 orang yang melakukan gerakan gitar imajiner dan drum imajiner.....	97
Gambar 4.33 Headbang	98
Gambar 4.34 Gerakan Pogo.....	98
Gambar 4.35 Gerakan Skanking dalam <i>gig</i> hardcore punk	99
Gambar 4.36 Gerakan Two Step dalam <i>gig</i> Hardcore.....	99
Gambar 4.37 suasana bertubrukan badan ruang mosh pit	100
Gambar 4.38 gerakan yang seperti memukul lantai pada <i>gig</i> Hardcore	100
Gambar 4.39 Spin Kick.....	101
Gambar 4.40 gerakan meloncat ke arah penonton dari ketinggian dalam mosh pit.....	101
Gambar 4.41 Crowd Surfing dalam <i>gig</i>	102
Gambar 4.42 gerakan salaing bertumpang tindih dalam <i>gig</i> Hardcore	102
Gambar 4.43 suasana circle pit dalam <i>gig</i> Burger Kill.....	103
Gambar 4.44 suasana Walls Of Death dalam <i>gig</i>	103
Gambar 4.45 <i>Gig</i> Poster yang menempel pada dinding	104
Gambar 4.46 <i>Gig</i> Poster dalam sosial media.....	104
Gambar 4.47 tiket masuk ke dalam <i>gigs</i>	105
Gambar 4.48 cap di tangan sebagai tanda masuk	105
Gambar 4.49 pelapak dalam <i>gigs</i>	106
Gambar 4.50 Sablon dalam <i>gigs</i>	106
Gambar 4.51 Studio <i>Gigs</i>	107
Gambar 4.52 <i>gigs</i> yang berada di taman.....	107
Gambar 4.53 lapangan tennis sebagai tempat berlangsungnya <i>gigs</i>	108
Gambar 4.54 dalam rumah sebagai tempat berlangsungnya <i>gigs</i>	108
Gambar 4.55 berlangsungnya <i>gigs</i> di kafe.....	109
Gambar 4.56 berlangsungnya <i>gigs</i> di lingkup kampus DKV ISI Yogyakarta.....	109
Gambar 4.57 Berlangsungnya <i>gigs</i> di lingkup seni rupa (galeri)	110

Gambar 4.58 Tipografi terpilih untuk <i>font</i> sampul dan tiap judul bab dalam buku <i>Kultur Gigs</i>	110
Gambar 4.59 Font terpilih untuk tiap Judul pembahasan dalam buku <i>Kultur Gigs</i>	111
Gambar 4.60 Font dipilih untuk Body Text	112
Gambar 4.61 Font yang dipilih untuk <i>quote text</i> untuk pengkutipan lirik lagu dalam buku <i>Kultur Gigs</i>	113
Gambar 4.62 Sketsa Karakter Budaya Induk.....	114
Gambar 4.63 Sketsa halaman <i>spread</i> pembukaan bab Subkultur, Musik dan Fesyen.....	114
Gambar 4.64 Sketsa halaman <i>spread</i> pembukaan bab Mosh Pit	115
Gambar 4.65 Sketsa halaman <i>spread</i> pembukaan bab Berlangsungnya <i>Gigs</i>	115
Gambar 4.65 Studi ikon Rock untuk perancangan ikon rock dan hasil sketsa	116
Gambar 4.66 sketsa <i>substreotype</i> rock.....	116
Gambar 4.67 sketsa identitas visual rock.....	117
Gambar 4.68 gambar ikonik dari band Sex pistol berjudul God Save The Queen dan orang teriak sebagai data visual sketsa, dan sketsa ikon punk	117
Gambar 4.69 Sketsa <i>substreotype</i> Punk.....	118
Gambar 4.70 Sketsa identitas visual Punk.....	118
Gambar 4.71 album Judas Priest berjudul British Steel yang akan diadaptasi sebagai ikon metal, dan sketsa ikon metal	119
Gambar 4.72 Sub Streotype Metalhead	119
Gambar 4.73 Sketsa identitas visual metalhead.....	120
Gambar 4.74 Pose LL Cool J dengan Boombox sebagai data visual Hip Hop, dan sketsa ikon Hip Hop.....	120
Gambar 4.75 Sketsa <i>substreotype</i> Hip Hop	121
Gambar 4.76 Sketsa identitas visual Hip Hop	121
Gambar 4.77 Gestur badan ikonik Roger Mirret dalam video klip Agnostic Front sebagai data visual, dan sketsa ikon Hardcore.....	122
Gambar 4.78 Sketsa <i>stereotype</i> hardcore kid.....	122
Gambar 4.79 sketsa identitas visual Hardcore Kids	123

Gambar 4.80 Band Indie dan gitar yang identik dengan band indie sebagai data visual, dan sketsa yang mengadaptasi gitar sebagai ikon indie.....	123
Gambar 4.81 sketsa stereotype indie	124
Gambar 4.82 sketsa identitas visual indie.....	124
Gambar 4.83 sketsa duduk-duduk dalam <i>gigs</i>	125
Gambar 4.83 sketsa berdiri <i>sedakep</i>	125
Gambar 4.84 sketsa iGers.	126
Gambar 4.85 sketsa <i>air guitar</i> dan <i>air drum</i>	126
Gambar 4.86 sketsa <i>headbang</i>	127
Gambar 4.87 sketsa <i>pogo</i>	127
Gambar 4.88 sketsa <i>skanking</i>	128
Gambar 4.89 sketsa <i>two step</i>	128
Gambar 4.90 sketsa <i>slam dancing</i>	129
Gambar 4.91 sketsa <i>pickin up change</i>	129
Gambar 4.92 sketsa <i>spin kick</i>	130
Gambar 4.93 sketsa stage dive.....	130
Gambar 4.94 sketsa <i>crowd surfing</i>	131
Gambar 4.95 sketsa <i>glorious pile-on</i>	131
Gambar 4.96 sketsa <i>circle pit</i>	132
Gambar 4.97 sketsa <i>walls of death</i>	132
Gambar 4.98 sketsa kolektif <i>organizer</i>	133
Gambar 4.99 sketsa kolektif kampus	133
Gambar 4.100 sketsa <i>gig poster</i>	134
Gambar 4.101 sketsa tiket.....	134
Gambar 4.102 sketsa pelapak	135
Gambar 4.103 sketsa studio <i>gig</i>	135
Gambar 4.104 sketsa taman sebagai tempat berlangsungnya <i>gig</i>	136
Gambar 4.105 sketsa lapangan olah raga sebagai tempat berlangsungnya <i>gig</i>	136
Gambar 4.106 sketsa rumah sebagai tempat <i>gig</i>	137

Gambar 4.107 sketsa kafe sebagai tempat <i>gig</i>	137
Gambar 4.108 sketsa kampus sebagai tempat <i>gig</i>	138
Gambar 4.109 sketsa ruang galeri seni rupa	138
Gambar 4.110 sketsa sampul buku <i>Kultur Gigs</i>	139
Gambar 4.111 ilustrasi sampul depan	139
Gambar 4.112 tata letak dalam bab subkultur, musik dan fesyen	140
Gambar 4.113 sketsa tata letak yang akan sering digunakan	141
Gambar 4.114 Media pendukung buku berupa pembatas halaman	202
Gambar 4.115 Media pendukung berupa stiker	203
Gambar 4.116 Media pendukung berupa pin	204



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Culture berasal dari bahasa Latin, *colore*, yang memiliki arti mengolah atau mengerjakan. Dalam Bahasa Indonesia kultur merupakan kata serapan yang memiliki arti budaya atau kebudayaan. Budaya berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *Buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *Buddhi*, yang dapat diartikan budi pekerti atau akal manusia. Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan dianut oleh sebuah kelompok yang diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya mencakup agama, politik, adat istiadat, bahasa, pakaian, dan juga karya seni.

Subkultur adalah sekelompok orang yang memiliki perilaku, kepercayaan yang berbeda dari budaya induknya. Subkultur terjadi karena perbedaan-perbedaan atas cakupan budaya yang meliputi ras, agama, politik, seksual, atau kombinasi diantaranya. Umumnya subkultur ada untuk menentang kultur yang sudah berlaku dalam kehidupan masyarakat. Contoh yang bisa diambil dari perlawanan terhadap budaya yang mapan adalah penggunaan *t-shirt* / kaos oblong yang pada awal mula sejarahnya dianggap sebagai pakaian yang tidak sopan digunakan sehari-hari. Cakupan subkultur tidak hanya dalam bagaimana cara berpakaian, musik juga merupakan hasil dari subkultur.

Begitu banyak definisi lain mengenai musik yang memiliki arti tersendiri bagi tiap individu. Hal itu didasari oleh berbagai latar belakang perbedaan sudut pandang, budaya, dan tujuan. Penggunaan musik bisa didasari atas tujuan religius, ritual, hiburan, juga perlawanan. Dalam lingkup perlawanan, musik menjadi media untuk penyampaian pesan atau suatu tindakan ekspresi.

Pertunjukan musik membutuhkan dua unsur, yaitu pelaku sebagai pemusik yang melakukan pertunjukan musik dan penonton sebagai penikmat,

pendengar, dan pengapresiasi. Oleh karena itu musik juga membutuhkan ruang sebagai tempat pertunjukan.

Gig merupakan wadah atau tempat sebagai pertunjukan musik. Awalnya, kata ‘*gig*’ digunakan oleh musisi jazz untuk mendeskripsikan waktu pekerjaannya sebagai pelaku pertunjukan musik di *bar*. Kata *gig* sebetulnya merupakan bahasa *slang* Amerika dan kependekan dari kata *engagement*. Dalam kamus Bahasa Inggris- Bahasa Indonesia *engagement* memiliki arti; (1) pertunangan; (2) pertempuran, peperangan; (3) janji, perjanjian; (4) waktu pekerjaan, perjanjian/ waktu pemakaian (*theater, music, night club*).

Dalam penggunaan kata *gig* pada Bahasa Inggris sebetulnya tidak digunakan oleh orang lain, melainkan pelaku seni pertunjukanlah yang menggunakan kata *Gig* untuk mendeskripsikan pekerjaan / perjanjian yang akan dilaksanakan maupun menyatakan suatu acara. Sedangkan orang lain selain pelakunya mengatakan acara pertunjukan tersebut dengan kata *show*.

Di Indonesia kata *gig* menjadi sedikit bergeser penggunaan dan maknanya. Kata *gig* terkadang digunakan untuk mendeskripsikan suatu acara pertunjukan musik oleh penontonnya. Misalnya, penulis pernah mendengar seseorang bercerita tentang pertunjukan musik yang sudah lewat dengan kata *gig* sebagai kata lain dari “acara”. Seringnya kata *gig* ini digunakan dalam skena indie / *underground* dan lebih mengacu pada tempat pertunjukan skala kecil. Misalnya “studio *gig*” yang tentu saja acara pertunjukan musik ini dilaksanakan di dalam studio musik yang umumnya medium ruangan berukuran kecil, berbeda dengan konser. Konser memiliki skala penonton yang besar, panggung yang besar, daya listrik yang besar.

Gig memiliki kelebihan yang tidak didapatkan dalam konser skala besar. Terutama kedekatan pelaku musik dan penonton pertunjukan musik, karena tidak seperti dalam konser besar yang memerlukan barikade pengamanan oleh *body guard* bahkan TNI / polri (tujuan utama menjaga keamanan selama berlangsungnya konser) untuk memisahkan penonton dengan panggung tinggi. Di dalam *gig malah* tidak mengindahkan perbedaan

tersebut. Keintimanlah yang membuat *gig* menjadi menarik. Ditambah kultur yang dibawa oleh masing-masing subkultur yang berbeda di dalam *gig*.

Masing-masing subkultur punya cara sendiri untuk menjalani kehidupan. Punya caranya untuk menunjukkan ke masyarakat bagaimana ia sebetulnya ingin dilihat dan diaanggap. Identitas merupakan hal yang penting bagi mereka dimana mereka juga ingin dianggap di lingkungan bermasyarakat. Termasuk dalam bermusik. Mereka memiliki caranya masing-masing. Memiliki simbol-simbol yang dapat ditangkap secara penglihatan mata. Ini juga berlaku dalam bermusik. Bagaimana musiknya berlangsung, bagaimana lirik-liriknya, bagaimana aksi panggungnya, bagaimana cara penonton untuk mengapresiasi dan menanggapi pemusiknya, dan lain halnya. Keaneka ragaman ini menjadikan hal yang menarik, dimana sekarang penulis merasa Kota Jogja lebih beragam ketimbang kota yang pernah penulis tinggali sebelumnya.

Jogjakarta menjadikan pengetahuan dan pengalaman penulis lebih beragam dalam hal per-*gig*-an. Di Jogja penulis pernah mendatangi beberapa *gig* yang memiliki musik yang berbeda-beda. Dengan mendatangi *gig* yang berbeda-beda tersebut penulis jadi sedikit tahu bagaimana reaksi dari penikmat musik. Penulis pernah mendatangi *gig hardcore* yang isinya seperti orang ingin berkelahi. Laki-laki usia remaja, mengenakan kaos / *hoodie* kebesaran dengan sablonan *full print*, celana cargo atau *dickies* yang sedikit gombrang, mengenakan topi *snapback*, sepatu *sneakers*, ketika musik berlangsung cadas (sebagaimana *hardcore newschool* atau di sini menyebutnya *beatdown*) mereka melakukan atraksi seperti kung fu (beberapa orang menyebutnya kung fu), kaki berterbangan di atas kepala, tangan berputar-putar ke atas-bawah bahkan ke samping yang mungkin saja bila terkena kepala dari penonton yang lain bisa pingsan ditempat. Mungkin ada sepuluh orang yang melakukan itu, dan yang lain mengelilinginya (mungkin ingin melihat saja atau mungkin bahkan takut). Bagi yang tidak terbiasa atau pertama kali datang dan terkena *keplakan* atau *sadukan* kung fu, mereka akan benar-benar emosi dan benar saja bisa terjadi perkelahian. Tetapi setelah

musik selesai, semua pun reda, seperti tidak ada kejadian apapun, bahkan ada yang saling bersalaman dan tersenyum puas. Dari salah satu contoh kultur yang telah di sebutkan di atas, masih banyak lagi keragaman kultur *gig*.

Keberagaman inilah yang menarik perhatian penulis. Dari berbagai macam *gig* di Jogjakarta yang pernah penulis datangi, berbagai macam latar belakang orang yang penulis temui, penulis melihat banyak sekali hal-hal yang dapat dipelajari. Perihal yang patut diakui keberadaannya. Bukan hanya sekedar ingin terlihat keren atau ikut-ikutan, namun kita patut untuk mengapresiasi dan menjadikannya sebagai pengetahuan yang nantinya bukan menjadikan hal tersebut sebuah mitos saja. Dengan begitu kita dapat menjadikan keberagaman sebagai suatu kekayaan yang patut kita hargai dan miliki bersama.

Dari latar belakang tersebut penulis ingin menuangkannya dalam bentuk *handbook* yang di dalamnya terdapat ilustrasi mengenai keberagaman kultur *gigs*. Kiranya akan menjadikan hal tersebut sebagai pengetahuan umum bagi siapa saja yang membacanya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah media komunikasi yang memuat konten subkultur *gigs* sebagai pengetahuan umum?

C. Batasan Masalah dan Lingkup Perancangan

Batasan dan lingkup perancangan adalah mengilustrasikan identitas visual subkultur dan gaya ekspresif pelaku, penonton pertunjukan musik, dan bagaimana *gigs* berlangsung yang dikemas dalam bentuk *handbook* lingkup kota Yogyakarta.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengapresiasi dan menjadikannya sebagai edukasi dan pengetahuan umum tentang kultur *gig* di Yogyakarta”.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*

- a. Memperkenalkan macam bentuk pelaku dan penonton pertunjukan musik *underground / indie* di Yogyakarta.
- b. Memperkenalkan gaya ekspresif penonton pertunjukan musik *underground / indie* di Yogyakarta.
- c. Memperkenalkan bagaimana kultur *gig* di Yogyakarta.
- d. Sebagai wadah pengarsipan budaya yang berkembang di Yogyakarta.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- a. Menambah referensi visual bagi para mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

F. Metode Perancangan

1. Metode yang Dibutuhkan

Data yang dibutuhkan adalah data verbal dan data visual yang berkaitan dengan pelaku dan penonton yang menyukai aliran musik tertentu dan mampu menjelaskan serta melengkapi data yang satu dengan yang lainnya. Beberapa data data verbal dapat diperoleh dari buku-buku yang berkaitan dengan perancangan. Sedangkan data visual dibutuhkan foto-foto dari para pelaku dan penonton pertunjukan musik baik dari segi penampilan saat di *gig*, dan juga saat melakukan gaya ekspresif mereka saat menonton pertunjukan musik kesukaan mereka.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ini dapat diperoleh dengan cara :

- a. Mencari data pustaka

Data pustaka merupakan tulisan-tulisan mengenai gaya sandang penonton dan juga gaya ekspresif mereka saat menonton pertunjukan musik. Data-data tersebut bisa diperoleh dari buku, majalah dan jurnal.

b. Menelusuri internet

Menelusuri internet merupakan cara lain yang dapat dilakukan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari data pustaka. Karena internet bersifat maya, memungkinkan untuk memperoleh data dalam berbagai format.

c. Survey

Survey langsung ke objek penelitian yakni mendatangi tiap *gig* yang ada dari berbagai macam jenis musik yang diselenggarakan di Yogyakarta dapat dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh. Cara survey pun memungkinkan untuk memperoleh data lain yang mungkin selama ini tidak pernah dipublikasikan.

3. Alat yang Digunakan

Agar pengumpulan data yang dilakukan lebih lengkap dan mendetail, maka dibutuhkan berbagai alat/instrumen dalam pelaksanaannya. Adapun alat-alat tersebut, yakni:

- a. Kamera foto sebagai alat pendokumentasian visual objek yang dituju.
- b. Buku catatan untuk mencatat info-info penting dari media sumber informasi yang lain.
- c. Alat perekam untuk melakukan wawancara.

4. Metode Analisis Data

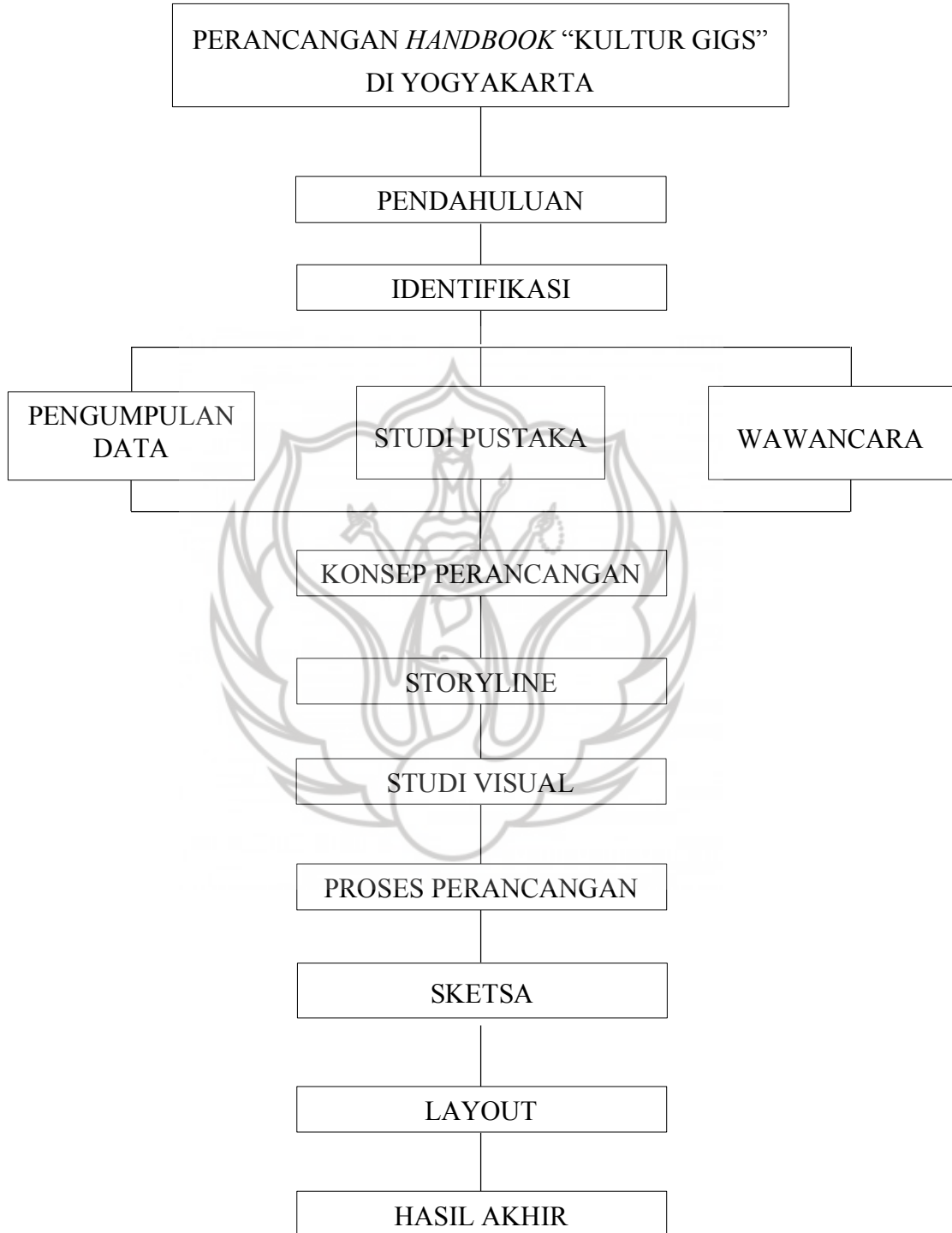
Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5 w + 1 h (*what, who, when, where, why, how*)

- a. *What* : Apakah bentuk perancangan yang dapat buat?
- b. *Who* : Siapakah yang menjadi sampel penelitian dalam perancangan ini?
- c. *When* : Kapan perancangan ini akan dilaksanakan?
- d. *Where* : Di mana perancangan ini akan dilaksanakan?

- e. *Why* : Mengapa perancangan ini perlu dilaksanakan?
- f. *How* : Bagaimana cara merencangnya?



G. Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan.