

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *HANDBOOK* “KULTUR GIGS”
DI YOGYAKARTA



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Oleh:

Arief Rahman

1011969024

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

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *HANDBOOK* “KULTUR GIGS”
DI YOGYAKARTA



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Oleh:

Arief Rahman

1011969024

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

Jurnal Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN *HANDBOOK* “KULTUR GIGS” DI YOGYAKARTA

disusun oleh Arief Rahman, NIM 1011969024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan telah memenuhi syarat diterima.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Indiria Maharsi', is placed over the printed name.

Indiria Maharsi, S.sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001

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

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 Sanskerta 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 dianggap. 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 gombang, 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. Tujuan Perancangan

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

D. 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.

II. PEMBAHASAN

A. Strategi Kreatif

Dalam perancangan *Handbook* Kultur Gigs ini membutuhkan banyak pertimbangan agar tujuan perancangan ini dapat tercapai. Pertimbangan itu meliputi target Demografis target audience dengan umur remaja hingga dewasa (16-28 tahun), dengan status pelajar, mahasiswa, pekerja, yang memiliki ketertarikan terhadap pertunjukan musik. Geografis masyarakat umum yang berada dalam lingkup perkotaan, urban maupun *suburban*.

Segmentasi psikografis meliputi semua kelas sosial, personalitas yang dinamis, dan gaya hidup yang memiliki jiwa sosial yang tinggi. Dengan maksud dan tujuan perancangan ini dapat mencakup masyarakat umum. Setelah mendapatkan data *target audience* strategi selanjutnya dapat dilanjutkan dengan menentukan format ukuran buku yang akan dirancang. *Handbook* ini akan dirancang dengan format *softcover* dan *fullcolor* dan memiliki ukuran B5 (17,6 cm x 25 cm). Penggunaan format ukuran B5 ilustrasi akan lebih jelas untuk dicermati karena ukurannya yang tidak terlalu kecil. Selain itu ukuran B5 digunakan atas pertimbangan kenyamanan ketika sedang dibaca oleh *target audience*. Bahan pada perancangan buku ini menggunakan kertas Matt Paper 150gsm, dengan pertimbangan kertas yang terasa halus dan hampir mendekati *doff*, sehingga tidak memantulkan cahaya berlebihan (berkilau).

Dalam perancangan buku ini menggunakan gaya visual yang mendekati dan sering dijumpai dalam *gig*. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah gambar ilustrasi kartun yang mendekati realis. Menurut Scout McCloud dalam buku *Understanding comics*, kartun laksana mesin penyedot yang mengisap identitas dan kesadaran. Kartun akan dapat lebih membawa pembaca untuk lebih menyelami dan menjadi kartun, dengan maksud seorang pembaca akan lebih merasa dan menjadi bagian dari dalam ilustrasi kartun yang dilihat dalam buku. Dengan gaya visual kartun yang akan digunakan juga memiliki kelebihan dari pada ilustrasi dengan teknik foto, yaitu penggunaan garis gerak (*pita kosong*) yang terasa bergerak dalam bidang gambar yang statis.

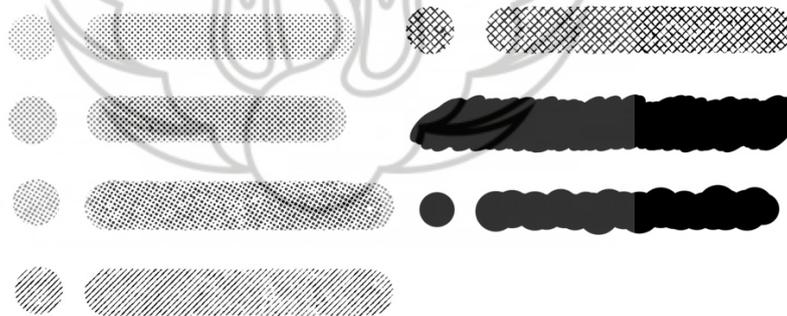
Ilustrasi kartun memiliki keunggulan untuk lebih menarik perhatian bagi *target audience*, dan juga menambah penjelasan tentang pesan yang tidak tersampaikan oleh teks. Kartun yang mendekati realis digunakan karena dapat menggambarkan secara detail dari pada bentuk kartun biasanya yang mana pesan dari perancangan ini akan lebih mudah ditangkap oleh *target audience*.

Kartun sering dijumpai pada komik-komik, *artwork band*, *merchandise band*, *gig poster*, dan benda-benda yang masih bersinggungan dengan musik.

Oleh karena itu penggunaan gaya visual kartun dirasa lebih pas digunakan pada perancangan ini.

Dalam mewujudkan bentuk gaya visual dalam *handbook* ini, perancangan visual menggunakan teknik visualisasi dengan perangkat komputer. Penggunaan perangkat komputer dipilih karena dapat memudahkan dalam pembuatan karya visual. Di sisi lain perangkat komputer digunakan karena hasil visual yang menggunakan perangkat komputer lebih maksimal.

Menggunakan *pen tablet* sebagai media untuk menggambar memaksimalkan hasil gambar dan gaya visual yang akan diterapkan dalam proses penciptaan karya. Penggunaan *digital brush* yang tepat dapat menghasilkan gaya gambar yang maksimal. Proses pembuatan ilustrasi akan menggunakan *digital brush* dengan tekstur berupa titik-titik (digunakan untuk efek bayangan) seperti dikomik-komik dan *digital brush* yang memiliki tekstur kasar dan tidak rata untuk mengejar bentuk estetis gambar manual yang digariskan pena di atas kertas.



Gambar. *brush digital* yang akan digunakan.
(Grafis: Arief Rahman, 2017)

B. Konsep Kreatif

Hanbook dengan judul **Kultur Gigs** ini berisi intisari informasi yang menjelaskan suatu ilmu pengetahuan tertentu. Berdasarkan pemahaman tersebut perancangan kali ini difokuskan kepada kultur *gigs* sebagai ilmu pengetahuan, dan bagaimana menjelaskan kepada target audience kultur *gigs* yang beragam.

Perancangan ini akan memberikan informasi kepada *target audience* tentang keberagaman tersebut. Dalam perancangan ini buku dibagi menjadi 3 bagian, bagian pertama dengan judul Subkultur, Musik, dan Fesyen menjelaskan subkultur yang sering dijumpai dalam gig, dan apa saja identitas visual yang sering dikenakan. Bagian kedua dengan judul *Mosh Pit* yang menjelaskan apa itu *mosh pit* dan beragam jenis-jenis tarian yang biasa ada di dalam gig. Bagian terakhir berjudul *How Gigs Work* yang menjelaskan apa peran gig *organizer*, unsur-unsur di dalam gig seperti tiketing, gig poster, dan juga tempat tempat yang sering menjadi tempat pertunjukan musik.

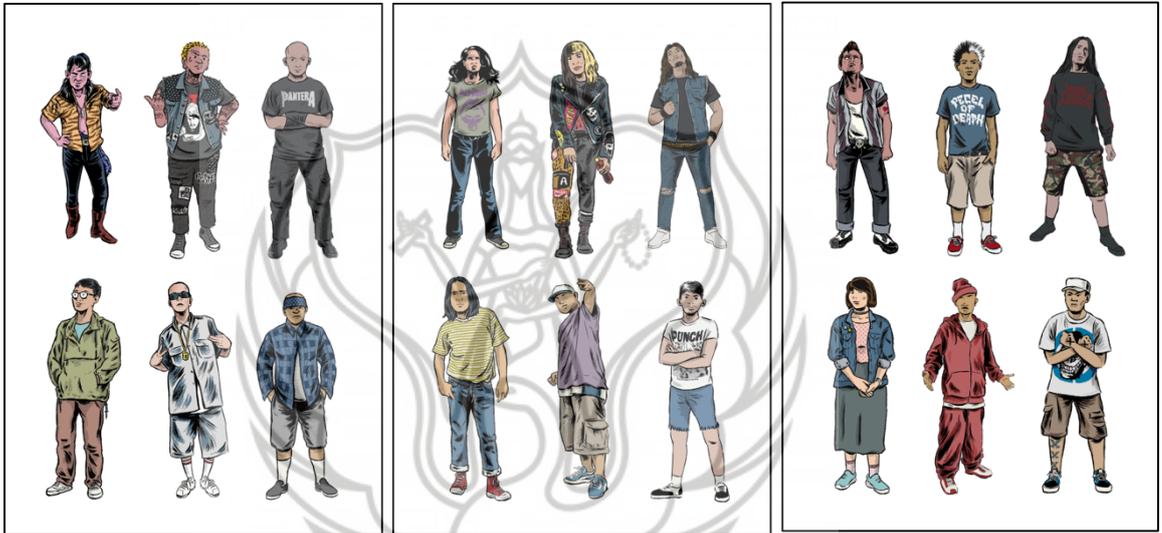
Perancangan ini akan berisikan tulisan dan ilustrasi sebagai penggambaran yang akan dijabarkan melalui tulisan.

C. Hasil Perancangan

Setelah melewati proses perancangan seperti penulisan isi buku, sketsa, gambar ilustrasi, layout, proses selanjutnya adalah mencetak buku sebagai media utama dan beberapa media pendukung lainnya seperti poster, pembatas halaman, pin, dan stiker.



Media Utama



Media Pendukung

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Subkultur merupakan kebudayaan yang kerap diadaptasi oleh kaum muda (*youth subculture*) sebagai bentuk citra diri agar tampak berbeda dengan budaya induk dalam bermasyarakat. Subkultur juga mengadaptasi kebudayaan induk dan mengubahnya menjadi suatu bentuk yang khas dan dapat dikenali. Fesyen, bentuk musik, cara menikmati musik dalam pertunjukan musik menyatu dalam satu kesatuan dan membentuk identitas kebudayaan.

Gigs adalah pertunjukan musik skala kecil yang dibuat oleh sekelompok *youth subculture* sebagai wadah penyampaian kegelisahan sekaligus bentuk ekspresi diri. Pada praktiknya *gigs* memiliki dua unsur yaitu band sebagai penampil, dan penonton sebagai penikmat musik. Dalam konteks subkultur pertunjukan musik skala kecil tidak seperti pertunjukan musik pada umumnya yang menghadirkan batas antara penampil dan juga penonton. Kedekatan antara orang-orang yang berada dalam *gigs* merupakan hal yang kerap dijumpai. Kedekatan dan keberagaman dalam *gigs* menjadi sesuatu yang perlu diapresiasi dan diakui keberadaannya melalui penyampaian kepada khalayak luas.

Penyampaian merupakan sebuah bentuk pendekatan yang perlu diperhatikan. Dalam hal ini gaya bahasa, gaya visual ilustrasi, media, dan bentuk penyampaiannya adalah poin penting agar pesan tersampaikan ke khalayak luas. Maka dari itu proses mendesain dalam perancangan ini mengalami berbagai macam *utak-atik* gaya visual agar sesuai dan mudah untuk disampaikan kepada khalayak luas. Proses desain gaya ilustrasi yang awalnya menggunakan penggabungan fotografi dan ilustrasi (teknik kolase) kurang dapat menyampaikan pesan ilustrasi dalam buku. Gaya visual kartun dan teknik digital dalam pembuatan ilustrasi dalam perancangan ini dipilih untuk menggambarkan dan menyampaikan pesan yang tidak tersampaikan melalui teks. Selain itu data yang digunakan dalam perancangan *handbook* ini

merupakan pengalaman pribadi penulis (pengalaman mengunjungi berbagai *gigs* musik terutama di Yogyakarta), pustaka, internet, wawancara.

Perancangan *handbook* ini menggunakan pendekatan visual yang ilustratif dan informatif dengan harapan menarik perhatian khalayak luas. Dengan begitu informasi dan pesan yang tertera dalam *handbook* ini dapat menyadarkan masyarakat untuk menghargai dan mengapresiasi keberagaman budaya yang ada di sekeliling kita pada umumnya, dan pertunjukan musik alternatif khususnya.

B. Saran

a. Bagi *Target Audience*

Memahami kultur yang berbeda dari budaya mapan terkadang membuat orang lain mengernyitkan dahi. Bahkan, mendengar dan melihat perilaku yang aneh dianggap menyimpang dari tatanan sosial dalam bermasyarakat. Kurangnya pemahaman tentang keberagaman budaya terkadang membuat orang melihat dengan sebelah mata. Dengan begitu diperlukan media informasi dan pengetahuan umum tentang subkultur dan pertunjukan musik dapat menjadikan pengetahuan bagi *target audience* agar pikiran lebih terbuka.

b. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Handbook kerap digunakan dalam bentuk penyampaian pesan dan juga informasi. Bahwa ilustrasi dan desain buku dapat dijadikan sarana informasi yang lebih ilustratif. Jika melihat dari kaca mata Desain Komunikasi Visual gaya desain dalam perancangan sebutulnya bisa lebih beragam. Oleh karena itu ilustrasi yang lebih variatif dan mencerminkan suatu kelompok dapat lebih ditekankan. Selain itu masih terbuka untuk dimasukkan *gigs* lain yang tidak masuk dalam perancangan buku ini, seperti Dangdut, Reaggae, Skinhead, Ska, dan pertunjukan musik di kampung-kampung.

DAFTAR PUSTAKA

Hebdige, Dick. *Subculture; The Meaning of Style* Routledge, London and New York, Methuen & Co. Ltd, 1979.

Martono, John dan Pinandita Arsita. *Punk! Fesyen – Subkultur – Identitas*, Halilintar Books, 2010.

McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta. 2008.

Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, 2014.

Susanto, A.B. *Potret-Potret Gaya Hidup Metropolis*, Buku Kompas, 2001

