

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hardcore Punk adalah sebuah komunitas yang hidup dan berkembang dalam subkultur musik *Punk*. Ini adalah tempat di mana musik, seni, dan nilai-nilai sosial bersatu dalam semangat oposisi terhadap norma-norma sosial dan politik yang ada [1]. Sebuah komunitas tentunya menghasilkan sebuah ekosistem yang saling menghidupi urusannya atau kesenangannya begitu juga dalam lingkup *hardcore Punk* yang menjunjung tinggi asas kemandirian atau biasa disebut *Do it Yourself*. Hal ini mendukung pegiat *hardcore Punk* agar dapat bertahan supaya bisa produktif dan berkembang.

Hardcore Punk berasal dari Amerika Serikat yang muncul pada tahun 1970an di Amerika dan Britania Raya yang merupakan perkembangan dari subkultur musik *Punk* [1]. Seiring perjalanannya dari masa ke masa mengalami banyak perkembangan dan evolusi dari segi musik, gaya hidup dan pasang surut *tren*. Kebangkitan musik *hardcore Punk* di era sekarang dipengaruhi oleh band *Hardcore Punk* asal Amerika Serikat yaitu *Turnstile* yang puncaknya terjadi pada saat band tersebut meluncurkan sebuah album berjudul *Glow On* yang memiliki pendengarnya sampai 1,3 juta di layanan media *streaming* audio *Spotify* [2]. Di Indonesia sendiri perkembangan musik *hardcore* dipengaruhi oleh banyak band baru yang bermunculan hingga menjadi *tren* di kalangan anak-anak remaja sekolah menengah hingga kuliah. Kemunculan band *hardcore* Indonesia sekarang ini menurut majalah “Hai” selaku majalah musik di Indonesia terkesan tidak repetitif dan lebih berwarna yang membuat mudah diterima anak remaja[3]. *Tren* subkultur musik *hardcore Punk* di Indonesia di era sekarang ini juga tentunya dipengaruhi oleh kebangkitan *hardcore Punk* dari Amerika Serikat hingga akhirnya di Indonesia membuat sebuah ekosistem sendiri dalam memenuhi kegiatannya baik itu *gigs*, produksi sebuah band, ataupun pergerakan lainnya.

Ekosistem adalah interaksi antara organisme hidup dengan lingkungan fisik mereka[4]. Dalam konteks ini, ekosistem yang dijelaskan adalah ekosistem yang melibatkan interaksi antara manusia dalam upaya mencapai potensi kreatif mereka atau dikenal sebagai ekosistem ekonomi kreatif. Menurut Undang-Undang No.24 Tahun 2019 Tentang Ekosistem Ekonomi Kreatif adalah sistem yang saling terkait yang mendukung rangkaian nilai dari ekonomi kreatif ini mencakup tahap kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi, yang dilakukan oleh para pelaku Ekonomi Kreatif dengan tujuan memberikan nilai tambah pada produk-produk mereka [5]. Ekosistem Ekonomi Kreatif yang akan penulis tekankan adalah ekosistem yang berhubungan dengan industri kreatif di dalam subkultur *hardcore Punk*, melibatkan para individu yang termasuk penggemar, pegiat, dan band.

Di Purwokerto sendiri ada banyak band dan komunitas kolektif *hardcore Punk* yang ada. *hardcore Punk* di Purwokerto muncul pada sekitaran tahun 1998 dengan munculnya sebuah band *hardcore Punk* bernama *Crucial Point* yang dilahirkan oleh komunitas *Punk rock* dan *skinhead* [6]. Seiring berjalannya waktu, perkembangan *hardcore Punk* di Purwokerto mengalami perkembangan dari mulai munculnya komunitas *hardcore* sendiri dan band *hardcore Punk* yang terus bertambah dari masa ke masa. Perkembangan komunitas *hardcore Punk* di Purwokerto juga dipengaruhi oleh perkembangan fenomena yang terjadi di Indonesia, Dengan adanya band *hardcore* yang melakukan pertunjukan di Purwokerto bersama band-band lokal Purwokerto atau sebaliknya. Serta perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang yang semakin memudahkan para pegiat ranah *hardcore Punk* dapat dengan mudah mencari referensi tren dan informasi yang terjadi di sekitarnya. Hal ini menunjukkan perkembangan subkultur yang unik di wilayah Purwokerto, sehingga menjadi menarik untuk diteliti.

Selain itu, penulis melakukan survei dengan melacak informasi melalui media sosial dan *platform* layanan musik digital, yang ditemukannya memiliki 29 band *hardcore Punk*. Dari jumlah tersebut, 21 band telah merilis *single*,

demo, atau album. Hal ini cukup membuktikan bahwa band *hardcore Punk* di Purwokerto saat ini cukup produktif dalam berkarya dan berkreasi.

Penulis juga telah melakukan survei kepada komunitas kolektif yang masih aktif maupun yang baru terbentuk. Hasilnya terdapat 7 komunitas dan kolektif yang masih ada. Lalu penulis mendata beberapa kegiatan terakhir dari masing-masing komunitas kolektif yang berada di tahun 2023. Rata-rata komunitas kolektif di Purwokerto membuat kegiatan seperti *event* atau *gigs* lebih dari satu atau dua kali dalam tahun 2023 ini. Dari jumlah tersebut kemungkinan besar lebih banyak karena penulis hanya mendata beberapa kegiatan terakhir di tahun 2023 saja. Hal ini cukup membuktikan bahwa di Purwokerto komunitas kolektif *hardcore Punk* sendiri cukup aktif dalam membuat *event* dan *gigs*.

Penulis juga membuat sebuah kuisioner yang menyertakan 84 pegiat dan non pegiat ranah *hardcore Punk* dari Purwokerto dan kota sekitarnya. Dari 84 pegiat tersebut terdiri dari pemain band, pelaku kolektif, dan Penggemar musik. Dari hasil tersebut rata – rata penikmat *hardcore Punk* adalah pada usia remaja 15-25 tahun dengan profesi atau pekerjaannya adalah dari mahasiswa, pelajar, dan pekerja. Dari hal tersebut sudah memberikan cukup informasi ketertarikan tentang *hardcore Punk* yang ada di Purwokerto, Tentunya menarik untuk dibahas karena dapat memberikan informasi mengenai perkembangan dan pergerakan subkultur *hardcore Punk* yang ada di Purwokerto.

Menurut hasil wawancara dengan seorang pegiat *hardcore Punk* di Purwokerto, meski produktif, komunitas Hardcore Punk di Purwokerto masih kurang mendapatkan perhatian yang layak, baik dari masyarakat umum maupun dari penggemar Hardcore Punk itu sendiri. Hal ini tercermin dalam beberapa kasus, seperti minimnya pembeli saat band membuka *pre-order merchandise* dan kurangnya penggemar yang mengenakan kaos band-band lokal Purwokerto dalam *gigs*. Saat pertunjukan band *hardcore* Purwokerto juga terlihat kurang mendukung, dianggap hanya sebagai pengisi acara, bahkan hanya kalangan terdekat yang mengenal lirik dan lagunya. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh kurangnya popularitas band *hardcore* Purwokerto di kalangan penggemar

hardcore di kota tersebut. Meskipun kualitas musik dan karya band-band *hardcore* Purwokerto dianggap setara dengan band dari kota lain. Selain itu, harapan dari Penelitian ini bertujuan untuk memberikan eksposur yang lebih besar kepada komunitas ini.

Selain itu, permasalahan lain yang dihadapi adalah minimnya pemahaman masyarakat awam tentang dunia *hardcore Punk*. Sebagian besar masyarakat masih menyamakan *hardcore Punk* dengan gambaran umum tentang musik yang berisik dan kacau, sehingga menciptakan stigma negatif yang juga sering dialami oleh budaya *Punk* pada umumnya. Namun, dalam praktiknya, *hardcore Punk* memiliki gaya berpakaian, musik, dan gaya hidup yang berbeda dari persepsi umum masyarakat awam terkait dengan budaya *Punk*.

Perlunya upaya langkah-langkah untuk meningkatkan publikasi dan perhatian terhadap ekosistem *hardcore* di Purwokerto, dengan harapan band-band lokal bisa mendapatkan lebih banyak perhatian dari penggemar *hardcore Punk* baik di Purwokerto maupun di luar kota. Penulis dalam perancangannya akan mempublikasikan ekosistem *hardcore Punk* yang ada di Purwokerto karena dapat meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam di kalangan masyarakat tentang industri kreatif ranah *hardcore Punk*. Serta dapat memberikan edukasi dan informasi bahwa ranah musik *hardcore Punk* juga mempunyai nilai ekonomi yang dapat menghidupi sebuah individu ataupun kelompok dan menjadi sebuah ekosistem ekonomi kreatif.

Dalam rangka memperkenalkan ekosistem *hardcore Punk* di Purwokerto kepada publik, diperlukan suatu media yang berfungsi sebagai publikasi, dalam perancangannya penulis berencana merancang sebuah video berupa *motion graphic* sebagai medianya. *Motion graphic* adalah metode yang digunakan untuk menghadirkan aspek dinamis pada objek-objek yang sebelumnya tidak memiliki gerakan dengan memberikannya animasi. Tujuan dari media publikasi tersebut adalah untuk menghindari kesan yang monoton dan membosankan pada objek tersebut. *Motion graphic* dirasa sangat cocok untuk menjelaskan konsep yang kompleks, seperti ekosistem ekonomi kreatif *Hardcore Punk*,

dalam bentuk visual yang mudah dipahami. Melalui animasi, infografis, dan narasi, pesan dapat disampaikan dengan lebih efisien dan jelas kepada khalayak luas, termasuk masyarakat awam. Serta terdapat alasan lain yaitu supaya bisa menjadi sebuah arsip untuk perkembangan ekosistem *hardcore Punk* saat ini. Serta *motion graphic* juga cocok sebagai media publikasi karena sifatnya yang multimedia, interaktif, dan dapat menarik perhatian khalayak sasaran.

Dalam industri *motion graphic*, terdapat dua pendekatan yang umum digunakan. Pertama, objek dipindahkan secara langsung untuk menciptakan efek pergerakan yang terlihat [7]. Kedua, serangkaian gambar yang saling terhubung secara berkelanjutan digabungkan untuk menciptakan ilusi gerakan yang tampak alami. Dengan menerapkan teknik *motion graphic*, objek-objek yang tadinya tampak diam dan statis dapat menjadi lebih menarik dan memberikan kesan yang dinamis. Menurut penulis bahwa melalui video *motion graphic*, ekosistem *hardcore Punk* di kota Purwokerto dapat diperkenalkan kepada masyarakat dengan cara yang mudah dipahami dan menarik perhatian. Adapun video *motion graphic* yang dimaksud adalah membahas ekosistem *hardcore Punk* yang ada di Purwokerto dengan melihat bagaimana para pelaku ranah *hardcore Punk* beraktifitas dalam industri kreatif dari mulai membuat sebuah *gigs*, memproduksi suatu karya, sampai dengan mempromosikannya. Hal ini belum banyak diketahui Masyarakat secara luas bahwa di Purwokerto memiliki sebuah ekosistem ekonomi kreatif pada ranah *hardcore Punk*.

Video *motion graphic* pada perancanganya nanti akan diberi judul “*Mutualism*” yang berasal dari bahasa Inggris jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia artinya adalah mutualisme. Mutualisme sendiri adalah merupakan bagian dari simbiosis yang saling menguntungkan antar individu yang sama atau berbeda [8]. Hubunganya dengan *motion* yang akan dibuat adalah dengan cara dengan melihat bagaimana para pelaku *hardcore Punk* beraktifitas dalam industri kreatif antara penggemar, pelaku kolektif, dan band.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphic* “Mutiallism” sebagai media publikasi ekosistem *hardcore Punk* di Purwokerto.

1.3 Tujuan Perancangan

Untuk merancang *motion graphic* “Mutiallism” sebagai media publikasi ekosistem *hardcore Punk* di Purwokerto.

1.4 Batasan Perancangan

1.4.1 Membuat *motion graphic* berjudul “Mutualism” untuk mempublikasikan ekosistem *hardcore Punk* yang ada di Purwokerto.

1.4.2 Merancang media Pendukung berupa poster, kaos, *zine*, rilisan fisik, dan *Instagram post* sebagai media pendukung untuk mengarahkan dan mengoptimalkan media utama.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Untuk institusi berperan sebagai pengembang di bidang *Tourism*, *Small medium enterprise* pada visi misi HATS.

1.5.2 Untuk keilmuan DKV penelitian ini bisa menjadi referensi dalam bidang desain komunikasi Visual mengenai perancangan untuk media promosi dan pengenalan tentang ekosistem ekonomi kreatif.

1.5.3 meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam di kalangan masyarakat tentang industri kreatif ranah *hardcore Punk*.