

MOTION GRAPHIC "MUTUALISM" SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI EKOSISTEM *HARDCORE PUNK* DI PURWOKERTO

Galang Kalacakra¹, Gusnita Linda², Aditya Tama Isdiarto²

^{1,2,3}Desain Komunikasi visual, Fakultas industri Kreatif, Telkom University
Jl. DI Panjaitan No. 128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel.
Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53163

¹galangkalacakra@student.telkomuniversity.ac.id, ²gusnital@telkomuniversity.ac.id,
³adityai@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Perkembangan musik *hardcore punk* di Purwokerto merupakan bagian dari subkultur yang menekankan kebersamaan, perjuangan, dan semangat anti-kemapanan. Meskipun komunitasnya besar dan aktif, ekosistem ini masih kurang dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, penelitian ini merancang *motion graphic* "Mutualism" sebagai media publikasi untuk memperkenalkan ekosistem *hardcore punk*. *Motion graphic* ini menggambarkan hubungan timbal balik antar elemen dalam komunitas serta nilai-nilai yang mendasarinya melalui elemen visual yang dinamis dan simbolis. Penelitian ini menggunakan metode desain komunikasi visual yang mencakup analisis, perancangan, produksi, dan evaluasi. Desain *motion graphic* melibatkan penggunaan warna, tipografi, dan animasi yang sesuai dengan karakter *hardcore punk* agar pesannya dapat diterima secara luas, terutama oleh kalangan muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *motion graphic* "Mutualism" dapat menyampaikan informasi dengan menarik dan mudah dipahami. Media ini diharapkan menjadi jembatan komunikasi yang efektif antara komunitas *hardcore punk* dan masyarakat umum serta meningkatkan apresiasi terhadap subkultur ini di Purwokerto.

Kata Kunci: *Motion graphic*, desain komunikasi visual, *hardcore punk*, publikasi, ekosistem, subkultur, Purwokerto.

Abstract : The development of *hardcore punk* music in Purwokerto is part of a subculture that emphasizes solidarity, struggle, and an anti-establishment spirit. Although the community is large and active, this ecosystem remains relatively unknown to the general public. Therefore, this research designs the *motion graphic* "Mutualism" as a publication medium to introduce the *hardcore punk* ecosystem. This *motion graphic* illustrates the reciprocal relationships between elements within the community and the underlying values through dynamic and symbolic visual elements.

This research employs visual communication design methods, including analysis, design, production, and evaluation. The *motion graphic* design incorporates colors, typography, and animation that align with the characteristics of *hardcore punk* to ensure its message is widely received, especially among young audiences. The study results show that the "Mutualism" *motion graphic* effectively delivers engaging and easily understandable information. This medium is expected to serve as an effective communication bridge

between the hardcore punk community and the general public while enhancing appreciation for this subculture in Purwokerto.

Keywords: *Motion graphic, visual communication design, hardcore punk, publication, ecosystem, subculture, Purwokerto*

PENDAHULUAN

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 (Septian, 2013). 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* (Septian, 2013). 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 (Listyorini, 2023). 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 (Sekretariat Negara, 2019). 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* (Manunggal Anggie Wardaya, 1996). 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 (Prabawa, 2023). 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 perancangannya 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 (Admin SMP, 2021). Hubungannya 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.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menerapkan metode kualitatif yang bertujuan untuk menyajikan informasi deskriptif tentang individu dan perilaku yang diamati melalui kata-kata tertulis atau lisan (Humaniora, 2004). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menyajikan informasi secara naratif tentang individu dan perilaku yang diamati. Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Tahapan penelitian meliputi :

- **Analisis:** Mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan media publikasi.
- **Perancangan:** Pengembangan konsep visual dan naratif.
- **Produksi:** Pembuatan *motion graphic* dengan elemen grafis, animasi, dan audio.

Penelitian ini berfokus pada ekosistem *hardcore punk* di Purwokerto, mencakup komunitas kolektif, band, serta penggemar, dengan tujuan mengidentifikasi pergerakan, masalah, serta media publikasi yang digunakan dalam subkultur ini. Responden dalam penelitian ini terdiri dari individu dan kelompok yang aktif dalam komunitas *hardcore punk* di Purwokerto. Informan utama mencakup pegiat *hardcore punk*, personel band, serta pemerhati subkultur *hardcore punk* dari dalam dan luar kota. Penelitian ini menggunakan sampel dari komunitas *hardcore punk* melalui wawancara mendalam dan penyebaran kuesioner. Kuisisioner dikumpulkan dari 84 responden dengan dominasi laki-laki (94,4%) dan mayoritas berusia 14-45 tahun.

Selain itu, bagian analisis menggunakan metode 5W+1H, USP (*Unique Selling Proposition*), dan Positioning juga membantu dalam membandingkan hasil penelitian dengan teori yang ada, serta menunjukkan keunikan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lain. Metode 5W+1H adalah metode yang digunakan untuk menganalisis masalah atau situasi untuk mengidentifikasi penyebab utama dan mengembangkan Solusi

(Rachmawati & Ulqhaq, 2016). 5W+1H digunakan untuk memahami aspek fundamental terkait ekosistem *hardcore punk* di Purwokerto. *Unique Selling Proposition* (USP) adalah pendekatan pemasaran yang dimanfaatkan untuk memisahkan produk dari kompetitor lain dengan menekankan ciri unik dan keunggulan yang dimilikinya (Kusumastuti, 2022). USP digunakan untuk menentukan keunikan serta strategi branding dari media publikasi *motion graphic* yang dikembangkan.

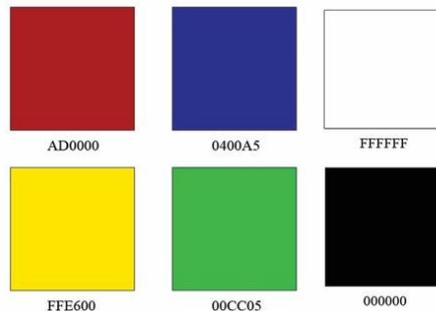
HASIL DAN DISKUSI

Motion graphic "Mutualism" dikembangkan dengan pendekatan visual yang menarik bagi generasi muda, menggunakan kombinasi tipografi grafiti, warna kontras, serta elemen animasi yang dinamis.



Gambar 1 Font/Jenis Huruf.

Sumber : Data Pribadi



Gambar 2 Palet Warna

Sumber : Microsoft



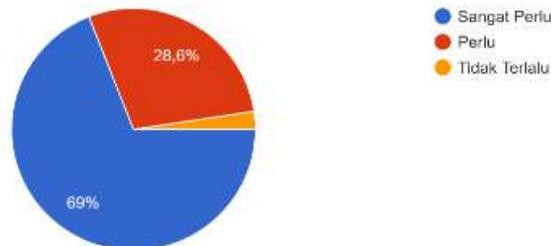
Gambar 3 Contoh Visual

Sumber : Data Pribadi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *motion graphic* ini berhasil meningkatkan pemahaman audiens terhadap ekosistem *hardcore punk* di Purwokerto. Responden menganggap media ini informatif, menarik, dan relevan dengan budaya *hardcore punk*.

Apakah Perlu sebuah Pengenalan Ekosistem Ekonomi Kreatif Ranah Hardcore Punk Di Purwokerto/Banyumas kepada Masyarakat luas melalui sebuah Media Video Motion Grafis ?

84 jawaban



Menurutmu Apa Manfaat dari Pengenalan Ekosistem Ekonomi Kreatif Ranah Hardcore Punk Di Purwokerto/Banyumas kepada Masyarakat luas melalui sebuah Media Video Motion Grafis ?

84 jawaban

Dapat menjadi sebuah pengenalan Movement baru

Sebagai sarana perkenalan musik HC/Punk sendiri ke masyarakat, walaupun HC/Punk sendiri tergolong minoritas, tetapi perlu untuk menunjukkan eksistensi kalau di purwokerto HC/Punk masih dan tetap ada berekosistem dengan baik

Bisa membantu dari sisi marketing agar lebih menarik pasar yang tertarik pada ekosistem ekonomi kreatif di ranah Hatkor punk

untuk mengenalkan ranah hc punk kepada masyarakat

Agar semakin dikenal dan mudah dipahami

Memperluas dan sebagai pengetahuan baru tentang hardcore punk khususnya di purwokerto dan banyumas

Dapat mengenal dan mengetahui

Gambar 4 Hasil Kuisisioner

Sumber : Data Pribadi

Apakah Kamu memiliki saran dan Komentar mengenai Perancangan Pengenalan Ekosistem Ekonomi Kreatif Ranah Hardcore Punk Di Purwokerto/Banyumas kepada Masyarakat luas melalui sebuah Media Video Motion Grafis ?

71 jawaban

paut hardcore

Semoga Ekosistem Ekonomi Kreatif Ranah Hardcore Punk di Purwokerto/Banyumas bisa lebih diterima di masyarakat luas

buat dokumenter video terkait movement klien

kalo para caleg jg capres bs kedabrus lewat multi media harusnya hc punk harus bs jadi media positif informatif berdaya guna utk buat ekonomi jalan perilaku kebersamaan terjaga

Gas aza yakan

manut galang ae moass

komitmen untuk menjalani segala program entah itu media atau lainnya untuk mengenalkan ekosistem ekonomi.

Keren,semoga bisa menghidupkan Skena musik underground di Banyumas khususnya hardcore

Gambar 5 Hasil Kuisisioner

Sumber : Data Pribadi

Selain itu, *motion graphic* ini juga diintegrasikan dengan media pendukung seperti poster, kaos, *zine*, dan konten media sosial untuk memperluas jangkauan publikasi. Strategi ini bertujuan agar informasi dapat tersebar lebih luas di kalangan komunitas dan masyarakat umum.



Gambar 6 Media Pendukung

Sumber : Data Pribadi

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *motion graphic* "Mutualism" dapat menjadi media publikasi yang efektif dalam memperkenalkan ekosistem *hardcore punk* di Purwokerto. Dengan memanfaatkan elemen visual dan naratif yang sesuai dengan karakter subkultur ini, media ini mampu menarik perhatian audiens dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap komunitas *hardcore punk*.

Diharapkan, media ini dapat terus dikembangkan dan digunakan sebagai bagian dari strategi komunikasi komunitas *hardcore punk* dalam meningkatkan eksistensi dan apresiasi terhadap subkultur ini di Purwokerto.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin SMP. (2021). *Tiga Simbiosis yang Terjadi Dalam Kehidupan: Mutualisme, Komensalisme, dan Parasitisme*. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/tiga-simbiosis-yang-terjadi-dalam-kehidupan-mutualisme-komensalisme-dan-parasitisme/>
- Humaniora, S. (2004). MEMAHAMI METODE KUALITATIF. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia*, 9, 26.
- Kusumastuti, A. D. (2022). Strategi Peningkatan Penjualan Produk Melalui Pendekatan Unique Selling Point Dalam Menunjang Eksistensi Bisnis HNI HPAL. *Jurakunman (Jurnal Akuntansi Dan Manajemen)*, 15(1), 31. <https://doi.org/10.48042/jurakunman.v15i1.88>
- Listyorini, H. (2023). Membangun Ekosistem Ekonomi Kreatif melalui aspek legal dan pemasaran menuju rintisan desa kreatif. *Jurnal Masyarakat Mandiri: Universitas Muhammadiyah Mataram*, 4, 5–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v7i3.14726>
- Manunggal Anggie Wardaya. (1996). Tertib Meski Keras Dan Serba Cepat. In *Sudirman Post*. Sudirman Post.
- Prabawa, A. (2023). Perancangan Video Motion Graphic sebagai Media Terapi Komunikasi anak Autis. *IT-Explore: Universitas Satya Wacana*, 2, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/itexplore.v2i03.2023>
- Rachmawati, D., & Ulqhaq, M. M. (2016). Aplikasi Metode Seven Tools Dan Analisis 5W + 1H Untuk Mengurangi Produk Cacat pada PT. Berlina, TBK. *Industrial Engineering Online Journal*, 5(4), 45.
- Sekretariat Negara. (2019). UU No.24 Tahun 2019 Tentang Ekosistem Kreatif. In *Republik Indonesia* (Issue Ekosistem Kreatif, p. 3). Pemerintah Indonesia.

Septian, D. (2013). Komunitas hardcore Straight Edge di kabupaten Batang. *Kajian Bentuk Musik Dan Aktifitasnya : Prodi Studi Pendidikan Seni Musik, Universitas Negeri Semarang*, 3, 10.

