

**PENGEMBANGAN VISUAL DRAMA TARI PANJI DALAM
VIDEO CLIP MUSIK METAL KELOMPOK DJIWOASTRA
SURAKARTA**

LAPORAN AKHIR PKM TEMATIK PERORANGAN



Ketua Pelaksana:

Kiswanto, S.Sn., M.A.

NIP/NIDN: 199008272019031012/0027089003

Anggota I:

Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN: 198105272008121001/0027058102

Dibiayai DIPA ISI Surakarta No: SP DIPA-023.17.2.677542/2022

Tanggal 17 November 2021

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi,

Sesuai dengan surat perjanjian pelaksanaan penelitian terapan

No.....

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

November, 2022

ABSTRAK

Pada kegiatan pendampingan penciptaan karya video clip musik yang berbasis pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengupayakan terealisasinya konsep dan implementasi visual pertunjukan musik (konser) dari karya lagu terakhir Djiwoastra yang berjudul “Panji”. Keterlibatan pengkarya dalam proyek ini adalah sebagai salah satu *produser* video clip musik sekaligus pihak pertama yang menjadi fasilitator gagasan visual video clip, dan Djiwoastra adalah subyek yang merepresentasikan gagasan sekaligus juga objek yang diuraikan permasalahan presentasi karya musik melalui konser yang akan disusun ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tematik (perorangan) dengan karya seni ini merupakan model kegiatan penciptaan seni musik, yang tentunya partisipatoris, dengan fokus kegiatan pada upaya penemuan model pendekatan proses kekaryaannya dan produk karya seni pertunjukan yang berbasis pada internalisasi keberagaman pengalaman. . Dengan pemanfaatan Drama Tari Panji diharapkan mampu merepresentasikan pola visual dari musik metal Nusantara yang mengintegrasikan estetika Timur sekaligus Barat. Karya ini akan memberikan transmisi pengalaman dan tantangan kreatif atas penyusunan rancangan video clip musik metal untuk penguatan kemampuan kekaryaannya kelompok musik Djiwoastra selanjutnya, khususnya dalam mengatasi permasalahan ekperimentasi kekaryaannya visual video clip musik yang menyelaraskan estetika Barat dengan Timur.

Kata Kunci: Video Clip Musik, Djiwoastra, Metal, Panji, Estetika Barat-Timur.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pengembangan Visual Drama Tari Panji Dalam Video Clip Musik Metal Kelompok Djiwoastra Surakarta” dapat diselesaikan dan dilaporkan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini dapat dilaksanakan dan diselesaikan berkat bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak yang turut terlibat, sehingga pada kesempatan ini penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang turut terlibat dalam mendukung dan membantu pelaksanaan penelitian ini.

Kepada lembaga LP2MP3M ISI Surakarta yang senantiasa mendorong dan memfasilitasi dosen untuk selalu meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian serta pengabdian kepada masyarakat. Pada kesempatan ini pula penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Fakultas Seni Pertunjukan dan pengelola Jurusan Etnomusikologi ISI Surakarta yang telah mendukung dan mendorong terselenggaranya kegiatan penelitian ini sebagai bentuk peningkatan mutu dan kinerja dosen dalam melaksanakan Tridarma.

Kami menyadari bahwa penelitian ini masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih jauh, baik dalam bentuk penelitian lanjutan maupun terapan karya dan *event* seni pertunjukan. Besar harapan kami agar luaran dari hasil penelitian ini dapat sesegera mungkin untuk direalisasikan dan diaplikasikan dalam bentuk program pengabdian kepada masyarakat berbasis karya dan produksi *event* seni pertunjukan moderasi.

Surakarta, 9 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	1
Halaman Pengesahan	2
Abstrak	3
Kata Pengantar	4
Daftar Isi	5
Bab I. Pendahuluan	6
A. Analisis Situasi	6
B. Permasalahan Mitra	9
Bab II. Metodologi	10
Bab III. Pelaksanaan Program	15
Bab IV. Kesimpulan	34
Daftar Pustaka	36
Lampiran 1. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran	18

BAB I : PENDAHULUAN

a. Analisis Situasi

Musik metal dipahami oleh masyarakat musik Indonesia sebagai musik yang hidup dan berkembang secara independen, baik dari gerakan ekonominya, publikasinya hingga konsep kekaryaan musiknya. Secara umum musik metal dikenal sebagai musik *under ground* atau gerakan bawah tanah karena kecenderungan kekaryaan musiknya yang membawa pesan-pesan gerakan perlawanan terhadap ketidakadilan. Banyak kelompok musik metal dunia dan Indonesia yang secara konseptual menggunakan narasi atau isu yang ada di dunia Barat, seperti kebudayaan Viking dan Norwegia. Menurut sejarah, musik metal memang lahir dan besar di dunia Barat, sebagai gerakan musik melawan arus. Ada beberapa musik metal yang menyematkan *folk* musik sebagai konsepnya--kendatitidakbanyak—mayoritas justru latah dengan kebudayaan Viking dan Norwegia. Melihat informasi tersebut *DNA* musik metal memang dibawa dari budaya Barat, baik secara ideologi dan warna musiknya.

Paparan di atas berbading terbaik dengan Djiwoastra, sebagai kelompok musik metal pendatang baru, Djiwoastra memberi warna baru di dalam budaya musik metal Indonesia, baik secara konsep maupun bentuk musik. Djiwoastra adalah proyek konstelasi pelaku (vokalis) senior musik metal Surakarta bernama Dewadji Ratriarka yang akrab panggil (Djiwo) dan Aji Agustian yang akrab dipanggil (Coky). Dua musisi tersebut bertemudan terbentuklah kelompok musik (band) Djiwoastra. Latar belakang Djiwo sebagai seorang vokalis metal, mencoba menulis sebuah narasi sekaligus konsep tentang sejarah kebudayaan bangsa Indonesia, khususnya budaya masa lalu suku Jawa untuk kemudian digunakan sebagai narasi pergerakan sebuah kelompok metal (Djiwoastra). Coky yang berlatar-belakang musisi dan komposer, mengejawantahkan narasi tersebut ke dalam garapan musik dengan *genre* metal.

Pertemuan keduanya saling menguatkan satu sama lain dalam penggarapan-penggarapan karya musik Djiwoastra. Dalam perjalanannya, Djiwoastra melibatkan personil tambahan seperti; Oky Prasetyo sebagai *Bassist*, Irfan Ariessa sebagai *Drummer*, Dion dan Reza sebagai musisi instrumen Nusantara perkusif yang antara lain gandrang Makassar, Aidil pada *puik-puik*, Eko Aprianto pada alat musik *Dog-Dog*, dan Daniel Saputra sebagai pengembang *aranssement* musik melalui olahan *Squenser*. Formasi tersebut lantas membuat gerbakan baru di duina musik metal, sebagai musik metal yang berkarakter Nusantara-is. Keterlibatan alat musik Nusantara, membuat Djiwoastra dianggap sebagai kelompok musik metal etnik.

Penjelasan di atas memberikan pemahaman bahwa, Djiwoastra adalah kelompok musik (band) beraliran metal yang memiliki keunikan tersendiri di wilayah konsep dan bentuk musik. Konsepnya mengambil risalah-risalah masa lalu tentang kedigdayaan Suku Jawa khususnya di abad 17 dan bentuk musikal yang mengakomodir alat-alat musik Nusantara seperti: Gandrang Makassar, Puik-Puik, Dog-Dog, Bale Ganjur Bali, Kidung Bali, Sindhenan Banyuwangi, Reong-an dan Pegangsih Bali, serta beberapa pola Angklung Caruk Banyuwangi. Dua aspek itu (Musik Metal dan Nusantara) yang membuat Djiwoastra menjadi unik dibandingkan dengan band metal lainnya.

Fakta musikal dalam karya-karya musik Djiwoastra selama ini dinilai secara kompositoris sudah ideal sebagai karya seni yang berupaya mengintegrasikan estetika Timur dengan barat. Kelompok musik Djiwoastra dipersiapkan sebagai kelompok musik yang mampu menjadi pioneer atas inovasi-inovasi hibridasi kebudayaan yang menyeimbangkan arus pengaruh budaya global. Kehadirannya selama ini sangat menyita perhatian generasi muda dunia, dan menjadi salah satu agen kebudayaan Nusantara untuk kembali dikenal masyarakat global dengan tata cara dan media masa kini. Keberadaannya yang cukup kuat dalam hal kekaryaan komposisi musik yang mencampurkan idiom-idiom musik metal dengan beragam idiom musik Nusantara perlu diperkuat dengan kesiapan presentasinya melalui rancangan inovasi visual lewat pendampingan kekaryaan video clip musik. Rancangan inovasi visual melalui

presentasi video clip musik untuk kelompok musik Djiwoastra seharusnya memiliki warna dan nafas yang sama dengan kekaryaannya musiknya, yaitu warna dan nafas hibridasi timur dan barat. Kesempatan merancang inovasi video clip musik metal bagi Djiwoastra merupakan celah yang harus diisi demi kesiapannya menyambut persaingan dengan kelompok-kelompok musik global.

Sementara ini kelompok musik metal Djiwoastra belum memiliki pengalaman dalam penggarapan secara serius terhadap presentasi karya-karya musiknya melalui pertunjukan musik (konser). Pertunjukan musik (konser) merupakan wahana lain yang lebih luas dapat dimanfaatkan sebagai ruang kreatif yang memuat pesan-pesan ke-Nusantara-an. Video clip musik adalah ruang visual yang mampu dimanfaatkan untuk memperkuat pesan-pesan musikal selain pertunjukan. Dengan memanfaatkan potensi garap sebuah video clip musik maka presentasi kekaryaannya Djiwoastra akan lebih diperkuat.

Pada kegiatan pendampingan penciptaan karya video clip musik yang berbasis pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengupayakan terealisasinya konsep dan implementasi visual pertunjukan musik (konser) dari karya lagu terakhir Djiwoastra yang berjudul “Panji”. Pada karya lagu tersebut, Djiwoastra secara sengaja mempelajari, mengeksplorasi, dan melakukan kreativitas melalui pemanfaatan kisah Panji. Karya musik yang direpresentasikan secara auditif dengan garapan paduan suara Jawa dan musik metal cukup memukau publik metal global yang kemudian terstimulasi untuk mengetahui lebih banyak tentang Panji. Potensi terkabarkannya kembali kisah Panji melalui karya lagu Djiwoastra tersebut menghasilkan banyak peluang untuk menambah kekuatan atas karya lagu melalui presentasi video clip musik dengan memasukkan unsur visual Drama Tari Panji sebagai ilustrasi karya musik. Keberhasilan mewujudkan presentasi visual pertunjukan musik dengan garapan Drama Tari Panji di dalam konser karya lagu Panji Djiwoastra menjadi sebuah eksperimen yang pasti akan memperkuat daya kreatif dari Djiwoastra dalam mengembangkan wujud-wujud presentasi visual musik berbasis integrasi estetika timur dengan barat.

b. Permasalahan Mitra

Mengacu pada uraian analisis situasi di atas, permasalahan mitra berada pada siasat presentasi visual melalui video clip musik karya kelompok musik Djiwoastra berjudul Panji. Tindakan dan kegiatan percobaan memasukkan unsur drama tari Panji sebagai paduan konsep musikal Djiwoastra merupakan siasat mengkonstruksi visual musik dengan menitikberatkan pada persoalan keselarasan, keseimbangan dan keterpaduan antar elemen musikal dan visual video clip musik yang berbasis pada integrasi estetika timur dan barat. Seluruh bahan untuk menyusun visual video clip musik harus padu menjadi satu tidak boleh satu dengan yang lainnya saling mendominasi. Keterpaduan itu yang masih menjadi tantangan ke depan bagi kelompok musik metal Djiwoastra.

Melihat masalah itu, kami bersepakat untuk berkerjasama menyusun musik dengan menitik-beratkan kepada strategi mengkonstruksi video clip musik dengan persandingan antara budaya musik Barat dan musik Nusantara yang dibingkai melalui karya lagu musik metal Djiwoastra berjudul Panji dengan Drama Tari Panji. Keterlibatan pengkarya dalam proyek ini adalah sebagai salah satu *produser* video clip musik sekaligus pihak pertama yang menjadi fasilitator gagasan visual video clip, dan Djiwoastra adalah subyek yang merepresentasikan gagasan sekaligus juga objek yang diuraikan permasalahan presentasi karya musik melalui konser yang akan disusun ini.

BAB II: METODOLOGI

A. Metode Kegiatan

Proses penciptaan karya seni, selalu didasari pada intuisi setiap kreator seni. Setiap seniman, memiliki cara sendiri untuk mencipta sebuah karya seni. Proses tidak selalu terukur dan terstruktur, bagi sebagian seniman. Ada juga yang menjalani proses secara terstruktur dan sistematis. Pada dasarnya semua benar, karena estetika adalah entitas yang bebas nilai, tidak ada yang baik dan buruk, semua adalah refleksi pengalaman sang kreator. Bagian ini memuat penjelasan tentang metodologi atau pendekatan penciptaan karya. Di dalamnya mengungkap hal-hal yang berkenaan dengan tata cara yang dilakukan dalam mencipta karya seni. Menyusun komposisi musik baru merupakan salah satu sarana atau cara seniman untuk menghasilkan produkseni. Masing-masing seniman memiliki cara atau prosedur tersendiri dalam menyusun karya sesuai dengan kebiasannya (Sukerta 2011: 67).

Metodologi yang digunakan dalam penciptaan seni ini adalah strategi menyatukan unsur visual yaitu pertunjukan musik metal dengan drama tari Panji. Penyatuan itu dimaknai bahwa, menyatukan dua estetika seni yang berbeda ke dalam satu sistem kerja musik metal adalah upaya meleburkan dan kemudian memunculkan rasa estetika yang baru. Dengan demikian pendekatan ini bersifat sangat teknis dan mempertimbangkan aspek-aspek penting musik seperti harmoni, ritme, tempo, dan *rasa* juga di dalam Drama Tari.

Landasan pemikiran dari usulan kegiatan PKM Tematik Perorangan kemitraan karya seni ini adalah menempatkan karya seni sebagai media internalisasi perbedaan selera, gaya, kompetensi, termasuk juga pendekatan kompositoris di bidang musik dan juga pertunjukan, untuk membuka peluang terjadinya transmisi pengetahuan dan pengalaman kekaryaannya pertunjukan musik (konser) sebagai modal

tumbuhnya ragam kreativitas baru dalam pengembangan visual video clip musik metal di dunia global.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tematik (perorangan) dengan karya seni ini merupakan model kegiatan penciptaan seni musik, yang tentunya partisipatoris, dengan fokus kegiatan pada upaya penemuan model pendekatan proses kekaryaan dan produk karya seni pertunjukan yang berbasis pada internalisasi keberagaman pengalaman. Metode *Partisipation Action Reasearh* diutamakan dalam kegiatan ini. Kegiatan ini menjadi wahana untuk mewujudkan rangkaian kerjasama saling memahami antara kedua belah pihak—tim pelaksana kegiatan dengan kelompok musik metal Djiwoastra—guna mencari kesepahaman pengetahuan atas kelemahan dan kekuatan masing-masing, menguatkan potensi satu sama lain, kemudian menemukan *problem solving* atas tantangan karya musik yang berbasis internalisasi keberagaman pengalaman (Kemmis, 1988: 44). Indikator keberhasilan dari penelitian dengan model penciptaan seni partisipatoris ini antara lain adalah (1) ditemukannya pengetahuan, metode, maupun media seni yang mampu mengoptimalkan kegiatan penciptaan pertunjukan musik metal dengan ragam visual drama tari Panji, (2) terciptanya karya pertunjukan musik metal dengan nuansa drama tari Panji yang baru, dan (3) secara sosio-psikologis mampu menciptakan jejaring kemitraan baru, mengangkat prestasi partisipan dalam hal ini kelompok musik metal Djiwoastra, mengingat model penciptaan seni partisipatoris sarat dengan nilai kemanusiaan dengan keterlibatan partisipan (Bharuna, 2004:21).

Pelaksanaan kegiatan kemitraan penciptaan karya musik ini terbagi dalam tiga tahapan kegiatan yang antara lain sebagai berikut:

1. Persiapan

Melakukan riset lapangan dan partisipatoris dengan kegiatan Pengamatan, wawancara, perekaman aktivitas, dan riset partisipatoris guna memahami persepsi, potensi kemampuan, dan kebutuhan presentasi karya musik metal dengan visual video clip dari partisipan kelompok musik metal Djiwoastra. Selain riset lapangan, juga dilakukan studi literatur dan dokumen audio-visual terkait budaya metal dan ragam karya pertunjukan dan video clip musik metal yang berkembang di dunia. Input data dan analisis pada tahap riset ini akan menghasilkan rekomendasi model penciptaan dan gagasan karya metal dengan eksplorasi teknik komposisi vokal. Kegiatan riset pada tahap ini dilakukan bersama mitra yaitu kelompok musik metal Djiwoastra.

2. Pembentukan

Pada tahap ini dilakukan kegiatan riset eksperimental, mencakup eksplorasi penciptaan dan komponen teknologi pendukung penciptaan karya video clip musik. Penentuan ragam visual, busana, garap tari, properti tari, dramaturgi video tari, busana musisi, ornamen visual sebagai setting pengambilan gambar, dan lain-lain fokus media video clip musik yang dipilih untuk eksperimentasi karya visual dari musik kali ini. Setelah penentuan media seni, kemudian dilakukan eksperimentasi di wilayah pembuatan video clip musik dengan berbagai uji coba internalisasi karakter video clip musik metal dengan drama tari Panji. Proses pembentukan model penciptaan karya video clip musik, dilakukan dalam skala studio, dengan berbagai bentuk latihan. Dilanjutkan dengan uji studio berupa presentasi skala kecil dengan mengundang komponen narasumber antara lain; akademisi musik, musisi metal, dan pengamat musik. Penyelesaian pada tahap ini adalah sudah dihasilkannya *prototipe* karya rancangan video clip musik metal dengan mengeksplorasi drama tari.

3. Presentasi

Melakukan finalisasi, dan ekperimentasi hasil karya video clip musik dari bahan evaluasi. Selanjutnya dilakukan proses perekaman dan presentasi karya pertunjukan musik dalam wujud publikasi video clip musik di youtube dari akun milik kelompok musik metal Djiwoastra. Pada tahap ini juga dikumpulkan data evaluasi dari masyarakat penggemar musik metal, pelaku musik metal, dan seniman dalam berskala terbatas, termasuk juga mitra pengguna. Hingga akhirnya diperoleh hasil produk karya video clip musik metal dengan elemen Drama Tari Panji, beserta publikasi jurnal ilmiah.

Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan karya musik ini menggunakan instrumen metodologis sebagai berikut.

1. Sumber Data

a. Partisipan dan Narasumber:

- Kelompok Musik Metal Djiwoastra
- Literatur mengenai musik metal, musik Nusantara, dan penciptaan musik
- Studi dokumen audio-visual karya-karya musik metal dunia.

b. Pengumpulan data lapangan

- Pengamatan dokumentasi karya pertunjukan musik, pementasan kelompok musik metal Djiwoastra, dan video clip, wawancara, dan riset partisipatoris guna memahami persepsi, potensi kemampuan, dan kebutuhan kompositoris dari kelompok musik Djiwoastra
- FGD dengan pengamat metal, penggemar metal, komposer.
- Riset Eksperimentasi penciptaan karya musik metal
- Riset Eksperimentasi komponen teknologi untuk mendukung visual artistik musik.

B. Solusi yang Ditawarkan

Kegiatan ini menawarkan gagasan untuk membuat karya visual video clip musik metal Djiwoastra yang merepresentasikan perkawinan estetika Barat dan estetika Timur dengan pengembangan garap Drama Tari Panji sebagai ilustrasi. Garapan visual dalam video clip. Dengan pemanfaatan Drama Tari Panji diharapkan mampu merepresentasikan pola visual dari musik metal Nusantara yang mengintegrasikan estetika Timur sekaligus Barat. Karya ini akan memberikan transmisi pengalaman dan tantangan kreatif atas penyusunan rancangan video clip musik metal untuk penguatan kemampuan kekaryaannya kelompok musik Djiwoastras selanjutnya, khususnya dalam mengatasi permasalahan ekperimentasi kekaryaannya visual video clip musik yang menyelaraskan estetika Barat dengan Timur.

C. Target Luaran

1. Karya video clip musik metal dengan elemen visual drama tari Panji
2. Laporan dan jurnal ilmiah
3. Publikasi karya video clip musik di youtube.

BAB III : PELAKSANAAN PROGRAM

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kali ini bertujuan untuk penciptaan karya visual video clip musik metal Djiwoastra yang merepresentasikan perkawinan estetika Barat dan estetika Timur dengan pengembangan garap Drama Tari Panji sebagai ilustrasi. Garapan visual dalam video clip. Dengan pemanfaatan Drama Tari Panji diharapkan mampu merepresentasikan pola visual dari musik metal Nusantara yang mengintegrasikan estetika Timur sekaligus Barat. Karya ini akan memberikan transmisi pengalaman dan tantangan kreatif atas penyusunan rancangan video clip musik metal untuk penguatan kemampuan kekaryaannya kelompok musik Djiwoastras selanjutnya, khususnya dalam mengatasi permasalahan ekperimentasi kekaryaannya visual video clip musik yang menyelaraskan estetika Barat dengan Timur. Hingga dibuatnya laporan kemajuan ini, proses kegiatan sudah dilaksanakan 90%, yang hanya menyisakan kegiatan penulisan naskah akademik kegiatan pengabdian.

A. Pertimbangan Perumusan Gagasan Karya

Munculnya gagasan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penciptaan karya seni ini, telah diawali sebelumnya dengan keinginan untuk melakukan kolaborasi dan kesadaran penuh tentang kompetensi dominan yang dimiliki antara tim peneliti dengan pihak Djiwoastra sebagai kelompok musik mitra dalam kegiatan ini. Pada pertemuan awal sebelum perencanaan kegiatan ini, kelompok Djiwoastra telah mengutarakan keinginannya tentang pembuatan karya musik metal dengan percobaan pepaduan unsur musikal paduan suara yang tidak lain merupakan fokus kompetensi dari peneliti. Melalui keinginan dan kesadaran inilah yang kemudian arah bentuk karya menjadi lebih cepat terbayangkan karena telah memiliki arahan tujuan yang sangat jelas yaitu mencipta bentuk karya musik metal dengan unsur paduan suara di dalamnya. Berpijak dari adanya arahan bentuk penciptaan karya musik inilah, maka kegiatan kolaborasi penciptaan karya musik

dilakukan mulai dari tahap persiapan yang berisi tahapan riset dan perumusan gagasan karya.



Foto 1. Profil personal musisi kelompok musik Djiwoastra

Perumusan gagasan karya dilakukan dengan tahapan pembicaraan dan penyepakatan. Setidaknya terdapat dua tahap yang dibicarakan secara urut antara lain adalah penentuan gagasan tema atau isi pesan karya, dan gagasan musikal, meski kedua tahapan tersebut masing-masing memiliki kompleksitas permasalahan dan pertimbangan yang butuh dipecahkan dan ditentukan.

Pada tahap penentuan gagasan tema pada kegiatan penciptaan karya musik ini secara penuh diserahkan kepada kelompok Djiwoastra. Hal ini dikarenakan, kelompok Djiwoastra sebagai kelompok musik metal telah memiliki acuan dan prinsip-prinsip dalam menentukan tema atau gagasan isi yang selalu digunakan dalam setiap kegiatan penciptaan karya. Genre musik metal bukan tumbuh dari genre musik populer. Pada awal kemunculan Genre ini, justru lebih dekat pada perkembangan paradigma musisi rock yang mulai menggunakan musik untuk menyuarakan aspirasinya dengan gaya

pengekspresian yang tegas, marah, atas ketidak-adilan dan situasi sosial yang dianggapnya menyimpang. Hal ini membuat karakter genre musik metal salah satunya adalah mementingkan gagasan isi dan pesan-pesan kritik dalam aktivitasnya memproduksi karya musik. Oleh karena itulah maka, pelaku musik metal memiliki keutamaan dalam memikirkan secara serius tentang gagasan isi setiap karya. Pemberian ruang pengembangan gagasan isi kepada kelompok musik metal Djiwoastra, sebenarnya adalah salah satu penghormatan untuk kebebasan pelaku musik metal menerapkan perihal prinsip yang telah melekat menjadi kebiasaan produksi dalam karya musik mereka.

Beberapa prinsip kelompok musik Djiwoastra yang dikenali peneliti sebagai bagian esensial yang harus diberi keutamaan dalam penggalian gagasan karya antara lain adalah (1) komitmen yang mencoba diperjuangkan konsistensinya dalam mengusung *local knowlarge* budaya Nusantara untuk membaca jaman kekinian, dan (2) komitmen karya musikalnya yang mencoba konsisten dalam mengusung prinsip hibridasi antara musik metal dengan idiom-idiom musik Nusantara.

Selama kurang lebih 1 tahun umur komunitas Djiwoastra, setidaknya telah terlahir 4 karya musik metal yang terhibridasi dengan idiom-idiom musik Nusantara termasuk juga narasi-narasi sejarah kebudayaan Nusantara yang tersuarakan melalui lirik. Sejak pendirian komunitas Djiwoastra sudah tercetus komitmen, bahwa melalui karya musik metal dan kehidupannya dalam jejaring komunitas musik metal, secara konsisten akan mengusung ke-Nusantara-an. Bagi Djiwoastra, karakter budaya Nusantara penting ditanamkan kembali pada generasi kekinian sebagai '*adeg-adeg*' bangsa Nusantara yang mulai tergerus oleh arus besar budaya global. Kebudayaan Nusantara sesungguhnya sudah sangat canggih untuk diyakini sebagai ideologi, cara hidup, beserta cara pandang dalam mensikapi hidup di masa kini.

Melalui komitmen itu, secara disadari dan dengan konsisten, mereka selalu melakukan penggalian narasi-narasi kebudayaan Nusantara yang kontekstual dengan permasalahan aktual di masa kini kemudian diekspresikan dengan membuat narasi musik berupa lirik juga karya musik metal dengan hibridasi idiom-idiom musiki

Nusantara. Kualitas karya dari kesungguhan komitmen mereka akhirnya mampu menyita perhatian publik musik populer khususnya metal di Indonesia. Meski belum mampu menciptakan ajakan untuk menjadi *trend* dalam karya musik metal, setidaknya Djiwoastra sudah berhasil mendapat apresiasi, diperhitungkan, dan diakui kualitas karya hibridasinya sebagai karya yang menarik. Respon yang belum terlalu berdampak semacam ini mungkin dapat dimaklumi karena komunitas musik metal Djiwoastra tergolong baru, dan belum banyak karya yang terlahir sebagai pembuktian selanjutnya. Sebagai langkah awal, karya Djiwoastra sudah dianggap berhasil dalam komitmennya hidup di ‘ruang antara’ yang ‘sunyi’, bahkan melalui kualitas karyanya sudah mampu menunjukkan peluang bahwa menggunakan idiom musik Nusantara di jalur musik populer masih niscaya dilakukan untuk bersaing mendapatkan apresiasi publik kekinian, asalkan mampu mempertaruhkan kualitas karya yang selalu memukau.

Tahapan riset awal dengan membaca realitas karakter komunitas Djiwoastra, prinsip karya, dan juga prestasi-prestasi karya Djiwoastra, pada akhirnya menjadi pertimbangan penting bagi peneliti untuk mengambil sikap dalam pengembangan gagasan karya. Yang jelas, pada tahapan pengembangan gagasan karya ini tim peneliti hampir sepenuhnya mengikuti karakter dari komunitas mitra yaitu kelompok musik metal Djiwoastra yang cenderung akan mengembangkan gagasan isi mengangkat tema-tema budaya Nusantara yang relevan dengan aktualisasi jaman sebagai narasi lirik. Kemudian, pemanfaatan idiom-idiom musik Nusantara menjadi bagian yang harus ada dalam pengepresian musikal karya kelompok musik metal Djiwoastra.

B. Gagasan Tema dan Isi Karya

Pada kesempatan kolaborasi penciptaan karya musik metal ini, kebetulan beberapa waktu sebelumnya kelompok musik Djiwoastra sedang intens membicarakan tentang isu pandemi Covid-19 yang sedang melanda dunia. Pada pembicaraan internal

dalam kelompok Djiwoastra, mereka cenderung melihat pandemi ini sebagai sebuah peristiwa peperangan yang sedang terjadi di dunia ini. Mereka bahkan mengandaikan bahwa penciptaan virus Covid-19 tak ubahnya seperti penciptaan senjata biologis baru yang canggih, sedang digunakan untuk melakukan berbagai ancaman. Meski prespektif ini bersifat asumsi yang belum teruji kebenarannya, namun Djiwoastra berhak membicarakannya dengan sudut pandangnya yang bebas.

Yang menarik dalam proses perbincangan internal kelompok Djiwoastra adalah, mereka mencoba mesikapi Covid-19 dan situasi pandemi sebagai peperangan bentuk baru di muka bumi, dengan sudut pandang kebudayaan Nusantara di masa lalu. Kelompok musik Djiwoastra mempelajari dengan serius literatur-literatur kesejarahan Nusantara khususnya untuk mengetahui kebijaksanaan *local knowlarge* leluhur dalam mensikapi peperangan besar dimuka bumi. Penjelajahan literasi kelompok Djiwoastra sampai pada pembacaan kesejarahan tentang perspektif peperangan menurut *local knowlarge* jaman Majapahit.

Temuan kelompok Djiwoastra tentang penjelajahan kesejarahan Majapahit adalah, (1) bahwa setelah kerajaan Majapahit memiliki kekuasaan besar di Nusantara (hingga wilayah Asia), rupanya Majapahit mulai merekonstruksi sudut pandangnya tentang perang. Majapahit yang kala itu terpercaya menjadi kerajaan dengan kekuatan besar disertai dengan kedigdayaan pasukannya yang tak terkalahkan, rupanya justru merefleksikan kembali tentang kekejaman perang yang telah ditimbulkannya selama melakukan penaklukan-penaklukan dengan militer terhadap negara-negara jajahannya. Diceritakan pada fase ini, Hayam Wuruk sebagai raja Majapahit di kala itu, menangis dan kemudian marah besar kepada Gajah Mada yang telah meluluh-lantakan sebuah negara jajahan barunya. Ribuan tentara perang musuh terbunuh dalam perang, kesedihan rakyat negara jajahannya-pun menjadi-jadi, hingga sang raja Hayam Wuruk tidak tega melihatnya. Karena permasalahan itu, akhirnya berangsur-angsur Majapahit merubah caranya berperang dengan mengembangkan perang diplomatik atau perang kecerdasan ketika harus menaklukkan negara lain. Perang militer mulai ditinggalkan, karena pertimbangan bahwa Majapahit telah populer dikenal sebagai negara yang

adidaya dimasa itu. Maka tak perlu lagi membangun kepercayaan tentang ke-adidaya-an Majapahit dengan harus menunjukkan kesaktian militernya. Meski masih melakukan ekspansi perluasan kekuasaan dengan penaklukan-penaklukan negara lain, namun Majapahit telah menganggap calon-calon musuhnya telah mengetahui ketangguhan Majapahit. Maka yang dibutuhkan pada saat itu adalah cukup negosiasi, maukah negara itu melawan kedigdayaan Majapahit dengan tunduk dan patuh pada aturan, atau tetap mau mencoba melawan secara militer dengan peperangan kecil. Umumnya, pada saat strategi pereang diplomatis Majapahit dikembangkan tidak ada negara musuh baru Majapahit yang memilih untuk berperang senjata. Mereka umumnya takluk dengan negosiasi yang dilakukan oleh utusan-utusan Majapahit yang umumnya adalah cedikia.

Yang kedua (2) seiring dengan rovolusi perubahan cara perang, Majapahit juga melakukan revolusi terhadap persenjataan yang dimilikinya. Semua jenis senjata yang dimiliki Majapahit pada saat itu (khususnya senjata genggam seperti keris, pedang, dan tombak) direvolusi menjadi benda estetis. Meski tidak merubah fungsi senjata yang masih bisa digunakan untuk perang, namun pada masa itu, Majapahit konsentrasi mengembangkan nilai estetis senjata-senta itu dari memperindah bentuk (dapur), pamor (hiasan dalam besi pusaka) dan juga keindahan warangka (sarung luar pusaka). Hal ini diketahui sebagai langkah nyata untuk mengubah secara perlahan *mindset* dari kesatria-kesatria perang Majapahit terhadap senjata yang dimilikinya. Ketika senjata itu telah memiliki keindahan, maka pemiliknya akan ‘sayang’ atau dalam bahasa Jawa ‘eman’ menggunakan senjata tersebut untuk kekejaman. Sangat disayangkan jika senjata-senjata yang telah indah tersebut dikotori dengan darah manusia yang sulit untuk dibersihkan ketika sudah menempel pada besi. Dalam filosofi Majapahit yang dikembangkan pada saat itu adalah, bahwa keindahan-keindahan yang dikembangkan pada senjata itu akan menutupi dan mengalihkan perhatian penggunaanya untuk berbuat bengis. Atau dalam semboyan berbahasa Jawa disebut “Wengise gaman katindih manis” (terj: kekejaman sebuah senjata telah tertindih/tertimpa dengan kemanisan estetisnya). Dua pembelajaran tentang revolusi

perspektif perang dan senjata ini terbukti tertulis dalam kitab-kitab Panji yang memang diproduksi oleh Majapahit sebagai kitab khas dari negaranya pada abad 13-14 Masehi.

Penemuan *local knowlarge* pada kitab Panji yang dibuat pada masa Majapahit ini akhirnya menjadi acuan kelompok Djiwoastra untuk membaca situasi kebangisan Covid-19 dan situasi pandemi yang diciptakannya, jika peristiwa itu dilihat sebagai sebuah konspirasi perang antar negara-negara di dunia. Melalui *mind set* revolusi perang yang diciptakan Majapahit maka dapat menjadi refleksi penumbuhan rasa bijak pada para penguasa negara-negara didunia, bahwa kecanggihan penciptaan teknologi perang maupun upaya untuk menciptakan tata cara perang baru, setidaknya tetap menggunakan kebijaksanaan. Bahwa untuk penaklukan dan pelebaran kekuasaan wilayah negara, tidak harus dilakukan dengan peperangan yang mengakibatkan terbunuhnya banyak manusia. Kedigdayaan negara-negara besar cukup ditunjukkan melalui diplomasi. Meski senjata-senjata biologis canggih sudah tercipta, tetapi bukan berarti senjata tersebut harus diujikan kepada musuh, senjata hanyalah perangkat untuk membuktikan kedigdayaan, ketika itu ditunjukkan pengetahuannya melalui diplomasi maka sebaiknya senjata-senjata canggih tersebut tidak lantas harus digunakan secara nyata.

Dalam falsafah Majapahit melalui kitab Panji juga menyebutkan bahwa “*perang butuhe hamung menang, ora perlu ngumbar pati*” (terj: dalam peperangan yang dibutuhkan hanyalah kemenangan, dan kemenangan tersebut bisa diperoleh tanpa harus menelan korban jiwa (diplomasi dengan cukup menunjukkan kecanggihan senjata). Falsafah revolusi perang Majapahit ini akhirnya dipilih menjadi gagasan isi dalam mengembangkan narasi lirik pada karya musik Djiwoastra. Yang antara lain menjelaskan esensi dari kitab Panji khususnya pada sub-kisah tentang berkembangnya perang diplomasi dan revolusi senjata menjadi benda estetik.

Penentuan tema ini diperoleh melalui beberapa kali perbincangan antara Djiwoastra dengan perwakilan tim peneliti, riset-riset literasi yang difasilitasi oleh tim peneliti, dan juga beberapa kali forum grup diskusi yang juga difasilitasi untuk mempertemukan Djiwoastra dengan akademisi sejarah nusantara, dan juga pengamat

musik. Berikut ini adalah foto peristiwa diskusi internal kelompok Djiwoastra yang terjadi dalam proses perumusan gagasan isi.



Foto. 2. Perbincangan internal kelompok Djiwoastra dalam merumuskan `gagasan isi karya di *basecamp* kelompok musik Djiwoastra.

C. Gagasan Garap Musik

Berpijak dari penentuan gagasan isi, sebagai tahap proses selanjutnya adalah memperbincangkan gagasan musikalitas dari karya. pada proses penentuan gagasan musik yang telah dilakukan, mengalami proses yang tidak serumit dan selama proses penentuan gagasan isi. Hal ini dikarenakan tim peneliti dan kelompok musik Djiwoastra telah menyepakati bahwa, beberapa unsur-unsur terkuat yang terkandung dalam gagasan isi akan digunakan sebagai rujukan utama dalam pengembangan gagasan musikal.

Pada proses penentuan gagasan musik, ditemukan adanya unsur-unsur identik yang terkandung dalam pilihan gagasan tema/isi yang telah ditentukan. Unsur-unsur tersebut antara lain adalah (1) suasana perang yang dianggap melekat menjadi bagaian dari sumber penceritaan tema ini. Alasannya adalah, keinginan bercerita tentang revolusi *mind set* Majapahit tentang cara berperang, tetap identik dengan hadirnya

situasi atau suasana perang yang ada dalam pikiran pengembang revolusi tersebut yaitu cendikia-cendikia cerdas yang dimiliki oleh Majapahit. (2) tema lirik yang dikembangkan dalam karya lagu Djiwoastra adalah ruang verbal yang akan membicarakan tentang (a) revolusi model perang diplomatis yang dianggap lebih bijaksana, (b) revolusi senjata yang berubah menjadi benda estetis, yang kemudian menjadi tabir yang menutupi kibengisan sebuah senjata, dan (c) ruang verbal yang menghujat kekerasan perang yang masih dikembangkan oleh penguasa-penguasa negara besar hingga saat ini.

Suasana perang yang telah ditetapkan menjadi dasar dari pengembangan suasana musikal utama dalam proses penciptaan karya baru Djiwoastra ini, kemudian mencoba ditafsir dengan langkah mencari referensi padanan dari imajinasi suasana perang yang diinginkan. Proses referensial musikal ini akhirnya mengarahkan tim peneliti dan juga kelompok musik Djiwoastra untuk menetapkan bentuk Symphony Metal dan gaya theme song pada film-film perang kolosal sebagai rujukan bentuk dari pengembangan karya musik baru Djiwoastra kali ini. Symphony Metal adalah subgenre dari musik heavy metal yang bentuknya menggabungkan elemen metal (distorsi, ritmik padat, dan tempo cepat) dengan elemen musik orkestra yang berunsur penggunaan instrumen symponic, dan choral (paduan suara choir). Adapun *theme song* merupakan *song* tematik pada sebuah film. *Theme song* perang kolosal biasanya menggunakan instrumen orkestra lengkap (instrumen *symponic* dan *choral*) dengan mengusung suasana ketegangan perang pada kesan ruangan yang besar (kolosal). *Theme song* film perang kolosal ini menjadi rujukan pengembangan/pendekatan aransemen symponic dan mode choral yang akan dikembangkan dalam penciptaan karya baru kelompok musik Djiwoastra.

Pada proses pencarian ternyata menunjukkan bahwa, padanan imajinasi suasana musik telah ada sebelumnya dilakukan oleh sedikit kelompok metal di dataran Eropa. Beberapa diantara kelompok musik yang menjadi rujukan dan telah mengembangkan bentuk musik *Symphony Metal* antara lain adalah(1) Karya musik

kelompok Septicflesh dalam album Anomalie (2020), (2) karya kelompok musik metal Burgerkill dalam lagu berjudul Killkestra (2020), (3) karya musik instrumental kelompok Symphonic Metal berjudul The Heavy Metal Orchestra-void of Sanity(2016), dan bentuk-bentuk musik metal menggunakan paduan suara atau choir yaitu (4) karya musik DOOM Eternal berjudul The Heavy Metal Choir (2020), dan (5) karya musik Peter Crowley berjudul The Angel of Mercy (2013). Adapun referensi theme song dari film kolosal yang menjadi rujukan adalah Main Theme Song film The Hobbit (2013) dan The lord of The Ring (2013).

D. Proses Penyusunan Karya

Melalui penentuan gagasan musik yang mengambil bentuk referensial dari pengembangan gaya musik symphony metal dan theme song film perang kolosal. Tim peneliti dan kelompok djiwoastra memulai proses penyusunan karya dengan tahapan-tahapan latihan yang telah direncanakan, yang dapat terlaporkan sebagai berikut:

1. Proses Penyusunan Draft *Main* Musik dari Band

Proses penyusunan musik dimulai dari menyusun mode permainan instrumen band yang disepakati menjadi dasar pengembangan aransemen symphony. Pada proses penyusunan draft permainan musik band ditentukan (1) struktur lagu yang diawali dari intro, tema 1, reff, interlude, tema lagu 1, dan ending, (2) *lick* atau permainan ritmik dari instrumen gitar, pukulan drum, dan bass pada setiap bagian struktur lagu. (3) penentuan progres chord. Pada proses penyusunan draft *main* musik band ini juga turut menentukan durasi karya yang akhirnya berdurasi 7 menit, 39 detik. Pada proses penyusunan draft *main* musik band ini dipimpin oleh komposer kelompok musik Djiwoastra yaitu Aji Agustian, S.Sn. (alias Coky) yang terpandu dengan intensif oleh anggota tim peneliti Bondan Aji Manggala, M.Sn. proses penyusunan draft *main* musik

band ini dilakukan sebanyak 15 kali kegiatan. Berikut adalah foto proses latihan dalam kegiatan penyusunan draft *main* musik band.



Foto. 3. Proses latihan penyusunan draft *main* musik Band di studio.

2. Proses Penyusunan Lirik Lagu

Tahap penyusunan lirik lagu dilakukan bersamaan dengan proses penyusunan draft musik di atas. Meski waktunya bersamaan namun proses penyusunan lirik ini dilakukan dilain tempat dalam kegiatan personal yang dilakukan oleh vokalis kelompok musik Djiwoastra bernama Dewaji Ratriarka yang juga didampingi oleh teman diskusi pembuatan lirik yaitu Bondan Aji Manggala, M.Sn. Setelah proses penulisan lirik selesai dilakukan, maka kemudian vokalis Djiwoastra mencoba menerapkan lirik yang telah dibuatnya kedalam racikan draft musik band yang telah dibuat. Proses penerapan lirik ini dilakukan distudio latihan band selama kurang lebih 5 kali kegiatan.

3. Penyusunan Aransemen Symphony

Menjelang penyusunan draft musik band selesai dibuat (sudah tampak struktur dan kejelasan progres chord-nya), maka disusul berikutnya adalah proses desain aransemen symphony. Proses penyusunan aransemen symphony ini meliputi penulisan notasi untuk instrumen orkestra lengkap sebanyak 116 track instrumen, dan juga aransemen untuk paduan suara (choir) sebanyak 4 jenis suara (sopran, tenor, alto, dan suara bas). Proses penulisan desain aransemen menggunakan notasi ini berlangsung cukup lama (sekitar 30 hari), mengingat instrumen orkestra yang digunakan cukup banyak. Pertimbangan penggunaan instrumen yang banyak, formasi instrumen orkestra lengkap, ini bertujuan untuk membesarkan kesan ruang kolosal dari imajinasi suasana peperangan yang diharapkan. Motif-motif permainan instrumen orkestra yang diterapkan adalah motif-motif yang menunjang terciptanya suasana tegang, dan meningkatkan tensi emosi pada karya lagu ini. Hal ini juga diberlakukan untuk pengembangan desain aransemen choir. Dimana pilihan untuk menerapkan permainan nada panjang atau yang disebut dalam istilah musik motif *legato* dominan diterapkan dalam penyusunan desain aransemen symphony, selebihnya diterapkan pengembangan teknik *stacato* dikhususkan pada bagian interpetasi idiom vocal kecak Bali pada salah satu bagian komposisi lagu. Proses penyusunan desain aransemen symphony ini dilakukan secara kolaboratif antara tim peneliti dengan Daniel Saputra, S.Sn. perwakilan dari kelompok musik Djiwoastra yang bertugas sebagai pengembang instrumen *syntisycer* (perangkat instrumen elektronik yang mampu mewadahi garapan aransemen instrumen *symphony*).

Setelah desain aransemen berupa notasi instrumen symphony selesai dibuat, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mentranfer notasi tersebut kedalam perangkat *midi controler* yang lengkap dengan *sound banking* instrumen symphony yang telah terpilih sebelumnya. Jadi, kemunculan instrumen *symphony* pada karya musik baru Djiwoastra ini dilakukan bukan secara langsung dilakukan oleh kelompok musisi orkestra melainkan dari hasil olahan teknologi midi controler dengan sound banking

yang telah terpilih. Berikut ini adalah foto proses tranfer notasi aransemen ke dalam *midi controler* yang langsung diimplemetansikan kedalam proses *recording*.

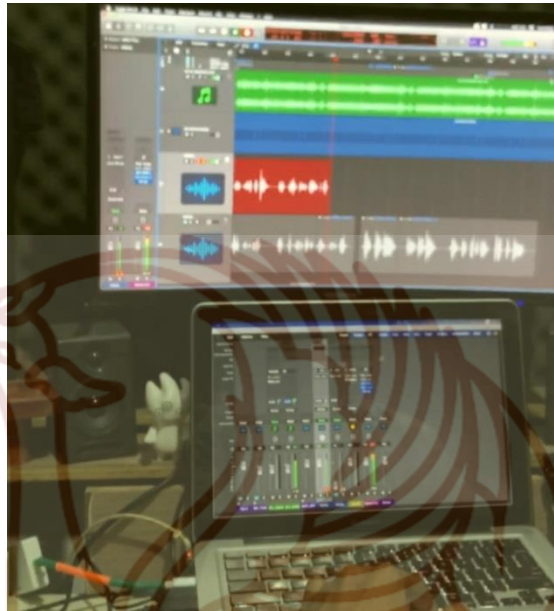


Foto. 4. Proses tranfer notasi aransemen instrumen symphony secara elektronik ke dalam perangkat *midi controler* dan aplikasi *sound recorder*.

4. Penyusunan Video Musik

Pada tahap proses pembuatan video musik setidaknya terdapat dua jenis proses yaitu (a) proses penyusunan desain produksi dan naskah video musik, (b) proses perekaman video untuk sajian band dan ilustrasi video musik, kemudian (c) proses editing video. Proses perekaman ini berlangsung cukup singkat yaitu 5 hari, karena ditunjang dengan kesiapan komposisi yang semuanya sudah dipersiapkan dengan latihan yang matang, dan editing yang hingga kini masih dikerjakan

(a) Proses penyusunan desain produksi dan naskah video musik

Proses penyusunan desain produksi menghasilkan naskah video sebagai berikut.

BREAK DOWN SHOOT ILUSTRASI VIDEO CLIP “PANDJI”- DJIWOASTRA

Agenda

Date: 7 Juli 2022

Time: 14.00 – 16.00

Director Bondan Aji Manggala

Board members

Talent 1: Dewa Bejo - Panji | Talent 2: Adif Mahendra | Cameramen : Aji Muhammad Kuncoro | Lighting man : Supri | Djiwoastra Perform music

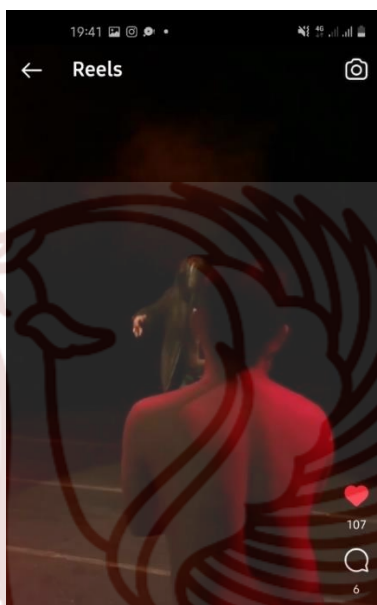
Time	Music	Dance act	talent
		Berdiri dengan kepala menunduk dengan tangan membawa topeng	
		Perlahan mengangkat kepala (00:23 saat cymbal berbunyi)	
00:10 – 02:02	Choire intro – opening narasi	Perlahan memandang dan mengangkat topeng (mulai 00:40 saat cymbal kedua)	Dewa (Panji)
		Mulai memakai topeng dan seperti berubah karakter menjadi panji	

Time	Music	Dance act	talent
		(00:58 setelah music band dan narasi vokalis berbunyi)	
		Lanjut menari Panji tunggal sabetan-sabetan mengikuti denyut irama musik hingga 02:02)	
02:02 – 02:33	Singing vocal	Only music perform	Djiwoastra
02:33 – 03:26	Sing (teriakan) “Liar’	Panji Lanjut menari tunggal dimulai dengan kengser, lumaksono, srisik.	Dewa - Panji
		Berdiri memandang ke depan (seolah-olah ke arah Panji) dengan ekspresi garang/dendam	
		Sesaat lalu memakai topeng, dan lanjut kiprahan.	
03:26 – 04:40	Sing (umpatran “Mother Fucker Dam of Life”	Selesai kiprah, capengangan mulai bersiap berangkat ngluruk panji, keluar (mulai 04:10 -04:40) saat choire tanding titahe tanding hong wi la heng)	Adif - Klana
04:40 – 05:15	Choire imbal-imbalan – menjelang solo gitar	Klana bertemu Panji, saling bertatapan, klana menantang panji, namun panji berusaha menghindari pertikaian	Dewa & Adif (Panji & Klana
05:15 – 05:45	Solo gitar	Klana menyerang Panji, namun panji hanya menghindari serangan tanpa membalas	Dewa & Adif (Panji & Klana

Time	Music	Dance act	talent
		(05:45 saat hentakan unison musik)	
		Pertama kali panji memukul klana	
05:45 – 06:02	Bridging music	Klana mundur karena kaget dengan serangan dan menjaga jarak dari panji	Dewa & Adif (Panji & Klana)
06:02 – 06:18	Bridging music + choire	Klana kembali menyerang panji, namun panji sudah mau melawan klana. Terjadi pertarungan tangan kosong. Diakhiri dengan klana terpukul lagi oleh panji.	Dewa & Adif (Panji & Klana)
06:18 – 06:34	Sing Vocal	Only music perform	Djiwoastra
06:34 – 07:03	Sing Vocal – Reff	Klana & Panji sama-sama mencabut keris, terjadi perang keris. Berakhir dengan panji menusuk klana (07:03) dan klana lari keluar arena meninggalkan panji	Dewa & Adif (Panji & Klana)
07:03 - selesai	Outro ending music	Panji menari tunggal mengembalikan keris disarungnya	Dewa Panji

(b) Proses perekaman video untuk sajian band dan ilustrasi video musik,

Berikut adalah dokumentasi proses perekaman video sesuai dengan naskah video yang telah dibuat.



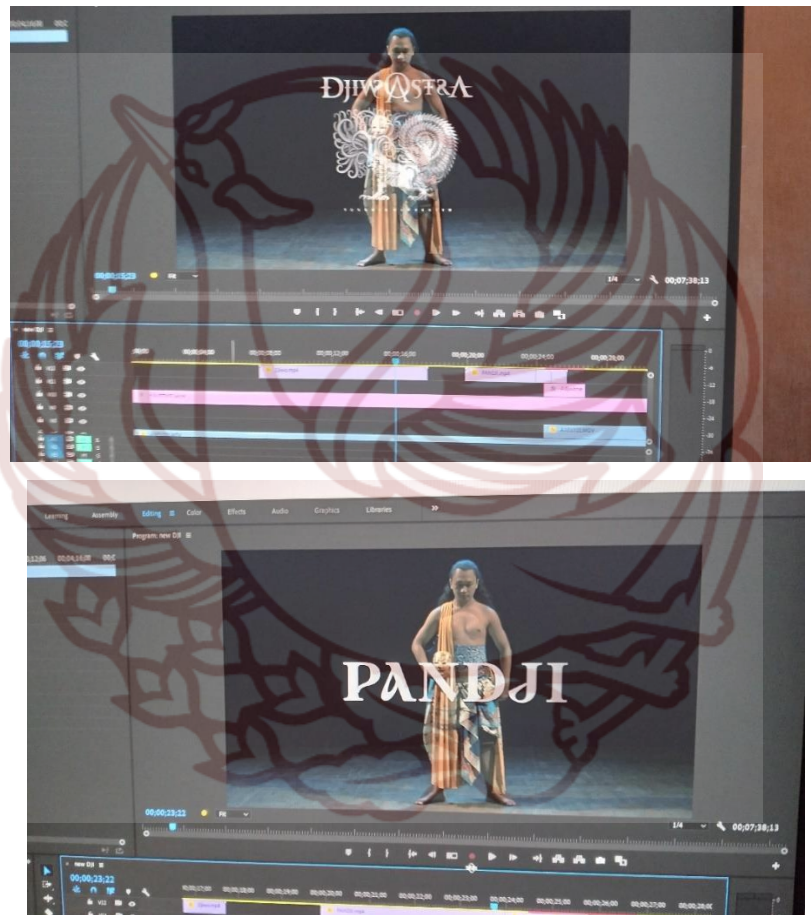
Gambar 1. Proses perekaman performance vokalis Djiwoastra



Gambar 2. Proses Perekaman Performace Gitaris Djiwoastra

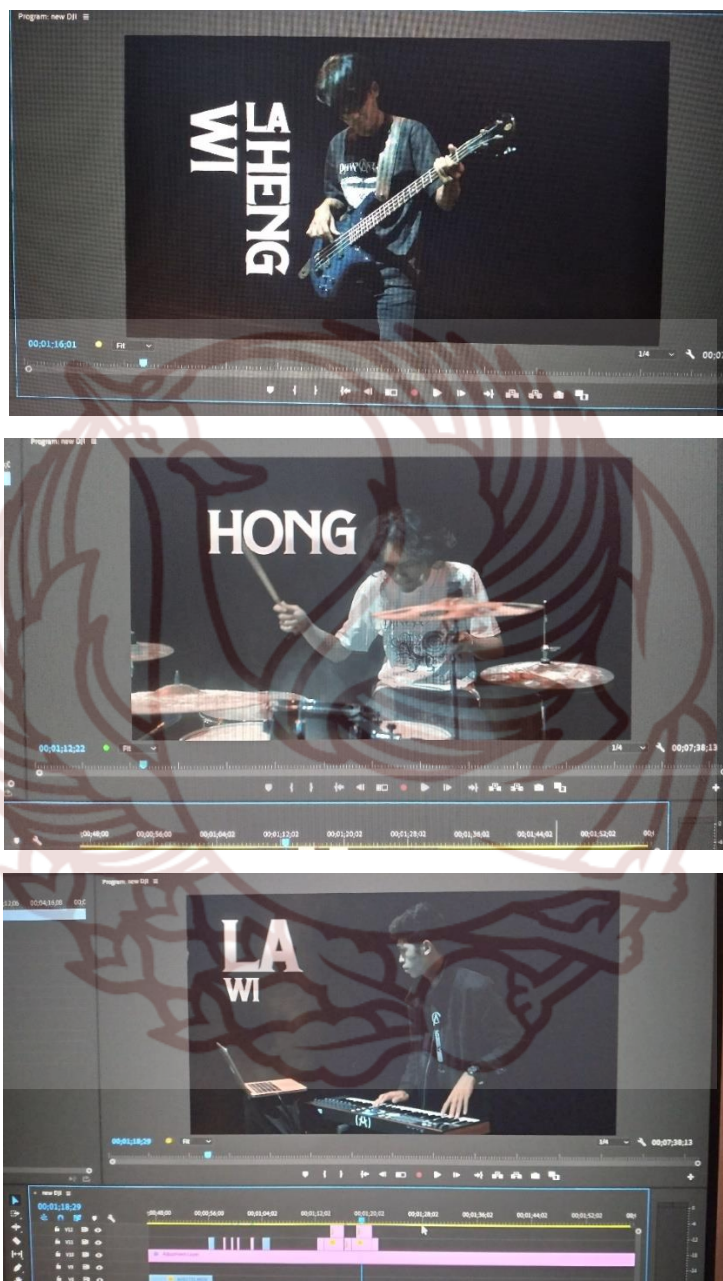
(c) Proses editing video

Proses Editing yang dilakukan pada pembuatan video musik ini berjalan sesuai dengan naskah produksi yang telah dibuat. Terdapat tindakan penyusunan gambar, penambahan teks lirik dan pewarnaan gambar. Berikut ini adalah dokumentasi proses editing yang telah dilakukan.



Gambar 3. Proses Editing memasukkan Judul lagu pada gambar kemunculan tokoh panji dalam video musik.

Gambar 4. Memasukkan animasi logo Djiwoastra pada kemunculan tokoh panji dalam video musik.



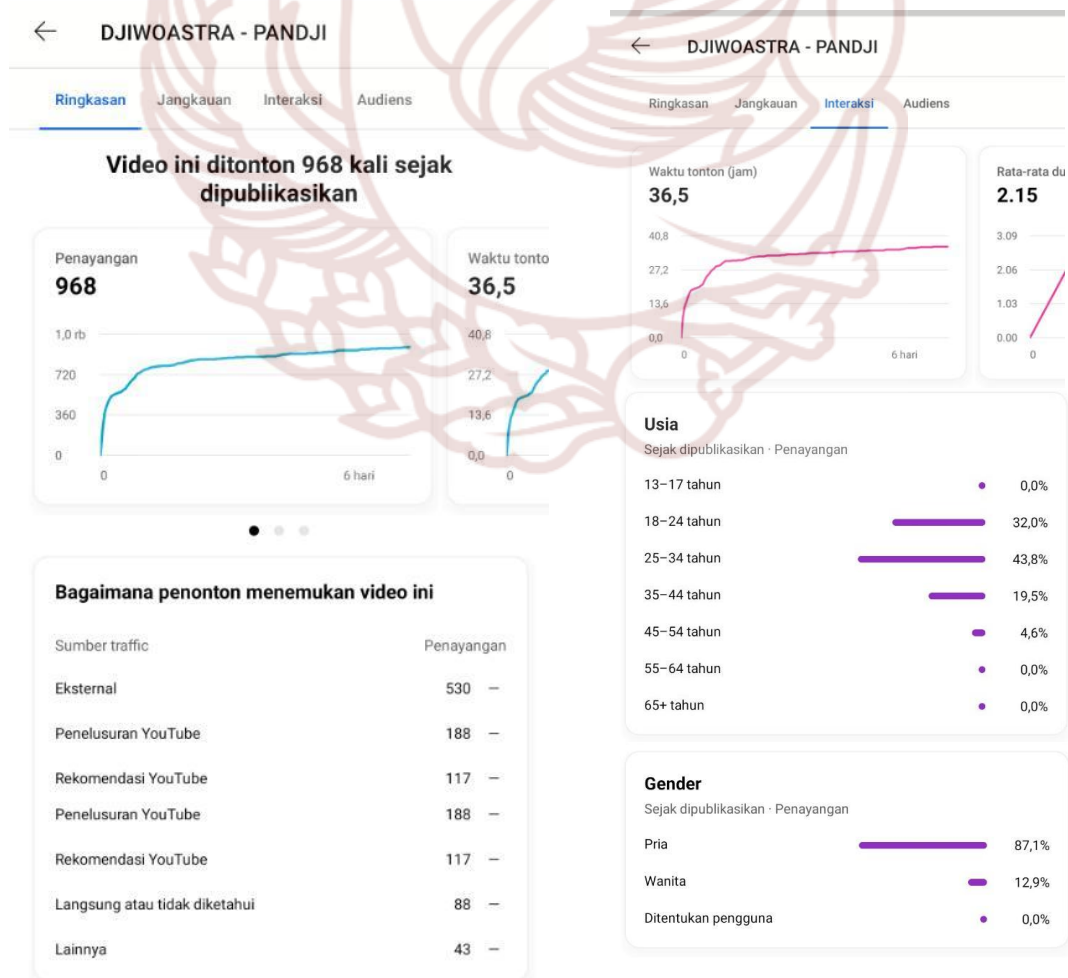
Gambar 6. Proses editing memasukkan teks lirik pada kemunculan pemain musik bass, drum dan keyboard dalam video musik Djiwoastra

BAB IV : PENUTUP

a. Kesimpulan Presentasi Karya

Karya video clip atau musik video (MV) ini kemudian disepakati untuk disebut “MV Pandji”. MV Pandji dipresentasikan secara virtual melalui akun Youtube *official* Djiwoastra pada tanggal 26 Oktober 2022. Hasil presentasi MV Pandji cukup mengembirakan. Selama kurun waktu 6 hari penayangan (26 Oktober – 2 November 2022), karya MV Pandji telah ditonton oleh 968 orang, 40 komentar, dan 161 orang menyukai tayangan ini.

Adapun data statistik dari penayangan MV Pandji, terperinci sebagai berikut.



Gambar 7. Data Statistik penayangan MV Pandji di Youtube *official* Djiwoastra

Menurut data statistik di atas dapat dijelaskan bahwa dari 968 orang penonton tayangan MV Pandji, 530 diantaranya mendapat informasi adanya penayangan MV ini dari media eksternal di luar Youtube seperti Whatshap, Ig, dan Facebook yang digunakan Djiwoastra untuk mempublikasikan kabar penayangan. 188 orang menonton dengan cara menelusuri secara mandiri melalui fasilitas pencarian youtube, 117 orang menonton dari kabar rekomendasi dari youtube, dan 88 orang menonton karena tidak sengaja. Total waktu penayangan yang dilakukan oleh 968 orang penonton adalah 36,5 jam, dari panjang durasi setiap penayangan MV adalah 7 menit 38 detik. Kategori usia penonton antara 18 -54 tahun, dengan urutan prosentase meliputi: 32% usia 18-24 tahun, 43,8 % usia 25-34 tahun, 19,5% usia 35-44 tahun, dan 4,5 % usia 45-54 tahun. 87,1% penonton adalah laki-laki, dan 12,9 % lainnya adalah wanita.

Data statistika ini menunjukkan prestasi yang sangat baik untuk sebuah presentasi karya di media Youtube. Meski demikian masih, data yang sementara ini didapatkan belum bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan karya visual video clip musik metal Djiwoastra yang berupaya merepresentasikan perkawinan estetika Barat dan estetika Timur dengan pengembangan garap Drama Tari Panji sebagai ilustrasi. Data ini baru didapat kemungkinan setelah melakukan FGD atau melihat komentar-komentar public terhadap karya ini, namun belum sempat dilakukan karena waktu kegiatan sudah habis.

DAFTAR ACUAN

a. Daftar Pustaka

- A.A.G.D. Bharuna. 2004. Arsitektur untuk Rakyat? Suatu Kajian Tentang Pendekatan Perancangan Partisipatif, *Jurnal Permukiman Natah* vol.2no.1.
- Deter Mack.1995. *Sejarah Musik Jilid II*. Yogyakarta: Pusat Liturgi Musik.
- Kemmis, S. and Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Dankin University.
- Pramudya, Nicolas Agung. Penciptaan Karya Komposisi Musik Sebagai Sebuah Penyampaian Makna Pengalaman Empiris Menjadi Sebuah Mahakarya. *Jurnal Gelar*, Vol. 17, No. 1, Juli 2019.
- Putro, Cahyo Sukisno. Pembelajaran Vokal Dengan Metode Solfegio Pada Paduan Suara Gracia Gitaswara Di Gkjl Cilacap Utara Kabupaten Cilacap. *Jurnal Seni Musik*, Vol. 4, No. 1, 2015.
- Setiawan, Iwan. Aransemen Lagu Soleram oleh Josu Elberdin (Tinjauan Aransemen Paduan Suara). *Jurnal Repertoar*, Vol.1 No. 2, Januari 2021ISSN: 2746-1718.
- Theodore KS. 2013. *Rock n Roll Industri Musik Indonesia dari Analog ke Digital*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Utama, Bagus Tri Wahyu. 2014. -Karya Musik Paganism Black Metal Kelompok Makam di Surakarta: antara Hegemoni Black Metal dan Interkultur MusikJawa. Skripsi Jurusan Etnomusikologi ISI Surakarta.
- Yuka Dian Narendra. 2017. *Glokal Metal: Dari Black Metal menuju Jawa yang Baru*. Jakarta: Jurnal Ruang.

b. Daftar Narasumber

1. Dewadji Ratriarkha (Djiwo) 45 tahun, vokalis Djiwoastra Band.
2. Aji Agustian (Coky) 33 tahun, gitaris Djiwoastra Band.
3. Joko Suyanto, 32 tahun, pengamat musik dan etnomusikolog, manager Djiwoastra.

LAMPIRAN

REKAPITULASI PENGGUNAAN ANGGARAN

NO.	Jenis Pengeluaran	Volume	Biaya yang diusulkan
I.	Tahap 1 (<i>Participatory communication</i>)		
1.	Konsumsi pelaksanaan FDG penggalan data	10 kali x 10 org x Rp. 10.000,-	Rp. 1.000.000,-
		Sub Total I	Rp. 1.000.000,-
II.	Tahap 2 (<i>Bottom up planing</i>)		
2.	FGD proses diskusi konseptual perancangan karya	10 kali x 10 org x Rp. 10.000,-	Rp. 1.000.000,-
		Sub Total II	Rp. 1.000.000,-
III.	Tahap 3 (<i>Participation Action Reasearh</i>)		
4.	Sewa Studio Latihan musik	10 kali x Rp. 50.000,-	Rp. 500.000,-
5.	Sewa Studio Rekaman Musik	10 hari x 200.000,-	Rp. 2.000.000,-
6.	Jasa Pembuatan Video Clip Musik	1 Paket	Rp. 2.000.000,-
7.	Jasa Pembuatan media komunikasi visual promosi video pertunjukan musik	1 Paket	Rp. 200.000,-
8.	Jasa Olah Hasil Rekaman video pertunjukan Musik (Editing dan Mixing)	1 Paket	Rp. 500.000,-
9.	Cetak Laporan Kegiatan	1 Paket	Rp. 300.000,-
		Sub Total III	Rp. 5.500.000,-
IV	Honor Tim Pelaksana		
10.	Ketua Tim	1 org	Rp. 1.500.000,-
11.	Anggota Tim	1 org	Rp. 1.000.000,-
		Sub Total IV	Rp. 2.500.000,-
12.	Total Biaya Pekerjaan	Sub I+II+III+IV	Rp. 10.000.000,-