

## EKSPLORASI KREATIVITAS VISUAL MUSIK TERHADAP SKENA HARDCORE PUNK TITIK DUA KOLEKTIF KOTA BATU

Muhammad Satria Irmanayafi<sup>1)</sup>, Tutut Pristiati<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

<sup>2)</sup>Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

*muhammad.satria.2102526@students.um.ac.id*

### Abstrak

Musik Hardcore Punk pada era modern menjadi aspek yang berpengaruh terhadap visual stage. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan eksplorasi kreativitas visual dalam bermusik pada skena hardcore punk Titik Dua Kolektif di Kota Batu. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada berkembangnya subkultur musik independen yang tidak hanya menampilkan praktik musikal, tetapi juga menghadirkan visual sebagai media ekspresi identitas, solidaritas, dan resistensi budaya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas visual dalam skena hardcore punk berperan sebagai strategi kultural yang mencakup tiga aspek utama sebagai representasi identitas kolektif, media komunikasi nilai dan ideologi, serta strategi mempertahankan eksistensi komunitas melalui praktik *Do It Yourself (DIY)*. Eksplorasi tersebut diwujudkan melalui praktik audio mapping dan desain grafis. Audio mapping menunjukkan adanya integrasi antara unsur bunyi dan visual yang responsif terhadap tempo, ritme, dan dinamika musik. Sementara itu, desain grafis yang meliputi flyer dan merchandise menjadi media ekspresi visual. Dengan demikian, kreativitas visual dalam bermusik pada skena ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai bagian dari produksi budaya yang memperkuat identitas subkultur hardcore punk sebagai bentuk visual heritage kontemporer berbasis komunitas.

**Kata Kunci:** kreativitas visual, hardcore punk, *Do It Yourself*, audio mapping, desain grafis

### Abstract

*Hardcore punk music in the modern era has become an influential aspect of visual stage production. This study aims to describe the exploration of visual creativity in musical practices within the hardcore punk scene of Titik Dua Kolektif in Batu City. The background of this research is based on the development of independent music subcultures that not only emphasize musical performance but also incorporate visual elements as a medium for expressing identity, solidarity, and cultural resistance. This study employs a descriptive method with a qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The results indicate that visual creativity functions as a cultural strategy encompassing three main aspects: representation of collective identity, communication of values and ideology, and a strategy for sustaining community existence through Do It Yourself (DIY) practices. This exploration is realized through audio mapping and graphic design. Audio mapping integrates sound and visual elements responsively to tempo, rhythm, and musical dynamics, while graphic design, including flyers and merchandise, serves as a medium of visual expression. Thus, visual creativity is not only aesthetic but also part of cultural production that reinforces hardcore punk as a community-based contemporary visual heritage.*

**Keywords:** visual creativity, hardcore punk, *Do It Yourself*, audio mapping, graphic design

*Correspondence author: Muhammad Satria Irmanayafi, muhammad.satria.2102526@students.um.ac.id, Malang, and Indonesia*



*This work is licensed under a CC-BY-NC*

## PENDAHULUAN

Perkembangan budaya kontemporer di Indonesia menunjukkan dinamika subkultur yang lahir dari kreativitas generasi muda, khususnya dalam skena musik independen. Musik tidak lagi dipahami sekadar sebagai medium bunyi, tetapi sebagai ruang ekspresi identitas, solidaritas sosial, dan perlawanan kultural. Salah satu subkultur yang menonjol adalah *hardcore punk*, yang tidak hanya hadir sebagai praktik musikal, tetapi juga sebagai medium pembentukan identitas kolektif dan resistensi terhadap budaya dominan (Adhi Pambudi et al., 2023). Dalam kajian subkultur, punk dipahami sebagai gerakan kultural yang menggabungkan musik, gaya hidup, dan ekspresi visual sebagai bentuk penolakan terhadap struktur sosial yang mapan (Guerra, 2019).

Dalam praktiknya, *hardcore punk* juga ditandai dengan kuatnya elemen visual seperti gaya berpakaian, desain poster, artwork, dan merchandise sebagai representasi identitas komunitas. Visual tidak hanya berfungsi estetis, tetapi menjadi media komunikasi ideologi dan solidaritas. Hal ini berkaitan dengan etos *Do It Yourself* (DIY) yang menekankan kemandirian dalam produksi dan distribusi karya di luar industri arus utama (Haendfler, 2006). Praktik DIY dalam punk, menurut Guerra (2019), berkembang sebagai respons terhadap keterbatasan akses budaya dan ekonomi, sekaligus menjadi strategi kultural dalam membangun ruang alternatif.

Fenomena tersebut juga terlihat pada perkembangan skena *hardcore punk* di Kota Batu melalui keberadaan komunitas Titik Dua Kolektif. Komunitas ini tidak hanya menjadi wadah produksi musik, tetapi juga ruang eksplorasi kreativitas visual berbasis komunitas, seperti pembuatan poster, merchandise, dan dokumentasi visual. Praktik ini menunjukkan bahwa komunitas berperan sebagai produsen budaya yang aktif membangun identitas kolektif melalui strategi visual berbasis DIY. Selain itu, perkembangan estetika punk bersifat kontekstual dan adaptif, dipengaruhi oleh kondisi sosial dan ketersediaan sumber daya, sehingga menghasilkan bentuk ekspresi yang beragam pada tiap komunitas (Guerra, 2019).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji praktik visual dan budaya dalam subkultur musik independen. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia, Bastari, dan Resmadi (2024) berjudul "*Visual Asset Punk Surrealistic Independent Music Label: Warkop Musik Bandung*" membahas perancangan aset visual bergaya punk untuk label musik independen sebagai strategi penguatan identitas dan pemasaran komunitas musik indie. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, observasi, dan wawancara yang kemudian diimplementasikan dalam desain visual berbasis ilustrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas visual memiliki peran penting dalam memperluas jangkauan komunitas serta memperkuat identitas kultural dalam skena musik independen. Penelitian terdahulu yang kedua oleh Susanti et al. (2025) berjudul "*Analisis Faktor-Faktor yang Mendorong Remaja Memilih Gaya Hidup Punk sebagai Upaya Pencarian Jati Diri di Jalan Medan-Sampali*" mengkaji motivasi remaja dalam bergabung dengan komunitas punk sebagai bentuk ekspresi diri dan solidaritas sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menunjukkan bahwa prinsip DIY menjadi strategi penting dalam kehidupan komunitas punk, baik sebagai bentuk kreativitas maupun sebagai cara bertahan dalam kondisi sosial tertentu. Kedua penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menempatkan praktik visual dan etos DIY sebagai bagian penting dalam subkultur punk. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu pada eksplorasi kreativitas

visual dalam aktivitas bermusik sebagai bagian dari praktik budaya komunitas secara kontekstual di Kota Batu, khususnya pada Titik Dua Kolektif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas kajian mengenai hubungan antara musik, visual, dan identitas dalam subkultur *hardcore punk* di tingkat lokal.

Penelitian ini memiliki urgensi untuk mengkaji eksplorasi kreativitas visual dalam bermusik dalam subkultur *hardcore punk* dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana praktik visual tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetis, tetapi juga sebagai strategi kultural dalam membangun identitas dan mempertahankan eksistensi komunitas. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan eksplorasi kreativitas visual dalam aktivitas bermusik pada skena *hardcore punk* Titik Dua Kolektif di Kota Batu. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi peran kreativitas visual sebagai strategi dalam membangun identitas kolektif dan keberlanjutan komunitas.

Dalam konteks ini, fenomena tersebut dapat dipahami melalui konsep *DIY Culture* yang dikemukakan oleh Moore (2010), yang menjelaskan bahwa praktik produksi budaya independen merupakan bentuk resistensi terhadap dominasi industri budaya. DIY tidak hanya dimaknai sebagai teknik produksi, tetapi sebagai etos kultural yang menekankan kemandirian, partisipasi kolektif, dan kontrol atas proses kreatif. Dalam konteks Titik Dua Kolektif, praktik ini tercermin dalam produksi visual yang dilakukan secara mandiri dan kolektif sebagai bagian dari aktivitas bermusik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul “Eksplorasi Kreativitas Visual Dalam Bermusik Terhadap Skena Hardcore Punk Titik Dua Kolektif Di Kota Batu” menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menjelaskan objek kajian secara rinci. Lokasi penelitian berada di Kota Batu dengan fokus utama adalah menelaah secara mendalam praktik eksplorasi kreativitas visual dalam aktivitas musik pada komunitas *hardcore punk* Titik Dua Kolektif di Kota Batu. Kajian penelitian dilakukan melalui penelaahan terhadap aspek-aspek *audio mapping*, yang mengkaji keterkaitan antara karakter musik, ritme, serta energi pertunjukan dengan visual yang dihasilkan, seperti perbedaan genre dan pengaruhnya terhadap bentuk visual atau artwork, serta desain grafis, yang meliputi pembuatan flyer, poster, serta merchandise sebagai media visual komunitas, termasuk proses kreatif, pemilihan visual, serta makna simbolik yang terkandung di dalamnya. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup gerak dan alunan musik dalam *audio mapping*, serta desain flyer dan merchandise dalam desain grafis. Adapun deskriptor penelitian meliputi perbedaan karakter genre yang memengaruhi visualisasi serta proses pembuatan dan pemilihan desain visual dalam komunitas.

Pengumpulan data dilakukan melalui data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas bermusik dan produksi visual di komunitas Titik Dua Kolektif, serta wawancara mendalam dengan anggota komunitas, musisi, dan kreator visual yang terlibat. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumentasi berupa foto, video, arsip desain visual, serta catatan tertulis yang berkaitan dengan aktivitas komunitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data model interaktif Miles, Huberman dan Saldanan 2014, yaitu melalui tiga aktivitas parallel diantaranya, kondensasi data atau reduksi data, presentasi data atau penyajian data dan validasi atau penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik kreativitas visual dalam skena *hardcore punk*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Eksplorasi Kreativitas Visual Dalam Bermusik Terhadap Skena Hardcore Punk Titik Dua Kolektif Di Kota Batu

Skena *hardcore punk* di Kota Batu berkembang melalui praktik kolektif yang berbasis solidaritas, independensi, dan semangat *Do It Yourself* (DIY). Titik Dua Kolektif hadir sebagai ruang alternatif yang mewadahi musisi, perupa, dan pelaku kreatif untuk berkolaborasi dalam membangun identitas musikal dan visual yang khas. Skena *hardcore punk* di Kota Batu berkembang sebagai ruang produksi budaya alternatif yang mengintegrasikan praktik musikal dan visual dalam satu kesatuan estetika. Dalam konteks ini, musik tidak lagi dipahami sebagai medium auditori saja, namun sebagai elemen utama yang secara langsung memengaruhi konstruksi visual stage. Hubungan antara musik dan visual dalam pertunjukan bersifat interaktif dan saling memengaruhi, dimana tempo, ritme, dan dinamika bunyi dapat memicu respons visual secara langsung. Hal ini sejalan dengan kajian yang menyatakan bahwa musik memiliki peran penting dalam membentuk interaksi dengan elemen visual dan gerak dalam pertunjukan, sehingga menciptakan pengalaman estetis yang bersifat multisensori (Pristiati & Rochbeind, 2022). Titik Dua Kolektif tidak hanya berfungsi sebagai ruang pertunjukan, tetapi juga sebagai ruang produksi budaya yang membentuk identitas kolektif melalui eksplorasi audio-visual berbasis prinsip *Do It Yourself* (DIY). Dalam konteks ini, musik tidak lagi dipahami sebagai medium auditori semata, melainkan sebagai elemen utama yang secara langsung memengaruhi konstruksi visual stage. Hal tersebut diperkuat oleh pemikiran Jesse Prinz yang menyatakan bahwa estetika punk tidak hanya terletak pada aspek bunyi, tetapi juga mencakup gaya visual, ekspresi, dan identitas yang menyertainya. Punk sebagai bentuk seni secara sengaja melanggar norma estetika konvensional dan menggabungkan musik dengan elemen visual untuk membangun identitas kolektif (Prinz, 2014).

Keberadaan Titik Dua Kolektif tidak hanya berfungsi sebagai ruang pertunjukan, tetapi juga sebagai ruang produksi budaya yang mengintegrasikan eksplorasi visual dengan karakter musikal *hardcore punk*. Dalam perspektif *DIY Culture*, praktik budaya dalam skena musik independen merupakan bentuk resistensi terhadap dominasi industri budaya arus utama (Moore, 2010). Hal ini tampak pada aktivitas Titik Dua Kolektif yang secara mandiri mengelola produksi musik, desain visual, dokumentasi, hingga distribusi karya. Kreativitas visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung, tetapi menjadi bagian integral dalam membangun identitas kolektif dan memperkuat eksistensi skena. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa skena musik independen kontemporer semakin menekankan praktik kolaboratif dan produksi visual sebagai strategi pembentukan identitas komunitas (Arifianto, 2021; Prasetyo & Lestari, 2023).

Eksplorasi kreativitas visual dalam bermusik di Titik Dua Kolektif menunjukkan adanya hubungan erat antara struktur musikal dan representasi visual. Karakter musik *hardcore punk* yang cepat, agresif, dan penuh energi menghasilkan bentuk visual yang konfrontatif, dinamis, dan ekspresif. Visual tidak hanya merepresentasikan estetika, tetapi juga menjadi medium artikulasi ideologi, emosi, serta pengalaman kolektif komunitas (Hidayat & Nugroho, 2022). Temuan penelitian menunjukkan bahwa kreativitas visual dalam skena *hardcore punk* Titik Dua Kolektif berfungsi sebagai strategi kultural yang mencakup tiga aspek utama, yaitu sebagai representasi identitas kolektif komunitas, sebagai media komunikasi nilai dan ideologi, serta sebagai strategi mempertahankan eksistensi skena melalui praktik produksi mandiri berbasis DIY (Moore, 2010).

## 1. Audio Mapping

Audio *mapping* dalam skena *hardcore punk* Titik Dua Kolektif merupakan proses penerjemahan unsur bunyi ke dalam bentuk visual yang responsif dan sinkron. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan erat antara musik dan visual sebagai bentuk komunikasi artistik. Tempo, ritme, dan dinamika musik tidak hanya memengaruhi visual secara teknis, tetapi juga membentuk ekspresi emosional dalam pertunjukan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa musik dapat berfungsi sebagai medium komunikasi yang berinteraksi dengan gerak dan elemen visual untuk menyampaikan makna dan emosi kepada audiens (Pristiati & Rochbeind, 2022). Hal tersebut mencakup penggunaan tata cahaya, proyeksi visual, serta elemen grafis yang mengikuti dinamika musikal secara langsung. Dalam konteks DIY, audio mapping dilakukan secara eksperimental dengan memanfaatkan perangkat yang tersedia, sehingga menegaskan prinsip kemandirian produksi (Moore, 2010). Hasil dokumentasi pertunjukan, terlihat bahwa elemen audio tempo cepat, hentakan drum, dan vokal teriak mempengaruhi pengolahan visual yang dinamis. Pada audio mapping, alunan musik yang intens divisualisasikan berupa cahaya strobo, bentuk geometris yang berulang, hingga distorsi visual yang bergerak sesuai beat. Sementara itu, desain grafis seperti flyer dan merchandise menggunakan elemen visual yang merepresentasikan karakteristik musik. Konsep tipografi patah-patah dan komposisi visual yang “kacau” tetapi ritmis, menggambarkan sifat agresif musik *hardcore punk*. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Santonio August selaku personil band yang tampil pada acara “Titik Dua Fest” tanggal 13 Oktober 2023 yang berlokasi di Hotel Mutiara Kota Batu, menyatakan bahwa elemen auditif dalam sebuah pertunjukan musik memiliki peran sentral dalam menentukan perubahan visual pada audio mapping dan desain grafis. Alunan lagu dari segi tempo, ritme, maupun dinamika suara menjadi acuan utama dalam memunculkan transformasi visual. Ketika tempo musik meningkat, visual cenderung ditampilkan dengan gerak yang lebih cepat, cahaya yang intens, dan pola grafis yang dinamis. Lalu sebaliknya, ketika musik melambat atau memasuki bagian reflektif, perubahan visual ikut menyesuaikan dengan gerakan yang lebih tenang, lembut, dan redup. Sinkronisasi ini memperlihatkan bahwa audio dan visual membentuk hubungan interaktif yang menghadirkan pengalaman multisensori bagi audiens.

Selain ritme dan dinamika musik, lirik lagu juga memainkan peran penting dalam memengaruhi desain visual. Melalui motion desain dan lirik lagu dapat ditransformasikan menjadi elemen visual bergerak yang memperkuat pesan lagu. Lirik dengan tema perlawanan ditampilkan melalui tipografi yang kasar, meledak, atau patah-patah, sehingga audiens tidak hanya menangkap makna dari aspek auditif, tetapi juga dari aspek visual. Dengan demikian, pesan lagu memperoleh dimensi ganda yang dapat terdengar sekaligus terlihat. Selain itu Santonio August juga menyatakan bahwa desain visual yang dipadukan dengan audio juga dibangun berdasarkan konsep emosional. Emosi yang terkandung dalam alunan musik baik kemarahan, kegembiraan, maupun kesedihan diterjemahkan ke dalam bahasa visual melalui warna, intensitas cahaya, serta pola gerak. Ketika emosi marah divisualkan dengan warna kontras merah dan hitam serta gerakan yang cepat, sedangkan emosi sedih diekspresikan dengan palet warna dingin, nuansa gelap, dan pergerakan lambat. Dengan pendekatan ini, audiens tidak hanya mendengar musik, tetapi juga diajak untuk masuk ke dalam atmosfer emosional yang dibangun oleh karya, sehingga pengalaman pertunjukan menjadi lebih imersif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan (Zandra & Hidayatullah, 2024) bahwa visualisasi dan representasi seni di media digital dapat memperkuat daya tarik dan memastikan keberlanjutan eksistensi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi audio-visual dalam skena ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga konseptual, di mana visual dikembangkan

berdasarkan karakter musik dan pesan yang ingin disampaikan. Hal ini memperlihatkan bahwa bunyi tidak lagi berdiri sendiri sebagai medium auditori, melainkan menjadi pemicu transformasi visual secara real-time. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa integrasi audio-visual berbasis respons frekuensi suara menjadi pendekatan kreatif dalam pertunjukan musik independen (Sutanto, 2021; Wijaya, 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa audio mapping berfungsi sebagai media integrasi antara musik dan visual yang mampu memperkuat pengalaman estetika pertunjukan serta memperjelas pesan ideologis yang disampaikan oleh komunitas.



Gambar 1 *Motion Graphic*  
Dokumentasi Antartica Is Problema

#### a. Gerak dan Alunan Musik

Gerak dan alunan musik dalam *hardcore punk* membentuk struktur sonik yang kuat dan berpengaruh langsung terhadap estetika visual. Dalam pertunjukan, hubungan antara musik dan elemen visual tidak bersifat satu arah, melainkan interaktif dan berkesinambungan. Musik mampu membangun respon visual sekaligus menciptakan komunikasi emosional antara performer dan audiens. Fenomena ini menunjukkan bahwa musik berfungsi sebagai medium ekspresi yang tidak hanya terdengar, tetapi juga “terlihat” melalui visualisasi yang menyertainya. Hal ini sejalan dengan pandangan penelitian bahwa musik dan gerak atau visual merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang saling terhubung dalam menciptakan pengalaman artistik yang utuh (Pristiati & Rochbeind, 2022). Tempo cepat, ritme repetitif, serta distorsi yang intens menghasilkan visual dengan karakter tegas, kontras tinggi, dan komposisi dinamis. Dominasi warna hitam-putih, tipografi tebal, serta efek visual seperti *glitch* dan *strobo* menjadi ciri utama dalam merepresentasikan energi musikal. Pengaruh musik terhadap visual stage melalui audio mapping di Titik Dua Kolektif Kota Batu dipengaruhi oleh beberapa elemen yaitu tempo cepat, ritme repetitif, dinamika tinggi, dan *breakdown*. Hal tersebut menunjukkan bahwa musik berfungsi sebagai sistem kontrol utama dalam pembentukan visual. Pada bagian tertentu seperti *breakdown*, perubahan dinamika musik memicu perubahan suasana visual menjadi lebih gelap dan intens. Selain itu, interaksi fisik dalam pertunjukan seperti *moshing* dan *stage diving* turut memengaruhi komposisi visual yang cenderung asimetris, ekspresif, dan bertekstur kasar. Estetika ini mencerminkan karakter *raw* dan *anti-polish* yang menjadi identitas subkultur *hardcore punk* (Moore, 2010).

Selain itu, perbedaan genre dalam skena independen menunjukkan variasi pendekatan visual. Genre yang lebih melodis cenderung menghasilkan visual yang lebih halus dan harmonis. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakter musikal memiliki pengaruh langsung terhadap bentuk visual yang dihasilkan, sebagaimana ditegaskan dalam penelitian mengenai hubungan antara intensitas musikal dan eksplorasi visual dalam musik ekstrem (Prasetyo & Lestari, 2023; Wijaya, 2024). Temuan penelitian menunjukkan bahwa audio mapping merupakan bentuk paling nyata dari pengaruh musik terhadap visual stage dan audio mapping sebagai proses penerjemahan elemen

musikal dengan tempo, ritme, frekuensi, dan dinamika ke dalam bentuk visual secara langsung. Selain itu, gerak dan alunan musik menjadi dasar utama dalam pembentukan visual, sehingga tercipta hubungan dialektis antara bunyi dan visual yang membentuk identitas estetika skena *hardcore punk*.

## 2. Desain Grafis

Desain grafis dalam skena *hardcore punk* Titik Dua Kolektif merupakan bagian integral dari praktik DIY yang berfungsi sebagai media komunikasi, ekspresi ideologi, dan pembentuk identitas kolektif. Seluruh proses produksi desain dilakukan secara mandiri oleh komunitas, mulai dari perancangan hingga distribusi, sehingga menciptakan ruang produksi kultural yang otonom (Moore, 2010). Desain grafis tidak hanya berperan sebagai media promosi, tetapi juga sebagai bentuk representasi budaya yang mencerminkan nilai, sikap, dan semangat perlawanan terhadap budaya dominan. Dalam konteks ini, desain menjadi medium visual yang memperkuat solidaritas komunitas sekaligus memperluas jangkauan skena (Hidayat & Nugroho, 2022; Arifianto, 2021). Temuan penelitian menunjukkan bahwa desain grafis dalam skena ini berfungsi sebagai media artikulasi identitas dan strategi ekonomi alternatif melalui produksi dan distribusi karya secara mandiri.

### a. Desain Flyer dan Merchandise

Desain flyer dan merchandise merupakan dua bentuk utama dalam praktik desain grafis di Titik Dua Kolektif yang saling terintegrasi. Flyer berfungsi sebagai media informasi sekaligus representasi visual awal dari suatu acara, sedangkan merchandise menjadi media distribusi identitas yang dapat dikenakan dan dipertukarkan dalam komunitas. Dalam estetika punk, visual tidak bertujuan untuk menjadi indah secara konvensional, tetapi untuk menyampaikan sikap, identitas, dan resistensi. Jesse Prinz menegaskan bahwa punk secara sengaja melanggar norma estetika untuk membangun makna baru dalam seni (Prinz, 2014). Proses pembuatan desain dilakukan secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai teknik, baik digital maupun manual, seperti ilustrasi tangan, kolase, manipulasi gambar, hingga teknik fotokopi. Estetika yang dihasilkan cenderung menampilkan karakter visual yang kasar, ekspresif, dan kontras tinggi, sesuai dengan karakter musikal *hardcore punk*. Praktik ini mencerminkan prinsip DIY yang menekankan kemandirian produksi serta kebebasan eksplorasi estetika (Moore, 2010).

Desain flyer pada skena *Titik Dua Kolektif* tidak sekadar menjadi media informasi acara, tetapi juga berfungsi sebagai representasi estetika subkultur. Dalam konteks subkultur, gaya visual seperti fashion, desain, dan simbol menjadi bagian penting dalam membangun identitas kolektif dan resistensi terhadap budaya dominan. Hasil observasi menunjukkan penggunaan tipografi tebal, warna kontras, serta ilustrasi bergaya *DIY (Do It Yourself)* yang erat dengan tradisi punk. Perbedaan dengan genre lain terlihat jelas. Flyer musik *indie* di Kota Batu cenderung minimalis dan elegan, sementara flyer *hardcore punk* menonjolkan kesan “kacau” namun ekspresif.



Gambar 2. Publikasi Desain Flyer  
Dokumentasi Instagram Titik Dua Kolektif

Sedangkan, pada merchandise yang ada pada komunitas Titik Dua Kolektif, yaitu kaos, totebag, dan stiker menjadi medium ekspresi visual sekaligus sumber pendanaan kolektif. Pemilihan desain lebih menekankan simbol-simbol perlawanan, kritik sosial, dan ikonografi khas punk. Dari wawancara, terungkap bahwa proses desain dilakukan secara kolektif: ide dikembangkan bersama, lalu diwujudkan oleh anggota yang memiliki kemampuan desain grafis. Hal ini menunjukkan bahwa praktik visual tidak hanya menjadi aspek pendukung musik, melainkan bagian dari *spirit kolektivitas*. Distribusi desain merchandise dilakukan melalui media sosial maupun produksi fisik dalam skala terbatas, seperti sistem *pre-order*. Hal ini menunjukkan bahwa desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetis, tetapi juga sebagai strategi ekonomi berbasis komunitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa produksi visual dalam skena musik independen berperan dalam memperkuat identitas dan kohesi komunitas (Prasetyo & Lestari, 2023; Wijaya, 2024). Temuan penelitian menunjukkan bahwa desain flyer dan merchandise membentuk sistem visual yang berkelanjutan, yang tidak hanya memperkuat identitas komunitas, tetapi juga menjadi sarana distribusi nilai dan solidaritas dalam skena *hardcore punk*.



Gambar 3. Merchandise Titik Dua Kolektif  
Dokumentasi Instagram Titik Dua Kolektif

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa eksplorasi kreativitas visual dalam bermusik pada skena *hardcore punk* Titik Dua Kolektif di Kota Batu merupakan praktik budaya yang terintegrasi dengan semangat *Do It Yourself* (DIY) sebagai bentuk kemandirian dan resistensi terhadap industri budaya arus utama (Moore, 2010). Kreativitas visual tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pertunjukan, tetapi menjadi bagian penting dalam membangun identitas kolektif, menyampaikan nilai dan ideologi, serta mempertahankan eksistensi komunitas melalui produksi budaya mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Pambudi, A., et al. (2023). Hardcore punk sebagai ruang ekspresi identitas dan resistensi budaya.
- Arifianto, D. (2021). Produksi visual dalam skena musik independen kontemporer.
- Aulia, R., Bastari, R. P., & Resmadi, I. (2024). Visual asset punk surrealistic independent music label: Warkop Musik Bandung.
- Bennett, A., & Guerra, P. (2023). *DIY, alternative cultures and society*. SAGE Publications.
- Breve, B., Cirillo, S., Cuofano, M., & Desiato, D. (2022). Enhancing spatial perception through sound: Mapping human movements into MIDI. *Multimedia Tools and Applications*, 81, 73–94.
- Edler, D., et al. (2019). Music in multimedia cartography. *KN – Journal of Cartography and Geographic Information*, 69, 5–17.
- Ferdian, R., Hidayat, H. A., Sari, A. M., Putra, I. E. D., Fitria, R., Fauzi, F., & Lailiyah, M. (2025). Sound design in popular music: Gen Z perspective and perception. *Tekno-Pedagogi: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 181–192.
- Guerra, P. (2019). Punk, DIY and cultural resistance.
- Haenfler, R. (2006). *Straight edge: Clean-living youth, hardcore punk, and social change*. Rutgers University Press.
- Hidayat, H., & Nugroho. (2022). Transformasi digital dalam produksi visual musik independen.
- Ilmu Komunikasi Ubhara Jaya, & Akbar, M. R. (2024). The punk community's reception of self-concept portrayals in the media. *ACTA Diurna*, 13(2).
- Moore, R. (2010). *Sells like teen spirit: Music, youth culture, and social crisis*. NYU Press.
- Mustakim, Z., Resmadi, I., & Lukito, W. (2025). Transformasi identitas sosial komunitas punk Sorak dalam kontribusinya terhadap gerakan lingkungan berkelanjutan. *Epistemik: Indonesian Journal of Social and Political Science*, 6(1), 19–26.
- Miltojević, M. M., & Đurđanović, M. M. (2025). Punk music as a youth subculture: Pedagogical implications. *Facta Universitatis: Visual Arts and Music*, 11(2), 79–90.
- Natarajaa, D. A., Setiawan, E., & Cahyoc, S. D. (2024). “Newness” reconsidered: Reflections on new music from Indonesia. *Contemporary Music Review*, 43(3–4), 256–273.
- Nugroho, J. M. (2020). Representasi nilai-nilai DIY dalam praktik musik independen di Indonesia. *Jurnal Seni dan Budaya*, 12(1), 34–45.
- Prasetyo, & Lestari. (2023). Identitas visual dalam musik ekstrem dan skena independen.
- Pristiati, T., & Rochbeind, F. (2022). Music and motion in the performance art of Roso Rerasaning Jiwo. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*.
- Prinz, J. (2014). The aesthetics of punk rock. *Philosophy Compass*, 9(9), 583–593.
- Rustam, A., & Kusuma, R. (2021). Peran visual dalam pertunjukan musik kontemporer: Kajian estetika pencahayaan dan multimedia. *Jurnal Ilmu Seni*, 9(2), 77–88.
- Saraswati: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Seni Desain. (2021). Perancangan buku ilustrasi sejarah awal hardcore punk, 2(2), 101–112.
- Sutanto, A. (2021). Integrasi audio-visual dalam pertunjukan musik independen.
- Wijaya, A. (2024). Eksplorasi visual berbasis frekuensi suara dalam pertunjukan musik digital.
- Zandra, R. A., & Hidayatullah, H. T. (2024). The existence of Indonesian local performing arts in the digital era: A quantitative content analysis of trending TikTok videos. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 19(2), 112–127.