

Perancangan Video Klip Animasi Band Nightfall Dengan Pesan Anti Pembajakan Musik Digital

Fairus Iqbal Muhamad*, Anung Rachman

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

*Penulis korespondensi: fairusrushit@gmail.com

Abstrak. Perkembangan cara dan pola konsumsi musik menuju digital menimbulkan resiko yang juga berkembang. Salah satu diantara resiko tersebut adalah lebih mudahnya laku pembajakan musik digital. Gagasan dari karya ilmiah ini adalah bagaimana video klip musik yang berbasis animasi 2D dapat digunakan sebagai media komunikasi visual atau menyampaikan pesan tertentu, yang dalam hal ini adalah pesan anti pembajakan musik. Lagu yang digunakan berjudul 'Gluttony' milik kelompok musik *underground* beraliran *hardcore* dengan nama Nightfall yang berasal dari Pekalongan, Jawa Tengah. Latar belakang *band* ini dipilih mengingat karakter skena musik *underground* yang tidak terlalu besar namun militan dan kuat dalam dukungan antar satu dengan lainnya. Karya ini dikategorikan sebagai penelitian terapan yang bersifat memberikan solusi atas permasalahan tertentu secara praktis, tidak berfokus pada pengembangan sebuah ide, teori, atau gagasan, namun lebih berfokus pada penerapannya dalam masalah di kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan adalah metode desain Eric Karjaluoto dan didukung oleh metode pengumpulan data kualitatif, metode analisis SWOT serta metode perancangan animasi 2D. Video yang sudah dihasilkan kemudian ditayangkan dan dianalisis respon masyarakat terhadapnya untuk kemudian menghasilkan kesimpulan.

Kata kunci: Animasi 2D, Video klip, Pembajakan, Musik, Musik underground.

Abstract. *The development of ways and patterns of music consumption towards digital poses risks that are also developing. One of these risks is that digital music piracy becomes easier. The idea of this scientific work is how music video clips based on 2D animation can be used as a medium of visual communication or to convey certain messages, which in this case is the message against music piracy. The song in use is titled 'Gluttony' which belongs to a hardcore underground music group called Nightfall from Pekalongan, Central Java. The background of this band was chosen considering the character of the underground music scene which is not too big but militant and strong in supporting one another. This work is categorized as applied research which is to provide practical solutions to certain problems, not focusing on developing an idea, theory, or notion, but focusing more on its application to problems in everyday life. The method used is Eric Karjaluoto's design method and is supported by qualitative data collection methods, SWOT analysis methods and 2D animation design methods. The video that has been produced is then shown and analyzed by the community's response to it and then draws conclusions.*

Keywords: 2D animation, Video clip, Piracy, Music, Underground music

Pendahuluan

Peningkatan konsumsi musik digital di kalangan masyarakat meningkatkan animo masyarakat terhadap siklus ini, seperti fenomena munculnya *band-band* baru dengan niat memulai karirnya sebagai pemusik. Munculnya label rekaman baru, studio musik baru, dan berbagai pihak yang diuntungkan dalam lingkaran ekonomi ini. Hal ini membuat pemerintah dituntut untuk ikut ke dalamnya sebagai pelindung hak cipta pembuat musik agar karya musik tersebut tidak dicuri oleh pihak yang mencari keuntungan secara ilegal. Pihak yang mencari keuntungan secara tidak etis dari karya musik seseorang disebut pembajak musik, dimana pembajak mendapatkan keuntungan berupa musik gratis maupun memperjual belikan musik tersebut secara bebas, baik secara sadar atau tidak. Kelompok tersebut melakukan pelanggaran hak cipta yang tercantum dalam undang-undang No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta. Ada banyak faktor mengapa pembajakan di Indonesia bias berada dalam keadaan yang sangat memprihatinkan, seperti:

1. Faktor Ekonomi

Sedikitnya biaya yang dikeluarkan atau bahkan gratis merupakan pemicu utama adanya pembajakan music secara digital. Bahkan pembajak masih bias meraup untung dari iklan yang dipasang di web musik ilegalnya

2. Faktor Sosial Budaya

Secara sosial dan budaya, masyarakat Indonesia belum terbiasa untuk membeli produk – produk asli, terutama produk dari industri rekaman. Ini juga didukung dengan kebudayaan masyarakat Indonesia yang dalam membeli sebuah produk hanya mengorientasikan pada harga barang tanpa melihat kualitas dari barang tersebut. Di bidang sosial budaya ini, dampak yang timbul dari semakin meluasnya pembajakan tersebut begitu beragam. Bagi para pelaku tindak pidana atau para pembajak, keadaan yang berlarut-larut tanpa ada tindakan, semakin menimbulkan sikap bahwa pembajakan sudah merupakan hal yang biasa dan tidak lagi merupakan tindakan melanggar Undang – Undang. (Widyopramono 1992)

3. Faktor Pendidikan

Selama ini masyarakat kurang mendapatkan sosialisasi terhadap adanya Undang-Undang Hak Cipta. Hal ini mengakibatkan masyarakat melakukan berbagai pelanggaran–pelanggaran hak cipta akibat tidak mengetahuinya ketentuan–ketentuan yang tercantum dalam undang-undang tersebut. Dampak atas ketidaktahuan masyarakatakan undang-undang tersebut yaitu masyarakat tidak bias membedakan antara kaset asli dan palsu. Karena memang pembajakan kaset dibuat sedemikian rupa, baik *cover* maupun isinya.

4. Rendahnya Sanksi Hukum

Sanksi hukum yang diterapkan terhadap pembajakan kaset hanya diterapkan pada pembajak kaset saja, belum diterapkan pada konsumen yang membeli kaset bajakan. Selama ini penegakkan hukum dibidang hak cipta, khususnya karya music berupa kaset belum berlaku secara menyeluruh. Apabila mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta, maka sanksi yang ditekankan kepada pembajak hanya bersifat denda semata dan belum mengarah pada sanksi yang bersifat pemidanaan.

5. Mudahnya Akses Internet

Kemudahan mengunduh musik ilegal juga merupakan salah satupemicu yang paling fatal. Apalagi dengan keadaan dimana kini internet semakin cepat, para konsumen hanya perlu beberapa menit untuk dapat mengunduh musik tanpa harus kehilangan uang sepeser pun.

Tindak pembajakan seringkali dianggap wajar karena perilaku tersebut masih masif terjadi di masyarakat. Lingkungan yang terbiasa dengan tindak pembajakan menjadikan pembajakan



sendiri hal yang wajar. Selain itu, tingkat resiko kecil yang diterima oleh pelaku pembajakan juga menjadi alasan lain yang membuat tindakan ini umum ditemukan (Borja dkk 2015). Sebaliknya, resiko pembajakan diterima oleh pemilik hak atas musik maupun pemerintah sebagai pengatur regulasi perputaran ekonomi dalam industri musik.

Akibat adanya pembajakan tersebut, sesungguhnya bukan hanya musisi yang dirugikan, melainkan juga akan berakibat langsung terhadap penerimaan pajak negara, ASIRI juga mencatat industri musik Indonesia mengalami kerugian mencapai Rp8,4 triliun per tahun lewat situs unduh gratis yang ada di internet. Selain kerugian-kerugian tersebut, kerugian lain yang di dapat adalah:

1. Menurunkan kreativitas para generasi muda maupun mereka yang memiliki bakat. Pembajakan bisa membuat seseorang menjadi malas untuk menyalurkan bakatnya karena tidak ada yang menghargai hasil karyanya namun justru dibajak oleh orang lain. Pemerintah Indonesia menjalankan program-program yang mendorong kemajuan industri kreatif dengan muatan budaya lokal. Segenap komponen sudah selayaknya juga ikut berperan serta dalam program tersebut. Salah satunya adalah mengembangkan potensi SDM yang ada sehingga diharapkan SDM-SDM yang telah terbentuk dapat berkontribusi lebih dalam mempopulerkan produk kreatif Indonesia di mata dunia (Rachman 2010) Upaya pemerintah yang di sampaikan oleh Rachman diatas adalah salah satu solusi untuk dapat memperbaiki kerugian yang terjadi karena pembajakan musik, yaitu dengan mengembangkan pemahaman atas kerugian pembajakan yang kemudian dikontribusikan kedalam pemahaman manusia lain, setidaknya solusi ini adalah solusi yang paling dasar untuk dapat berkehidupan yang lebih melek hak cipta terutama di industri musik.
2. Pemerintah tidak mendapatkan pemasukan dari pajak penjualan suatu karya cipta. Kebiasaan membajak suatu produk musik secara ilegal juga berdampak pada pembuat musik itu sendiri, seringkali beberapa dari mereka memilih untuk tidak memperdulikan hak cipta dalam produk yang mereka pasarkan. Seperti yang telah diutarakan di atas, kurangnya penerimaan pajak tentu menghambat pertumbuhan ekonomi negara.
3. Situs/Web/Blog illegal semakin merambah. Kemudahan yang lebih parahnya lagi saat mengakses di situs illegal dapat membuat masyarakat lebih memihak ke situs illegal karena lebih mudah, murah tanpa harus mengeluarkan banyak uang, bahkan gratis.
4. Tak sedikit kerugian yang didapatkan akibat perampasan karya secara ilegal, sayangnya tren ini masih sangat sulit untuk diatasi dan malah menjadi pola hidup masyarakat yang semakin melekat. Sedikitnya regulasi tindakan tegas dan upaya pemusnahan dari pihak berwenang memang menjadi salah satu alasan kuatnya, namun tak bisa dipungkiri munculnya inovasi baru seperti layanan musik digital dapat sedikit mengobati penyakit ini.

Penulis yang berlatar belakang desainer, ilustrator sekaligus animator berwacana untuk menggunakan kemampuan tersebut berkiprah dalam aksi melawan pembajakan musik. Latar belakang pendidikan desain komunikasi visual juga dapat menguatkan wacana yang diusung, dengan perpesanan melalui media visual sebagai fokus utama. Pesan inti yang disampaikan adalah bagaimana masyarakat sebagai audien sadar bahwa pembajakan adalah tindak yang tidak baik dan tidak benar. Atas dasar pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka karya ilmiah berjudul *“Perancangan Video Klip Animasi 2D Frame by Frame Band Emotive Hardcore Nightfall Sebagai Media Penyampaian Pesan Anti Pembajakan Musik Digital”* ini dibuat.

Metode

Penulis yang berlatar belakang desainer, ilustrator sekaligus animator berwacana untuk menggunakan kemampuan tersebut berkiprah dalam aksi melawan pembajakan musik. Latar

belakang pendidikan desain komunikasi visual juga dapat menguatkan wacana yang diusung, dengan perpesanan melalui media visual sebagai fokus utama. Pesan inti yang disampaikan adalah bagaimana masyarakat sebagai audien sadar bahwa pembajakan adalah tindak yang tidak baik dan tidak benar. Atas dasar pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka karya ilmiah berjudul “*Perancangan Video Klip Animasi 2D Frame by Frame Band Emotive Hardcore Nightfall Sebagai Media Penyampaian Pesan Anti Pembajakan Musik Digital*” ini dibuat.

Tahap Penggalian

Tahap penggalian adalah tahap mencari tahu dalam metode desain Karjaluto dan sangat penting bagi seorang desainer. Tahap ini menuntut desainer untuk membenamkan diri dalam objek perancangannya, pengguna atau pelanggan, serta siapapun yang dianggap sebagai pemangku kepentingan. Jika tidak benar-benar memahami situasi, desainer tidak dapat membuat sesuatu yang bagus apalagi pantas. Nyatanya, banyak yang melewatkan langkah ini dengan keyakinan bahwa bakat dan kecerdasannya sudah cukup menjadi modal, beberapa juga melewatkannya dengan alasan tidak mau repot atau melihat langkah-langkahnya membosankan.

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengumpulkan berbagai data yang dibutuhkan. Metode yang digunakan adalah partisipasi aktif dengan lingkungan masalah yang direspon, observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka (Suyanto & Sutinah 2005).

Tahap Perencanaan

Banyak yang berpikir bahwa desain adalah melulu soal hasil, padahal desain seperti kata lainnya adalah rancangan, blueprint, diagram, resep, skema konstruksi dari sebuah objek, konsep, proses atau sistem. Beberapa contoh produk desain yang dapat kita temui adalah rancangan rumah, bagan rencana interaksi konsumen dengan sistem pelayanan, hingga naskah film.

Tahap perencanaan dalam metode desain Karjaluto bukanlah opsi, melainkan sebuah keharusan yang dituntut keberadaannya. Faktanya, jika tidak ada rencana maka tidak ada desain. Memang ada karya-karya yang dihasilkan secara spontan dan tanpa perencanaan. Namun, karya seperti itu disebut eksplorasi dan doodle. Sedangkan desain identik dengan rencana dan pendekatan untuk mewujudkannya. Perencanaan membantu desainer lebih dekat pada hasil yang baik, dimana usaha yang dikerjakan lebih spesifik, mengetahui tujuan yang jelas dan memastikan tahapan-tahapan yang dilalui adalah benar.

Tahap Kreatif

Dalam sebuah perancangan desain komunikasi visual tahapan pra produksi adalah sebuah fondasi untuk membuat sebuah karya yang baik. Salah satunya adalah tahapan kreatif dimana pada prosesnya memerlukan waktu yang panjang untuk memecahkan ide maupun mengembangkan konsep. Tahapan kreatif adalah tahap pengaplikasian seluruh kemampuan maupun teknik dalam mengelola ide yang sebelumnya sudah dikembangkan. Tahapan ini bertujuan untuk mematangkan perencanaan sebelum diaplikasikan. Dalam prosesnya tahapan ini tidak memberikan sebuah batasan untuk mengekspresikan seluruh ide didalam kepala.

Karya ilmiah ini menggunakan animasi sebagai pendekatan praktis. Metode perancangan animasi yang digunakan adalah metode Bambi Bambang Gunawan, dimana proses pembuatan animasi dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi yang meliputi konsep, pembuatan cerita dan skenario, perancangan karakter dan *key visual*, desain background serta storyboard; proses produksi yang merupakan proses menggerakkan aset-aset yang sudah dibuat dan mengaitkannya satu sama lain serta proses pasca produksi yang menyatukan semua yang sudah dipersiapkan sebelumnya, termasuk *editing* dan *mixing* audio maupun musik hingga animasi siap



tayang. Menyimpan dengan spesifikasi dan format tertentu juga menjadi penting mengingat animasi yang dibuat umumnya kemudian didistribusikan.

Tahap Penerapan

Tahap terapan banyak dihabiskan di workshop. Biasanya desainer akan mengembangkan model atau prototype dari produk atau sistem yang dibuat, kemudian mengajukan draf kepada klien untuk mendapatkan masukan. Proses pembentukan, presentasi dan evaluasi ini dilakukan berulang untuk terus memperbaiki dan mendapatkan hasil desain yang terbaik. Waktu yang digunakan dalam proses berulang ini tergantung durasi yang disepakati oleh kedua pihak. Meskipun banyak yang menganggap ini adalah proses yang menyenangkan dan cenderung mudah, namun, menerapkan bentuk sesuai rancangan memiliki tantangan tersendiri. Tantangannya adalah bagaimana desain yang dihasilkan tidak hanya baik menurut desainer maupun klien, namun sesuai kebutuhan dan solutif untuk masalah yang sedang dihadapi.

Hasil dan Pembahasan

Sesuai metode desain Karjaluoto (2014), ada beberapa tahapan yang digunakan dalam karya ilmiah ini. Tahapan tersebut adalah pengumpulan data kualitatif, analisis SWOT dan perancangan animasi 2D. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dimaksud:

Hasil Pengumpulan Data Kualitatif

Berbagai data terkait kelompok musik Nightfall, skena musik underground yang secara khusus membawa aliran hardcore, serta fenomena pembajakan musik di Indonesia dikumpulkan untuk kemudian menjadi pijakan dalam perancangan video klip animasi 2D. Beberapa data yang digunakan sebagai pijakan adalah sebagai berikut:

Pembajakan di Indonesia

Salah satu penyebab masifnya pembajakan musik di Indonesia adalah faktor biaya. Masyarakat yang mengkonsumsi musik bajakan beralasan musik legal membutuhkan biaya lebih, baik pada produk musik digital maupun versi rilis fisik. Musik ilegal menjadi solusi bagi konsumen musik yang tidak mau mengeluarkan uang untuk menikmatinya. Salah satu metode yang digunakan dan cukup populer adalah *stream ripping*, dimana pengguna mengunduh file musik secara gratis dari situs *streaming* menggunakan tautan musik dan alat pengunduh maupun mengunduh secara langsung file musik bajakan yang sudah siap.

Menurut data dari perusahaan digital MUSO, tercatat pembajakan media internet di seluruh dunia sejak tahun 2018 hingga saat ini baik video maupun audio di Indonesia mencapai angka 6.075 juta. Peringkat ke 7 dari 9 negara.

Table 1. Data kunjungan website pengunduh file ilegal tahun 2018-2022.

No.	Negara	Jumlah
1.	Amerika	17.380.000.000
2.	Rusia	14.468.000.000
3.	India	9.589.000.000
4.	Perancis	7.339.000.000
5.	Turki	7.335.000.000
6.	Ukraina	6.126.000.000
7.	Indonesia	6.075.000.000
8.	Inggris	5.750.000.000
9.	Jerman	5.356.000.000

Sumber: Dataprot, 2022.

Data pengguna website bajakan di tahun 2017 mencapai angka 73.9 juta untuk akses ilegal musik dan 53.2 juta kunjungan untuk unduhan maupun *streaming* film secara ilegal. Kesimpulan yang didapatkan adalah pembajakan musik lebih mendominasi dibanding pembajakan video maupun film. Platform musik digital seperti Spotify yang diproyeksi dapat mengatasi masalah pembajakan musik pun tidak kemudian secara signifikan menurunkan data pembajakan musik.

Data lain dari MUSO menyebutkan lebih dari 87% pengguna smartphone mencari tahu cara mengunduh musik secara gratis di internet sebab akses yang lebih mudah dibandingkan pencarian di *dekstop*. Teknologi saat ini sudah semakin pesat dan memudahkan siapapun untuk melakukan pembajakan musik secara lebih mudah melalui smartphone mereka masing-masing. April 2018, IFPI (International Federations of the Phonographic Industry) melakukan studi pada kasus pembajakan musik dan mencari data tentang layanan musik ilegal maupun legal di internet. Hasil dari studi mereka menemukan bahwa lebih dari 38% konsumen masih mendengarkan musik favorit mereka dengan melanggar hak cipta (*Piracy Is Back* 2022).

Pry S. pendiri Ripstore Asia dikutip Trito memiliki pandangan menarik tentang pembajakan musik digital yang menurutnya berkaitan dengan *sharing culture* budaya berbagi. Menurutnya orang timur cenderung senang ketika kesukaannya menjadi kesukaan orang lain, hal yang dinikmati juga dinikmati orang lain, serta apa yang dibuat disimak oleh orang lain. Budaya berbagi di internet ini menurutnya sangat sesuai dengan budaya Timur dan berpotensi secara dominan menentukan nasib musik digital di Indonesia ke depan. Sehingga, menurutnya pembajakan sendiri merupakan sebuah ancaman di masa lalu dan perlu didefinisikan ulang, terlebih dengan telah ditekenya Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 56 Tahun 2021 terkait Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik oleh Presiden Joko Widodo (Barisan.co 2021).

Usaha Mengatasi Pembajakan di Indonesia

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Uno, dalam Talkshow berjudul "Digitalisasi Musik" yang diadakan pada hari jumat tanggal 9 september 2022 di Auditorium Universitas Ciputra, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, menyebut inovasi baru yang kemunculannya dapat meminimalisir tindak pembajakan musik di Indonesia. Inovasi tersebut adalah Portamento, sebuah program yang dibuat sebagai solusi untuk melindungi hak cipta hasil karya sekaligus meningkatkan ekonomi para musisi di Indonesia. Sandiaga juga menyebutkan bahwa hak cipta musik digital yang telah terdaftar pada Portamento akan mendapatkan perlindungan secara gratis (*Tribunnews.com* 2022)

Perilaku dan Karakter Pembajakan Musik di Era Digital

Pembajakan musik digital di Indonesia saat ini dikuasai oleh sebuah situs konversi pihak ketiga yaitu y2mate dimana seseorang dapat melakukan pembajakan musik digital dengan cara menyalin url video dari youtube kemudian mengubah video tersebut menjadi file mp3. Kegiatan pembajakan musik digital melalui y2mate disebut dengan *stream-ripping* dimana seseorang dapat mengunduh file mp3 dari video youtube yang disimpan pada *smartphone* atau komputer kemudian file unduhan tersebut dapat didengarkan secara *offline*. Data menyatakan terhitung 128 juta kunjungan aktif pada situs y2mate per bulannya dimana sebanyak 6,45% penggunaannya atau sebanyak 8.256.000 merupakan pengunjung yang berasal dari Indonesia (*Edmtunes.com* 2021).

Konsumen musik di Surabaya, Indonesia menyetujui bahwa perilaku pembajakan adalah sebuah perilaku yang salah atau tidak benar secara moral, namun mereka tetap melakukan tindakan tersebut. Didukung oleh budaya kolektivisme yang menganggap bahwa perilaku pembajakan adalah perilaku yang lumrah di Indonesia. Konsumen tidak menilai perilaku



pembajakan dari sudut pandang “benar atau salah”, melainkan “apa yang sesuai dan tidak sesuai” di lingkungannya (Atmadjaja, 2015).

Nightfall, Hardcore, dan Skena Musik di Indonesia

Nightfall sebuah band *emotive hardcore* asal Pekalongan, Jawa tengah, Indonesia, yang dibentuk pada awal tahun 2014. Band ini memiliki lima personel yaitu Bagas (gitar), Teddy (bass), Oktadianto (drum), Riyan (gitar), dan Hardy (vokal). Dilihat dari genre yang dibawakan, musikalitas Nightfall termasuk dalam skena musik *underground*.

Tahun 2010 sampai dengan tahun 2015 merupakan tahun keemasan skena musik *hardcore* di Indonesia, pada tahun tersebut pula industri rekaman musik memiliki kestabilan ekonomi sehingga terjadi siklus konsumsi dari penikmat musik, musisi maupun pencipta lagu, *event organizer*, jurnalis musik, industri sablon dan distro, desainer dan seniman, hingga label rekaman maupun studio rekaman.

Runtuhnya era *hardcore* di Indonesia diawali oleh genre musik indie dan luasnya konsumsi masyarakat pada musik, terlebih pengguna musik digital mulai bermunculan dengan masifnya *smartphone* pribadi yang memudahkan konsumen menjumpai *genre* musik baru. Sejak akhir tahun 2021 hingga saat ini *hardcore* dan penikmatnya mulai bermunculan kembali dikarenakan bolehnya membuat *event* musik. Event musik di Indonesia kemudian kembali mengalami ledakan, dimana hampir di seluruh kota terdapat *event* musik seperti *gigs*, festival, hingga konser solo. *Euforia* konsumsi musik di Indonesia meningkat lagi, penikmatnya pun mulai menggemari musik yang sebelumnya ditinggalkan karena pandemi Covid-19 yang mengharuskan segala *event* musik di Indonesia tidak boleh diselenggarakan.

Genre musik *hardcore* di Indonesia mulai diminati banyak orang lagi dikarenakan beberapa hal, seperti mulai bermunculannya band-band *hardcore* baru di Solo (Mirage, Kid Monster, Crashead), Malang (Noosebound, Dazzle), Pekalongan (Fukkyu), Bandung (Bleach), Palu (Defy), Batu (Limbo) dan beberapa penjuror kota lain yang turut serta meramalkan tren ini di sosial media. Tak luput juga satu label rekaman yang membuat tren *hardcore* di Indonesia semakin diminati banyak orang adalah Greedy Dust Records dari Bandung.

Musik *underground* identik dengan musik keras atau cadas. Indonesia di awal hingga pertengahan tahun tujuh puluhan memiliki banyak group musik dengan konsep tersebut, sebut saja God Bless, SAS Group, AKA, Duo Kribo dan kelompok musik lain. Musik cadas di era tujuh puluhan masih banyak mengangkat tema pesta dan kenakalan remaja. Sedikit yang mengusung tema kritik sosial maupun politik. Suasana politik di era delapan puluhan hingga sembilan puluhan membuat grup musik cadas semakin vokal. Sebut saja Roxx, Power Metal, Rotor, Suckerhead dan kelompok musik lain yang membawakan musik *thrash metal* dan mulai menyarakan kritik sosial-politik. Skena musik *underground* didominasi oleh anak-anak muda yang masih dalam pencarian jati diri dan penentuan sikap sosial maupun politis. Di era orde baru, para musisi *underground* menjadikan musik sebagai media menyampaikan pesan-pesan mereka. Musik *underground* memang hampir selalu diasosiasikan dengan gerakan sosial progresif yang memiliki cita-cita terjadinya perubahan sosial pada tatanan sosial (Wallach 2005). Jika dulu lirik, gaya berpakaian hingga pertunjukan-pertunjukan musik *underground* lebih ditujukan untuk kepentingan politik, hari ini musik *underground* banyak digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang lebih sesuai dengan zamannya.

Album “Toward to Harbour” dan Single “Gluttony”

Nightfall berproses untuk album mereka tidak lama setelah band terbentuk. Album tersebut kemudian dirilis pada akhir tahun 2018 dengan judul “Toward to Harbour” oleh Samstrong Records dan Ruang Tengah. Album yang berlatar belakang kesedihan, cinta dan ratapan ini terinspirasi dari kota asal yang notabene berada di kawasan Pantura (pantai utara). Nightfall juga merilis beberapa *single* yang muncul di tahun 2021, salah satunya berjudul

Gluttony. Album “Toward to Harbour” menggunakan desain sampul yang ilustrasinya dikerjakan oleh penulis. Ilustrasi pada sampul album ini memiliki perwujudan seorang wanita yang tengah berhenti dari pelariannya di pelabuhan, memandang langit yang nampak dari ujung cakrawala.

Analisis SWOT

Metode analisis yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah metode analisis SWOT. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi kesesuaian data yang ada dengan potensi karya yang dihasilkan, dalam hal ini penggunaan video klip animasi sebagai media penyampai pesan anti pembajakan. Dari analisis SWOT yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ide menggunakan video klip animasi sebagai media menyampaikan pesan anti pembajakan pada kelompok musik underground berpotensi menarik. Namun, hal tersebut perlu didukung dengan promosi untuk memastikan bahwa video yang dibuat dapat diketahui dan dinikmati oleh orang banyak.

Ada beberapa hal yang menjadi perhatian dalam analisis ini. Diantaranya adalah eksistensi Nightfall yang berada di skena musik underground dilihat memiliki potensi besar untuk menyuarakan pesan-pesan anti pembajakan. Rekam jejak skena musik underground dalam menyuarakan pesan-pesan sosial dinilai cukup kuat, mengingat skena ini diisi sebagian besar oleh anak-anak muda yang masih dalam pencarian jati diri dan tentu berada di lapisan akar rumput. Hal tersebut senada dengan permasalahan pembajakan musik yang perlu diberantas dari akarnya.

Dari sisi kelemahan, media menjadi sorotan mengenai kelemahan gagasan ini. Tempat yang paling mungkin digunakan untuk menyebarkan video klip musik yang digunakan adalah situs penyedia layanan *streaming* video Youtube. Hal tersebut dipertimbangkan mengingat untuk menyebarkan pesan sosial sebaiknya menggunakan media yang aksesnya tidak dipungut biaya alias gratis. Penggunaan Youtube sebagai tempat publikasi video klip menuntut publikasi ekstra supaya audiens dapat sampai kepada video klip lalu kemudian memutarinya. Kekurangan atau kelemahan di sisi media dirasa penulis dapat ditutup dengan karakter skena musik *underground* yang militan satu sama lain. Jaringan yang kuat baik antar individu yang terlibat maupun antar band dan skena lintas kota berpotensi menjadi jalan menyebarkan pesan berantai guna mempromosikan video klip animasi yang dibuat.

Mengunggah video klip musik ke kanal Youtube secara otomatis menggunakan audio lagu secara utuh. Di kanal Youtube, video yang diunggah umumnya memiliki bagian video dan audio yang sayangnya dapat diekstraksi terpisah menggunakan perangkat lunak-perangkat lunak tertentu. Hal tersebut memungkinkan siapapun untuk mengunduh file video maupun audionya saja dengan metode *stream-ripping*. Hal yang tentu menjadi bertolak belakang apabila video klip musik yang mencantumkan pesan anti pembajakan justru dikonsumsi dengan cara dibajak.

Dari analisis SWOT yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ide menggunakan video klip animasi sebagai media menyampaikan pesan anti pembajakan pada kelompok musik underground berpotensi menarik. Namun, hal tersebut perlu didukung dengan promosi untuk memastikan bahwa video yang dibuat dapat diketahui dan dinikmati oleh orang banyak. Keabstrakan gaya visual dan kurangnya media pendukung menjadi sebuah peluang yang dapat dikombinasikan dengan pengerucutan target audiens dan maraknya tren genre musik di Indonesia. Penggunaan strategi turn around dirasa cocok digunakan pada perancangan kali ini dimana kekurangan-kekurangan tadi dapat digunakan sebagai bahan bakar inovasi atau pengembangan promosi.

Perancangan Video Klip Animasi

Tahap proses perancangan karya dimulai dengan pengembangan ide dan konsep untuk merancang kampanye dengan pesan utama ajakan untuk mengurangi tindak pembajakan musik digital menggunakan animasi frame by frame agar lebih menarik.



Strategi

Pembajakan musik di Indonesia dianggap sebagai tindakan yang biasa saja dan para pelakunya cenderung tidak merasa bersalah sebab berbagai faktor yang mempengaruhinya. Pembajakan musik secara khusus pada musik digital dirasa penulis sudah menjadi kebiasaan masyarakat yang sulit diberantas aktivitasnya. Fenomena tersebut merangsang ide untuk mengkampanyekan tindak melawan pembajakan melalui video klip musik.

Video klip yang dimaksud adalah video klip untuk lagu band Emotive Hardcore “Nightfall” yang berjudul “Gluttony”. Lagu ini dirasa tepat untuk diangkat menjadi video klip animasi dengan pesan kampanye pembajakan musik didalamnya. ‘Gluttony’ adalah salah satu dari 7 sifat negatif manusia yang berarti keserakahan. Penggabungan lirik lagu yang memiliki alur cerita keserakahan seorang manusia dengan manusia lain, dengan alam, maupun dengan sekitarnya menjadikan lagu ini terpilih menjadi pembawa pesan pembajakan musik untuk anak muda penyuka musik bergenre *emotive hardcore*.

Lagu ini dipilih sesuai dengan makna dari judulnya yang berarti rakus dalam bahasa Inggris. Video dipublikasikan di *platform* Youtube, mengingat *platform* ini masih menjadi destinasi kunjungan utama untuk media hiburan berbasis video. Youtube telah berubah menjadi pusat perhatian masyarakat pada instrumen hiburan, edukasi, maupun informasi dan mengalahkan media informasi lain seperti televisi, koran, majalah maupun media-media lainnya. Alasan yang cukup logis dari fenomena tersebut dirasa penulis dikarenakan akses menuju Youtube hanya membutuhkan telepon genggam dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama pengguna memiliki akses internet.

Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan Youtube sebagai salah satu poros pembawa tren, baik dengan pengaruh positif maupun negatif yang dapat membawa persepsi tertentu bagi siapapun yang mengaksesnya. Begitu pula di dunia musik, Youtube adalah salah satu pilihan utama para musisi untuk mempromosikan lagunya dengan mengunggah karya musik baik berupa rekaman *live performance*, kegiatan rekaman, lirik video, hingga video klip dengan berbagai macam jenisnya.

Gaya atau jenis video klip yang digunakan dalam perancangan ini adalah animasi frame by frame 2D. Animasi 2D dianggap memiliki tantangan tersendiri bagi penulis mengingat proses pembuatannya yang rumit. Selain itu, penulis melihat minat audiens di ranah musik cenderung lebih tertarik dengan animasi 2D. Animo khalayak terhadap konten-konten animasi 2D pun masih cukup besar dibandingkan dengan animasi 3D. Hal tersebut dikarenakan animasi 3D cukup spesifik mengerucut pada target audiens anak-anak. Dapat disimpulkan, animasi 2D dianggap lebih sesuai dengan perancangan ini mengingat target audiensnya adalah anak muda penyuka musik bergenre *hardcore* berumur 18-26 tahun. umur menjadi sebuah kunci untuk menekankan kampanye ini dikarenakan anak remaja pada kisaran umur tersebut sudah menemukan selera akan genre musik yang mereka sukai. Berdasarkan riset yang dilakukan layanan musik streaming asal Prancis, Deezer, kondisi mentoknya selera musik di usia 30 tahun ini disebut sebagai *musical paralysis*.

Penggabungan kampanye mengurangi tindak pembajakan musik dengan video klip animasi ini menempatkan konsumen untuk mendapatkan informasi tentang pembajakan musik di Indonesia dimana situasi tersebut dapat merugikan musisi maupun beberapa pihak didalamnya. Informasi ini kedepannya dapat digunakan oleh konsumen untuk lebih berhati-hati dalam mengkonsumsi musik maupun tidak membajak produk musik fisik maupun digital untuk keinginannya sendiri. Hal lain yang didapatkan oleh konsumen adalah informasi tentang seberapa penting peranan dirinya untuk menanggulangi tindak pembajakan musik yang dapat dimulai dari dirinya sendiri, kemudian sikap dirinya untuk lebih menghargai karya musik orang lain yang kemudian terciptalah lingkungan harmonis dimana tindak pembajakan musik di Indonesia sedikit demi sedikit dapat menurun.

Strategi turn around yang didapatkan dari hasil analisis SWOT kemudian dikombinasi dengan pendekatan persuasif untuk menekankan kepada audiens bahwa pembajakan musik digital adalah kegiatan yang tidak baik dan merugikan. Emotions appeals dirasa cocok digunakan pada perancangan ini dikarenakan dalam periklanan modern emotion appeals dinilai lebih efektif. Salah satu emosi yang sangat kuat untuk mempengaruhi audiens adalah rasa takut (Stiff & Mongeau 2016) pesan persuasif yang membangkitkan rasa takut dengan menggambarkan ancaman yang relevan secara pribadi dan signifikan, diikuti dengan deskripsi rekomendasi yang layak untuk mencegah ancaman.

Konsep dan Plot

Proses pendalaman cerita dalam video klip ini dapat terbilang abstrak dikarenakan gaya cerita video klip sendiri yang terpusat pada penyampaian ekspresi, tak luput pesan-pesan pembajakan pun ikut terangkum di beberapa cut scene yang memerlukan fokus dan konsentrasi agar terbaca alur cerita didalamnya. Alunan musik lagu 'Gluttony' sendiri memiliki karakteristik gelap dan kasar seakan mengaumkan seluruh kemarahan seorang musisi atas tindakan manusia lain yang memiliki wewenang atau kekuatan. Seperti disebutkan pada lirik dalam intro lagu ini *"I was dying inside your mind, corruption and all those pieces of shit manifested, Inside your stomach"* menjabarkan bahwa seakan para brand major besar saat ini menentukan arah pasar dan memanipulasi pasar tersebut. Label-label major dunia memiliki pengaruh maupun peranan dalam arus industri musik yang sama sekali tidak memperhatikan pasar-pasar kecil dan tindakan mereka hanya mengarah pada keuntungan semata, walaupun dapat terbilang kualitas karya mereka lebih baik dibandingkan dengan kualitas musik-musik minor saat ini. Siklus tersebut membuat sebuah perputaran ekonomi sepihak yang hanya mengarah pada major label saja, dan seolah-olah para musisi minor hanya dapat menghasilkan sedikit keuntungan dalam dunia musik. Hal ini dapat juga terjadi dalam perputaran pemasukan pendapatan dari streaming musik digital di dalam internet, siklus yang terjadi menjadi sebuah piramida yang mengerucut keatas yang ditempati oleh para publisher maupun major label besar kemudian dibawahnya berisikan label label musik minor kecil dan terakhir adalah para musisi maupun band-band diseluruh penjuru dunia. Arus pembagian pendapatannya pun tersaring dari atas kebawah sehingga para musisi dan band hanya mendapatkan sedikit sekali pemasukan. Bagian akhir video klip digunakan sebagai penegasan kampanye ini, di mana isinya adalah informasi pembajakan di Indonesia saat ini disertai pesan bahwa pembajakan musik dapat diminimalisir mulai dari diri kita.

Alur cerita dalam video klip animasi Nightfall kali ini memuat 3 tahap alur yang diawali dari pengenalan kepada penonton akan karakter utama pada cerita, kemudian dilanjutkan pada cut scene tambahan berupa kaset pita yang tenggelam yang dapat dimaknai terdapat sebuah masalah dalam cerita, dan terakhir satu cut penyelesaian masalah yang bergaya satir yang berisikan adegan seseorang merekam pada cassette player yang ditutup dengan pesan kampanye pembajakan musik. Penyampaian pesan pada video klip ini menggunakan gaya ekspresif sesuai dengan gaya art clip yang abstrak dan butuh pemahaman jauh untuk menerima pesan didalamnya.

Sebagai referensi, penulis terinspirasi oleh video klip dari kelompok musik Simple Plan yang berjudul "Untitled" dan dirilis oleh Atlantic Records pada 27 Oktober 2007 melalui platform Youtube. Lagu tersebut bercerita tentang kesakitan atau kesalahan tokoh utama yang mengendarai mobil dalam keadaan mabuk karena alkohol kemudian tokoh utama mengalami kecelakaan yang menyebabkan orang-orang di sekitarnya sedih karena ditinggal pergi olehnya. Video klip ini selain berfungsi sebagai promosi Simple Plan juga menjadi kampanye *safety riding* dan berfokus pada isu kecelakaan lalu lintas yang pada saat itu kebanyakan disebabkan oleh pengemudi mobil yang berkendara sembari mengkonsumsi alkohol. Selain sebagai referensi

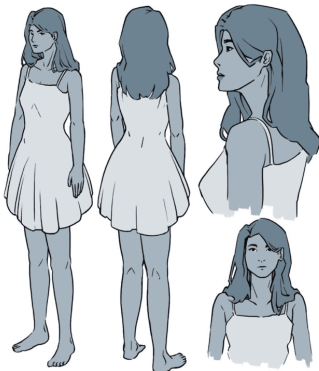


visual, video klip ini juga menjadi referensi media penyampaian pesan dengan konteks sama-sama menyampaikan ajakan untuk menghindari tindakan negatif melalui video klip musik.

Karakter

Video klip musik 2D ini menceritakan seorang gadis yang tenggelam kedalam dasar air, gadis itu hanyut mengikuti arus air yang deras kemudian ia terbawa sampai kedalam dasar air laut dimana dia menemukan setumpuk kaset pita dan rilisan musik fisik tenggelam bersamanya. Gadis ini adalah perwujudan visual dari sebuah musisi minor yang tidak dapat melawan gelombang air laut itu yang dalam video klip ini diwujudkan sebagai pembajakan musik.

Gadis bernama Ceceil ini sebelumnya pernah digunakan sebagai karakter pada sampul album pertama Nightfall yang berjudul 'Toward to Harbour' dan dirilis pada tahun 2019 oleh Samstrong Records. Ceceil memiliki peranan penting dalam video klip ini atas perannya yang sudah menjadi wajah atau maskot Nightfall semenjak album pertamanya beredar di masyarakat, sehingga dalam pengaplikasiannya ia kembali turut serta mewarnai bentuk video klip animasi dalam lagu Gluttony. Ceceil adalah sosok gadis muda sederhana yang berpenampilan apa adanya. Sama halnya dengan perempuan pada umumnya yang memiliki jiwa penuh rasa kasih kepada sesama manusia, tak luput juga perempuan adalah sosok yang menggunakan kemampuan hatinya dibandingkan dengan logikanya dimana dalam konteks ini dapat diartikan sebagai karakter yang memiliki sisi sensitif. Wanita yang memiliki kesensitifan akan perasaannya itu disimbolkan dari sebuah band minor kecil yang mencoba membuat suatu karya musik dalam dunia *undeground*.



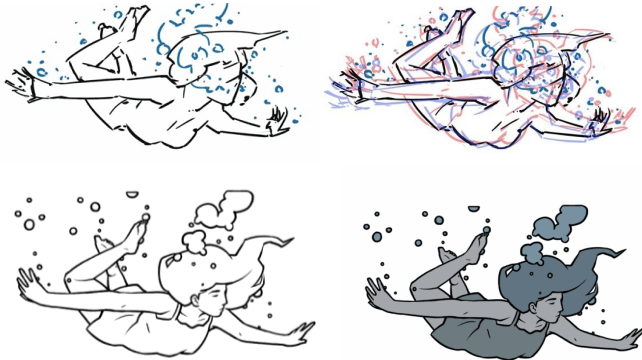
Gambar 1. Ceceil, karakter utama video klip animasi

Penempatan karakter Ceceil pada video klip ini terpecah pecah kedalam beberapa bagian penting dalam alur cerita, Digambarkan karakter Ceceil terdesak oleh gelombang arus besar yang menenggelamkan dirinya kedaras laut bersama dengan rilisan musik fisik. *Cut* Ceceil mendominasi alur cerita sehingga penokohan maupun karakteristik Nightfall lebih muncul.

Proses Pembuatan Animasi

Setelah berbagai persiapan dilakukan, video klip musik untuk lagu 'Gluttony' kemudian dibuat menggunakan metode animasi 2D Santoso (2013) yang tahap-tahap prosesnya adalah pembuatan *storyboard* yang didukung oleh pembuatan aset visual, karakter, *background*, dan properti pendukung lainnya. Mengingat konteks animasi di sini digunakan sebagai video klip, proses-proses tersebut berpijak pada lagu yang sudah ada termasuk dalam aspek kelirikannya. Proses *animatic* digunakan untuk merancang gerakan yang akan muncul dalam karya animasi. Aset visual yang sekiranya digunakan kemudian disusun dengan proses *layout* yang terbagi menjadi *background*, *middleground* dan *foreground*. Setelah perencanaan dikira matang, aset-aset visual dibuat secara serius dan berorientasi hasil melalui proses sketsa, *outline* dan coloring.

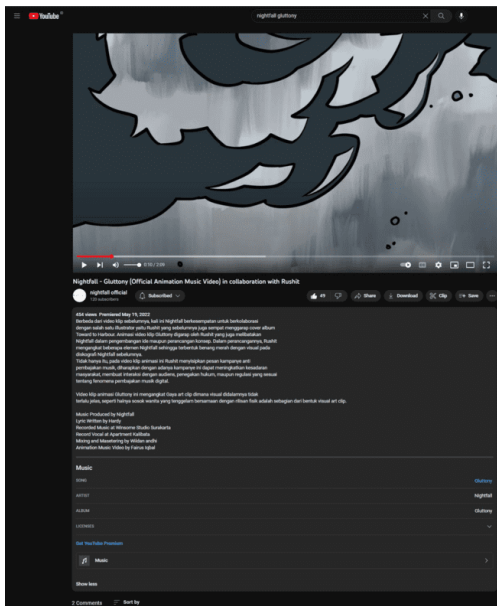
Sketsa yang dimaksud termasuk diantaranya pembuatan gambar-gambar baik *key drawing* maupun *in between*. Aset-aset visual yang sudah dibuat kemudian digerakkan melalui proses *composing*, *editing*, *rendering* dan *mixing* (Santoso 2013).



Gambar 2. Proses sketsa, key drawing dan in between, outline dan coloring

Aplikasi

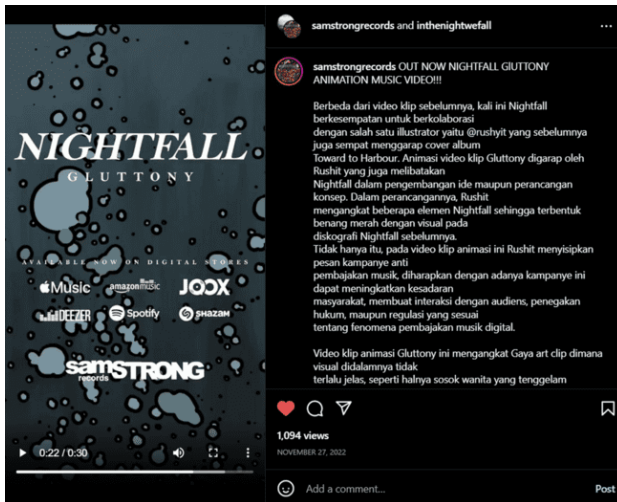
Video klip animasi Nightfall berjudul “*Gluttony*” diunggah di kanal Youtube “Nightfall Official” pada tanggal 12 Mei 2022 yang berdurasi dua menit lebih sembilan detik. Video klip animasi lebih panjang dibandingkan dengan lagu “*Gluttony*” sendiri dikarenakan terdapat beberapa *cut intro* dan pesan kampanye anti pembajakan di *outro*. Proses pengunggahan video klip animasi dibantu oleh Nizar Bagas selaku personil *band* Nightfall, sedangkan untuk *press release* media dibantu oleh Aditya Kristanto Ageng selaku pemilik label rekaman Samstrong Records.



Gambar 3. Video klip animasi “*Gluttony*” di kanal Youtube Nightfall

Promosi video klip animasi lagu *band* Nightfall berjudul “*Gluttony*” awalnya dikerjakan dengan mengunggah poster beserta teaser pada akun sosial media pribadi penulis. Namun, setelah video klip dirilis kemudian pihak label terkait membantu penulis dengan mengunggah *trailer* pada akun sosial media Samstrong Records guna memperkuat promosi dan sebagai arsip label rekaman Samstrong Records.





Gambar 4. Trailer video klip animasi pada Instagram Reels

Selain dilakukan melalui media daring, promosi video klip ini juga dilakukan melalui kegiatan luring. Kegiatan yang sudah terlaksana sebagai promosi video klip ini adalah penayangan video pada kegiatan Record Store Day Solo, 22 April 2023 lalu. Melalui kegiatan ini, penulis dapat mengenalkan video klip sekaligus bercerita mengenai segala hal di balik pembuatannya.



Gambar 5. Promosi penayangan video klip di Record Store Day Solo 2023



Gambar 6. Penayangan video klip "Gluttony" di Record Store Day Solo 2023



Gambar 7. Mengenalkan video klip di Record Store Day Solo 2023

Validasi Hasil

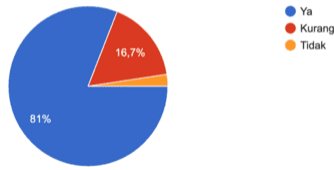
Penulis yang berlatar belakang desainer, ilustrator sekaligus animator berwacana untuk menggunakan kemampuan tersebut berkiprah dalam aksi melawan pembajakan musik. Latar belakang pendidikan desain komunikasi visual juga dapat menguatkan wacana yang diusung, dengan perpesanan melalui media visual sebagai fokus utama. Pesan inti yang disampaikan adalah bagaimana masyarakat sebagai audien sadar bahwa pembajakan adalah tindak yang tidak baik dan tidak benar. Atas dasar pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka karya ilmiah berjudul “*Perancangan Video Klip Animasi 2D Frame by Frame Band Emotive Hardcore Nightfall Sebagai Media Penyampaian Pesan Anti Pembajakan Musik Digital*” ini dibuat.

Simpulan

Karya video klip animasi *frame by frame* 2D yang dihasilkan pada perancangan ini dipublikasikan melalui *platform* Youtube. Apresiasi publik dimanfaatkan oleh penulis sebagai penilaian sekaligus validasi bagi karya ini melalui formulir yang disediakan oleh Google Form. Dari keseluruhan responden yang mengisi, 90% diantaranya adalah penikmat musik *underground* dan 80% sudah mendengar nama Nightfall sebelumnya. 75%-nya menikmati musik secara digital baik melalui *platform* langganan musik maupun *platform* video seperti Youtube. Sebagian kecil masih mengunduh lagu secara gratis dari internet. Namun, 90% responden sepakat bahwa tindak melawan pembajakan yang paling efektif seharusnya dimulai dari masing-masing individu.

Mayoritas responden cenderung lebih menyukai video klip musik yang dibuat bercerita dan dibuat menggunakan kamera dan model yang nyata. Namun, sebagian besarnya pernah menemui dan menikmati video klip dengan konstruksi visual animasi 2D bahkan dapat menyebutkan referensi yang pernah mereka temukan.

Menurut anda, apakah pesan anti pembajakan yang disisipkan dapat dipahami?
42 jawaban

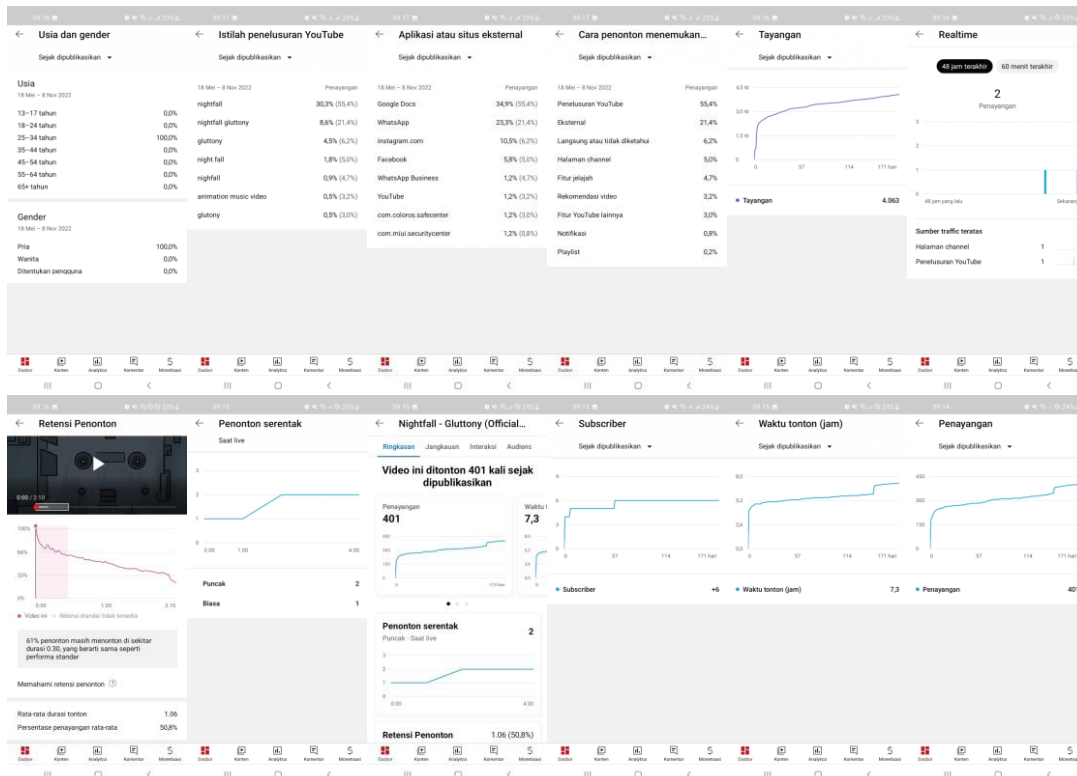


Gambar 8. Diagram respon keberhasilan penyampaian pesan

Setelah menonton video klip musik lagu “*Gluttony*” yang sudah dipublikasikan, beberapa responden memberikan kritik apresiasi. 98% menganggap ide dari pembuatan video klip dengan pesan anti pembajakan ini sangat menarik, namun 15% responden menganggap video klip ini cukup sulit dipahami terutama bagi awam. Secara artistik, 90% menyukai karya ini dan menganggap musik dan visualisasinya cukup baik dan selaras.

Dari hasil respon tersebut, penulis melakukan evaluasi karya. Namun, mengingat kerumitan karya animasi 2D dengan konstruksi visual seperti ini, penulis menjadikan evaluasi tersebut sebagai kesimpulan dan saran di bagian penutup.

Melalui kanal Youtube Nightfall didapatkan data dari *insight* sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram respon keberhasilan penyampaian pesan

Gambar 10.

Daftar Pustaka

Atmadjaja, A. H. (2018). Pengaruh Moral Equity, Relativism, dan Sikap Individu terhadap Perilaku Pembajakan Produk Digital di Surabaya. *CALYPTRA*, 7(1), 1311-1327.

- Barisan.co, R. (2021, April 15). Singkat Cerita Pembajakan Musik di Indonesia. *Barisan.co*. <https://barisan.co/singkat-cerita-pembajakan-musik-di-indonesia/>
- Borja, K., Dieringer, S., & Daw, J. (2015). The effect of music streaming services on music piracy among college students. *Computers in Human Behavior*, 45, 69-76. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.088>
- Edmtunes. (2021). World's Largest Youtube-to-MP3 Converter, y2mate, Shut Down by RIAA, <https://www.edmtunes.com/2021/08/youtube-mp3-converter-y2mate-shut-down/>
- Karjaluoato, E. (2013). *The design method: A philosophy and process for functional visual communication*. New Riders.
- Lindungi Karya Musisi Indonesia, Sandiaga akan Luncurkan Portamento—*Tribunnews.com*. (2022). <https://www.tribunnews.com/nasional/2022/09/09/lindungi-karya-musisi-indonesia-sandiaga-akan-luncurkan-portamento>
- Piracy Is Back: Piracy Statistics for 2022*. (2022). Dataprot. <https://dataprot.net/statistics/piracy-statistics/>
- Rachman, A. (2010). Peningkatan Kualitas Sdm Siswa Smkn 2 Sragen Melalui Workshop Animasi 2D. *Abdi Seni*, 2(1). <https://doi.org/10.33153/abdiseni.v2i1.59>
- Santoso, B. G. (2013). *Nganimasi bersama Mas Be*. Elex Media Kompuntindo.
- Stiff, J. B., & Mongeau, P. A. (2016). *Persuasive Communication*. New York: The Guildford Press.
- Suyanto, B., & Sutinah. (2005). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Prenada Media.
- Wallach, J. (2005). Underground Rock Music and Democratization in Indonesia. *World Literature Today*, 17.
- Widyopramono. (1992). *Tindak Pidana Hak Cipta: Analisis dan Penyelesaiannya*. Sinar Grafika.

