PENGEMBANGAN VISUAL DRAMA TARI PANJI PADA VIDEO KLIP MUSIK METAL KELOMPOK DJIWOASTRA

Bondan Aji Manggala[1] dan Kiswanto[2]
[1,2]Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
[1]bondanmanggala@gmail.com
[2]kiswanto881@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengembangan visual Drama Tari *Panji* bertujuan untuk merealisasikan konsep dan gagasan visual dalam pertunjukan musik (konser) kelompok Djiwoastra pada karya lagu terakhir yang berjudul *"Panji"*. Keterlibatan penulis dalam proyek ini adalah sebagai salah satu produser video klip musik, serta berperan menjadi fasilitator gagasan visual Drama Tari Panji untuk pertunjukan musik kelompok Djiwoastra. Kegiatan dilakukan melalui metode partisipatoris yang berfokus pada upaya penemuan model pendekatan proses dan hasil (produk) kekaryaan seni pertunjukan yang berbasis pada internalisasi keberagaman pengalaman, selera, gaya, dan kompetensi dari para personil dan pendukung karya. Pengembangan visual Drama Tari Panji diharapkan dapat merepresentasikan musik metal Nusantara yang berwujud dalam simbol-simbol visual. Hasil dari kegiatan kekaryaan ini dapat membentuk pengalaman kreatif bagi penguatan ketrampilan kelompok Djiwoastra yang dapat dimanfaatkan lebih lanjut untuk mengatasi permasalahan dan tantangan kreativitas dalam pengembangan visual video klip pertunjukan musik metal Nusantara yang memperpadukan antara estetika Timur dan Barat.

Kata kunci: Djiwoastra, Musik Metal Nusantara, Video Klip, Penyatuan Media, dan Estetika.

ABSTRACT

The visual development for the Panji Dance Drama aims to realize visual concepts and ideas in the music performance (concert) of the Djiwoastra group on the final song work entitled "Panji". The author's involvement in this project is as one of the music video producers, as well as a facilitator for the visual idea of the Panji Dance Drama for Djiwoastra group music performances. Activities are carried out through a participatory method that focuses on efforts to find models of process approaches and results (products) of performing arts creations based on internalizing the diversity of experiences, tastes, styles, and competencies of the personnel and supporters of the work. The visual development of the Panji Dance Drama is expected to be able to represent Indonesian metal music in the form of visual symbols. The results of this creative activity can form creative experiences to strengthen the skills of the Djiwoastra group which can be utilized further to overcome problems and creativity challenges in developing visual video clips of Indonesian metal music performances that combine Eastern and Western aesthetics.

Keywords*: Djiwoastra, nusantara metal music, video clip, media unification, aesthetics.*

PENDAHULUAN

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

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

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—kendati tidak banyak—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 bertemu dan 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 gebrakan baru di dunia 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, Reongan 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 pionir 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 videoklip musik. Rancangan inovasi visual melalui presentasi videoklip musik untuk kelompok musik Djiwoastra seharusnya memiliki warna dan napas yang sama dengan kekaryaan musiknya, yaitu warna dan napas hibridasi Timur dan Barat. Kesempatan merancang inovasi videoklip 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. Videoklip musik adalah ruang visual yang mampu dimanfaatkan untuk memperkuat pesan-pesan musikal selain pertunjukan. Dengan memanfaatkan potensi garap sebuah videoklip musik maka presentasi kekaryaan Djiwoastra akan lebih diperkuat.

Pada kegiatan pendampingan penciptaan karya videoklip 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 Jawadan 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 videoklip 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 ekperimentasi yang pasti akan memperkuat daya kreatif dari Djiwoastra dalam mengembangkan wujud-wujud presentasi visual musik berbasis integrasi estetika Timur dengan Barat.

Mengacu pada uraian analisis situasi di atas, permasalahan mitra berada pada siasat presentasi visual melalui videoklip 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 videoklip musik yang berbasis pada integrasi estetika Timur dan Barat. Seluruh bahan untuk menyusun visual videoklip 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 videoklip 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 videoklip musik sekaligus pihak pertama yang menjadi fasilitator gagasan visual videoklip, dan Djiwoastra adalah subyek yang merepresentasikan gagasan sekaligus juga objek yang diuraikan permasalahan presentasi karya musik melalui konser yang akan disusun ini.

METODE

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 enstitas 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 produk seni. Masing-masing seniman memiliki cara atau prosedur tersendiri dalam menyusun karya sesuai dengan kebiasannya (Sukerta 2011: 67).

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

Landasan pemikiran pada kegiatan pengabdian kekaryaan ini adalah berpijak pada penyatuan unsur-unsur karya seni yang bersumber dari berbagai model dan media yang beragam, yaitu melalui strategi penyatuan unsur pertunjukan musik metal dengan video klip drama tari Panji. Penyatuan tersebut merupakan bentuk kombinasi antara dua estetika seni yang berbeda, yaitu *rasa* Timur dan Barat yang dileburkan untuk menghadirkan kesan dan rasa (estetika) yang baru pada musik metal.

Proses kekaryaan seni didudukkan sebagai media internalisasi perbedaan selera, gaya, dan kompetensi dari personil dan pendukung karya, sehingga metode *Partisipation Action Research* 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 pengabdian dengan model penciptaan seni partiosipatoris 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 videoklip dari partisipan kelompok musik metal Djiwoastra. Selain riset lapangan, juga dilakukan studi literatur dan dokumen audio-visual terkait budaya metal dan ragam kekaryaan pertunjukan dan videoklip 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 ekplorasi penciptaan dan komponen teknologi pendukung penciptaan karya videoklip musik. Penentuan ragam visual, busana, garap tari, properti tari, dramaturgi video tari, busana musisi, ornamen visual sebagai *setting* pengambilan gambar, dan lain-lain menjadi fokus media videoklip musik yang dipilih untuk eksperimentasi kekaryaan visual dari musik kali ini. Setelah penentuan media seni, kemudian dilakukan eksperimentasi di wilayah pembuatan videoklip musik dengan berbagai uji coba internalisasi karakter videoklip musik metal dengan drama tari Panji. Proses pembentukan model penciptaan karya videoklip 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 videoklip musik metal dengan mengeksplorasi drama tari.

3. Presentasi

Melakukan finalisasi dan ekperimentasi hasil karya videoklip musik dari bahan evaluasi. Selanjutnya dilakukan proses perekaman dan presentasi karya pertunjukan musik dalam wujud publikasi videoklip 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 videoklip musik metal dengan elemen Drama Tari Panji, beserta publikasi jurnal ilmiah.

PEMBAHASAN

1. Gagasan Karya

Kegiatan pengabdian kekaryaan seni untuk penciptaan karya visual videoklip musik metal Djiwoastra yang merepresentasikan perkawinan estetika Barat dan estetika Timur dilakukan melalui proses pengembangan garap Drama Tari Panji untuk dijadikan sebagai ilustrasi visual dalam bentuk video klip pada konser musik Djiwoastra. Penggarapan ini dilakukan sebagai upaya upaya untuk merepresentasikan pola (citra) visual dari musik metal Nusantara yang mengintegrasikan estetika Timur sekaligus Barat. 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 pengabdi 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 pemaduan unsur musikal paduan suara yang tidak lain merupakan fokus kompetensi dari pengabdi. 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.

Gambar 1. Profil personal musisi kelompok musik Djiwoastra.

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

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 pengekpresian 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 kekaryaan musik mereka.

Beberapa prinsip kelompok musik Djiwoastra yang dikenali pengabdi sebagai bagian esensial yang harus diberi keutamaan dalam penggalian gagasan karya antara lain adalah ; (1) komitmen yang mencoba diperjuangkan konsistensinya dalam mengusung *local knowledge* budaya Nusantara untuk membaca zaman kekinian, dan (2) komitmen kekaryaan 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 kekaryaan musik metal dan kehidupannya dalam jejaring komunitas musik metal, secara konsiten 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 diekpresikan dengan membuat narasi musik berupa lirik juga kekaryaan musik metal dengan hibridasi idiom-idiom musik Nusantara. Kualitas kekaryaan dari kesungguhan komitmen mereka akhirnya mampu menyita perhatian publik musik populer khususnya metal di Indonesia. Meski belum mampu menciptakan ajakan untuk menjadi *trend* dalam kekaryaan musik metal, setidaknya Djiwoastra sudah berhasil mendapat apresiasi, diperhitungkan, dan diakui kualitas kekaryaan hibridasinya sebagai karya yang menarik. Respons yang belum terlalu berdampak semacam ini mungkin dapat dimaklumi karena komunitas musik metal Djiwoastra tergolong baru dan belum banyak kekaryaan yang terlahir sebagai pembuktian selanjutnya. Sebagai langkah awal, kekaryaan Djiwoastra sudah dianggap berhasil dalam komitmennya hidup di 'ruang antara' yang 'sunyi', bahkan melalui kualitas kekaryaannya 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 kekaryaan yang selalu memukau.

Tahapan riset awal dengan membaca realitas karakter komunitas Djiwoastra, prinsip kekaryaan, dan juga prestasi-prestasi kekaryaan Djiwoastra, pada akhirnya menjadi pertimbangan penting bagi pengabdi untuk mengambil sikap dalam pengembangan gagasan karya. Yang jelas, pada tahapan pengembangan gagasan karya ini tim pengabdi 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 zaman sebagai narasi lirik. Kemudian, pemanfaatan idiom-idiom musik Nusantra menjadi bagian yang harus ada dalam pengekpresian musikal kekaryaan kelompok musik metal Djiwoastra.

2. 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 perspektif 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 menyikapi 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 knowledge* leluhur dalam menyikapi peperangan besar di muka bumi. Penjelajahan literasi kelompok Djiwoastra sampai pada pembacaan kesejarahan tentang perspektif peperangan menurut *local knowledge z*aman Majapahit.

Temuan kelompok Djiwoastra tentang penjelajahan kesejarahan Majapahit adalah, (1) bahwa setelah kerajaan Majapahit memiliki kekuasan 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 tidak 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 permasalah 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 di masa 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 perang 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 cendikia.

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

Yang kedua (2) seiring dengan revolusi 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-senjata itu dari memperindah bentuk (*dhapur*), *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 kekezaman. 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 penggunanya untuk berbuat bengis. Atau dalam semboyan berbahasa Jawa disebut "*Wengise gaman katindih manis*" (terjemahan: kekezaman 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 knowledge* pada kitab Panji yang dibuat pada masa Majapahit ini akhirnya menjadi acuan kelompok Djiwoastra untuk membaca situasi kebengisan Covid-19 dan situasi pandemi yang diciptakannya, jika peristiwa itu dilihat sebagai sebuah konspirasi perang antar negara-negara di dunia. Melalui *mindset* revolusi perang yang diciptakan Majapahit maka dapat menjadi refleksi penumbuhan rasa bijak pada para penguasa negara-negara di dunia, 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 dihujamkan 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 estetis.

Penentuan tema ini diperoleh melalui beberapa kali perbincangan antara Djiwoastra dengan perwakilan tim pengabdi, riset-riset literasi yang difasilitasi oleh tim pengabdi, 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.

Gambar 2. Perbincangan internal kelompok Djiwoastra dalam merumuskan gagasan isi karya di *basecamp* Djiwoastra.

3. 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 pengabdi 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 *mindset* 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 kebengisan 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 pengabdi 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 sub-genre dari musik *heavy metal* yang bentuknya menggabungkan elemen metal (distorsi, ritmik padat, dan tempo cepat) dengan elemen musik orkestra yang berunsur penggunaan intrumen *symponic*, dan *choral* (paduan suara). Adapun *theme song* merupakan *song* tematik pada sebuah film. *Theme song* perang kolosal biasanya menggunakan intrumen 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

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

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, 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).

4. Proses Penyusunan Karya

Kegiatan pengabdian kekaryaan seni oleh tim pengabdi dilakukan secara kolaboratif bersama kelompok Djiwoastra, yaitu dengan tahapan-tahapan yang terencana dan terstruktur sebagai berikut.

a. Penyusunan *Draft Main* Musik

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 ritmikal dari intrumen gitar, pukulan drum, dan bass pada setiap bagian struktur lagu. (3) penentuan *progress 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 pengabdi 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.

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

b. Proses Penyusunan Lirik Lagu

Tahap penyusunan lirik lagu dilakukan bersamaan dengan proses penyusunan draf musik di atas. Meski waktunya bersamaan namun proses penyusunan lirik ini dilakukan di lain 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 ke dalam racikan draf musik band yang telah dibuat. Proses penerapan lirik ini dilakukan di studio latian band selama kurang lebih 5 kali kegiatan.

c. Penyusunan Aransemen *Symphony*

Menjelang penyusunan draf musik band selesai dibuat (sudah tampak struktur dan kejelasan *progress 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 intrumen 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 pengabdi 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 ke dalam 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 ke dalam proses *recording*.

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

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

d. 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.

1. Desain Produksi dan Naskah Video Musik

BREAK DOWN SHOOT ILUSTRASI videoklip
"PANDJI"- DJIWOASTRA

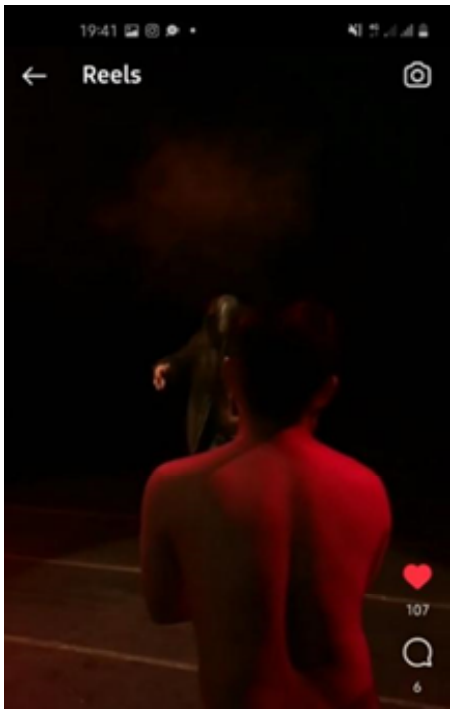
Agenda
Date: 7 Juli 2022
Time: 14.00 – 16.00
Director Bondan Aji Manggala
Board members
Talent 1: Dewa Bejo - Panji| Talent 2: Adif Mahendra | Cameramen : Aji Muhammad Kuncoro | Lighting man : Supri | Djiwoastra Perform music

Time	Music	Dance act	talent
00:10 – 02:02	Choire intro – opening narasi	Berdiri dengan kepala menunduk dengan tangan membawa topeng Perlahan mengangkat kepala (00:23 saat cymbal berbunyi) Perlahan memandang dan mengangkat topeng (mulai 00:40 saat cymbal kedua) Mulai memakai topeng dan seperti berubah karakter menjadi panji (00:58 setelah music band dan narasi vokalis berbunyi) Lanjut menari Panji tunggal sabetan-sabetan mengikuti denyut irama musik hingga 02:02)	Dewa (Panji)
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
03:26 – 04:40	Sing (umpatran "Mother Fucker Dam of Life"	Berdiri memandang ke depan (seolah-olah ke arah Panji) dengan ekspresi garang/dendam Sesaat lalu memakai topeng, dan lanjut kiprahan. 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 menghidari serangan tanpa membalas (05:45 saat hentakan unison musik) Pertama kali panji memukul klana	Dewa & Adif (Panji & 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

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

2.Proses Perekaman dan *Editing* Video

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



Gambar 5. Proses perekaman *performance* vokalis Djiwoastra.

Gambar 6. Proses perekaman *performace* gitaris Djiwoastra.

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.

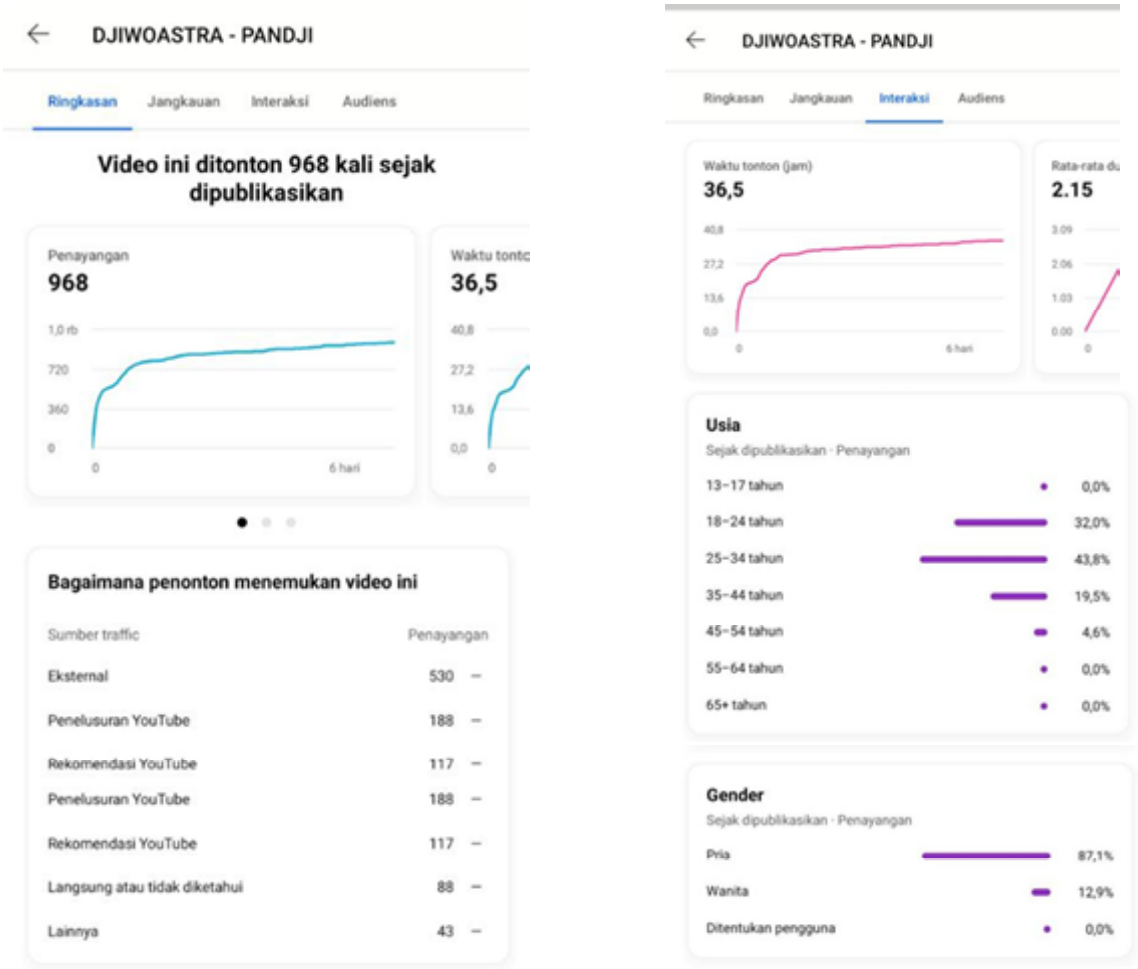
Gambar 7. Proses *editing* memasukkan judul lagu dan animasi logo pada gambar kemunculan tokoh Panji dalam video musik.

Gambar 8. Proses *editing* memasukkan teks lirik pada kemunculan pemain musik bass, drum dan *keyboard* dalam video musik Djiwoastra.

pISSN: 2087-1759
eISSN: 2723-2468

KESIMPULAN

Karya videoklip 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 persentase 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 videoklip musik metal Djiwoastra yang berupaya merepresentasikan perkawinan estetika Barat dan estetika Timur dengan pengembangan garap Drama Tari Panji sebagai ilustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

A.A.G.D. Bharuna. 2004. Arsitektur untuk Rakyat, Suatu Kajian Tentang Pendekatan Perancangan Partisipatif, Jurnal Permukiman Natahvol.2no.1.

Deter Mack.1995. Sejarah Musik Jilid II. Yogyakarta: Pusat Liturgi Musik.

Kemmis, S. and Mc. Taggert, 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 Gkj 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 Anlog 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.

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.