

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Musik dapat diartikan sebagai karya seni yang berasal dari suatu ide pikiran atau gagasan yang dikemas kedalam bentuk nada-nada dari berbagai macam alat dan benda yang dapat menghasilkan bunyi. Bunyi yang dihasilkan dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan melalui irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi.

Musik sendiri selama ini terus mengalami perkembangan, perkembangannya ditandai dengan banyaknya *genre-genre* atau aliran musik baru yang lahir salah satunya ialah *heavy metal*. *Heavy metal* merupakan *genre* musik yang lahir pada tahun 1960 sampai 1970 awal. Nama dari *Heavy metal* sendiri diambil dari lirik lagu milik band *hard rock*, Steppenwolf dengan judul lagu Born To Be Wild. Dalam lirik lagu tersebut sempat disebut kata “*heavy metal*” hal ini lah menjadi awal mula terbentuknya *genre* musik *heavy metal* (Wasler 2014).

Musik *heavy metal* sendiri berasal dari gabungan *genre* musik *blues rock* dan *psychedelic rock*. Arus musik dari *heavy metal* ditandai dengan menggunakan *full* distorsi gitar, solo gitar yang panjang serta lirik musik yang berkaitan dengan maskulinitas dan kejantanan. Kemudian *blast* pada *drum* atau teknik memukul senar *drum* dengan sangat cepat, lalu seorang vokalis lebih sering teriak untuk membawakan lagu-lagunya dengan teknik *scream*, *growl*, atau teknik mengeluarkan suara dari dalam perut layaknya suara monster yang sedang menggeram (Berger 1999). Selain maskulinitas dan kejantanan lirik-lirik pada *heavy metal* terkadang membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kematian, neraka, dan erat kaitanya dengan kritik sosial.

Genre musik *heavy metal* seiring berkembangnya waktu mengalami perkembangan dengan melahirkan *genre-genre* lainnya. Namun pada faktanya musik *heavy metal* saat ini tetap menjadi *genre* musik yang digemari dan bahkan memiliki banyak penggemarnya diseluruh dunia. Hal ini mempengaruhi gaya berpakaian masyarakat yang menjadi identik dengan gaya fesyen *heavy metal*.

Fesyen memiliki pengaruh yang besar terhadap era globalisasi. Pada era modern ini, fesyen selalu menjadi daya tarik banyak orang untuk mengikuti tren. Fesyen secara etimologi, merupakan nomina atau benda yang dapat dimaknai sebagai bentuk atau ragam terbaru dari tata cara berpakaian, mulai dari potongan rambut serta corak atau hiasan yang berlaku relatif cepat mengalami perubahan. Perkembangan gaya fesyen bisa dibilang cukup pesat, karena dapat dinilai dari banyaknya mall atau *outlet* yang memamerkan dan menjual berbagai macam gaya fesyen yang unik dan bervariasi, hal ini dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia sudah menyadari dan mengenal gaya fesyen. Fesyen juga dapat menjadi penanda dari perubahan budaya dalam suatu kelompok adat tertentu. Fesyen merupakan istilah yang menggambarkan gaya berpakaian yang populer dalam suatu budaya tertentu seperti yang dijelaskan oleh (Fitinline 2019).

Pakaian yang digunakan dapat menunjukkan berbagai fungsi, salah satunya yaitu sebagai bentuk komunikasi (Adhityo 2012). Setiap pakaian yang digunakan memiliki pesan yang berbeda-beda, pada era modern saat ini fungsi fesyen bukan lagi sebagai pelindung tubuh, akan tetapi juga sebagai pengekspresian diri serta sebagai media hiburan. Hubungan antara fesyen dan musik selalu ada, fesyen dapat diidentifikasi hubungannya dengan *genre* musik yang berbeda. Dalam hal ini juga dapat disimpulkan bahwa gaya musik sangat mempengaruhi gaya berpakaian. Maka setiap orang dengan gaya fesyen atau *style* dapat mengkomunikasikan gaya musik yang disukainya (Suherman 2014).

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan secara *online* menggunakan Google Form pada tanggal 15 Mei 2023, terdapat 62.7% dari 51 responden masyarakat yang kurang memiliki referensi mengenai gaya berpakaian, khususnya berpakaian dengan gaya fesyen *heavy metal*. Banyaknya masyarakat yang kurang memiliki referensi dalam berpakaian ini dapat menjadi dorongan perancang untuk merancang informasi tersebut dengan baik, menarik dan informatif.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat di simpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- Banyaknya masyarakat yang belum memiliki referensi dalam berpakaian
- Banyak masyarakat yang belum mengetahui gaya fesyen *heavy metal*, padahal gaya tersebut dapat dijadikan sebagai referensi berpakaian.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, disimpulkan rumusan masalah, yaitu :

- Bagaimana cara menginformasikan dan memperkenalkan gaya fesyen *heavy metal* melalui *booklet* kepada masyarakat khususnya penggemar musik aliran *heavy metal*?

I.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disimpulkan, ditentukan batasan-batasan masalah terkait rancangan yaitu:

- Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka perancangan pun dibatasi pada gaya fesyen aliran *heavy metal*
- Batasan masalah diatas digunakan agar penelitian dan perancangan memiliki fokus utama dan tidak melebar luas.
- Batasan waktu dalam pencarian data terkait objek penelitian dan perancangan diperlukan waktu kurang lebih selama 1 tahun, sejak bulan September 2022 hingga sampai dengan September 2023.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun perancangan yang dibuat berdasarkan jabaran latar belakang, identifikasi, rumusan, dan batasan masalah diatas terkait informasi *heavy metal* memiliki tujuan utama serta manfaat perancangan:

1.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi terkait gaya berpakaian atau gaya fesyen aliran *heavy metal* agar gaya fesyen *heavy metal* dikenal lebih luas.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah agar masyarakat lebih menambah wawasan pengetahuan sebagai referensi lagi mengenai informasi dan menjadi referensi gaya dalam berpakaian, khususnya yang terinspirasi dari gaya *heavy metal*.