BAB II
SAMPUL ALBUM MUSIK, SEMIOTIKA, MUSIK METAL, ISLAM

II.1 Pengertian Sampul

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), sampul adalah pembungkus dari bahan kertas, plastik, kain dan sebagainya yang digunakan untuk membungkus dan melindungi sebuah barang atau produk. Jadi, sampul merupakan bagian terluar dari sebuah barang atau produk yang bersifat fungsional kerena memiliki fungsi yang spesifik yaitu sebagai pelindung isi.

II.1.1 Fungsi Sampul

Fungsi dari sampul kini semakin berkembang, merujuk pada artikel Prianggodo (2009) dalam sebuah artikel pada situs sutrisnoprianggodo.wordpress.com, fungsi dari sebuah sampul saat ini telah mengalami perkembangan, dari sekedar pelindung isi menjadi suatu keindahan komunikasi yang juaga berkaitan dengan bisnis dan selera. Sehingga sampul saat ini juga dapat menjadi sebuah media publikasi, serta fungsi yang lebih utamanya adalah sebagai pendeskripsi ringkas mengenai isi didalam sampul tersebut.

Kusmiati (Kusmiati : 1999) menyebutkan bahwa sampul suatu penerbitan harus di desain secara menarik dan artistik, agar mampu menarik perhatian target audien untuk membacanya. Pemilihan judul (teks) harus singkat, mudah di baca, mudah dimengerti dan secara langsung dapat menginformasikan isi yang terkandung didalamnya. Tak sebatas itu, Ong Hari Wahyu, desainer asal Yogyakarta menyatakan bahwa sampul buku bukan sekedar pelindung atau penghias, tapi interpretasi dan nilai yang sama dengan kata pengantar. Perkembangan ini menjadikan sampul yang pada awalnya hanya berperan sebagai pelindung, kini berubah menjadi media komunikasi yang berperan sebagai identitas, media informasi, serta pemikat terhadap orang yang melihatnya.

II.1.2 Anatomi Visual Sampul

Anatomi penyusun sampul menurut Barnett (2013) ialah sebagai berikut :



Gambar II. 1 Contoh anatomi sampul album musik

Sumber : *Dokumen Pribadi*

a. *NamePlate*/Nama Album

Dalam majalah, buku, tabloid serta media berita umum lainnya, *nameplate* itu sendiri merupakan sebuah identitas yang dapat digolongkan sebagai logo. Menurut Rustan (2009) nameplate harus didesain menarik, karena biasanya majalah dipajang pada kios berdampingan dengan majalah atau serat kabar lain, seperti deretan kemasan produk pada supermarket.

Namun dalam sampul album musik, kedudukan *nameplate* kerap disubtitusikan kedalam nama album / *Album Title* yang fungsinya sebagai media informasi tentang apa yang disajikan.

b. Logo

Menurut Sobur (2013) Logo merupakan simbol yang mempunyai tujuan komunikasi untuk mencerminkan citra perusahaan. Dalam dunia musik pun sama, setiap musisi atau band mempunyai logo atau simbol dengan ciri khasnya masing-masing yang berfungsi sebagai identitas ataupun penarik perhatian. Logo dibagi menjadi dua jenis yaitu :

- Logogram

  Menurut Rustan (2009) bila logotype adalah elemen tulisan pada logo, maka umumnya orang beranggapan logogram adalah elemen gambar pada logo. kemungkinan besar istilah logogram ini telah mengalami perubahan makna dikarenakan kemiripan kata dengan logotype.

  Sebenarnya logogram adalah sebuah simbol tulisan yang mewakili sebuah kata atau makna. Contoh : angka-angka dan lambang-lambang matematika. „1‟ mewakili „satu‟, „+‟ mewakili „tambah‟.

- *Logotype*

  Menurut Rustan (2009) pertama kali istilah logotype muncul pada tahun 1810-1840, diartikan sebagai tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik lettering atau memakai jenis huruf tertentu. Awalanya logotype adalah elemen tulisan saja.

Dalam perkembangannya, logo diklasifikasikan kedalam beberapa klasifikasi logo. Dibawah ini merupakan kategori logo berdasarkan penelitian para ahli diantaranya :

- Menurut Yasaburo Kuwayama (seperti dikutip Rustan, 2009), mengkategorikan logo menjadi empat jenis :

  a) *Alphabet* (bentuk huruf).
  b) *Symbols, numbers* (lambang-lambang, angka-angka).
  c) *Concrete forms* (bentuk yang serupa dengan objek aslinya).
  d) *Abstract forms* (bentuk abstrak)

- Menurut Hans Weckerie (seperti dikutip Rustan, 2009) mengklasifikasikan logo sebagai berikut :

  a) *Verbal symbol*
     - *Logotype*
     - *Abbreviation*
     - *Initial*

b) *Icon*
   - *Product*
   - *Oriented*
   - *Metaphoric*

c) *Mark*
   - *Figurative*
   - *Colored*

d) Emblem
   - *Private*
   - *Public*

c. *Main Cover Line*/Tema Utama

Main Cover Line/Tema Utama adalah pernyataan singkat yang dikemukakan pada sampul yang memaparkan isi konten di dalamnya. Pengaplikasian *main cover line* pada sampul album musik berfungsi sebagai media informasi judul lagu yang terdapat dalam album tersebut.

Dalam sampul majalah, tujuan *main cover line* adalah sebagai penarik perhatian pembaca untuk membeli majalah tersebut dan sebagai media informasi tentang tema yang dipilih pada edisi tersebut. Umumnya terdapat satu tema utama yang ukurannya lebih besar kemudian ada beberapa yang lebih kecil (jika ada) (Barnett : 2013).

d. Informasi Pendukung (edisi, Volume, Harga, dan Barcode)

Berfungsi sebagai media informasi mengenai harga, tangal terbit, barcode, dan nomor edisi pada sampul sebuah majalah, buku, tabloid, dan media berita umum. Dalam sampul album musik, media informasi ini berfungsi sebagai informasi mengenai harga, dan label produksi rekaman.

e. Ilustrasi

Ilustrasi secara umum merupakan satu paparan visual yang dipaparkan dalam bentuk lukisan, gambar foto atau karya seni lain untuk menjelaskan suatu

informasi visual dalam bentuk grafis. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, poster, maupun sampul ablum musik.

II.1.3 Elemen Visual Pada Sampul

Elemen visual digunakan para desainer untuk berkomunikasi secara visual. Elemen – elemen yang sering digunakan antara lain adalah tipografi, fotografi, simbolisme, ilustrasi. Elemen tersebut bisa berdiri sendiri atau dapat digabungkan satu sama lain. (Wijanarko, 2010). Keempat elemen tersebut merupakan aspek utama dalam membentuk suatu elemen visual supaya dapat menghasilkan suatu bentuk pesan visual yang tepat sasaran.

Dibawah ini merupakan pengertian masing – masing elemen visual:

a. Tipografi

Tipografi berasal dari kata *typos* yang berarti bentuk dan *graphein* yaitu menulis yang merupakan seni dan teknik mengatur huruf menggunakan gabungan bentuk huruf cetak, ukuran huruf ketebalan garis, spasi antar huruf, garis pandu, dan jarak antar baris. Tipografi merupakan seni menyusun huruf – huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai.

Menurut Shihombing (2003) “huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat, huruf juga memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi” (h.2).

- Prinsip Tipografi
    1. *Legibility*

       Rustan (2011) menjelaskan bahwa “Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf atau karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain” (h.74).

2. *Readability*

   Rustan (2011) menjelaskan bahwa "*readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang readable berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila legibility lebih membahas kejelasan karakter satu-persatu, readability tidak lagi menyangkut huruf atau karakter satu-persatu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi" (h.74).

3. *Visibility*

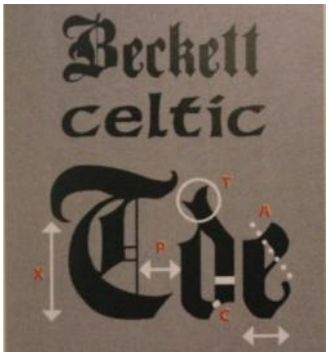
   Kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu.

- JenisTipografi

Begitu banyak jenis huruf yang ada, untuk mempermudah pemahaman terhadap pengklasifikasian huruf, Alexander Lawson (seperti dikutip Rustan, 2009) menklasifikasikannya berdasarkan latar belakang sejarah dan bentuk huruf. Berikut klasifikasi huruf beserta contohnya :

1. *Black Letter / Old English / Fraktur*

   Desain karakter Black Letter dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya Ghotic) dan Irlandia (gaya Celtic). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat.



Gambar II. 2 *Black Letter / Old English / Fraktur*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

1. *Humanist / Venetian*

   Tipografi yang memiliki goresan lembut dan *organic* seperti tulisan tangan. Disebut juga *Venetian* karena jenis huruf *Humanist* pertamakali dibuat di Venisia, Italia

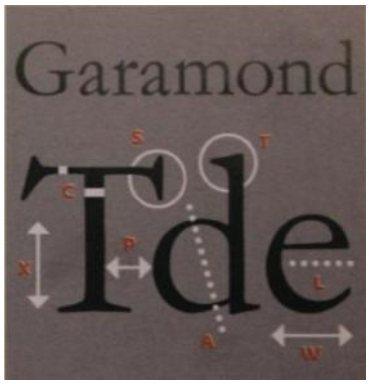


Gambar II. 3 *Humanist/Venetian*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

2. *Old Style / Old Face / Garalde*

   Jenis huruf yang karakternya lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan, menjauhi bentuk-bentuk kaligrafis atau tulisan tangan.

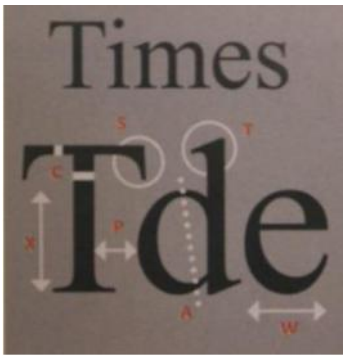


Gambar II. 4 *Old Style / Old Face / Garalde*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

3. *Transitional / Reales*

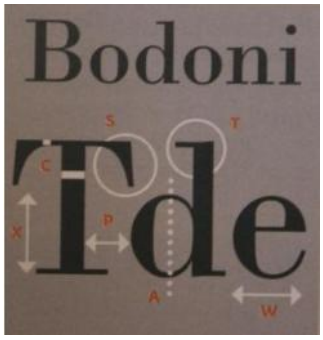
   Jenis huruf yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika, makin menjauh dari sifat kaligrafis atau tulisan tangan. Disebut *Transitional* karena berada diantara *Old Style* dan *modern.*



Gambar II. 5 *Transitional / Reales*
Sumber : Font & Tipografi (2011)

4. *Modern / Didone*

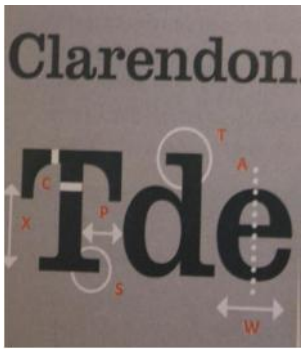
   Jenis huruf dengan ciri hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis *typeface* pendahulunya.



Gambar II. 6 *Modern / Didone*
Sumber : Font & Tipografi (2011)

5. *Slab Serif / Egyptian / Square serif / Mecanes / Antiques*

   Jenis huruf yang bentuknya berkesan berat dan horisontal, mirip dengan gaya seni dan arsitektur Mesir kuno.



Gambar II. 7 *Slab Serif / Egyptian / Square serif / Mecanes / Antiques*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

6. *Sans Serif*

   Jenis huruf dengan ciri tanpa menggunakan *Serif* atau tangkai. *Sans Serif* sendiri dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu : *Grotesque, Geometric, Humanist.*

7. *Script er Cursive*

   Jenis huruf yang bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, ada yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Script huruf-huruf kecilnya saling menyambung, sedangkan Cursive tidak, keduanya didesain untuk digunakan dalam teks yang memadukan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua.



Gambar II. 8 *Script / Cursive*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

8. *Display / Dekoratif*

Jenis huruf yang biasanya dihiasi ornamen-ornamen indah dan bukan *legibility*-nya melainkan keindahannya. Kelompok *display /* dekoratif juga mewakili segala *typeface* lain yang tidak termasuk ke dalam kategori lain, baik lama maupun modern.



Gambar II.9 *Display / Decoratif*

Sumber : Font & Tipografi (2011)

b. Ilustrasi

Ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain – lain, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (balai pustaka,1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Dengan kata lain ilustrasi merupakan sebuah gambaran keadaan yang dijelaskan kedalam bentuk visual untuk dilihat maupun kedalam audio untuk didengarkan.

Menurut Baldinger (1986) yang dikutip oleh Ito, ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Sedangkan menurut White (1982) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia dapat menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu agar dapat menarik penggambaran suasana yang dapat membawa pembacanya ke alam cerita. Ilustrasi bila dilihat dari segi teknisnya dapat digolongkan oleh Suyanto (2004) menjadi beberapa teknik yaitu:

- Ilustrasi Tangan (*Hand Drawing*)

Yaitu gambar teknik ilustrasi dengan cara mengandalkan keterampilan tangan sepenuhnya baik itu menggunakan kuas, pensil, pena, *air brush* dan alat-alat yang dipakai menggambar lainnya. Ada beberapa manfaat dari ilustrasi tangan, yaitu:

- Sebagai simbolisasi
- Menggambarkan fantasi
- Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan selera humor
- Untuk pengganti foto.

- Ilustrasi Fotografi

Sama halnya dengan ilustrasi tangan, fotografi juga merupakan penggambaran sebuah keadaan yang dibentuk dengan teknis tersendiri secara visual untuk dilihat. Fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *photos* yang berarti cahaya dan *graphein yaitu* menulis atau menggambarkan. Dapat disimpulkan fotografi merupakan suatu seni menggambarkan suatu keadaan dengan menggunakan media cahaya. Biasanya obyek fotografi menjadi lebih realistis, eklusif dan persuasif. ilustrasi fotografi memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

- Menggambarkan perbandingan menunjukkan berita
- Mengabadikan sesuatu
- Mencitakan suasana hati
- Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan rasa kemanusiaan.

c. Warna

Warna pertama kali ditemukan oleh Isaac Newton dengan cara membiaskan cahaya matahari ke dalam prisma bening. Penyebaran cahaya menjadi bermacam – macam warna sinar itu disebut dispersi. Sinar tersebut merupakan bagian dari spektrum elektromagnetik, bagian (frekuensi) yang dapat dilihat oleh mata manusia (Grimonia, 2014, h.87).

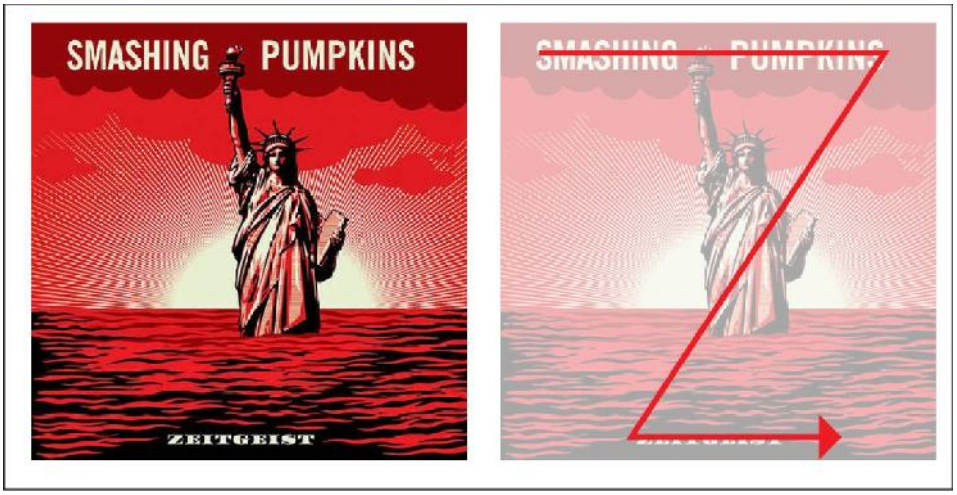
d. Tata Letak

Tata letak sampul merupakan hal yang penting untuk diperhitungkan. Tidak sebatas menata elemen visual seperti ilustrasi, tipografi, logo, warna dan

sebagainya agar terlihat indah saja. Namun tata letak yang baik harus mampu memberikan informasi yang jelas kepada khalayak. Penataannya melibatkan keseimbangan, keharmonisan, keunikan, dan penekanan yang mampu menarik khalayak/konsumen untuk membacanya ataupun membelinya. (Hakim: 2012). Perlu diperhatikan juga prinsip-prinsip *layout* untuk membuat suatu *layout*/tata letak yang baik. Menurut RUstan (2009) prinsip *layout* ini juga merupakan prinsip dasar desain grafis, antara lain :

- *Sequence*/Hierarki/Urutan

Sequence merupakan urutan perhatian. Atau dapat di artikan juga sebagai prioritas yang mengurutkan dari yang perlu dibaca pertama sampai yang dibaca terakhir. Hal ini dimaksudkan agar suatu informasi tidak sama-sama kuat, dan memudahkan pembaca menangkap pesan yang disampaikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark tahun 2007, di wilayah-wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu pada materi-materi publikasi, urutan/alur pembacaan kebanyakan didesain berdasarkan kecenderungan tersebut.



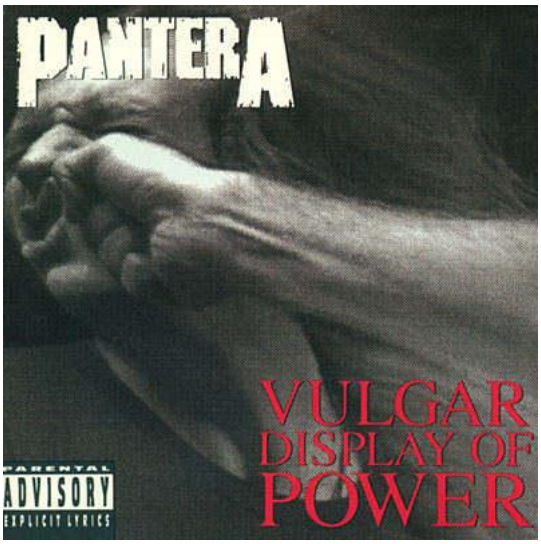
Gambar II. 10 Contoh Urutan/*Sequence*

Sumber : *http://www.smashingmagazine.com/2008/08/03/35-beautiful-music-album-covers/*

(diakses pada : 24 Mei 2014)

- *Emphasis/*Penekanan

Sequence terbentuk karena adanya *emphasis* yang memberikan penekanan tertentu. Untuk membentuk *emphasis* diperlukan adanya kontras. Ada macam-macam cara menciptakan kontras, diantaranya adalah melalui ukuran, posisi, warna bentuk, konsep yang berlawanan, dan sebagainya. Selain kontras, *emphasis* dapat diciptakan melalui elemen layout yang mengandung pesan yang unik, emosional atau kontroversial



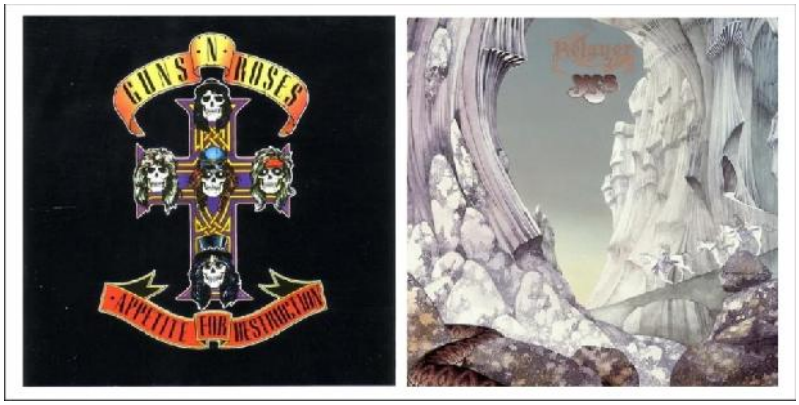
Gambar II. 11 Contoh *Emphasis/*Penekanan

Sumber : *http://www.musikator.com/sampul-album-rock-bersejarah-vulgar-display-of-power/*

(diakses pada : 24 Mei 2014)

- *Balance/*Keseimbangan

Dalam desain grafis, dikenal ada dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan yang simetris dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau terlihat seimbang. Kelebihan layout asimetris akan memberikan kesan adanya gerakan, sehingga lebih dinamis dan tidak kaku. Namun penggunaan keseimbangan simetris dan asimetris tergantung pada konsep desain yang dibawanya.



Gambar II. 12 Contoh Urutan Keseimbangan/Balance,
simetris (kiri), asimetris (kanan)
Sumber : http://www.smashingmagazine.com/2008/08/03/35-beautiful-music-album-covers/
(diakses pada : 24 Mei 2014)

- *Unity*/Kesatuan

Unity berperan menciptakan kesatuan secara keseluruhan. *Unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elem yang secara fisik terlihat, namun juga non-fisik yaitu pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.



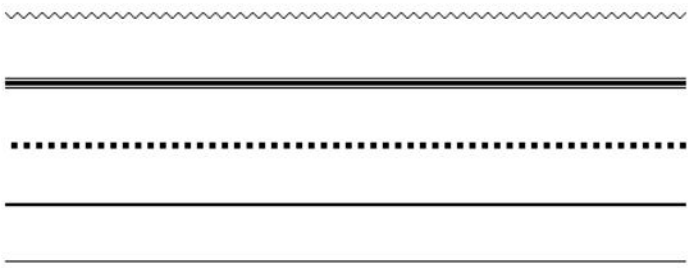
Gambar II. 13 Contoh Kesatuan/*Unity*
Sumber : *http://desainubi.blogspot.com/2014/04/prinsip-prinsip-desain-grafis.html*
(diakses pada : 24 Mei 2014)

- Elemen Grafis

Elemen grafis merupakan bagian yang terpenting dalam desain grafis. Hal tersebut merupakan hal yang akan mewujudkan prinsip desain. Elemen adalah dasar dari desain. Seperti halnya membangun sesuatu, tak bisa langsung dibangun atas nya, harus mulai dari dasar, seperti itu pula desain. Berikut hal yang yang paling mendasar dari elemen grafis menurut (Dityatama : 2013) adalah:

- Garis

  Garis adalah sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus (straight). Mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.

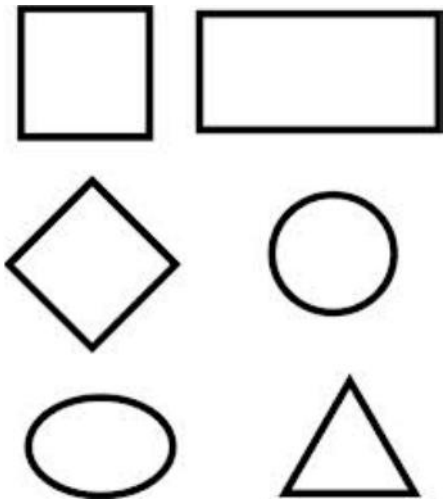


Gambar II. 14 Contoh Garis & Titik

Sumber*: http:// bp.blogspot.com/-YGuRdmO0HKk/*
(diakses pada : 18 Juni 2014)

- Bentuk

  Bentuk merupakan beberapa garis yang diletakan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar sehingga disebut obyek 2 (dua) dimensi. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata (form). Merujuk pada (Dityatama, 2013) menjelaskan bahwa hal ini dapat digunakan sebagai perantara sebuah ide. Bentuk hati sebagai contoh, dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah desain. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain.



Gambar II. 15 Contoh Bentuk

Sumber*: http:// bp.blogspot.com/-YGuRdmO0HKk/*

(diakses pada : 18 Juni 2014)

- Tekstur

  Teksur merupakan suatu bentuk visualisasi dari suatu permukaan yang dapat dinilai dan dipersepsikan ketika dilihat atau diraba. Tekstur seringkali dikategorikan sebagai corak dari permukaan suatu benda Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan sebuah layout, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.



Gambar II. 16 Contoh Tekstur

Sumber: http:// bp.blogspot.com/-YGuRdmO0HKk/

(diakses pada : 18 Juni 2014)

- Ruang

  Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).



Gambar II. 17 Contoh Ruang

Sumber: http:// bp.blogspot.com/-YGuRdmO0HKk/

(diakses pada : 18 Juni 2014)

II.2 Pengertian Album

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), album merupakan tempat menyimpan kumpulan foto (potret), gambar – gambar, prangko, kumpulan piringan hitam, kaset lagu – lagu. Sesuai dengan penelitian ini, pengertian album yang tepat adalah mengenai kumpulan lagu – lagu atau musik yang memiliki susunan atau urutan yang konsisten dalam sebuah rekaman kaset atau piringan hitam.

Apabila membahas album musik, erat kaitannya dengan istilah rekaman dan teknologi yang mengiringnya. Baik dari alat perekam, hingga alat untuk memutar rekaman tersebut. Media untuk merekam musik atau lagu terus berkembang dari masa ke masa.

Perkembangan teknologi perekam suara dimulai dari perkembangan *phonograph* yang diciptakan oleh Thomas Alfa Edison sebagai alat perekam suara pertama, dan selanjutnya disempurnakan oleh Emile Berliner berkembang menjadi *gramophone* sebagai alat pemutar piringan hitam, hal tersebut dipaparkan oleh (Streenk, 2009, para 4)

II.2.1 Sampul Album Musik

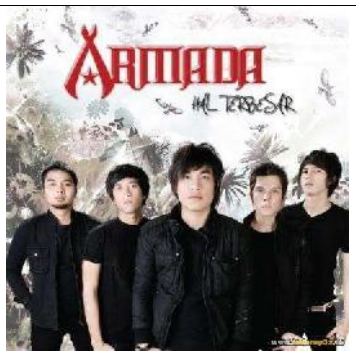
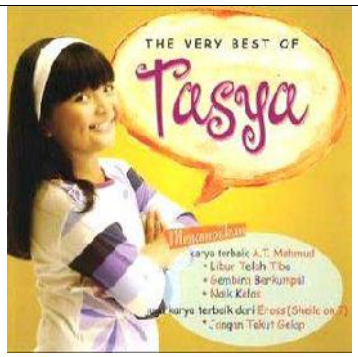
Ditinjau dari pemaparan sebelumnya tentang definisi sampul dan definisi album, maka dapat disimpulkan bahwa sampul album musik adalah benda yang digunakan untuk melindungi dan membungkus isi dari sebuah album musik yang didalamnya terdiri dari rangkaian/kumpulan lagu yang diurutkan secara konsisten, dimuat kedalam sebuah kaset/pita, piringan hitam, ataupun cakram optik (CD/DVD).

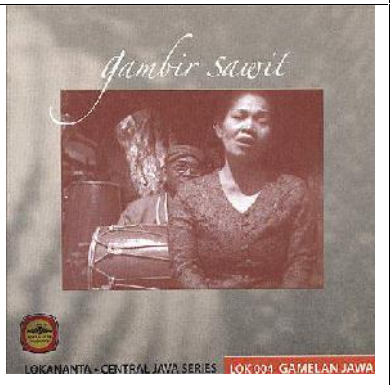
Pada awalnya fungsi dari sampul album musik bisa dikatakan sama hanya sebagai pelindung kaset/pita, piringan hitam, CD/DVD saja. Seiring perkembangannya fungsi tersebut mulai berubah. Selain sebagai pelindung, sampul album musik menjadi bagian terpenting dalam suatu karya musik, bahkan dapat berdiri sendiri menjadi sebuah karya seni/karya visual. Dalam dunia musik, sampul album musik tidak dapat dipisahkan, sampul album musik dapat dikatakan menjadi sebuah identitas tertentu bagi studio rekaman, label musik, bahkan musisi yang mengeluarkan album itu sendiri.

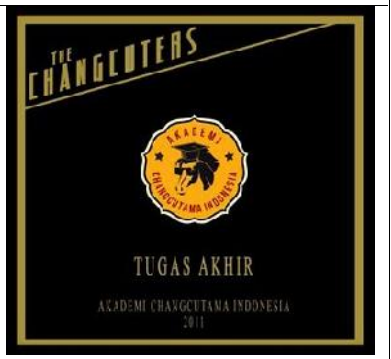
(Mahargasari, 2004, para 2), “Desain sampul album musik, sebagaimana karya seni rupa yang lain, dapat merefleksikan musik pada suatu masa tertentu”. Jadi, desain pada sampul album sebagian besar banyak dipengaruhi atau terinspirasi oleh perkembangan seni rupa yang pernah ada atau yang sedang marak pada saat itu. Selain itu, ditinjau dari segi pemasaran/komersial, faktor pengemasan dan desain atau visualisasi yang menarik dapat meningkatkan minat beli konsumen terhadap suatu album musik.

Dibawah ini merupakan tabel beberapa kategori sampul album berdasarkan *genre* musik yang ada di Indonesia

Tabel II.1 Kategori visualisasi sampul album musik berdasarkan *genre*

No	*Genre* Musik	Musisi/Band	Visualisasi Sampul
1	Pop	Armada	
2	Dangdut	Siti Badriah	
3	Lagu Anak	Tasya	
4	Pop Religi	Opick	

5	Metal	Dead Squad	
6	Reagae	Steven & Coconut Treez	
7	Rock	Jamrud	
8	Lagu Tradisional	Gambir Sawit, Jawa Tengah	

9	Punk	Superman Is Dead	
10	Rock and Roll	The Cangcuters	

II.3 Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Eco, 1979, h.16, dalam Sobur,2012, h.95).

Sedangkan tanda menurut Berger (2010, h.1) mengatakan bahwa “tanda adalah sesuatu yang terdiri pada sesuatu yang lain atau menambah dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai apa pun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu hal lainnya”.

Teori semiotika dapat digunakan dalam hal membedah suatu tanda visual, dalam hal ini elemen visual yang terkait sampul album musik. Dengan semiotika, semua tanda visual yang terkandung baik itu warna, simbol, ilustrasi dan tanda – tanda lainnya dapat memiliki suatu arti dan makna yang tidak terlihat secara langsung.

II.3.1 Jenis – Jenis Semiotika

Sampai saat ini, kajian semiotika telah dibedakan kedalam dua jenis semiotika, (Eco, 1979,Hoed,2001, h.140, dalam Sobur, 2006, h.15):

1. Semiotika komunikasi

   Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan), (Jakobson, 1963, dalam Hoed 2001, h.140, dalam Sobur, 2006, h.15).

2. Semiotika signifikasi

   Semiotika signifikasi menekan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu. Jenis semiotika ini diutamakan adalah dalam segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisi terhadap penerima tanda lebih diutamakan daripada proses komunikasinya.

II.3.2 Tinjauan Semiotika Ferdinand de Saussure

Berdasarkan pandangan Saussure semiotik dibagi kedalam dua bagian yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*). Penanda dilihat sebagai bentuk/eujud fisik sedangkan pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi atau nilai – nilai yang terkandung. Tanda – tanda menurut Saussure disusun oleh dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan suatu konsep tempat citra-bunyi itu disandarkan (Berger,2010,h.13).

Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi, disebut juga dengan signifikasi. Semiotika signifikasi seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Untuk memaknai tanda tersebut diperlukan kesepakatan sosial supaya tidak terjadi perbedaan dalam memaknainya.

II.4 Musik

Musik merupakan bunyi yang ditimbulkan dari sesuatu atau benda yang dapat menimbulkan suara. Menurut Eya Grimonia dalam Dunia Musik (2014) menuliskan bahwa musik berasal dari suara, suara itu sendiri adalah suatu partikel dari semua elemen yang membentuk dunia ini, maka bisa disebut musik adalah partikel yang tersebar ke seluruh semesta, bahkan sampai ke celah sempit sekalipun.

II.4.1 Aspek Musik

Eya Grimonia (2014) mengatakan ada tiga aspek musik, diantaranya adalah melodi, harmoni, dan ritme.

1. Melodi

   Melodi adalah frekuensi tertentu yang bergetar secara teratur sehingga menjadi bagian utama dalam sebuah komposisi.

2. Harmoni

   Harmoni merupakan beberapa melodi yang dimainkan secara bersamaan.

3. Ritme

   Ritme merupakan sebuah pola irama teratur yang menjadikan komposisi enak untuk di nikmati.

Ketiga aspek dalam musik tersebut merupakan aspek utama musik, namun dari ketiga aspek yang telah dijelaskan tersebut apabila telah digabungkan maka akan menjadi suatu pesan tertentu dalam penyampaian sebuah musik tersebut.

II.4.2 Fungsi Musik

Selain untuk dinikmati dalam bentuk audio, ada fungsi lain musik. Merriam dalam bukunya *The Anthropology Of Musik menyatakan ada 10 fungsi musik diantaranya:*

1. Fungsi Pengungkapan Emosional

   Manusia mengungkapkan emosi atau curahan hati mereka dilakukan dengan cara mencurahkan isi hati kedalam bait lirik sebuah lagu. Lirik dalam sebuah lagu merupakan sebuah visualisasi keadaan emosi seseorang yang menciptakan lagu tersebut, didalamnya mengandung makna yang disatukan ke dalam sebuah rangkaian kata – kata yagn disebut lirik.

2. Fungsi Penghayatan Estetis

   Penghayatan Estetis yang dimaksud adalah sebuah nilai – nilai estetis yang dibubuhkan kedalam suatu aransemen, aransemen musik tersebut memvisualisasikan sebuah keadaan sosial, bahkan keadaan emosi yang mempengaruhi emosi seseorang yang mendengarkan musik tersebut.

3. Fungsi Hiburan

   Musik didengarkan hanya untuk menghibur diri sendiri. Hal tersebut biasa dilakukan seseorang ketika dalam keadaan dimana dirinya membutuhkan suatu hiburan.

4. Fungsi Komunikasi

   Musik memiliki sebuah pesan, pesan tersebut dikomunikasikan melalui sebuah aransemen musik yang dibuat untuk mewakili pesan yang ingin disampaikan tersebut.

5. Fungsi Perlambangan

   Terdapat banyak jenis musik, setiap musik memiliki perlambangan tertentu. Perlambangan tersebut di visualisasikan kedalam rangkaian nada. Rangkaian nada tersebut dapat melambangkan sesuatu tergantung rangkaian nada yang dibuat mengarah ke bentuk perlambangan seperti apa.

6. Fungsi Reaksi Jasmani

   Yaitu sebuah fungsi korelasi musik dengan tubuh manusia, seperti contoh terkadang tubuh seseorang akan melakukan reaksi terhadap musik yang didengarkan, tanpa disengaja bagian tubuh akan melakukan gerakan reflek ketika mendengarkan musik.

7. Fungsi yang berkaitan dengan norma sosial

   Dalam sebuah musik terdapat pesan yang ingin disampaikan. Disdalam fungsi ini terdapat pesan dalam sebuah musik yang berhubungan dengan norma – norma sosial.

8. Fungsi Pengesahan Lembaga Sosial

   Pengesahan suatu Lembaga Sosial biasanya ditandai dengan sebuah lagu yang berkaitan dengan Lembaga tersebut.

9. Fungsi Kesinambungan Budaya

   Musik merupakan media yang mewakili eksistensi sebuah budaya, irama sebuah musik merupakan visualisasi dari sebuah budaya.

10. Fungsi Pengintegrasian Masyarakat

    Musik berfungsi juga sebagai media penghubung masyarakat, musik digunakan untuk media komunikasi satu sama lain.

II.4.3 *Genre*

Genre merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam musik untuk mengklasifikasikan atau mengkelompokan suatu aliran musik. Dalam sebuah *genre* musik biasanya terbagi kembali kedalam beberapa *subgenre*. Hal tersebut terjadi karena terdapat detail perbedaan dalam sebuah aransemen musik yang dibuat sehingga suatu *genre* dibagi kedalam beberapa *subgenre* yang merupakan pengembangan dari *genre* sebelumnya.

Selain dalam bentuk pengembangan, sebuah *genre* juga dapat lahir dari penggabungan antara dua buah *genre* atau lebih. Hal tersebut juga termasuk kedalam pengembangan *genre* namun penggabungan genre menghasilkan warna *genre* yang lebih menarik serta berbeda daripada sebuah pengembangan *genre*.

II.5 Musik Metal

Phillips dan Cogan (2009, 3) menuliskan bahwa musik metal berasal dari heavy metal yang merupakan subgenre dari aliran musik rock and roll. Aliran musik ini ditandai dengan ketukan atau tempo yang cepat. Lirik yang dibawakan berkaitan dengan maskulinitas dan kejantanan.

Dari penjelasan diatas, musik metal merupakan sebuah pengembangan aliran musik heavy metal. Musik metal pendahulunya yaitu heavy metal membawakan lirik yang berkaitan dengan kejantanan atau maskulinitas. Musik metal pada masa sekarang jauh sangat berbeda, dalam arti musik metal sekarang terbagi kedalam beberapa aliran yang berbeda namun masih tetap disebut musik metal.

Di Indonesia terdapat berbagai macam aliran musik metal, aliran tersebut lahir dari pengembangan genre musik metal. Dalam musik metal berlaku juga penggabungan dua aliran musik atau lebih. Selain digabungkan dengan sub genre pada *genre* yang sama, musik metal sekarang digabungkan dengan musik dari genre yang berbeda sehingga melahirkan suatu *subgenre* yang baru.

II.5.1 Unsur – Unsur Musik Metal

1. Tempo atau ritme

   Tempo atau ritme merupakan sebuah pola irama teratur yang menjadikan sebuah komposisi enak untuk dinikmati. Ritme pada musik metal cenderung cepat, hal tersebut memberi kesan semangat bagi pendengar musik ini.

2. Nada vokal

   Nada vokal bisa dikatakan sam dengan melodi yaitu frekuensi tertentu yang bergetar secara teratur (Eya Grimonia, 2014). Nada pada vokal lagu metal kebanyakan memakai nada rendah atau *ground*, dengan nada seperti itu kebanyakan penikmat lagu ini harus melihat lirik pada teks album unuk memaknai lirik lagu yang didengarkan.

3. *Fashion*

   Fashion atau pakaian yang dikenakan dalam bahasa Indonesia. Dalam musik metal, pakaian yang digunakan tentunya berbeda, tergantung sub genre pada musik metal itu sendiri. Setiap sub genre memiliki ciri khas *fashion* yang digunakan. Warna baju yang dikenakan cenderung berwarna hitam atau warna gelap.

4. Lirik

   Lirik merupakan penjabaran atau penjelasan yang dinyanyikan berdampingan dengan ketiga aspek pada musik yang telah dijelaskan sebelumnya. Lirik atau teks dalam musik metal biasanya berupa kritik terhadap fenomena sosial, pemerintah dsb. Di beberapa sub genre musik metal ada yang menceritakan tentang kematian, neraka, setan, dan apapun yang berbau mistis.

II.5.2 Sub Genre Musik Metal

Dibawah ini merupakan sub genre musik metal yang dihasilkan dari pengembangan genre metal itu sendiri

- *Black Metal*
- *Crossover*
- *Death Metal*
- *Grindcore*
- *Grunge*
- *Hardcore*
- *Satanic Rock*
- *Shock Rock*
- *Speed Metal*
- *Speedcore*
- *Thrash Metal*

II.5.3 Budaya Dalam Musik Metal

Terdapat banyak macam budaya dalam musik metal, di Indonesia terdapat beberapa macam budaya musik metal yang sama dengan budaya musik metal di beberapa negara barat.

- Alkohol

  Dalam musik metal, budaya minum alkohol tidak dapat dipisahkan, hal tersebut sudah menjadi lazim adanya. Sama halnya di Indonesia selain musisi, penonton konser musik metal juga melakukan budaya tersebut.

  Menurut Deden (2013) yang merupakan penonton salah satu konser musik metal di Bandung, dengan meminum alkohol atau minuman keras, dirinya merasa nyaman serta menikmati alunan musik yang dibawakan, selain itu membuat dirinya semangat dalam melakukan *moshing* yaitu tarian khas musik metal.

- *Moshing*

  Moshing yaitu tarian khas dalam musik metal. Gerakan moshing terkesan anarkis karena dalam gerakan tersebut pelaku moshing terlihat seperti menendang dan memukul pelaku moshing lain.

- *Headbang*

  Sama seperti moshing *headbang* merupakan tarian khas dalam musik metal. Gerakan yag ilakukan adalah menganggukan atau memutar kepala sesuai dengan irama lagu.

- *Metal Head*

  Metal head merupakan istilah atau sebutan bagi penonton acara musik metal.

- *Fashion*

  Fashion atau pakaian yang dikenakan dalam bahasa Indonesia. Dalam musik metal, pakaian yang digunakan tentunya berbeda, tergantung sub genre pada musik metal itu sendiri. Setiap sub genre memiliki ciri khas fashion yang digunakan. Warna baju yang dikenakan cenderung berwarna hitam atau warna gelap.

- *Way of life*

  Tidak hanya pada bentuk musik, namun kini musik metal di Indonesia menjadi trensetter dikalangan anak muda. Bahkan tidak sedikit yang menjadikan musik metal sebagai *way of life* atau tuntunan hidup seseorang. Namun sebenarnya metal tidak bisa dijadikan *way of life* karena musik adalah musik, untuk dinikmati. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan dari Mehdi (2013) salah satu pelaku musik metal Islam yang menyatakan bahwa jika musik metal dijadikan *way of life*, tentunya tidak lengkap. Metal hanyalah musik yang hanya bisa dinikmati serta untuk bersenang senang. Tidak seperti agama yang memiliki Tuhan, Kitab, serta orang – orang yang merupakan panutan, itulah *way of life.*

II.6 Agama Islam

II.6.1 Agama

Menurut KamusBesar Bahasa Indonesia definisi agama adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Mahakuasa serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan manusia serta lingkungannya. Definisi tersebut diperkuat oleh pernyataan Jappy Pellokid yang menyatakan bahwa agama adalah percaya adanya Tuhan Yang Maha Esa dan hukum – hukumnya.

II.6.2 Islam

Islam merupakan agama mayoritas terbesar di Indonesia dengan presentase pemeluknya mencapai 87,18% pada tahun 2010. Dari penjelasan sebelumnya yang menerangkan bahwa agama adalah sebuah kepercayaan terhadap Tuhan beserta hukum – hukumnya, Islam merupakan agama yang turun langsung dari Allah melalui nabiNya yaitu Muhamad SAW. Menurut Umar bin Khatab : "Islam adalah agama yang diturunkan Allah kepada Muhammad Saw. Agama ini meliputi: Akidah, Syariat, dan Akhlak". Dari pernyataan tersebut Islam merupakan agama yang diturunkan langsung oleh TuhanNya melalui NabiNya, serta memiliki aturan yang tertulis dalam kitabNya".

1. Aqidah

   Amin (2010, h.161) dalam bukunya "Asembling the spiritual power" mengatakan bahwa aqidah adalah iman atau keyakinan seseorang yang diwujudkan dengan membenarkan dengan hati, menyatakan dengan lisan dan membuktikannya dengan seluruh amal perbuatan.

2. Syariat

   Syariat atau *syariah* dalam bahasa indonesia merupakan jalan ampunan dari Allah. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Amin (2010, h.208) makna syariah dapat di pahami melalui beberapa ayat Alquran misalnya QS Al Hajj [22] ayat 67, & QS Al Imran ayat ke 33. Dari kedua surat tersebut syariat dapat dimaknai sebagai jalan hidup menuju ampunan Allah dan jalan menuju surga yakni agama. Orang yang dapat menempuh jalan

tersebut hanya orang takwa, karena orang takwa yang dapat melaksanakan perintah Allah dan menjauhi segala larangan-Nya.

3. Akhlak

   Kata akhlak berasal dari bahasa Arab yaitu *akhlaaqu* bentuk jamak dari kata *khalaqa* yang berarti "perangai" yang terbentuk melalui suatu keyakinan atau ajaran tertentu. Perangai tersebut bisa diartikan sebagai "tabiat" atau karakter. Tujuan dari ajaran Islam itu sendiri adalah membentuk Akhlak *al-karimah* (akhlak yang mulia)

   Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Islam adalah sebuah kepercayaan yang membawa kepada pengampunan Allah atas dasar akhlak atau perbuatan yang baik yang telah dilakukan manusia selama masa hidupnya.

II.7 Musik Metal Islam

Musik Metal Islam merupakan bentuk baru dari musik metal, musik ini berkembang di Indonesia sekitar tahun 1997. Pada dasarnya, musik ini tidak jauh beda dengan musik metal pada umumnya, perbedaan terdapat pada lirik yang dipakai merupakan sebuah bentuk syiar dalam musik metal. Lirik yang digunakan dalam musik metal Islam biasanya berupa kritik sosial umat muslim, kutipan atau isi dari ayat – ayat Al Quran, sejarah dalam Agama Islam, serta menceritakan tokoh – tokoh yang ada di dalam Islam.

II.7.1 Fenomena Band Metal Islam di Indonesia

Kebanyakan band metal dengan tema Islam di Indonesia awalnya merupakan band dengan genre metal pada umumnya yang cenderung membawakan lagu dengan lirik kritik sosial biasa, kematian, kekelaman, bahkan wujud lirik dengan tema – tema setan .

Namun seiring perkembangannya, mereka lebih memilih jalan kebaikan dengan membawakan lagu yang bersifat *syiar.* Tidak hanya dalam lagu, beberapa musisi metal Islam membentuk beberapa komunitas positif seperti *One Finger movement* dan *MOGSAW.*

a. *One Finger Movement* (Salam Tauhid Satu Jari)

One Finger Movement merupakan gerakan salam tauhid satu jari, Sekilas atribut ini sama dengan atribut Musik Metal pada umumnya, perbedaan terdapat pada arti yang terkandung, salam satu jari memiliki pesan penting dalam *syiar Islam* yaitu mengajak audien ke jalan yang benar yaitu jalan kebenaran Agama Islam yang telah diturunkan kepada Nabi Besar Muhamad SAW.

Bentuk dari salam ini adalah mengacungkan jari telunjuk ke atas dengan menyebutkan *takbir "AllahuAkbar"* yang berarti Allah Maha Besar. Para pelaku musik metal Islam mengatakan salam ini adalah salam sakral sebagai bentuk perlawanan terhadap setan yang terkutuk.

b. *MOGSAW (Messenger Of God SalallohuAlaihiWassalam)*

Diluar aktivitas bermusik suatu komunitas menamakan dirinya *MOGSAW,* yaitu suatu forum yang membahas nilai – nilai spiritual Agama Islam. Forum ini dibentuk sebagai rutinitas diluar jadwal panggung bertujuan untuk menjalin *silaturahmi* sesama komunitas Musik Metal Islam,

II.7.2 Lirik Musik Metal Islam di Indonesia

Lirik musik metal Islam diklasifikasikan kedalam empat macam kriteria lirik diantaranya :

a. Kritik Sosial Umat Muslim

Bentuk lirik ini merupakan lirik dengan pesan yang berisi tentang realita sosial umat Muslim, Kecaman atau kritik terhadap pemerintah, negara asing, keadaan politik berdasarkan sudut pandang Agama Islam, motivasi, religi, anti zionis, dsb.

b. Ayat – ayat Al Quran (Quran Surat)

Lirik ini berupa pesan verbal yang diambil atau dikutip dari kitab suci Al Quran, biasanya ayat yang dikutip dikorelasikan dengan fenomena atau keadaan pada masa sekarang.

c. Sejarah Dalam Islam

Lirik ini bertujuan menceritakan kembali tentang sejarah Islam pada masa – masa lampau, biasanya Band metal Islam yang menggunakan lirik ini berpatokan pada sejarah Islam yang cukup populer.

d. Tokoh Dalam Islam

Lirik ini menceritakan tokoh – tokoh dalam Islam seperti Rosul, Nabi, kisah Sahabat Nabi dsb.