BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion dan *lifestyle* merupakan dua hal yang banyak mendapatkan perhatian masyarakat Indonesia. Keduanya mampu mempengaruhi perubahan kebudayaan yang dilakukan oleh sebagian masyarakat Indonesia, selain itu dari waktu ke waktu *fashion* dan *lifestyle* memiliki dinamikanya masing-masing. Dengan hadirnya beraneka ragam perkembangan sub-budaya di Indonesia dari jaman ke jaman, maka timbulah berbagai macam *lifestyle* yang berbeda-beda yang melahirkan beragam macam *fashion* yang disesuaikan dengan pilihan pola hidup di negaranya masing-masing. Masyarakat sendiri sadar mengenai perlunya memiliki gaya tersendiri dalam berpakaian, karena pakaian yang kita pakai bisa menampilkan berbagai fungsi, salah satumya adalah sebagai bentuk komunikasi, pakaian juga bisa menyampaikan pesan artifaktual yang bersifat nonverbal.

Kehidupan yang semakin berkiblat pada negara barat seperti ini ikut berpengaruh juga terhadap gaya berpakaian masyarakatnya, terutama anak muda. Pada awalnya *Skinhead* adalah kaum tertindas dari kelas pekerja seperti buruh pelabuhan dan buruh pabrik di London, Inggris. Para pemuda dari kalangan tersebut meskipun harus bekerja keras tiap hari, sebagian malah sebagai buruh kasar atau buruh pelabuhan, namun tetap memiliki cita rasa tinggi dalam memilih *lifestyle* tertentu, mereka berusaha mengadaptasi *lifestyle* dan *fashion* yang berkembang kemudian menjadikan kelas mereka yaitu *working class* sebagai inspirasi dari gaya berpakaian mereka. Nama *Skinhead* merujuk kepada para pengikut budaya ini, yang identik dengan gaya rambut yang dipangkas botak. Apabila dilihat dari segi *fashion* atau cara berpakaian kaum *Skinhead* ini mudah dikenali dari setelan seperti *shirt button-up* Ben Sherman, polo Fred Perry, Bretel/suspender, celana jeans semi ketat, *monkey boots*, jaket jeans, jaket *Harrington*, *V neck Sweater* dls. Serta yang terpenting adalah potongan rambut yang pendek, berbeda dengan gaya rambut *mods* pada umumnya. Pilihan akan jenis rambut yang pendek ini lebih disebabkan alasan kepraktisan. Terutama

karena sebagian besar lapangan pekerjaan yang tersedia tidak membolehkan pekerja berambut gondrong apalagi bergaya acak tidak beraturan. Gaya busana mereka yang eksentrik dan mempunyai ciri khas tersendiri itu lah yang membuat mereka berbeda dari komunitas subkultur lainnya.

Peran busana, pakaian, dan dandanan dalam proses komunikasi insani adalah cukup penting. Pakaian dipandang memiliki suatu fungsi komunikatif. Pakaian yang kita pakai bisa menampilkan berbagai fungsi, contohnya sebagai bentuk komunikasi, pakaian bisa menyampaikan pesan artifaktual yang bersifat nonverbal. Busana, pakaian, kostum, dan dandanan adalah bentuk komunikasi artifaktual. Selama ini jarang sekali adanya informasi tentang komunitas subkultur ini. Maka melalui tugas akhir ini, penulis dapat menggambarkan adanya identitas gaya busana dari kehidupan anak muda Bandung dan kota-kota lainnya pada masa sekarang dan bisa memberi inspirasi gaya busana bagi anak muda bahwa ada komunitas *Skinhead.*

Selama ini jarang sekali adanya buku mengenai Skinhead. Dengan demikian dibutuhkan berupa media informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak muda dan masyarakat. Maka melalui buku ini dapat memberikan pengertian dari budaya Skinhead sendiri sampai pada pengaruh terhadap fashionnya, dengan tujuan agar dapat memberikan informasi dan mengubah pandangan masyarakat bahwa fashion bukan suatu tren semata, tetapi merupakan suatu pencerminan budaya. Berdasarkan topik yang dipilih dan judul alur cerita yang digunakan, maka tugas akhir ini diberi judul Peranan Desain Komunikasi Visual dalam Perancangan ‘Skinhead Fashion Notebook’.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah melihat latar belakang yang di paparkan, terdapat beberapa masalah yang muncul, antara lain :

1. Kehidupan yang semakin berkiblat pada budaya barat ikut berpengaruh juga terhadap gaya berpakaian masyarakatnya, terutama anak muda sebagai suatu transformasi budaya.
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang subkultur *Skinhead* di Indonesia, khususnya Bandung.
3. Kurangnya dokumentasi tentang *Skinhead* sebagai identitas diri dan perlunya mengemas informasi mengenai hal tersebut dengan baik dan menarik namun tetap informatif.

1.3 Rumusan Masalah

Perancangan buku informasi mengenai gaya busana kaum skinhead yang mudah dimengerti dan tidak membosankan.

1.4 Batasan Masalah

Setelah menentukan rumusan masalah maka spesifikasi dilakukan dengan batasan masalah yang ada. Masalah akan di fokuskan pada gaya busana dan atribut yang dipakai subkultur *Skinhead* karena subkultur *Skinhead* sebagai objek utama untuk penelitian dan beberapa komunitas *Skinhead* di kota Bandung dan Jakarta sebagai subjek penelitian.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Menyampaikan informasi tentang subkultur *skinhead* kepada masyarakat agar mudah dipahami dan dimengerti.
2. Mengetahui gaya busana dan atribut yang dipakai subkultur *skinhead*.
3. Mengetahui makna pesan yang mereka ekspresikan melalui gaya busana komunitas *Skinhead*.
4. Mengetahui bagaimana makna tersebut ikut menentukan identitas komunitas *Skinhead*.