BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peradaban manusia telah mengalami kemajuan sampai sekarang. Selama kemajuan tersebut, berkembang juga Globalisasi. Globalisasi berdampak juga pada banyak hal salah satunya adalah Dunia *Fashion*. *Fashion* adalah istilah umum untuk gaya populer atau praktik, khususnya di pakaian, sepatu, atau aksesori. Fesyen berawal dari kata "*fashion*" dalam kamus bahasa yang bermakna 1 bentuk; tata-tertib; 2 cara, ragam; 3 model;. (Wasito, T.W. & Wojowarsito, S. 1980).

Dengan adanya perkembangan Fashion tersebut, setiap manusia telah berusaha untuk tidak ketinggalan. Gaya-gaya dan style fashion pun menjadi syarat-syarat penting untuk para remaja yang juga sebagian besar adalah pelajar. Perubahan-perubahan yang terjadi ini menghasilkan dampak, baik positif maupun negatif. Kaum muda yang berada di dalam lingkaran subkultur masyarakat merupakan elemen yang paling mudah terpengaruh oleh budaya itu sendiri baik budaya dari luar maupun dari dalam. Hal ini dipengaruhi oleh tingkat pendidikan dan pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan formal dan pendidikan nonformal yang berasal dari pergaulan dan arus informasi yang semakin cepat dewasa ini.

Belakangan fungsi fashion sudah mulai bergeser dari fungsi utamanya. Semula fashion hanya sebagai kebutuhan manusia, sekarang fashion memiliki fungsi lain, yakni sebagai media komunikasi. Maksudnya, mulai dari status sosial dan pekerjaan bisa dilihat dari fashion yang dipakai seseorang. Ideologi dan jati diri

seseorang bisa juga diketahui lewat fashion yang dipakainya. *T-shirt* yang juga masih bagian dari fashion memiliki fungsi yang sama.

Dalam konteks komunikasi, *t-shirt* membangun peranan penting dalam hal penyampaian pesan. Aspek visual yang muncul pada *t-shirt* tidak hanya bertindak sebagai elemen estetis tetapi juga elemen yang membangun komunikasi. *T-shirt* juga dipakai untuk penanda suatu golongan atau komunitas yang ada di masyarakat. Pergeseran fungsi inilah yang memunculkan dua persepsi berbeda tentang kegunaan *t-shirt* pada suatu kelompok atau komunitas. Penalaran terhadap latar belakang dan konteks komunikasi dalam bentuk visual harus benar diperhatikan guna menemukan sebuah sudut pandang yang ideal.

Disamping *t-shirt*, perkembangan dunia musik sungguh berkembang, terbukti dengan munculnya berbagai musisi yang tenar dengan karyanya, lewat musik yang mereka ciptakan serta eksplorasi musik baru, percampuran musik terdahulu dengan perkembangan musik sekarang. Musik sebagai sebuah karya seni, musik merupakan hasil karya manusia yang bisa difungsikan sebagai sarana untuk berkomunikasi, baik itu menceritakan kisah nyata ataupun yang berdasar pada imajinasi sang musisi itu sendiri. Sehingga dalam setiap karyanya, musisi akan lebih cenderung menggunakan nuansa simbolisasi atau menggunakan bahasa symbol melalui berbagai media alat musik untuk menyampaikan ide atau gagasan sebagai bentuk universalitas bagi setiap orang bahkan zaman.

Penelitian yang dilakukan oleh Dedik S. Santoso yang berjudul *Pengaruh Musik Terhadap Performance Fisik* (2002) menjelaskan bahwa musik memiliki pengaruh yang positif secara psikologis, yaitu dalam hal menurunkan detak jantung.

Jenis musik yang berbeda memberikan tingkat pengaruh yang berbeda pula. Pengaruh yang terbesar diberikan oleh musik favorit. Sudah tercatat dalam sejarah, bahwa fashion sudah memberikan banyak masukan terhadap pergerakan musik dan subkultur musik. Hubungan antara fashion dan musik telah bergandengan tangan sejak abad pertengahan, Renaissance dan Baroque. Fashion dan musik bahkan digunakan sebagai alat protes pada tahun 60-an dan 70-an terutama oleh anak-anak muda yang mengungkapkan kemarahannya terhadap perang dan kerusakan alam. Banyak jenis musik atau *genre* yang tercipta dari musik itu sendiri, mulai dari punk, new romantic, disco, hip-hop dan *Metal* sekalipun.

Ian Christe, penulis yang pertama kali menulis tentang penjelasan yang kokoh dan jelas mengenai perkembangan musik *Heavy Metal* dan perkembangan dari subgenre –subgenre yang ada sekarang. *Sound of The Beast: The Complete Headbanging History of Heavy Metal* (2003), menyatakan bahwa perkembangan musik *Heavy Metal* yang lahir di Inggris menyebar cepat ke seluruh dunia, seperti di Brazil, Jepang, dan bahkan di Iran. Begitu pula perkembangan genre musik ini juga merambah ke tanah air Indonesia.

Musik metal atau underground merupakan tipe musik yang memiliki tempo cepat dengan karakter suara vokal menggunakan nada ground atau nada paling rendah (Putrawan, 2013). Terdapat komunitas musik yang menjadi suatu komunitas masal di daerah kota Bandung, khususnya di daerah Ujungberung. Ujungberung dengan tipikal masyarakat agraris dan ditunjang dengan kedekatan Ujungberung dengan pusat pemerintahan membuat kawasan ini kaya akan potensi

kesenian. Kesenian-kesenian ini lestari hingga kini karena komitmen para seniman Ujungberung untuk terus memelihara dan mengembangkan kesenian tradisional.

Kimung, seorang penulis yang pertama kali menjelaskan perkembangan musik metal di Ujungberung, dalam bukunya *Ujungberung Rebels, Panceg Dina Galur: A Story Of The Heaviest Metal Community In Indonesia (2012)*, menyatakan bahwa suatu seni yang juga berkembang di masa kini adalah musik metal. Seni ini berkembang dengan cepat dan subur di Ujungberung, malah merambat memberikan pengaruh ke kawasan lain di Bandung, Jawa, Indonesia, Asia, bahkan dunia. Ranah musik metal juga berhasil membangun satu tatanan baru yang nilai-nilainya diyakini dan dipegang teguh oleh mereka yang ada di dalamnya.

Pemakaian *t-shirt* dengan variasi visual tertentu tidaklah dilakukan dengan tanpa sengaja. Terdapat sesuatu yang melatarbelakangi atau alasan didalamnya. Latar belakang atau alasan inilah yang coba dibangun dan disampaikan oleh pemakai lewat *t-shirt.* Melihat dari fungsi dan model komunikasi yang muncul pada *t-shirt,* komunikasi visual adalah salah satu metode yang digunakan dan coba dibangun. Contoh sederhana media penyampaian ideologi adalah *t-shirt,* visual pada *t-shirt* memiliki muatan ideologi di dalamnya. *T-shirt* dengan visual suatu grup band misalnya, menampilkan visual yang terkait dengan yang menjadi ideologi bermusik grup band tersebut dan tetap menimbang ideologi lain didalamnya, semisal ideologi personal dari pembuat *t-shirt* tersebut. Pembuat atau desainer *t-shirt* dalam proses pembuatannya hanya sebagai *Visualiser* saja tetapi ada juga pembuat *t-shirt* yang menggangap bahwa ide visual yang muncul bersifat sakral, akan tetapi tidak dengan fesyen apresiator yang memakai ideologi

pribadi/kelompok pada saat pemilihan atau memakai *t-shirt* dan kesemuanya dilakukan bukan tanpa alasan. Pembuat atau desainer *t-shirt* dalam proses pembuatannya hanya sebagai *Visualiser* saja tetapi ada juga pembuat *t-shirt* yang menggangap bahwa ide visual yang muncul bersifat sakral, akan tetapi tidak dengan fesyen apresiator yang memakai ideologi pribadi/kelompok pada saat pemilihan atau memakai *t-shirt* dan kesemuanya dilakukan bukan tanpa alasan.



Gambar 1.1. Presiden Republik Indonesia Jokowi memakai T-shirt Metal
(sumber: http://tekno.liputan6.com/)

T-shirt sebagai *merchandise* band-band *underground* Bandung yang dijual *distro-distro* menjadi bentuk kecil penanaman ideologi musik mereka. Secara di sengaja maupun tidak, *t-shirt* sudah menjadi media komunikasi mereka. Bahkan pembuat *t-shirt merchandise* sekaligus gitaris band *Burgerkill,* Eben menganggap bahwa apa yang dia buat bersifat *sakral.* Fenomena media komunikasi ideologi

musik mereka tidak hanya lewat *t-shirt* tetapi juga melalui lirik-lirik lagu. *T-shirt* hanya menjadi bagian kecil berupa media komunikasi ideologi musik tetapi memiliki peran yang besar. Seperti apakah t-shirt yang dipakai oleh pecinta musik metal sehingga dapat membangkitkan semangat ideologi mereka masing-masing, dan apa yang ditimbulkan dari baju tersebut.

Melihat fenomena tersebut penulis timbul rasa keingintahuan untuk meneliti lebih lanjut latar belakang bagaimana t-shirt menjadi sebuah simbolisasi atau representasi diri kepada masyarakat sehingga dalam benak masyarakat hal tersebut dijadikan pencitraan diri.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian yang mengkaji pemakaian t-shirt music metal tersebut dibatasi oleh beberapa poin yaitu:

- Penelitian hanya dibatas pada kawasan pengetahuan mengenai seni, desain, musik, musik metal, komunikasi dan gaya hidup.
- Pemahaman visual pada t-shirt yang bertemakan music.

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah ditampilkan tersebut, terdapat masalah penelitian yang telah dirumuskan yaitu:

- T-shirt bertemakan musik metal yang popular di masyarakat.
- Pengetahuan masyarakan mengenai ilustrasi seram termasuk kategori baju metal.

- Masyarakat sebagai apresiator memakai atribut metal tersebut sebagai gaya hidup.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari perumusan masalah diatas timbul suatu pertanyaan penelitian yang ditemukan yaitu:

- Apa visual yang ditampilkan pada t-shirt musik metal tersebut dan merepresentasikan apa?
- Apa alasan yang mendasari masyarakat atas pemakaian atribut metal tersebut sehingga menjadi gaya hidup mereka?
- Apa dampak yang timbul pada sebagian masyarakat setelah memakai t-shirt metal terhadap sosial ?

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah:

- Untuk mengetahui bahwa pergerakan musik metal di Indonesia sudah berkembang pesat.
- Selain musik terdapat pula ranah ilustrasi yang berkembang di Indonesia.
- Untuk menjelaskan kepada masyarakat mengapa pemakaian atribut gambar seram marak dipakai serta dijadikan gaya hidup oleh segelintir orang.

- Untuk dijadikan tolok ukur perkembangan zaman Indonesia terutama dalam pengangkatan unsur budaya yang bersanding dengan perkembangan jaman yang pesat.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari tujuan diadakan penelitian tadi, maka manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini berguna untuk:

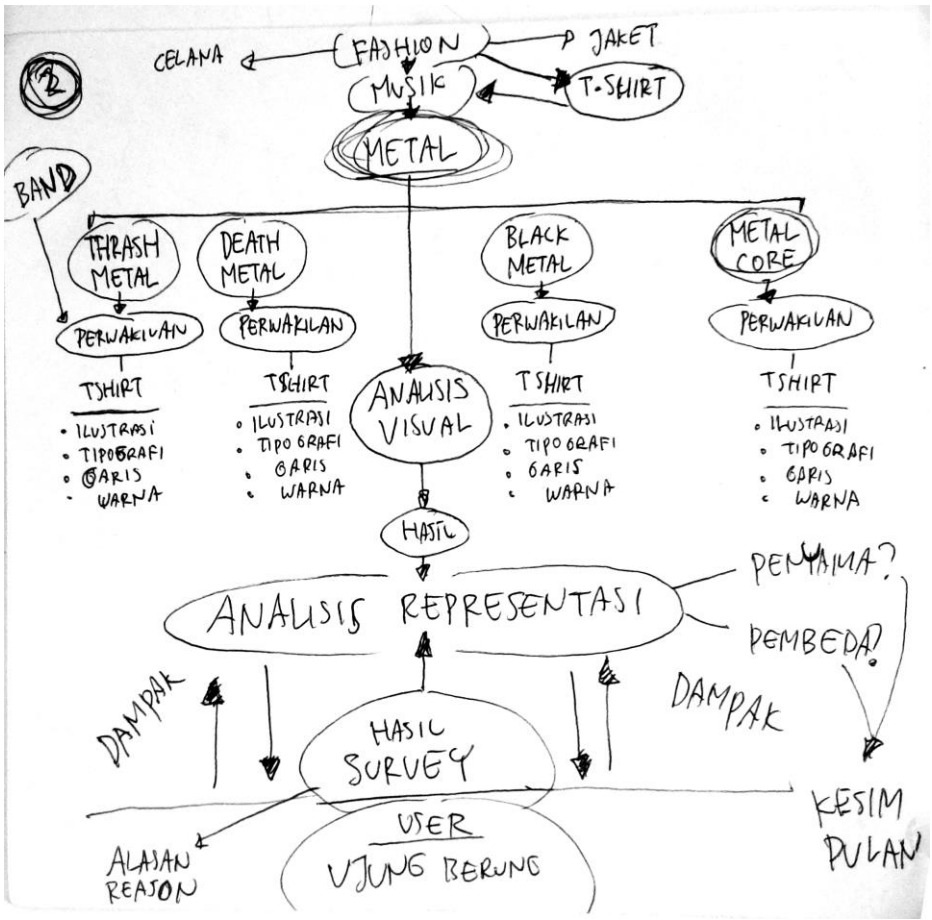
- **Peneliti:** Diharapkan dari penelitian ini peneliti mempunyai informasi baru dimana informasi baru tersebut dapat berguna bagi kehidupan serta menjadi motivasi bagi peneliti untuk terus berkarya.
- **Bidang Keilmuan:** Diharapkan bahwa penelitian ini berguna sebagai informasi baru bagi bidang keilmuan yang sudah ada, dan dijadikan patokan serta pedoman bagi peneliti lainnya dalam sebuah penelitian ataupun karya seni.
- **Masyarakat:** Hasil penelitian diharapkan berguna bagi masyarakat yang ingin mengetahui lebih jauh terhadap dunia musik, seni dan gaya hidup serta dijadikan alasan serta penjelasan ilmiah disamping atas apa yang seniman sajikan dalam bentuk karya.

1.6 Kerangka Penelitian

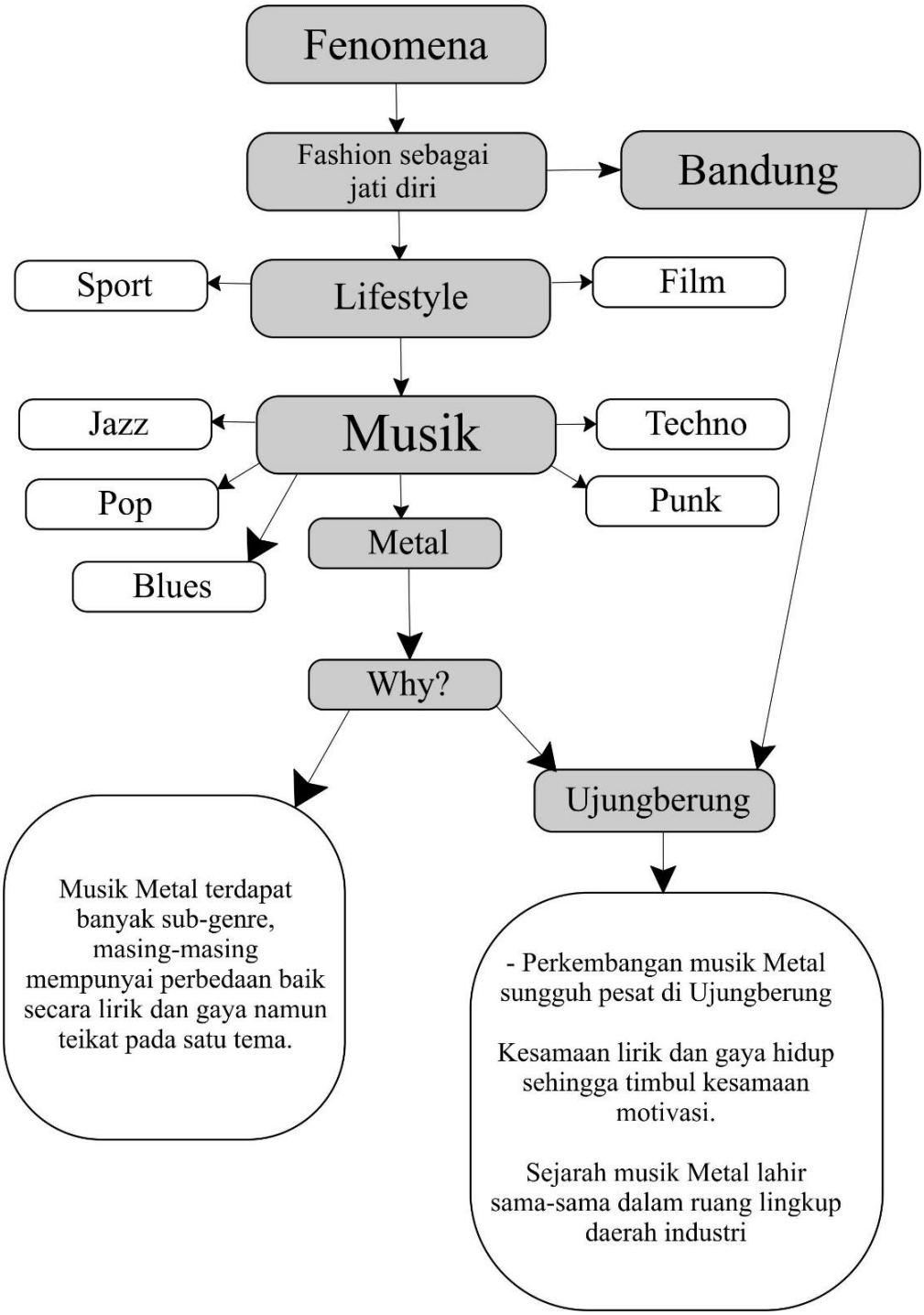
Penelitian ini berawal dari struktur pemikiran penelitian yang dirancang dalam upaya mempertajam substansi dan struktur permasalahan penelitian. Lalu

memfokuskan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui penyebab terjadinya fenomena ideologi dalam berpakaian serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

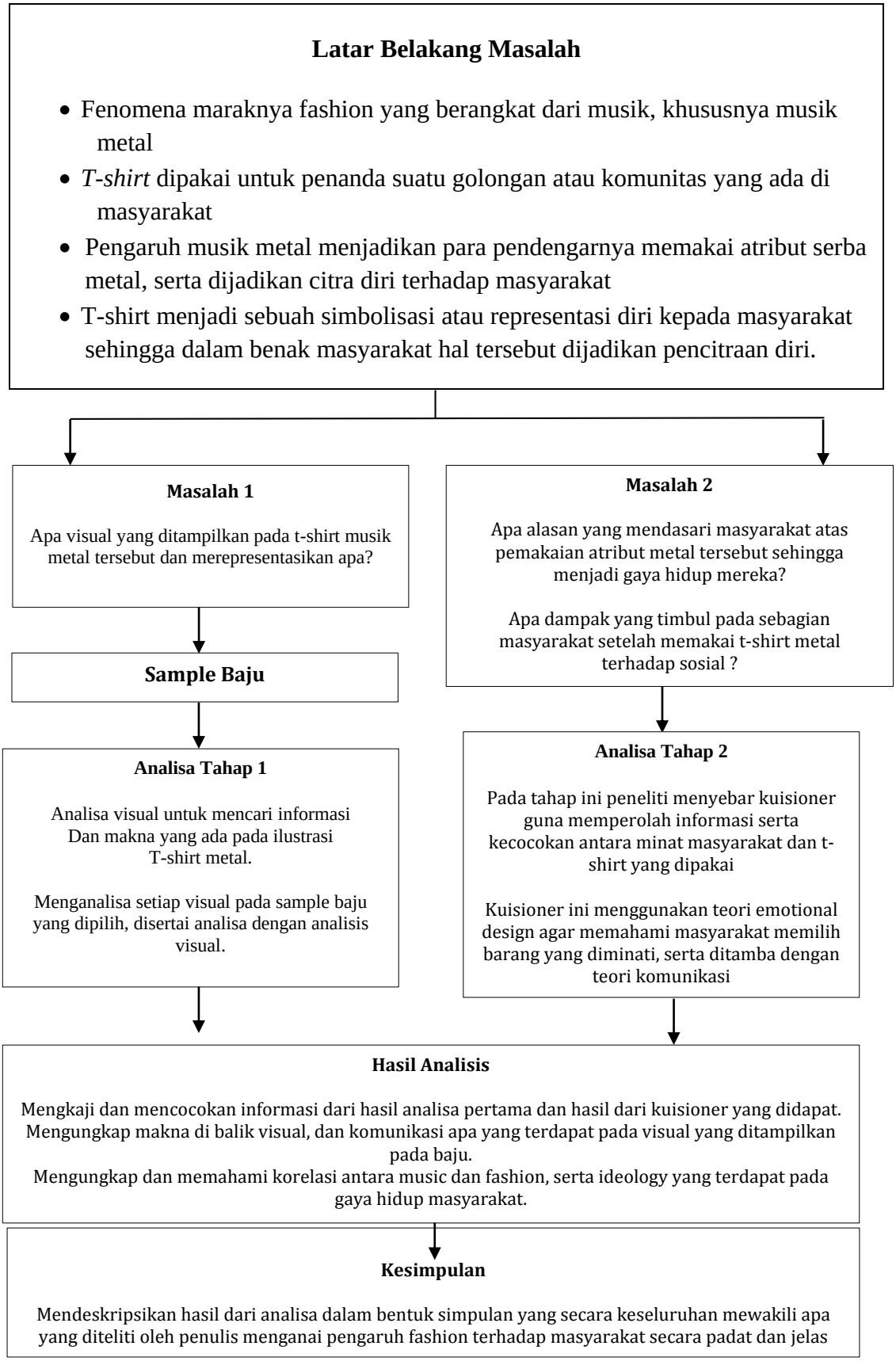
Alur penelitian sendiri mengerucut menuju objek kajian yang nantinya akan dikaji oleh penulis, alur tesebut yakni dari Fenomena – Fashion sebagai citra diri – Musik – Metal – 5W1H – Objek kajian – Survey – Kesimpulan.



Gambar 1.2. Skema Pemikiran Penelitian



Gambar 1.3. Skema Pemikiran Penelitian dan Alasan Pemilihan Objek

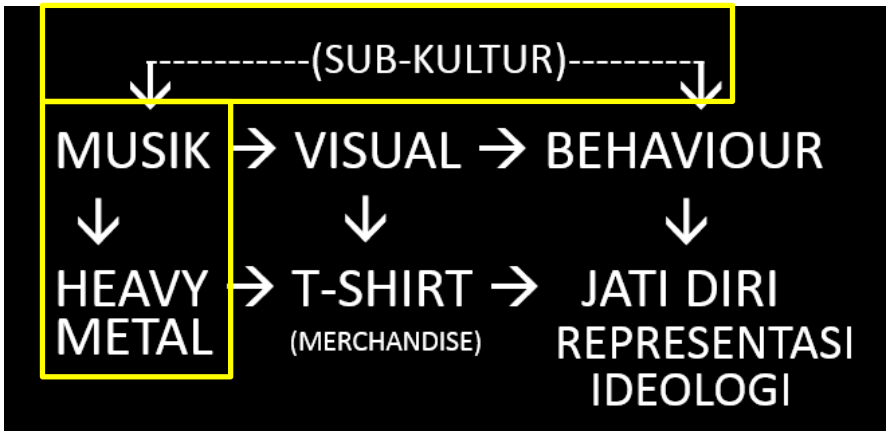

Latar Belakang Masalah
Fenomena maraknya fashion yang berangkat dari musik, khususnya musik metal
T-shirt dipakai untuk penanda suatu golongan atau komunitas yang ada di masyarakat
Pengaruh musik metal menjadikan para pendengarnya memakai atribut serba metal, serta dijadikan citra diri terhadap masyarakat
T-shirt menjadi sebuah simbolisasi atau representasi diri kepada masyarakat sehingga dalam benak masyarakat hal tersebut dijadikan pencitraan diri.
Masalah 1
Apa visual yang ditampilkan pada t-shirt musik metal tersebut dan merepresentasikan apa?
Masalah 2
Apa alasan yang mendasari masyarakat atas pemakaian atribut metal tersebut sehingga menjadi gaya hidup mereka?
Apa dampak yang timbul pada sebagian masyarakat setelah memakai t-shirt metal terhadap sosial ?
Sample Baju
Analisa Tahap 1
Analisa visual untuk mencari informasi Dan makna yang ada pada ilustrasi T-shirt metal.
Menganalisa setiap visual pada sample baju yang dipilih, disertai analisa dengan analisis visual.
Analisa Tahap 2
Pada tahap ini peneliti menyebar kuisioner guna memperolah informasi serta kecocokan antara minat masyarakat dan t-shirt yang dipakai
Kuisioner ini menggunakan teori emotional design agar memahami masyarakat memilih barang yang diminati, serta ditamba dengan teori komunikasi
Hasil Analisis
Mengkaji dan mencocokan informasi dari hasil analisa pertama dan hasil dari kuisioner yang didapat.
Mengungkap makna di balik visual, dan komunikasi apa yang terdapat pada visual yang ditampilkan pada baju.
Mengungkap dan memahami korelasi antara music dan fashion, serta ideology yang terdapat pada gaya hidup masyarakat.
Kesimpulan
Mendeskripsikan hasil dari analisa dalam bentuk simpulan yang secara keseluruhan mewakili apa yang diteliti oleh penulis menganai pengaruh fashion terhadap masyarakat secara padat dan jelas

Gambar 1.4. Kerangka Penelitian

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

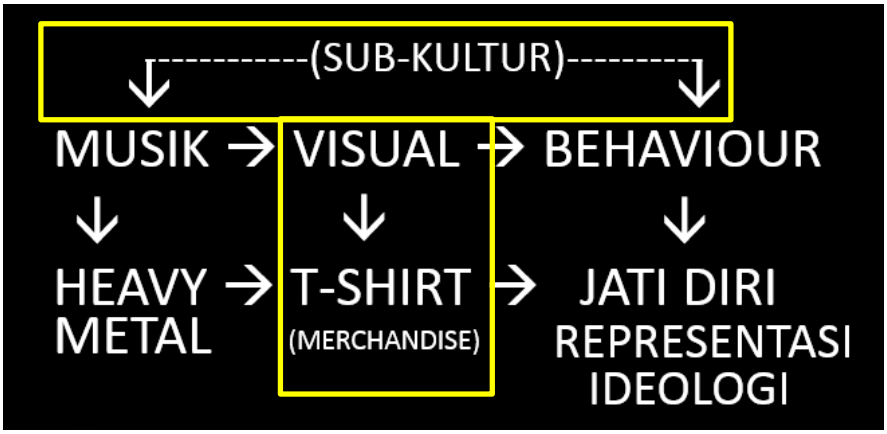
Dikarenakan luasnya ruang lingkup permasalahan penelitian yang akan dikaji, maka peneliti akan membatasi kajiannya. Adapun batasan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1) Dari aspek objek penelitian, dibatasi pada objek t-shirt bergenre musik metal serta sub-genrenya. Sebagai contoh, peneliti akan memfokuskan objek penelitiannya pada musik metal.



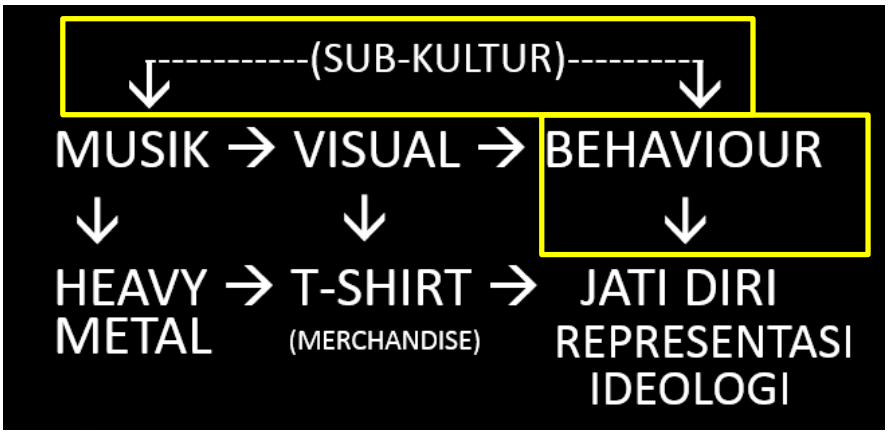
Gambar 1.5. Skema Ruang Lingkup Penelitian

2) Dari aspek visual, dibatasi pada *merchandise* berupa t-shirt musik metal serta subgenrenya yang nantinya akan dianalisa elemen visual pada t-shirt tersebut.



Gambar 1.6. Skema Ruang Lingkup Objek Kajian

3) Dari aspek subjek penelitian, dibatasi hanya pada penikmat musik metal yaitu komunitas musik metal di Ujungberung yang nantinya akan dilihat peristiwa kesejarahan metal di luar negri dan di Ujungberung itu sendiri.



Gambar 1.7 Skema Ruang Lingkup Subjek Kajian

4) Dari aspek waktu penelitian, mulai dikaji dan pengumpulan t-shirt dalam periode penelitian yaitu dari mulai November 2015 hingga Maret 2016.

Pembatasan ini dilakukan atas dasar band dari setiap sub-genre sangat banyak dan bertambah terus.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Metodologi

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penilitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang diteliti sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati. Menurut Sugiyono (2010: 15), dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri.

Untuk dapat dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam terhadap situasi sosial yang diteliti, maka teknik pengumpulan data bersifat triangulasi, yaitu menggunakan berbagai teknik pengumpulan data secara gabungan / simultan. Analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori.

Penelitian dilakukan melalui proses analisis secara visual dari konten-konten yang tertera pada t-shirt atau baju khususnya baju yang mengusung aliran musik metal, mengidentifikasi elemen visual agar mendapatkan sebuah konklusi

atas pencarian ciri visual t-shirt metal tersebut. Pengidentifikasian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai bagaimana ciri khas visual dari t-shirt musik metal, dan juga perbandingannya dengan genre musik lain.

Pada penelitian ini, beberapa sample t-shirt akan dipaparkan melalui analisis visual untuk menemukan karakteristik visual dari t-shirt metal baik itu logo, tipografi, dan ilustrasi yang tertera pada t-shirt tersebut serta mengkaitkannya dengan kelompok jenis huruf dan teori-teori pokok tipografi.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini didasari pada sifat data yang ingin dihasilkan, yakni bersifat deskriptif mengenai karakteristik seperti apa yang terdapat pada t-shirt yang bertemakan musik metal tersebut. Penelitian akan menghasilkan 2 jenis data, yaitu data teks berupa visual foto dan teks verbal berupa komentar foto. Kedua data tersebut didapat dari hasil observasi terhadap objek penelitian, yaitu toko-toko yang menjual produk t-shirt bertemakan musik metal.

Penelitian ini juga menggunaka beberapa tinjauan yang diambil dari teori kritik seni yaitu

- Tinjauan intrumentalistik :

(Membahas karya dari sudut pandang fungsi karya tsb. Sebagai instrument atau alat untuk mencapai tujuan sosial-politik, moral, religious, ataupun pskikologis serta dampak karya terhadap sesuatu.)

- Tahapan: Deskriptif > Analisis formal > Interpretasi > Evaluasi
- Analisis visual

- Kesimpulan & Saran

1.8.2 Pengumpulan Data

Menurut Creswell (1998:110), aktivitas dalam perolehan data yaitu menentukan lokasi perolehan data (*locating site*) dan kemudian membuat akses atau perijinan (*gaining access*) serta melakukan penentuan informan (*sampling*). Selanjutnya pengumpulan data (*collecting data*) dan merekam informasi (*recording information*) dan kemudian menyimpan data (*storing data*). Oleh sebab itu, lokasi wawancara serta informan akan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Pendekatan selanjutnya yang digunakan adalah studi literatur mengenai teori-teori yang relevan dalam penelitian ini. Studi literatur adalah studi dengan menggunakan data literatural seperti buku-buku, artikel dan penelitian ilmiah mengenai desain komunikasi visual secara umum, musik, dan lifestyle secara khusus, teori visual, teori representasi, dan metodologi penelitian terkait. Beberapa artikel dari sumber media cetak (koran dan majalah) maupun internet yang berkaitan juga turut dipelajari sebagai referensi. Wawancara atau interview mendalam sebagai upaya mengumpulkan data juga dilakukan dengan pihak yang terlibat pada objek dan permasalahan.

Menurut Creswell dalam Kuswarno (2009:66), hal-hal yang berhubungan dengan proses pengumpulan data disarankan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Yang diamati	Beberapa individu yang pernah mengalami suatu fenomena.

Akses data	Menentukan individu-individu yang pernah mengalami suatu fenomena.
Strategi pengambilan sample/informan	Menentukan informan yang benar-benar pernah mengalami suatu fenomena.
Bentuk data	Wawancara dengan informan sampai dengan 10 orang
Proses perekaman	Wawancara secara terbuka
Isu lapangan	Menempatkan fenomena yang dialami informan dalam tanda kurung (*bracketing method*).
Penyimpanan data	Transkip wawancara dan file dalam komputer.

Tabel 1.1. Hal-hal Penting dalam Perolehan Data

Sumber: Creswell dalam Kuswarno (2009:66)

1.8.3 Pengolahan dan Analisis Data

Setelah mengumpulkan data dengan beberapa metode seperti observasi langsung, studi literatur dan wawancara, data akan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang valid. Hasil wawancara dengan narasumber berupa penjelasan mengenai t-shirt, khususnya t-shirt musik metal dan pengamatan langsung kemudian di rangkum ulang, diklasifikasikan dan diolah untuk disesuaikan dengan model analisa. Data-data pendukung berupa dokumen dari berbagai sumber diolah untuk memperkuat argumen dan memperkaya materi. Data-data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang valid dengan tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Analisis Visual

   Pada tahap ini diuraikan unsur-unsur visual yang ada pada t-shirt metal, yang terdiri dari elemen-elemen desain, sistem desain visual, tipografi dan ilustrasi. Melalui analisa visual ini akan didapatkan uraian berupa unsur-unsur apa saja

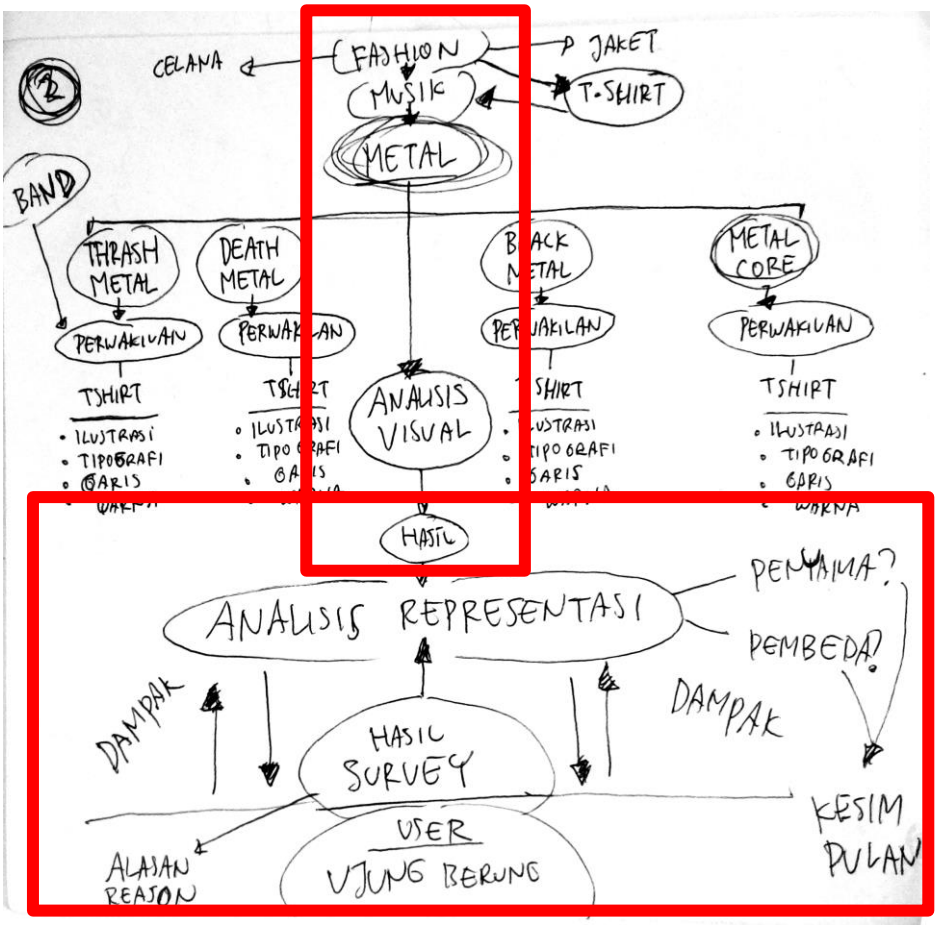
yang muncul sebagai kualitas dan intensitas dalam t-shirt musik metal. Tahap analisa visual ini merupakan tahap awal analisa sebagai fondasi sebelum dilanjutkan pada analisa representasi.

2) Tahap Analisis Representasi dan Survey

Setelah analisis visual selanjutnya adalah tahap analisis representasi. Analisis ini didasarkan dan bersumber dari pemetaan analisa visual yang sudah dijabarkan sebelumnya. Pada analisis representasi ini akan dijabarkan representasi apa yang dihadirkan oleh masing-masing t-shirt sesuai sub-genre musik metal. Sebelumnya disebarkan dan dikumpulkan data kuisioner demi mendapatkan hasil, pendapat atau motivasi yang nantinya akan dicocokan dengan hasil representasi setiap t-shirt atau baju.

1.8.4 Rancangan Penelitian dan Hasil Pengujian

Rancangan penelitian mengacu pada skema pemikiran penelitian yang terfokus pada kasus penelitian, yaitu penilaian persepsi publik terhadap visualisasi dan representasi t-shirt musik metal yang dipakai. Kemudian dideskripsikan faktor-faktor penyebab terjadinya perbedaan tema visual dan representasi pemakaian atribut metal dari realitas visual yang kompleks, sebagai ideologi, citra diri dan persona.



Gambar 1.8. Skema Rancangan Penelitian

Hasil pengujian pada analisis visual, yaitu berupa data mengenai kualitas dan intensitas unsur visual t-shirt musik metal yang diteliti, kemudian diselaraskan dengan kesesuaian landasan teori, sehingga teridentifikasi masing-masing strategi komunikasi visual pada objek tersebut. Selanjutnya akan dihubungkan dengan representasi yang dihasilkan oleh objek yaitu t-shirt musik metal, apakah dapat diwakilkan secara visualisasi atau tidak.

Kedua hasil pengujian ini saling melengkapi satu sama lain sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan terjadinya perbedaan representasi visual diantara tiap t-shirt yang ditampilkan terhadap apresiator dan non-apresiator (masyarakat).

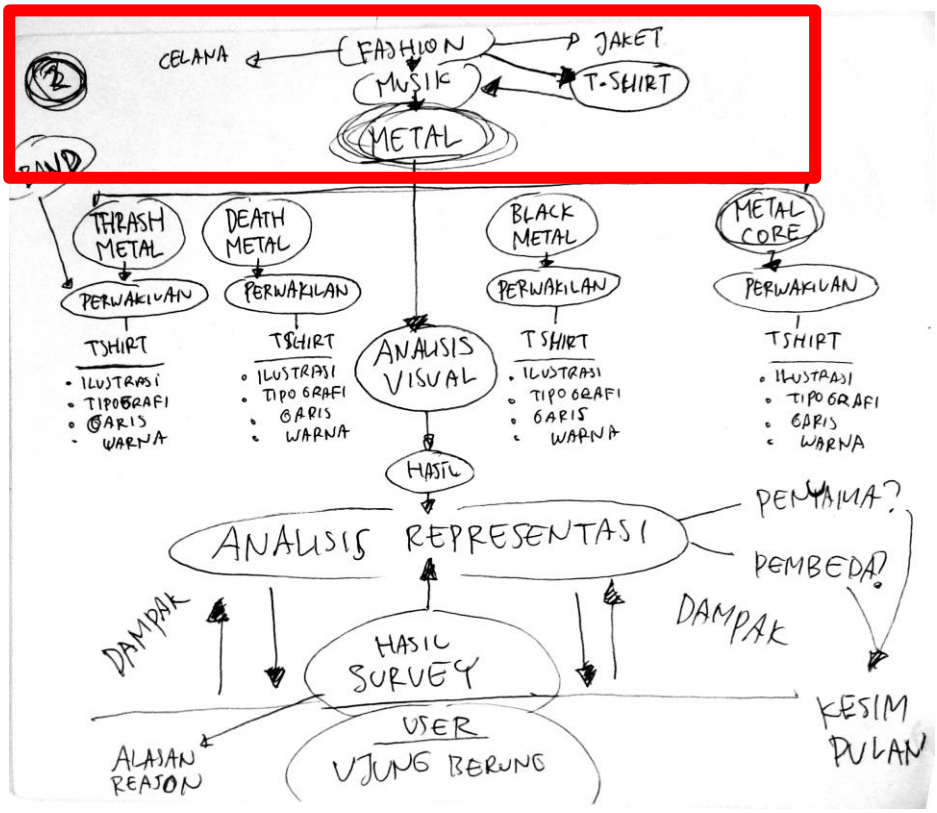
1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi ke dalam 5 (lima) bab. Setiap bab menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian secara sistematis berdasarkan struktur pemikiran penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti. Uraian mengenai sistematika penulisan penelitian ini diantaranya:

BAB I: Pendahuluan

Membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, perolehan dan pengolahan data, anggapan dasar, metode penelitian dan sistematika penulisan. Membahas

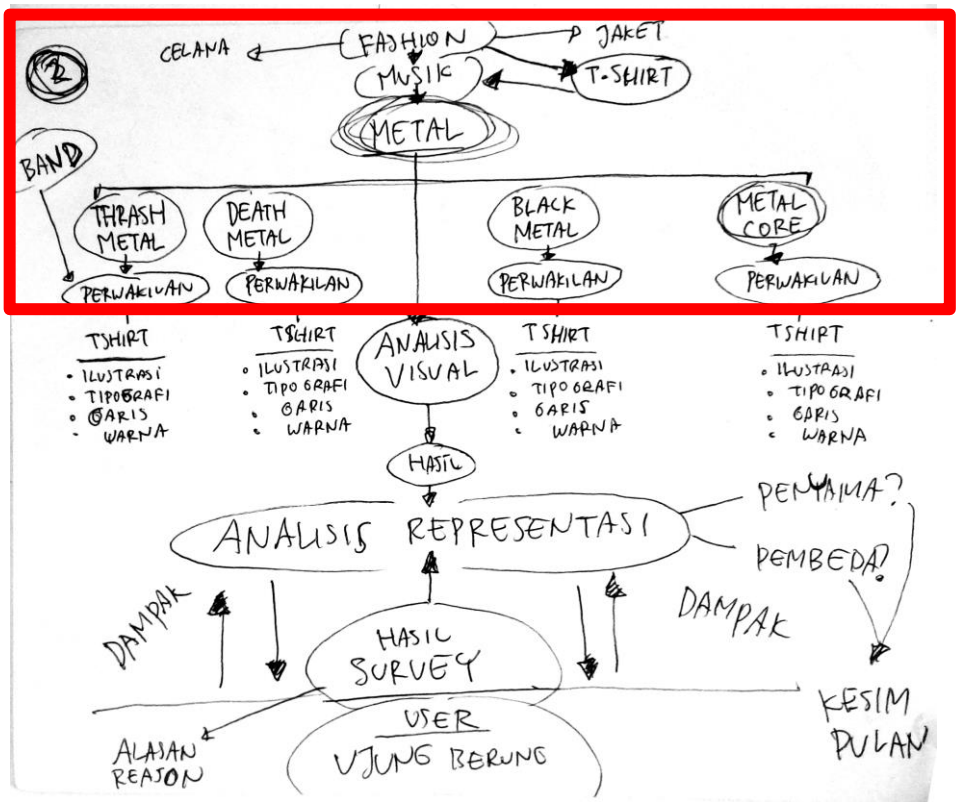
- Fashion, music dan ideology
- Fenomena pergeseran fungsi fashion
- Musik Heavy Metal dan subkulturnya
- T-shirt Heavy Metal sebagai representasi diri
- Perkembangan musik Heavy Metal di Ujungberung
- Dampak sosial atribut (merchandise) Heavy metal



Gambar 1.9. Skema Pemikiran Penelitian pada Bab I

BAB II: Tinjauan Pustaka

Membahas publikasi, berbagai teori, kajian, studi-studi serta konsep-konsep yang relevan. Membahas mengenai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan konteks penelitian sebagai pendukung penelitian khususnya bagi penelitian mengenai representasi musik underground (metal) serta pengaruhnya terhadap gaya hidup.

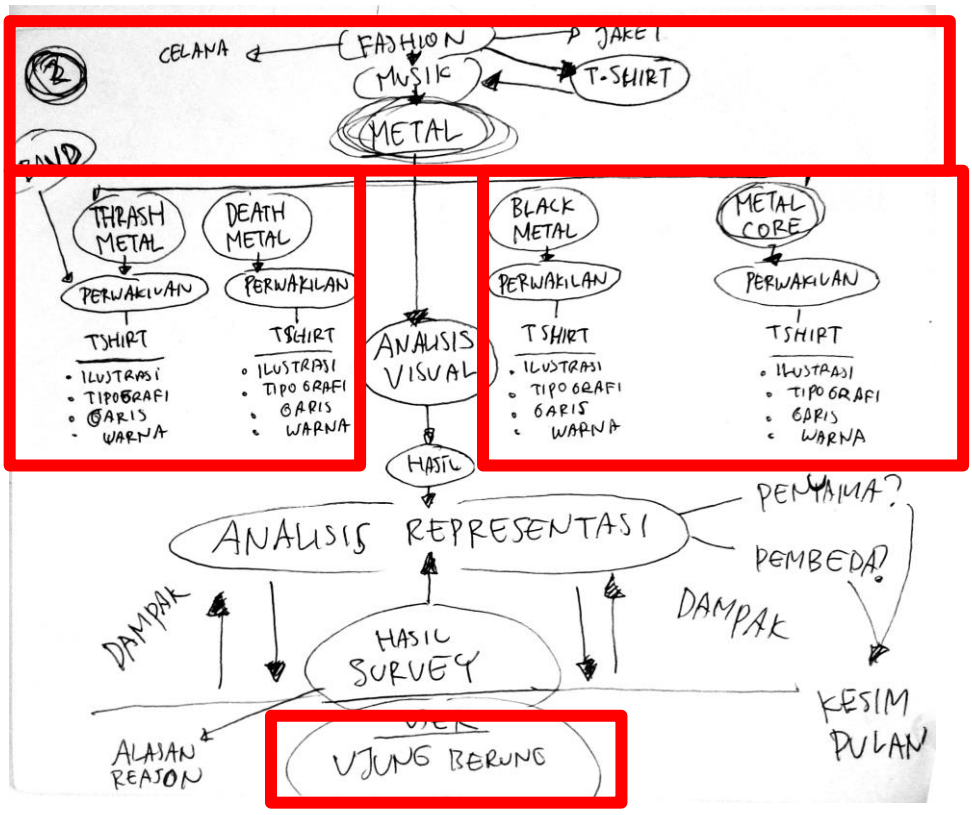


Gambar 1.10. Skema Pemikiran Penelitian pada Bab II

BAB III: Objek Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan lebih dalam mengenai objek kajian yang akan diteliti, yaitu dunia musik Heavy Metal, dimana didalamnya terdapat sejarah, pergerakan, perkembangan, serta jenis-jenis aliran yang ada didalamnya. Dimulai dari fenomena, gaya hidup, ideology, dan perkembangan musk metal, bagaimana sebuah music berubah menjadi bentuk visual dan menjadi dampak suatu gaya hidup keseharian yang didukung oleh ideologi bermusik di kota Bandung khususnya masyarakat Ujungberung, yang dimana kawasan Ujungberung adalah kawasan yang begitu pesat dan luas perkembangan musik metal diantara daerah-daerah lain

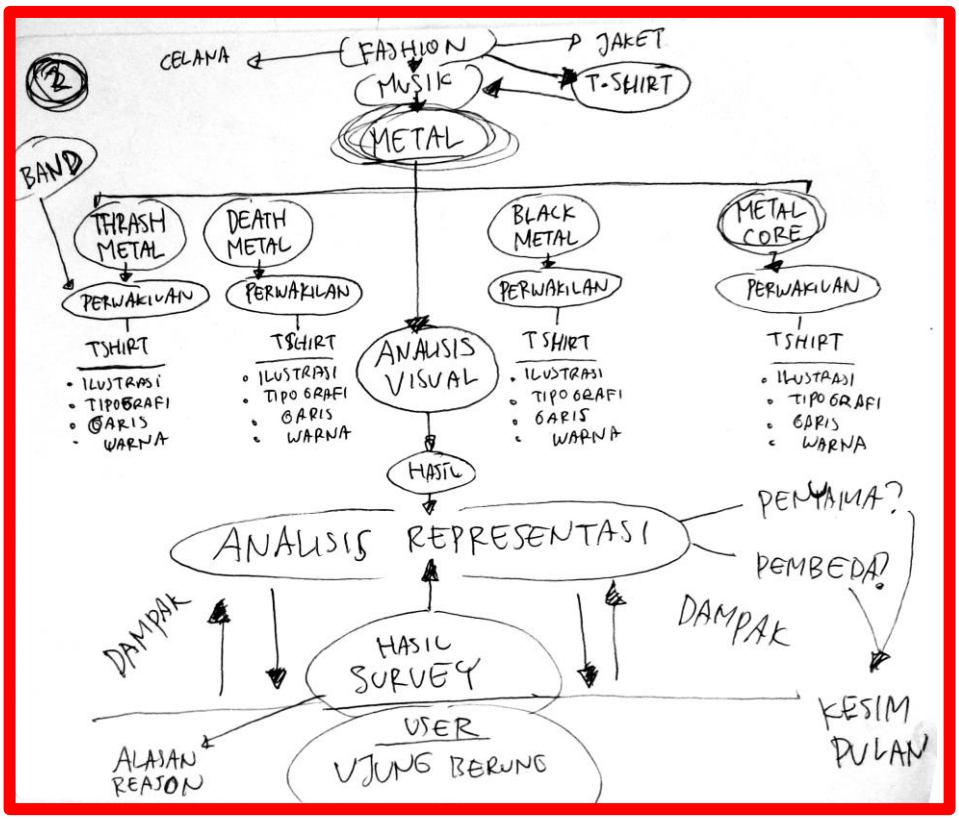
yang ada di kota Bandung. Hal tersebut dijelaskan dalam pembahasan ini, hingga berujung kepada pemilihan objek kajian berupa sampel t-shirt atau kaos yang dipilih melalui perwakilan masing-masing sub-genre dalam metal yang mewakili musik tersebut. Dilihat dari latar belakang band serta sejarah dan jenis music serta liriknya, lalu dipilih beberapa sample yang dimana akan dilanjutkan kepada pembahasan selanjutnya yaitu analisa visual dan survey terhadap masyarakat Ujungberung upaya tersebut agar mendapatkan kesimpulan dan pencetusan statement baru, fenomena baru ataupun anti-thesis dari penelitian sebelumnya.



Gambar 1.11. Skema Pemikiran Tesis pada Bab III

BAB IV: Analisis Visual dan Representasi T-Shirt Mmetal dan Survey Terhadap Masyarakat Ujungberung

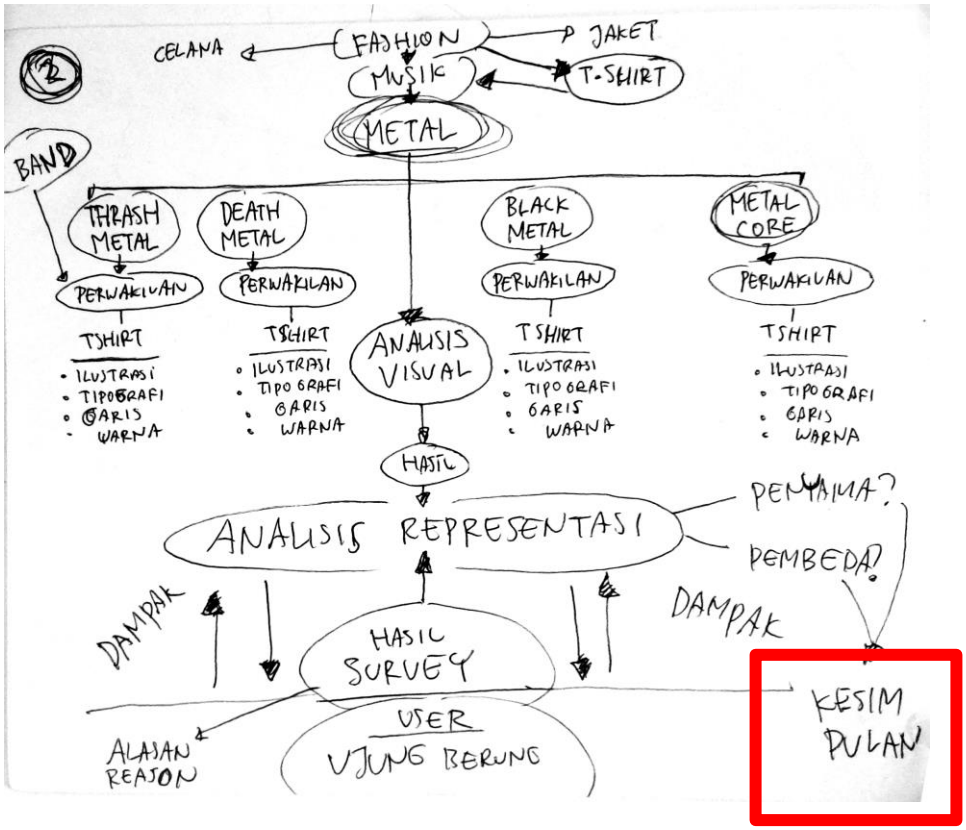
Pada bab ini dibedah mengenai analisis kualitas visual terhadap t-shirt musik metal yang diambil dari sub-genre metal dilihat dari unsur-unsur visual yaitu elemen desain dan sistem desain. Kemudian dari analisa visual tersebut dipaparkan analisa representasi dari hasil survey dimana dalam survey tersebut bertujuan agar menghasilkan tujuan dan motivasi, setelah mendapatkan data lalu dicocokkan dengan hasil analisa visual yang nantinya akan menghasilkan temuan dan fakta baru ataupun sanggahan dari fakta atau fenomena yang tersebar.



Gambar 1.12. Skema Pemikiran Penelitian pada Bab IV

BAB V: Kesimpulan dan saran

Bagian kesimpulan penelitian ini berupa hasil analisa visualisasi dan representasi t-shirt terhadap masyarakat Ujungberung. Kesimpulan ini juga menjawab pertanyaan penelitian dan tujuan yang ingin dicapai. Posisi bahasan bab V ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.13. Skema Pemikiran Penelitian pada Bab V