BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dijelaskan mengenai istilah-istilah yang mendukung materi, kajian pustaka dari literatur-literatur ataupun sumber-sumber yang dipercaya. Menjelaskan pula keterkaitan dan pengaruh dasar-dasar pengetahuan yang mendukung terhadap penelitian, dari mulai sejarah, perkembangan, hingga bidang keilmuan desain, seperti garis, bidang, warna, tekstur, layout, hierarki visual, ilustrasi, tipografi dan juga teori yang akan dipakai, serta disertai juga definisi dari musik, fashion, gaya hidup dan t-shirt atau kaos. Terdapat pula tinjauan penelitian sebelumnya yang merupakan referensi bagi penulis yang informasinya membantu dalam pengerjaan penelitian, semua istilah dan keilmuan berkesinambungan dan saling mendukung terhadap penelitian yang dikerjakan.

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam tahap ini pertama-tama peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan, kesinambungan, serta relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Dengan demikian, peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap serta pembanding yang memadai sehingga penulisan tesis ini lebih memadai.

Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka berupa penelitian yang ada. Selain itu, karena pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang menghargai berbagai perbedaan yang ada serta cara pandang mengenai objek-objek tertentu, sehingga meskipun terdapat kesamaan maupun perbedaan adalah suatu hal yang wajar dan dapat disinergikan untuk saling melengkapi.

1. Sopian Rosadi, 2013, Universitas Komputer Indonesia. Skripsi dengan judul Representasi Simbol Tangan Metal Dua Jari (Studi Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi Simbol Tangan Metal Dua Jari Bagi Pecinta Musik Metal di Ujung Berung Kota Bandung

Di dalam skripsinya Sopian Rosadi menggunakan kajian semiotika, untuk mengupas makna konotatif dan denotati symbol tangan metal dua jari tersebut dari kehidupan, dan gaya hidup komunitas metal di kawasan Ujungberung.

Persamaan dengan penelitian ini adalah, sama-sama mengupas makna gaya hidup music metal di kawasan Ujungberung namun, yang menjadi perbedaannya, terletak pada objek penelitian, peneliti memilih Tshirt sebagai objek penelitian serta representasi music metal kepada ilustrasi, dan dikaji memakai keilmuan desain, khususnya desain kounikasi visual.

2. Atang Ryan Isnandar, 2013, Analisis Dan Persepsi Visual Tipografi Pada Logo Band Forgotten (Studi Kasus : Sampul Album Future Syndrome, Obsesi Mati, Tuhan Telah Mati, Tiga Angka Enam dan Laras Perlaya)

Skripsi yang isinya menganalisa visual mengenai fenomena wujud tipografi logotype dari band metal Forgotten yang berubah-ubah setiap mengeluarkan album sehingga mendatangkan presepsi berbeda-beda dari masyarakat menanggapi dari masing-masing album yang dikeluarkan band tersebut.

Skripsi ini menggunakan metode analisis visual untuk membedah visual dar masing-masing elemen visual yang disajikan dari setiap album. Metode tersebut berguna khususnya bagi penelitian yang sedang dikerjakan oleh penulis untuk membedah visual dari suatu media.

3. Mohammad Sobir, 2010, Universitas Komputer Indonesia, Skripsi dengan Judul T-Shirt Sebagai Media Komunikasi Ideologi Musik Metal Pada Komunitas Underground Bandung

Skripsi yang mengupas teori komunikasi dari t-shirt band-band sebagai gaya hidup dan ideologi khususnya musik metal di daerah Bandung. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengupas dan mengkaji mengenai t-shirt dan musik metal dimana terjadi permasalahan yang terjadi ketika benda menjadi suatu acuan gaya hidup baru bagi masyarakat dimana individu tersebut mendapat tempat istimewa di mata public dan di mata komunitas.

2.1.2 Ruang Lingkup Penelitian

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

- Dari aspek subjek penelitian, dibatasi pada kawasan musik metal dan berbagai sub-genrenya. Landasan yang digunakan peneliti memilih jenis musik ini adalah banyaknya komunitas dan maraknya pemakaian baju dan asesoris yang merepresentasikan genre musik tersebut yang di mana dijadikan sebagai acuan gaya hidup dan pembuktian keberadaan diri pada masyarakat.
- Sedangkan dari aspek objek penelitian, dibatasi pada baju-baju yang berilustrasikan musik metal, serta apresiator yaitu pemakai baju metal. Sebagai contoh, peneliti akan memfokuskan objek penelitiannya pada t-shirt yang bertemakan musik metal. Di Bandung sendiri banyak yang menjual baju metal serta banyak pula komunitas atau individu yang memakai baju tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Baju-baju tersebut dipakai sehari-hari baik itu di acara apapun.

2.2 Fashion

Hampir bisa dikatakan bahwa kecenderungan dalam berpakaian tidak bisa dipisahkan dengan relasinya dengan cara penampilan yang normatif atau non-normatif. Hal ini tidak terlepas karena keberadaan didalam subkultur dengan

penanaman dan ideologi-ideologinya. Gaya hidup yang tidak normatif bagi sebagian masyarakat dianggap sebagai bentuk pemberontakan atau penyimpangan, tapi bagi pelakunya mungkin jika tidak melakukannya akan mengancam identitas dan ideologi didalam kehidupannya. Artinya masyarakat dan subkultur yang ada diantara mayarakat saling menjaga dengan tegas batasan yang mereka inginkan. Fesyen tidak hanya sebagai penutup badan. Fesyen juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam konteks ideologi, identitas, dan trend. Hubungan antara fesyen dan komunikasi dibangun untuk menggambarkan ideologi atau identitas dengan fesyen sebagai media utamanya.

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). Selanjutnya akan menggunakan kalimat "fesyen". Fesyen akan selalu mengalami perubahan dari jaman ke jaman. Fesyen sendiri dapat dikatakan menjadi salah satu bagian dari luar fisik seseorang yakni berupa pakaian yang seseorang kenakan dapat menjadi perwakilan dari kepribadian orang tersebut. Dengan kata lain, fesyen adalah bagian kecil dari identitas seseorang yang dapat langsung ditangkap saat pertama melihatnya selain gaya rambut atau bahkan gaya berdandannya. Seiring berkembangnya gaya hidup yang terjadi, menjadikan kebutuhan untuk gaya hidup ini semakin meningkat. Fesyen pun mengalami perkembangan yang tidak lepas dari gaya hidup setiap individu. Fesyen tidak hanya bagian dari bergaya busana, fesyen juga sangat penting dalam status sosial seseorang. Fesyen adalah sebuah gaya pakaian yang diperlukan sebagai alat menyembunyikan atau mengkomunikasikan posisi sosial pemakainya (Barnard,

1996). Dalam tahapan ini sangat jelas fungsi dari fesyen sebagai suatu bentuk media komunikasi dalam kehidupan sosial masyarakat.

T-shirt yang juga merupakan bagian dari gaya berbusana memiliki peranana dan fungsi yang sama dalam konteks media komunikasi dalam bentuk pakaian yang lebih diarahkan kepada visual yang muncul.

2.3 T-Shirt

Dahulu *t-shirt* hanya di pakai sebagai pakaian dalam, tapi sekarang digunakan untuk pakaian sehari-hari. *T-shirt* adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. *T-shirt* biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, *t-shirt* berlengan pendek (melewati bahu hingga sepanjang siku) dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat *t-shirt* adalah katun atau *poliyester* (atau gabungan keduanya).

Mode *t-shirt* meliputi mode untuk wanita dan pria, dan dapat dipakai semua golongan usia, termasuk bayi, remaja, ataupun orang dewasa. Asal muasal nama Inggris-nya, *T-shirt*, tidak diketahui secara pasti teori yang paling umum diterima adalah nama *T-shirt* berasal dari bentuknya yang menyerupai huruf "T".

Belakangan, model dan bentuk *t-shirt* semakin berkembang dan tidak lagi hanya kaku kepada bentuk huruf “T” saja. Sekarang model *t-shirt* lebih variatif, ada *t-shirt* yang tanpa lengan, atau *t-shirt* dengan penambahan atau penempatan aksesoris mengikuti trend mode yang sedang berkembang. Bahkan *t-shirt* mempunyai cerita kisah yang unik, seperti contoh pada Wimbeldon yang merupakan kompetisi tenis tingkat dunia, memberikan peraturan bahwa petenis

tidak boleh bermain jika tidak memakai baju/pakaian tanpa kerah. Namun hal itu mendapat penentangan dan peraturan tersebut didobrak oleh Andre Aggasi yang merupakan petenis Internasional yang tidak ingin bermain jika tidak memakai *t-shirt.* Seiring perkembangan jaman, fungsi *t-shirt* mengalami pergeseran, dalam konteks komunikasi *t-shirt* dapat juga sebagai media komunikasi visual. *T-shirt* disini dipakai sebagai alat tukar informasi dan tukar pesan. *T-shirt* merupakan sebagian dari industri kreatif, komunitas *underground* menggunakan *t-shirt* sebagai salah satu media mereka untuk ber-komunikasi.

2.4 Komunikasi Visual

Komunikasi visual dalam jabaran terluasnya mempunyai sejarah yang panjang tentang spekulasi dan ideologi menarik mengenai bagaimana penglihatan (*sight)* bekerja dan bagaimana dapat mengerti rangsangan visual. Boleh dikatakan sejak adanya kehidupan manusia yang telah mencoba berkomunikasi lewat tanda-tanda berupa gambar-gambar sederhana. Komunikasi manusia terdiri dari pertukaran simbol guna pemahaman dalam konteks sosial. Kode-kode komunikasi, sistem *sign* dan bahasa yang dipakai untuk melaksanakan proses ini. Komunikasi visual memiliki pembendaharaan kata tersendiri, tata bahasa, *syntax* (prinsip dan aturan membuat kalimat atau bahasa), komposisi dan makna. Selain itu komunikasi visual memiliki sejarah yang unik dan mewarisi yang lebih dahulu daripada bahasa tertulis. (Safanayong, Y, 2006).

Komunikasi visual kerap mengaitkan tanda, masih dalam konteks komunikasi. Artinya tanda disini memiliki peran dalam membangun komunikasi dan tanda yang merujuk kepada obyeknya disini dapat dipahami juga sebagai upaya agar pesan dalam komunikasi tersampaikan dengan baik. Komunikasi visual dibaca dengan gambar sebagai pemberi makna, artinya terdapat pesan yang ingin disampaikan tanpa harus berbicara atau bersifat non verbal. Komunikasi visual dapat diartikan sebagai berikut, cara penyampaian pesan dengan menggunakan media gambar (visual), bahasa yang dipakai adalah bahasa visual. Rambu-rambu lalu-lintas bisa disebut sebagai bentuk komunikasi visual karena pemakaian simbol untuk proses komunikasinya.

2.4.1 Unsur-Unsur Visual

Beberapa unsur yang diperlukan untuk mewujudkan tampilan visual:

a. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu (Kusrianto, 2007: 30).

b. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau

coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan (Kusrianto, 2007: 30).

Garis merupakan dua titik yang saling dihubungkan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran "garis" bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Kartika, 2004: 40).

c. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri atau beraturan dan bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih (Kusrianto, 2007: 30).

d. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti (Kusrianto, 2007: 30).

e. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh cahaya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya (Kusrianto, 2007: 30).

Warna memiliki banyak kegunaan. Selain dapat mengubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang dan bisa menutupi ketidaksempurnaan serta mampu membangun suasana untuk kenyamanan semua orang. Warna adalah hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari orang. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatnya juga (Nugroho, 2008: 1).

1). Roda Warna

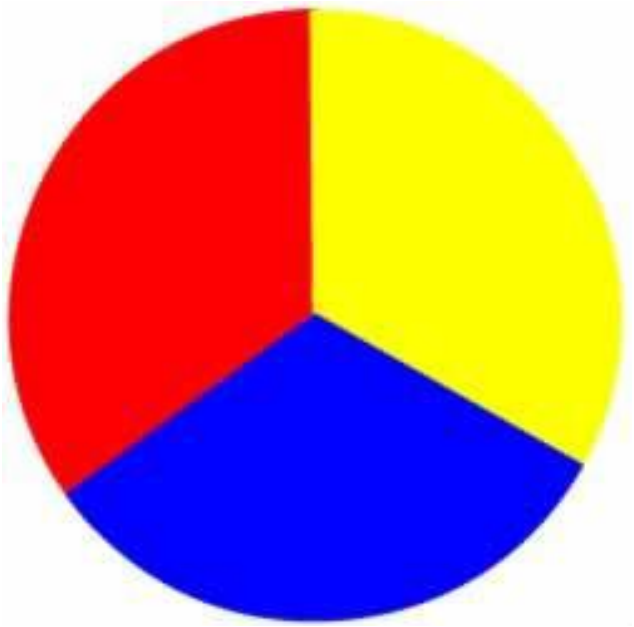
Roda warna merupakan lingkaran yang dibuat dengan menghubungkan ujung merah dan ujung ungu dari spektrum warna (Nugroho, 2008: 7).



Gambar 2.1: Roda Warna
Sumber: senivisual1.blogspot.com, diunduh pada 11 Januari 2016

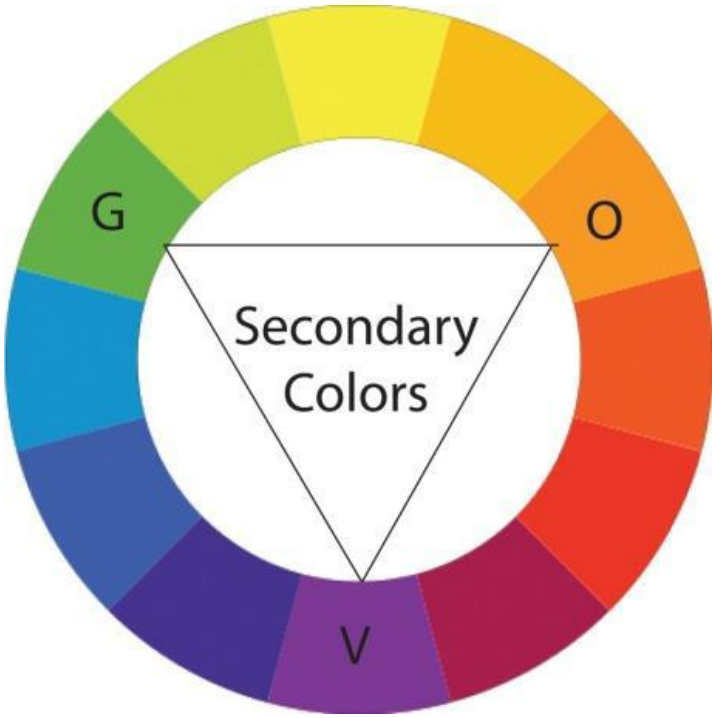
2) Pembagian Warna

a) Warna primer, atau disebut warna pertama, atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain (Sanyoto, 2009:24). Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer.



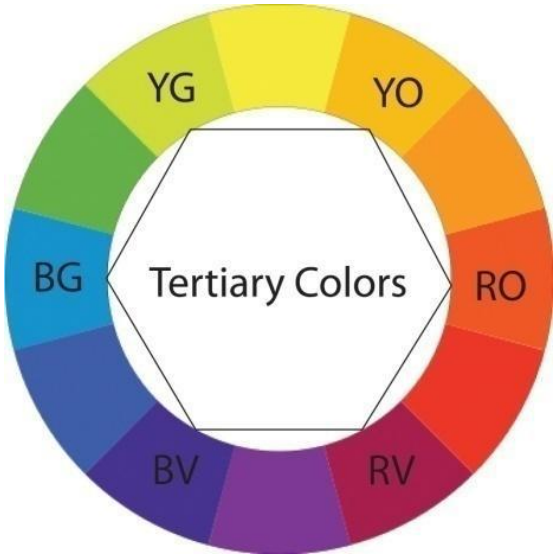
Gambar 2.2: Warna Primer
Sumber: senivisual1.blogspot.com, diunduh pada 11 Januari 2016

b) Warna sekunder, atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer (Sanyoto, 2009: 24). Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



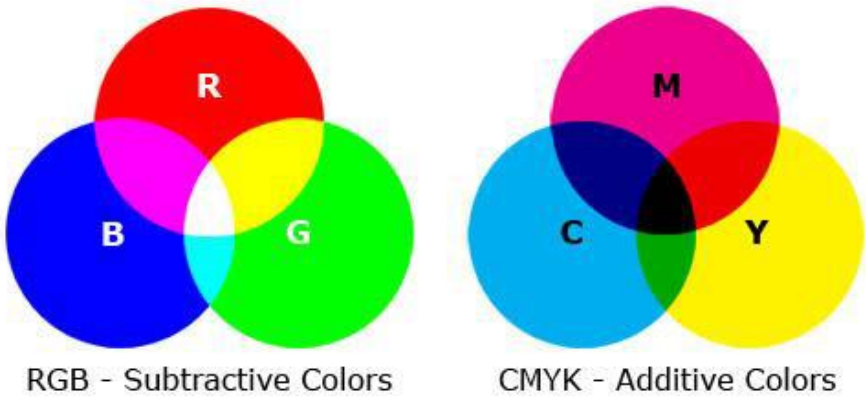
Gambar 2.3: Warna Sekunder
Sumber: kinnisonart120.blogspot.com, diunduh pada 11 Januari 2016

c) Warna tersier, atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua (Sanyoto, 2009: 24). Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.



Gambar 3.4: Warna Tersier
Sumber: kinnisonart120.blogspot.com, diunduh pada 11 Januari 2016

3) Warna dan Media



Gambar 2.5: Sistem Pewarnaan RGB dan CMYK
Sumber: consolidatedlabel.com, diunduh pada 11 Januari 2016

f. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa nyata atau semu. (Kartika, 2004: 47)

Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Misalnya, bila suatu permukaan terlihat kasar dan ketika diraba juga terasa kasar. Sementara itu, pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan. Misalnya, bila dilihat tampak kasar, tetapi ketika diraba ternyata sebaliknya, yaitu terasa halus. Tekstur di dalam penerapannya dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna (Kusrianto, 2007: 31).

2.5 Illustrasi

Istilah ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *'ilustrare'* yang artinya menerangkan sesuatu. Ilustrasi sendiri (seperti dikutip W.J.S Peorwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003)* adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. Dari kedua gabungan tersebut, yang membuat isi dari buku terlihat lebih hidup adalah ilustrasi yang ada didalam buku tersebut.

Melalui gambar ilustrasi, diharapkan isi bacaan mudah dipahami. Seperti yang dikutip http://www.scribd.com/doc/28681139/Kartun-Dan-Seni-Ilustrasi. Gambar ilustrasi yaitu gambar yang dipakai untuk menjelaskan atau menerangkan

sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan dan peristiwa.. Sebagai contoh, untuk menjelaskan lokasi daerah lebih mudah jika ditunjukan dengan peta, begitu pula untuk mengetahui bagian-bagian pada organ tubuh akan lebih jelas jika menggunakan gambar ilustrasi.

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.

2.6 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 satupersatu, readability tidak lagi menyangkut huruf atau karakter satupersatu, 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.

- **Jenis Tipografi**

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.

2.7 Musik dan Genre Musik Metal

Musik merupakan salah satu bagian pokok dalam kehidupan manusia. Hampir semua peradaban masyarakat di dunia ini memiliki musik sebagai hasil budaya mereka. Hal tersebut mengindikasikan bahwa musik berhubungan erat dengan kehidupan sosial masyarakat.

Musik merupakan karya seni yang berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu (Jamalus,1988 : 1). Jadi musik memiliki hubungan erat dengan bunyi. Menurut Ronald (1985: 26) *"Without time and sound music can not exist*", pernyataan tersebut menjelaskan bahwa tanpa bunyi dan waktu musik tidak dapat terwujud.

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.

2.7.1 Fungsi Musik

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.

Selain untuk dinikmati dalam bentuk audio, ada fungsi lain musik. Merriam dalam bukunya *The Anthropology Of Musik menyatakan ada 10 fungsi music 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 yang 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, music digunakan untuk media komunikasi satu sama lain.

2.7.2 Genre

Salah satu wujud dari kreativitas bermusik adalah lahirnya berbagai macam 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*. Ada *pop* yang mendayu-dayu, *Blues* yang tenang, *Jazz* yang nyaman, ada *Rock* yang keras, ada *Punk* yang berontak, ada pula *Metal* yang garang serta cadas.

2.7.3 Audio dan Visual

Terjadi kolaborasi yang sejalan antara music dan visual dimana music mempengaruhi bentuk visual, dimana music yang notabenenya adalah bentuk seni yang tidak kasat mata, serangkaian bunyi-bunyian yang dapat berdampak pada kondisi bathin manusia. Terdapat pengaruh music terhadap visual dalam bentuk gerakan dimana lukisan tersebut mencitrakan sebuah gerakan, dan masing bentuk mempunyai suara tersendiri, Niall Moody dalam artikelnya *Motion as the Connection Between Audio and Visual* menjabarkan beberapa pengaruh audio terhadap visual dan sebaliknya. Suara, gelombang, dan kekuatan menjadi pengaruh terhadap visual. Contohnya sebuah video musik yang bersumber dari musik tersebut bagaimana suara, kekuatan, dan nada musik tersebut sehingga nantinya akan dibuat sebuah visual dari ciri musik yang didengar, tak hanya video sampul CD atau kaset juga mencitrakan bagaimana jenis musik tersebut, serta cici berpakaian dan gaya hidup juga ikut mempengaruhi.

Dalam dunia seni serta music sejak jaman dahulu sudah saling berkesinambungan, juga dengan tampilan yang dipakai diselaraskan dari 3 aspek tersebut yakni *music*, *fashion* dan *culture* peristiwa tersebut ada pada jaman-jaman berikut:

- Barok dan Rokoko

  Gaya barok (Baroque) berkembang dalam rentang tahun 1600-1750. Gaya ini memperlihatkan penggambaran atau kecenderungan visual yang mengesankan kemewahan, penuh gairah (passion) atau gerak yang dilebihkan dan terutama sangat ornamental. Karya musik pada periode Barok ini telah benar-benar menjadi karya seni yang bernilai. Periode ini menggambarkan suatu karya seni yang rumit, penuh detail, dan merupakan ekspresi berbagai emosi, seperti kemarahan, gairah cinta, ketakutan, kekecewaan, dan kebahagiaan. Sayangnya kreativitas para komponisnya, seperti Claudio Monteverdi, Bach, dan Haendel, dibelenggu oleh aturan gereja yang ketat.





Gambar 2.6: Fashion dan music jaman Baroque dan karya lukisan Rococo, Johann Baptis Lampi "Portrait of Jekaterina Samojlowa"
Sumber: https://wmich.edu/musicgradexamprep/images/BaroquePicture.jpg, http://c300221.r21.cf1.rackcdn.com/johann-baptist-lampi-the-elder-austrian-rococo-era-painter-1751-1830-portrait-of-jekaterina-samojlowa-1792-96-1362085745_org.jpg
diunduh pada 11 Januari 2016

- Blues

Blues berasal dari masyarakat Afro-Amerika yang berkembang dari musik Afrika barat. Jenis ini kemudian memengaruhi banyak genre musik pop saat ini, termasuk ragtime, jazz, big band, rhythm and blues, rock and roll, country, dan musik pop. Contoh musisi yang menggunakan genre musik Blues adalah mendiang Ray Charles.

Fashion Style musik blues: banyak gaya-gaya gitaris yang beraliran blues yang dapat dijadikan referensi seperti misalkan Duck Walk dari Chuck Berry dan juga Angus Young, atau gaya gitaris slash yang mengangkat gitarnya ketika memainkan melodi dan yang paling fenomenal tentu saja gaya dari sang maestro gitar blues Jimi Hendrix seperti adegan membakar gitar. hal yang tidak kalah pentingnya yaitu kostum. Stevie Ray vaughan yang sangat kental degan gaya koboi plus dengan topinya dan juga topi sherif andalanya.



Gambar 2.7: Fashion dan music Blues
Sumber: https://marketplace.secondlife.com/p/Wall-Art-Old-Blues/3811977?id=3811977&slug=Wall-Art-Old-Blues
diunduh pada 11 Januari 2016

- Psychedelic

Psychedelic musik (berasal dari kata Yunani Kuno: pikiran, jiwa, nafas, semangat) mencakup berbagai gaya musik populer dan genre yang terinspirasi oleh atau dipengaruhi oleh budaya psychedelic yang mencoba untuk meniru dan meningkatkan pikiran dalam pengaruh psychedelic drugs. Ini muncul selama pertengahan 1960-an di kalangan folk rock dan band blues rock di Amerika Serikat dan Inggris. Ini sering digunakan teknik rekaman baru dan efek dan menarik sumber non-western seperti ragas dan drone dari Indian music, lalu menyebar menjadi psychedelic folk, psychedelic rock, pop psychedelic dan psychedelic soul pada tahun 1960 sebelum menurun pada awal tahun 1970. Ini membantu menciptakan banyak genre musik baru termasuk rock progresif,

musik kosmische, synth rock, rock jazz, heavy metal, glam rock, funk, elektro dan bubblegum pop. Itu dihidupkan kembali dalam bentuk neopsychedelia dari 1980-an dan kembali muncul dalam musik elektronik di genre termasuk acid house, musik trance dan new rave.

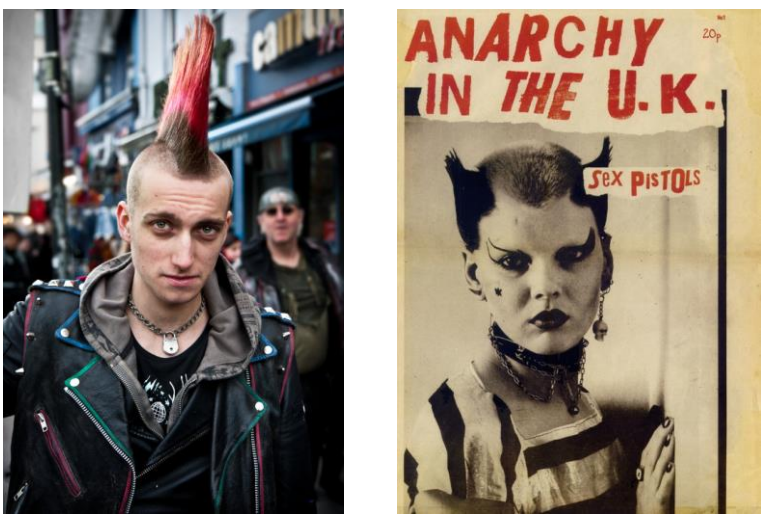


Gambar 2.8: Fashion dan music Psychedelic
Sumber:
http://wac.450f.edgecastcdn.net/80450F/wcyy.com/files/2014/05/Hippy.jpg
diunduh pada 11 Januari 2016

- Punk

Punk juga dipelopori oleh musisi-musisi Afro-Amerika, misalnya James Brown, Parliament-Funkadelic, dan Sly and the Family Stone. Musik jenis Punk ini biasanya memiliki nada beat groovy, suatu rhythm yang membuat pendengarnya berdecak mengikuti irama. Oleh karena itu, dalam banyak hal, punk sering disamakan dengan groovy. Grup band yang menggunakan genre musik punk adalah Green Day.

Fashion Style musik Punk: Ada macam-macam variasi dari Fashion Punk, mulai dari desain Vivienne Westwood yang meniru gaya band-band seperti The Exploited. Gaya-gaya yang menjadi icon subkultur lain, termasuk glam rock, skinhead, rude boys, greasers, dan mods dipengaruhi oleh fashion punk. Pakaian Punk, yang awalnya buatan tangan, menjadi diproduksi secara massal dan dijual di toko kaset dan butik-butik tahun 1980-an. Banyak majalah mode dan media yang berorientasi pada lifestyle glamour telah menampilkan gaya rambut punk klasik dan pakaian yang dipengaruhi oleh subculture punk. Gaya rambut Mohawk sangat menonjol dalam gaya ini. Celana ketat, T-shirt band dan sepatu bot juga umum dipakai. Produk penata rambut sering digunakan jika perusahaan yang memproduksi itu tidak menguji produknya pada hewan. Kulit, sering dihindari karena menantang veganisme, dapat digantikan dengan kulit imitasi.



Gambar 2.9: Fashion dan music Punk
Sumber: designobserver.com/media/images/Punk3_525.jpg
diunduh pada 11 Januari 2016

2.8 Gaya Hidup

Dalam Alwisol (2006:90) Adler menjelaskan "gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap orang dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan orang itu dalam kehidupan tertentu dimana dia berada". Semua orang berpotensi untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan gaya hidupnya, artinya setiap orang memiliki tujuan, perasaan inferior, berjuang menjadi superior dan dapat mewarnai atau tidak mewarnai usaha superiornya dengan minat sosial, setiap orang melakukannya dengan gaya hidup yang berbeda-beda.

Chaney (1996: 92) mendefinisikan gaya hidup sebagai "cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik." Pola-pola tindakan ini membedakan antara satu orang dengan orang lain, yang mana gaya hidup merupakan identitas diri di dalam suatu masyarakat modern, hal ini meliputi bagaimana individu dikenal dan diakui keberadaannya oleh masyarakat. Wujud pengakuan ini dapat berupa apresiasi terhadap aspek-aspek simbolik yang melekat pada tubuh individu, oleh karena itu gaya hidup merupakan perwujudan seseorang di dalam lingkungannya menjadi alat untuk menentukan dari golongan manakah ia berasal.

2.8.1 Aspek-aspek gaya hidup

Menurut Reynold dan Darden dalam Engel, dkk (1990:385) membagi aspek-aspek gaya hidup sebagai berikut, (1) Kegiatan (*activities*) yaitu tindakan nyata yang dilakukan seseorang. Kegiatan ini meliputi kerja, rutinitas sehari-hari, olahraga, dan lain-lain. (2) Minat (*interest*) adalah tingkat kegairahan yang

menyertai perhatian khusus maupun terus menerus. Minat meliputi keluarga, pekerjaan, komunitas, pola makan, penampilan, lawan jenis dan sebagainya. (3) Pendapat (*opinion*) merupakan jawaban lisan atau tertulis yang individu berikan sebagai respons terhadap situasi stimulus dimana semacam pertanyaan diajukan. Pendapat digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa yang akan datang dan pertimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif. (4) Demografi meliputi usia, pendidikan, pekerjaan, pendapatan dan tempat tinggal.