BAB IV
ANALISIS VISUAL DAN REPRESENTASI T-SHIRT METAL DAN SURVEY TERHADAP MASYARAKAT UJUNGBERUNG

4.1 Analisis Visual T-Shirt Perwakilan Sub-Genre Metal

Pada penelitian ini, 4 dari Sub-genre metal yang dipilih dimana 4 sub-genre tersebut merupakan bagian dari genre music metal yang banyak diminati oleh penggemar music metal, dan dari 4 tersebut dipilih band-band yang mewakili genre tersebut, dan dari setiap band diambil sample kaos yang dimana akan dipaparkan melalui analisis visual untuk menemukan karakteristik, motivasi dan makna serta mengkaitkannya dengan hasil survei mengapa masyarakat Ujungberung memakai kaos tersebut.

Peneliti mengambil sampel foto t-shirt band dari beberapa situs internet penjual t-shirt, menggunakan analisis visual yaitu unsur desain visual (garis, bidang, warna, tekstur, pola, gelap terang, dan lain-lain) juga unsur tipografi dan ilustrasi.

Keempat sub-genre metal serta band yang mewakili aliran tersebut ialah; Thrash Metal (band: Metallica), Death Metal (band: Cannibal Corpse), Black Metal (band: Dimmu Borgir), dan yang terakhir ialah Metalcore yang diwakili oleh band asal tanah air dan juga dari Ujungberung yaitu Burgerkill.

Masing-masing band diambil 3 sample baju yang nantinya akan dianalisa. Analisis visual t-shirt musik metal masing-masing diuraikan sebagai berikut:

4.2 Analisis visual t-shirt band: Thrash Metal (Metallica)





Gambar 4.1: Kaos dan Tampilan ilustrasi kaos Metallica

Sumber: https://images4.alphacoders.com/172/172818.jpg
(Diakses: 3 Desember 2015)

Analisis visual t-shirt band: Metallica		
1		
	Unsur-unsur Desain Visual	
	Garis	Diagonal
	Bidang	Kotak
	Warna	Jingga, merah, hijau, putih, merah dan orange
	Tekstur	Beraturan
	Pola	Beraturan
	Gelap Terang	-
	Prinsip-prinsip Desain Visual	
	Komposisi	*Rules of Third*
	Keseimbangan	Ada

	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi
	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album
	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.1: Analisis visual kaos band Metallica

4.2.1 Tipografi Objek



Gambar 4.2 Identifikasi logo Metallica

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Sans serif*, namun ada perubahan bentuk, pada Logotype huruf awal dan akhir dirubah menjadi runcing dan tajam yang diadaptasi dari bentuk petir



Gambar 4.3 Analisa tipografi logo Metallica

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup baik. Karakter masing-masing huruf masih mudah dikenali.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album cukup baik, hal tersebut didukung oleh *legibility* yang baik serta jarak antara huruf yang tidak terlalu berdekatan.

- *Visibility*

Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

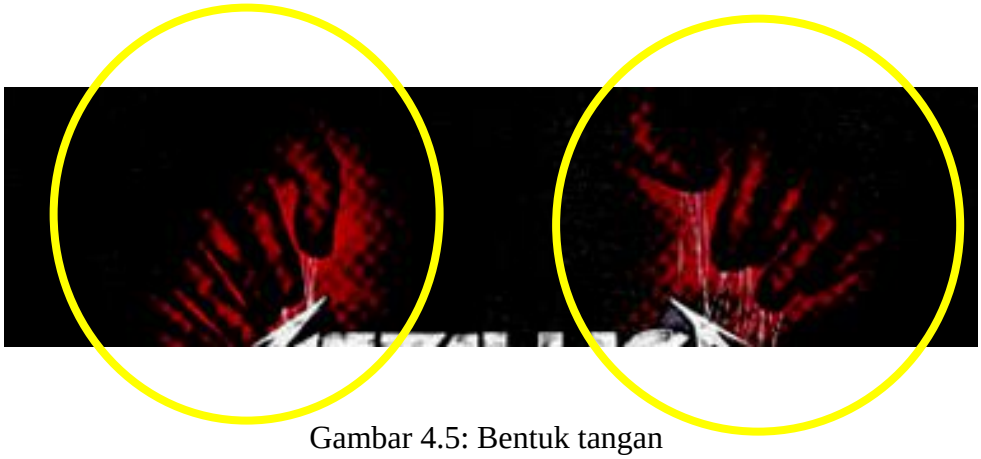
4.2.2 Ilustrasi Objek

Terdapat beberapa objek pada ilustrasi yang saling berhubungan sehingga menjadikan sebuah cerita dan menuai interpretasi bagi yang melihatnya, kesan kelam yang ditampilkan yaitu dalam segi warna yang gelap dengan warna hitam sebagai *background* dan bagian kontras sebagai *foreground.*



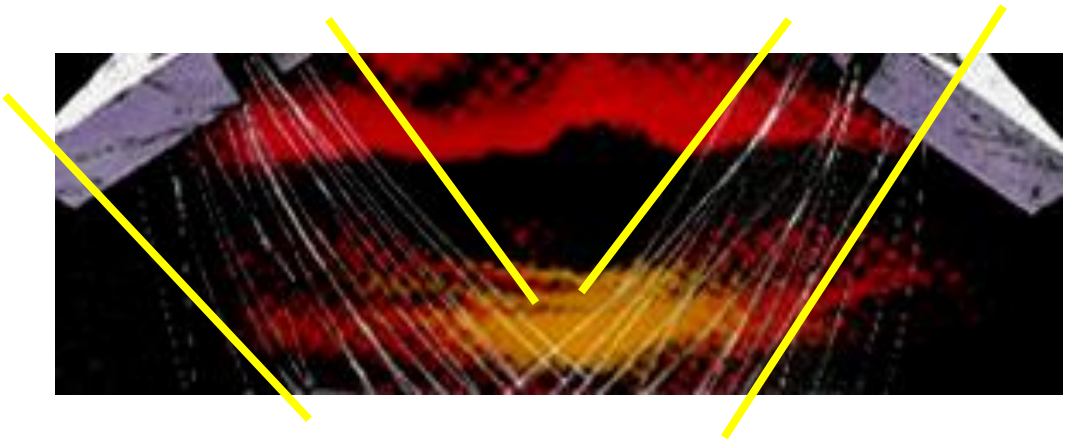
Gambar 4.4: Hierarki visual cover album Metallica

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "Z".



Gambar 4.5: Bentuk tangan

Pada potongan gambar tersebut terlihat siluet kedua jari tangan yang berposisi menuju kearah bawah, dengan campuran warna merah dan hitam memberikan kesan misterius.



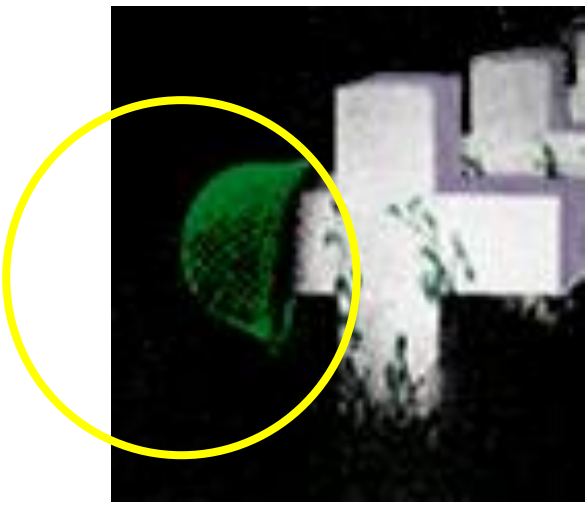
Gambar 4.6: Bentuk tali

Dalam objek tersebut terlihat lembayung senja dengan warna gradasi merah menuju kuning. Menandakan kekelaman dan kesedihan, serta terdapat objek serabut seperti tali menjulur diagonal dari atas kebawah.



Gambar 4.7 Bentuk salib pada nisan

Terlihat tanda salib berwarna putih, jika dilihat seperti batu nisan umat Kristiani, dan jika dilihat posisi nisan tersebut berjajar layaknya kuburan veteran perang.



Gambar 4.8 Bentuk helm tentara

Sebuah objek setengah lingkaran berdiameter seperti helm berwarna hijau sedang menggantung pada batu nisan, makna dari tanda tersebut ialah berkabung serta korban.

Kesimpulan Analisa gambar

Terdapat kedua tangan yang diikat tali yang merangkai dari jari-jari kedua tangan menuju kuburan atau nisan yang berjejer yang terletak dibawah, kuburan yang berjejer tersebut ialah pemakaman korban perang, terbukti dengan adanya helm perang yang tergantung pada nisan yang berbentuk salib. Maka jika dilihatlagi tangan tersebut mengontrol semua kuburan sebagai boneka tali, hal tersebut sangat ingkron dengan nama album yang diusung yang berjudul “Master of Puppets” yang artinya tuan dari para boneka. **Tema: Kelam, Berkabung, Gelap, Kematian, Kekuasaan, Diktator**

Tabel 4.2: Kesimpulan Analisa T-shirt Metallica

4.2.3 Analisis visual t-shirt band: Thrash Metal (Metallica)



Gambar 4.9 Kaos band Metallica

Sumber: www.shirtsforyou.net

(Diakses: 20 Februari 2016)

<table>
<tr><th colspan="3">Analisis visual t-shirt band: Metallica</th></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">
</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Unsur-unsur Desain Visual</td></tr>
<tr><td></td><td>Garis</td><td>Diagonal</td></tr>
<tr><td></td><td>Bidang</td><td>Kotak</td></tr>
<tr><td></td><td>Warna</td><td>Merah, Putih, dan hitam..</td></tr>
<tr><td></td><td>Tekstur</td><td>Beraturan</td></tr>
<tr><td></td><td>Pola</td><td>Beraturan</td></tr>
<tr><td></td><td>Gelap Terang</td><td>-</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Prinsip-prinsip Desain Visual</td></tr>
<tr><td></td><td>Komposisi</td><td>Rules of Third</td></tr>
</table>

	Keseimbangan	Ada
	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi
	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album
	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.3: Analisis visual kaos band Metallica 2

4.2.4 Tipografi Objek



Gambar 4.10 Identifikasi logo Metallica 2

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Sans serif*, namun ada perubahan bentuk, pada Logotype huruf awal dan akhir dirubah menjadi runcing dan tajam serta outline yang didistorsi, dan menyerupai bentuk coretan garis yang tidak beraturan.



Gambar 4.11 Analisa tipografi logo Metallica 2

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup baik. Karakter masing-masing huruf masih mudah dikenali.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album cukup baik, hal tersebut didukung oleh *legibility* yang baik serta jarak antara huruf yang tidak terlalu berdekatan.

- *Visibility*

Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.



Gambar 4.12 Analisa Tipografi Album Metallica St.Anger 2

			
S	**T**	**.** **(TITIK)**	**A**

			
N	**G**	**E**	**R**

Tabel 4.4: Identifikasi Tipografi album Metallica - St.Anger

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup sulit.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi tersebut harus dilihat lebih lama agar bisa teridentifikasi huruf tersebut.

- *Visibility*

Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

4.2.5 Ilustrasi Objek



Gambar 4.13: Hierarki visual cover album Metallica St.Anger

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "Z".



Gambar 4.14: Kepalan Tangan

Kepalan sebuah tangan berwarna merah dengan garis hitam serta efek yang tajam seperti sinar menuju ke tengah seolah-olah focus pada gambar kepalan tangan tersebut, kepalan tersebut terlihat sangat kuat dan erat, sehingga otot dan urat dari tangan tersebut terlihat kekar ditambah dengan tali yang menali pada pergelangan tangannya. Keadaan tersebut seperti saat kesal maupun marah, seperti emosi kekesalan yang ditahan dalam hati.

Kesimpulan Analisa gambar

Terdapat tangan yang diikat tali pada pergelangannya warna merah yang mencolok dan efek garis yang cenderung bersifat kearah kekerasan, dengan distorsi yang kuat. Gestur dari kepalan tangan dengan erat dan kuat, dengan otot yang keluar menanadakan kekesalan yang tak terbendung, singkronisasi antara ilustrasi dengan nama album sangan sesuai dimana nama album tersebut ialah “St.Anger” yang artinya tuan pemarah. Warna merah yang terdapat pada ilustrasi pun mendukung sifat dari marah itu sendiri. **Tema: Keras, Berontak, Kasar, Kemarahan, Kesal, Kuat**

Tabel 4.5: Kesimpulan Analisa T-shirt Metallica 2

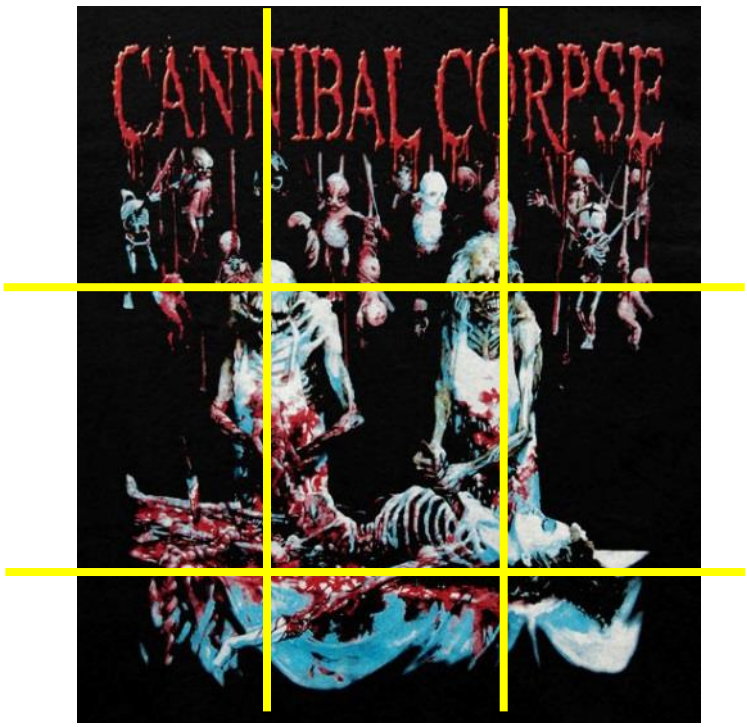
4.3 Analisis visual t-shirt band: Death Metal (Cannibal Corpse)



Gambar 4.15: Kaos band Cannibal Corpse

Sumber: www.cdn.rockabilia.com

(Diakses: 20 Februari 2016)

Analisis visual t-shirt band: Cannibal Corpse		
3		
	Unsur-unsur Desain Visual	
	Garis	Diagonal
	Bidang	Kotak
	Warna	Biru, merah, putih, hijau dan hitam
	Tekstur	Beraturan
	Pola	Beraturan
	Gelap Terang	-
	Prinsip-prinsip Desain Visual	
	Komposisi	*Rules of Third*
	Keseimbangan	Ada
	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi
	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album
	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.6: Analisis visual kaos band Cannibal Corpse

4.3.1 Tipografi Objek



Gambar 4.16 Analisa Tipografi Logo Cannibal Corpse

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Serif*, namun ada perubahan bentuk, Pada Logotype huruf series didekorasi menjadi bentuk darah, sehingga memeberikan kesan kejam dan pembunuhan.



Gambar 4.17 Analisa Tipografi Logo Cannibal Corpse 2

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup baik. Karakter masing-masing huruf masih mudah dikenali.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album cukup baik, hal tersebut didukung oleh *legibility* yang baik serta jarak antara huruf yang tidak terlalu berdekatan.

- *Visibility*

Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

4.3.2 Ilustrasi Objek



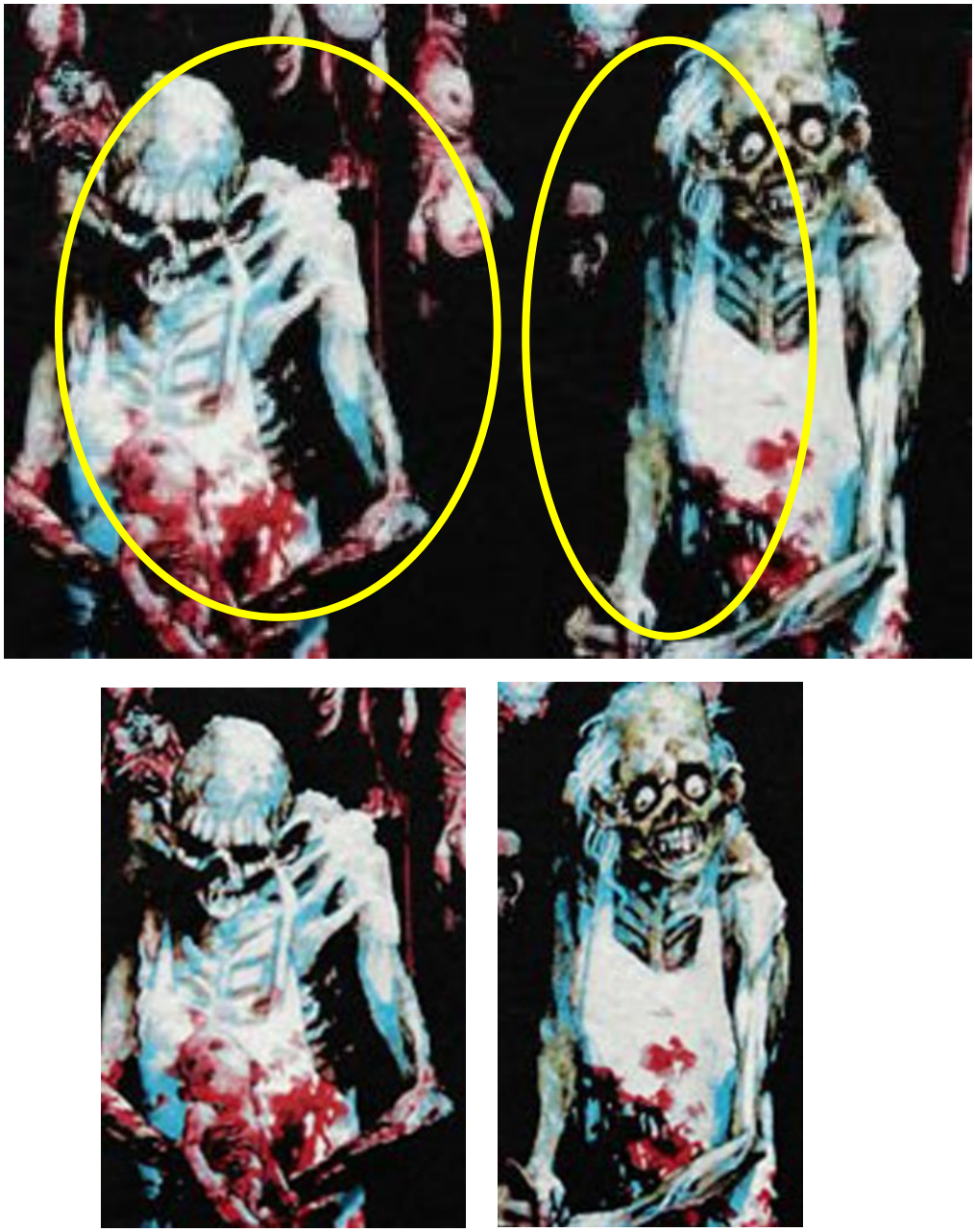
Gambar 4.18: Hierarki visual t-shirt Cannibal Corpse

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "Z".



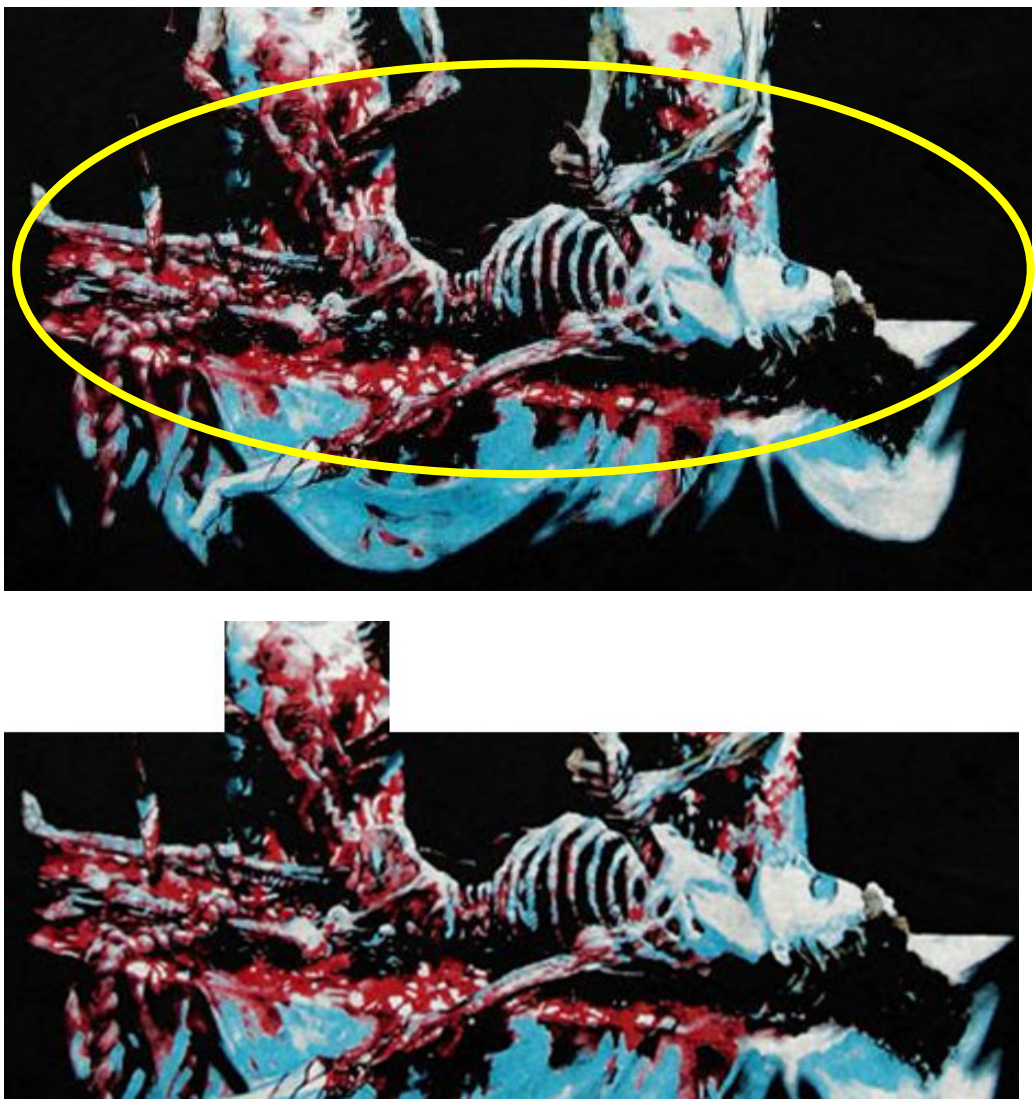
Gambar 4.19: Ilustrasi Mayat Bayi

Pada gambar tersebut bisa diidentifikasikan sebagai makhluk kecil yang digantung, yang diantaranya adalah merupakan bentuk manusia kecil yang jika dilihat kembali maka gambar tersebut seperti mayat bayi-bayi yang digantung layaknya daging yang akan dipotong di pabrik pengolahan daging.



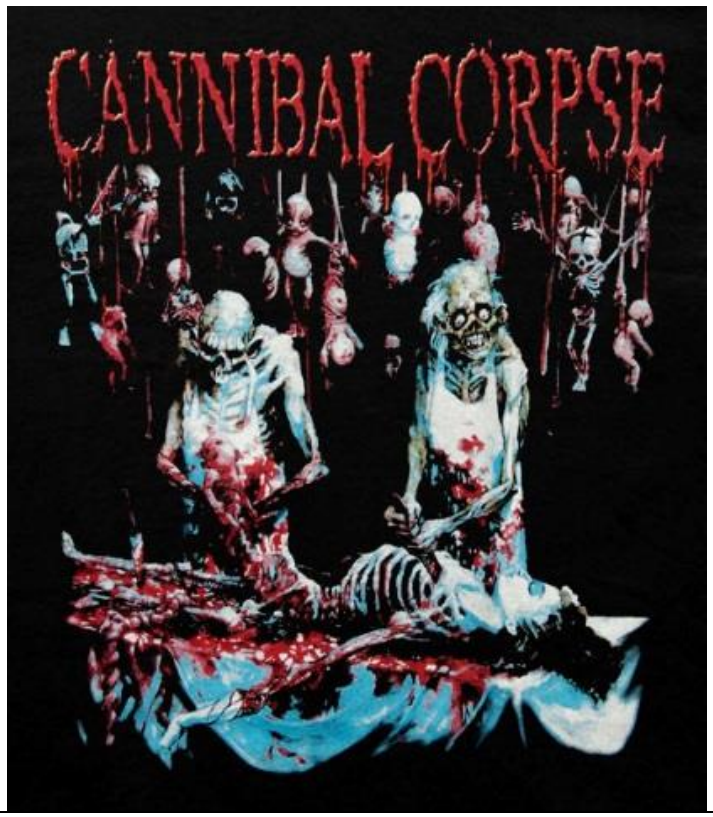
Gambar 4.20: Figure Zombie

Dalam objek tersebut Nampak dua orang makhluk seperti manusia namun jika dilihan dari postur tubuhnya dan keadaan rupa wajah nya yang rusak, manusia normal tidak ada yang seperti halnya tersebut, kedua makhluk tersebut mengacu pada bentuk mayat hidup atau yang disebut dengan *zombie.*



Gambar 4.21: Ilustrasi Mayat Wanita

Nampak seorang manusia dengan rambut panjang tengah berbaring namun tubuhnya hancur sehingga terlihat tulang dan daging yang seolah-olah terkoyak. Serta darah dan organ dalam yang berserakan di kasur dokter tersebut, hal tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa seorang wanita korban pembunuhan sadis.

Kesimpulan Analisa gambar

Dilihat dari gambar tersebut dapat dilihat pemandangan yang kurang layak dipertontonkan ke khalayak banyak, karena unsur kekerasan sangat mencolok, yaitu penggantungan mayat bayi, pembunuhan dan mutilasi yang brutal terhadap seorang wanita oleh mayat hidup, dengan warna yang kelam dan ekspresif, dapat dikategorikan gambar yang tidak layak tampil. Namun dalam

genre Death Metal pembunuhan brutal, mutilasi menjadi tema yang kokoh sehingga genre tersebut terkenal syarat akan pembunuhan keji serta gambar yang mengusung konten brutal. **Tema: Gelap, Kejam, Brutal, Pembunuhan, Kematian, Sadis dan Dewasa**

Tabel 4.7: Kesimpulan Analisa T-shirt Cannibal Corpse

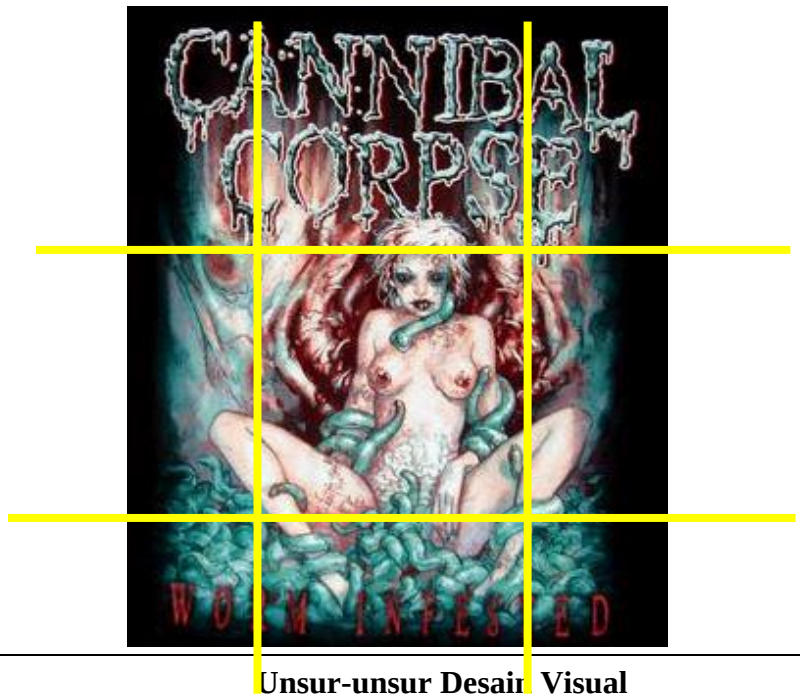
4.3.3 Analisis visual t-shirt band: Death Metal (Cannibal Corpse)



Gambar 4.22: Kaos band Cannibal Corpse

Sumber: www.ep.yimg.com

(Diakses: 20 Februari 2016)

Analisis visual t-shirt band: Cannibal Corpse		
4		
	Unsur-unsur Desain Visual	
	Garis	Diagonal
	Bidang	Kotak
	Warna	Biru, merah, pink, hijau dan hitam
	Tekstur	Beraturan
	Pola	Beraturan
	Gelap Terang	-
	Prinsip-prinsip Desain Visual	
	Komposisi	*Rules of Third*
	Keseimbangan	Ada
	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi
	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album
	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.8: Analisis visual kaos band Cannibal Corpse 2

4.3.4 Tipografi Objek



Gambar 4.23: Analisa Tipografi Logo Cannibal Corpse 3

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Serif*, namun ada perubahan bentuk, Pada Logotype huruf series didekorasi menjadi bentuk darah, sehingga memeberikan kesan kejam dan pembunuhan.



Gambar 4.24: Analisa Tipografi Logo Cannibal Corpse 4

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album kurang terbaca. Karakter masing-masing huruf samar dan bias karena campuran warna.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album kurang baik.

- *Visibility*

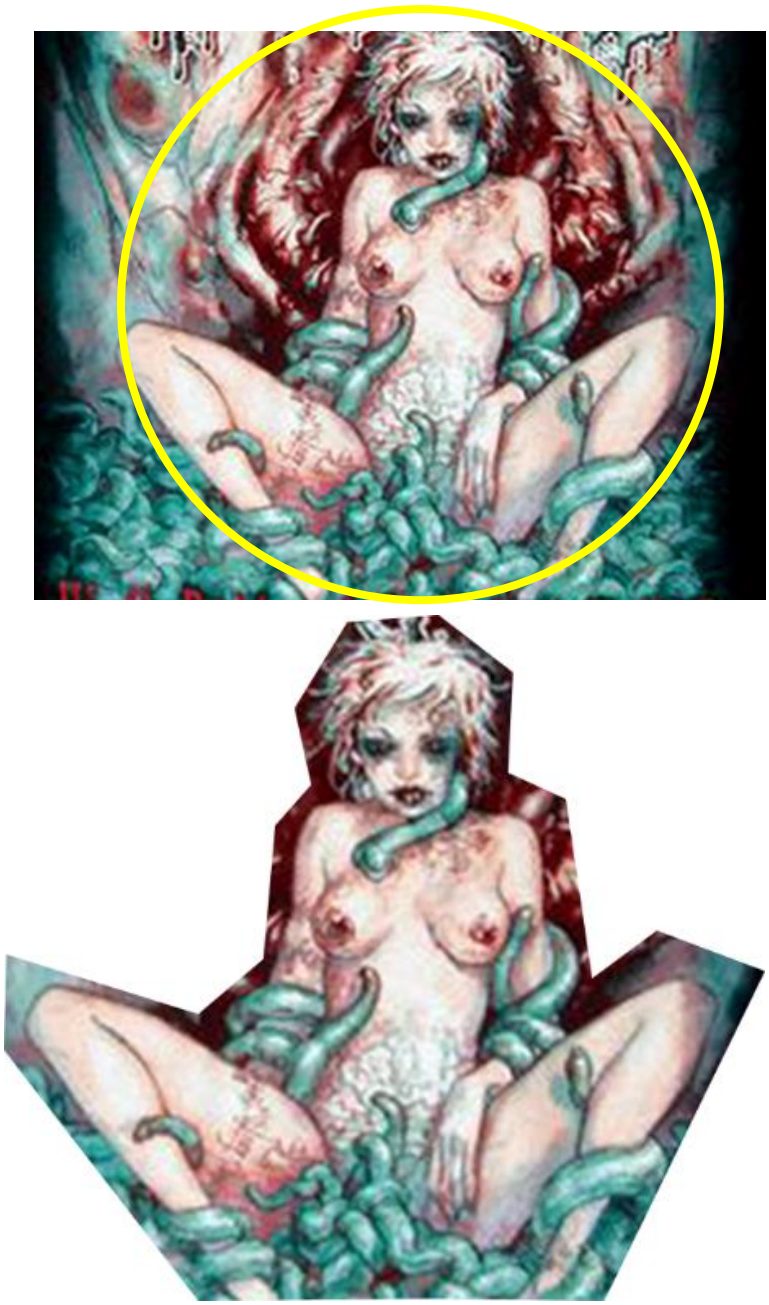
Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

4.3.5 Ilustrasi Objek



Gambar 4.25: Hierarki visual t-shirt Cannibal Corpse 2

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "Z".



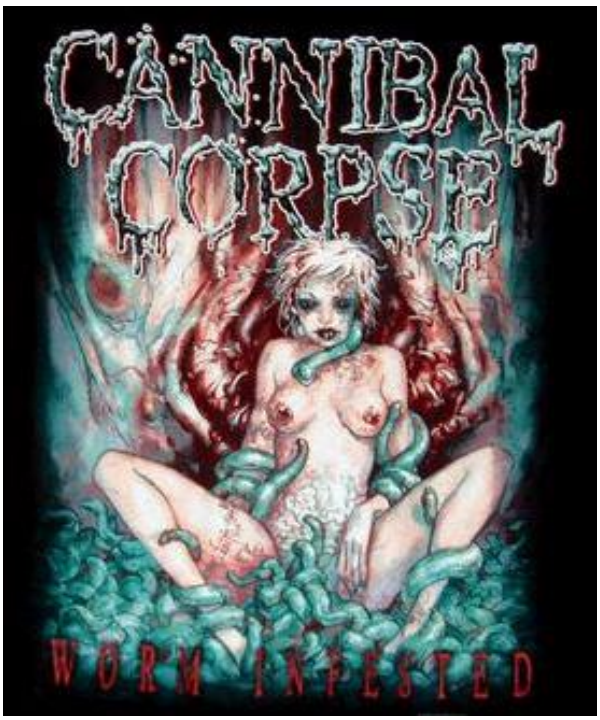
Gambar 4.26: Ilustrasi Mayat Wanita Telanjang

Terlihat manusia yang bertelanjang, jika dilihat terdapat bentuk payudara menandakan bahwa manusia tersebut adalah berjenis kelamin wanita, namun pada tubuhnya terdapat luka-luka dan warna pucat seperti mayat.



Gambar 4.27: Ilustrasi Makhluk larva

Dalam objek tersebut nampak makhluk panjang lembut seperti tentakel, namun lebih mirip seperti cacing/lintah/larva, makhluk tersebut menggerayangi paha dan bagian vital manusia yang diidentifikasi seorang wanita.

Kesimpulan Analisa gambar


Dapat dilihat kebrutalan yang muncul kembali, dan kali ini terdapat konten pornografi yang muncul, dimana bagian tubuh wanita diperlihatkan, mayat wanita yang digerumuni oleh binatang sejenis larva dan cacing menandakan konten kematian yang dimunculkan dan alasan mengapa wanita sebagai objek dapat dikategorikan sebagai bentuk pelecehan terhadap wanita. **Tema: Gelap, Kejam, Brutal, Pornografi, Kematian, Sadis dan Dewasa**

Tabel 4.9: Kesimpulan Analisa T-shirt Cannibal Corpse 2

4.4 Analisis visual t-shirt band: Black Metal (Dimmu Borgir)



Gambar 4.28: Kaos band Dimmu Borgir

Sumber: www.bp-blogspot.com
(Diakses: 20 Februari 2016)

Analisis visual t-shirt band: Dimmu Borgir		
5		
	Unsur-unsur Desain Visual	
	Garis	Diagonal
	Bidang	Kotak
	Warna	Coklat, hitam, abu
	Tekstur	Beraturan
	Pola	Beraturan
	Gelap Terang	-
	Prinsip-prinsip Desain Visual	
	Komposisi	*Rules of Third*
	Keseimbangan	Ada
	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi
	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album

	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.10: Analisis visual kaos band Dimmu Borgir

4.4.1 Tipografi Objek



Gambar 4.29: Analisa Tipografi Logo Dimmu Borgir

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Sans serif*, namun ada perubahan bentuk, Pada Logotype huruf series didekorasi menjadi runcing, sehingga memeberikan kesan tajam dan kelam.



Gambar 4.30: Analisa Tipografi Logo Dimmu Borgir 2



Gambar 4.31: Analisa Tipografi Album Dimmu Borgir – In Sorte Diaboli

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup terbaca. Bisa dilihat secara jelas bentuk huruf serta karakternya.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album sangat baik.

- *Visibility*

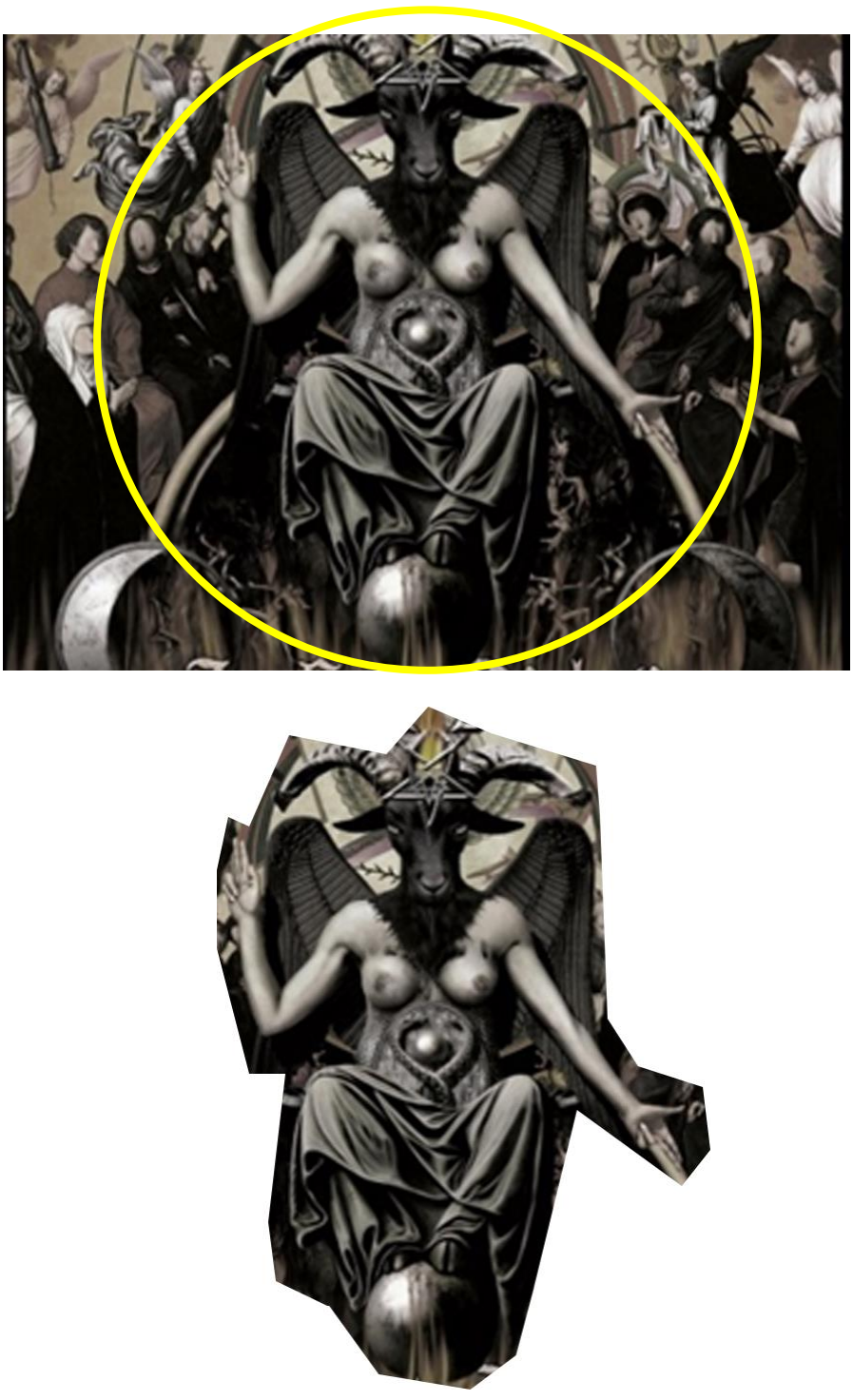
Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

4.4.2 Ilustrasi Objek



Gambar 4.32: Hierarki Visual Ilustrasi Album Dimmu Borgir

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "Z".



Gambar 4.33: Baphomet

Dalam objek tersebut nampak makhluk seperti manusia namun jika dilihat kembali makhluk tersebut mempunyai kepala kambing berwarna hitam bersayap

hitam juga, dengan lengan kanan mengangkat keatas serta tangan kiri disimpan kebawah. Makhluk tersebut juga mempunyai payudara seperti wanita, jika dilihat kembali dan dicocokkan dengan sumber gambar lain makhluk tersebut menyerupai gambar atau symbol *Baphomet.*



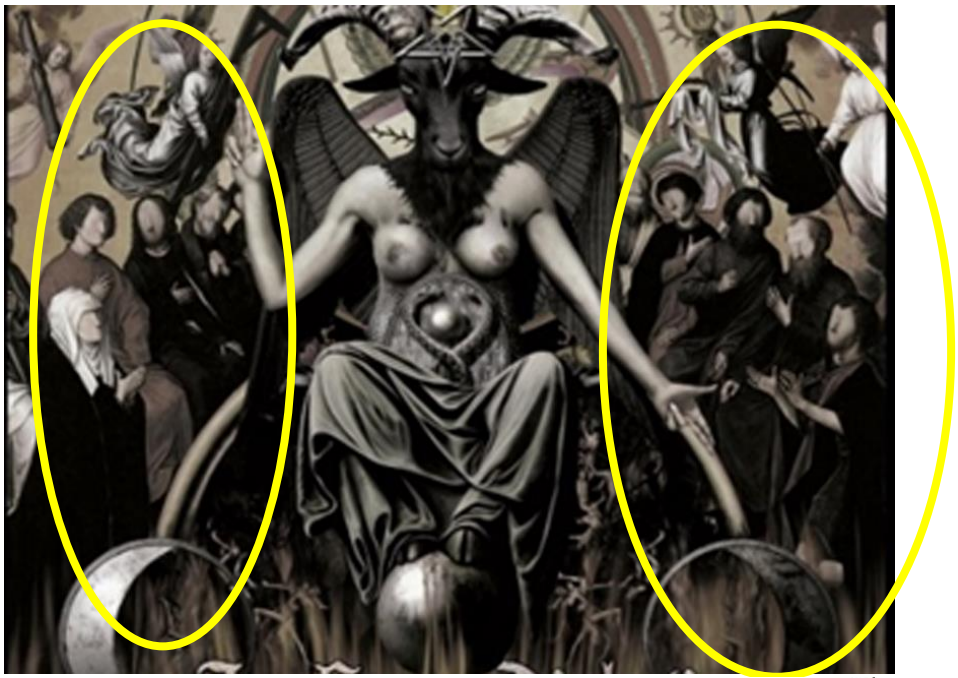
Gambar 4.33: Gambar Asli Baphomet
Sumber:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a4/Baphomet.

png/220px-Baphomet.png

Menurut laman islampos.com dilansir bahwa Baphomet adalah satu dari puja-pujaan kaum Qabalis yang mewakili Setan. Makhluk ini berkepala kambing bertanduk atau dikenal dengan kambing “Mendes”, lambang kuno untuk setan. Penampilannya melambangkan kekuatan-kekuatan hitam disatukan dengan kemampuan beranak-pinak seperti halnya kambing. Di dahi, diantara dua tanduk

dibawah suluh, adalah lambang pentagram. Bagian bawah badannya diselubungi kain hitam melambangkan kerahasiaan.

Baphomet digambarkan sebagai makhluk hermaphrodit dengan mempunyai buah dada lambang kewanitaan dan phallus lambang kelaki-lakian. Dua ular melingkar di phallus yang berdiri. Ular juga merupakan simbol dari Setan. Sayap melambangkan kemampuan *Lucifer* untuk terbang.







Gambar 4.35: Malaikat dan Petinggi Agama

Dalam objek tersebut nampak makhluk seperti manusia sedang berkumpul seperti petinggi-petinggi umat Kristiani dengan gelar *saint,* serta diiringi oleh malaikat di belakangnya.

Kesimpulan Analisa gambar


Dari gambar tersebut disimpulkan bahwa terdapat simbol-simbol yang mengarah terhadap penyimpangan agama umat Kristiani yaitu terdapatnya lambing Baphomet yang dimana dalam agama Satanis symbol tersebut begitu dipuja oleh pengikutnya, serta dibelakang makhluk tersebut terdapat malaikat dan petinggi-petinggi agama umat nasrani, yang berarti bahwa mereka telah menjadi pengikut sang messiah palsu, sang anti-kristus. **Tema: Gelap, sesat, penyimpangan, agama, anti agama, pemberontakan dan Dewasa**

Tabel 4.11: Kesimpulan Analisa T-shirt Dimmu Borgir

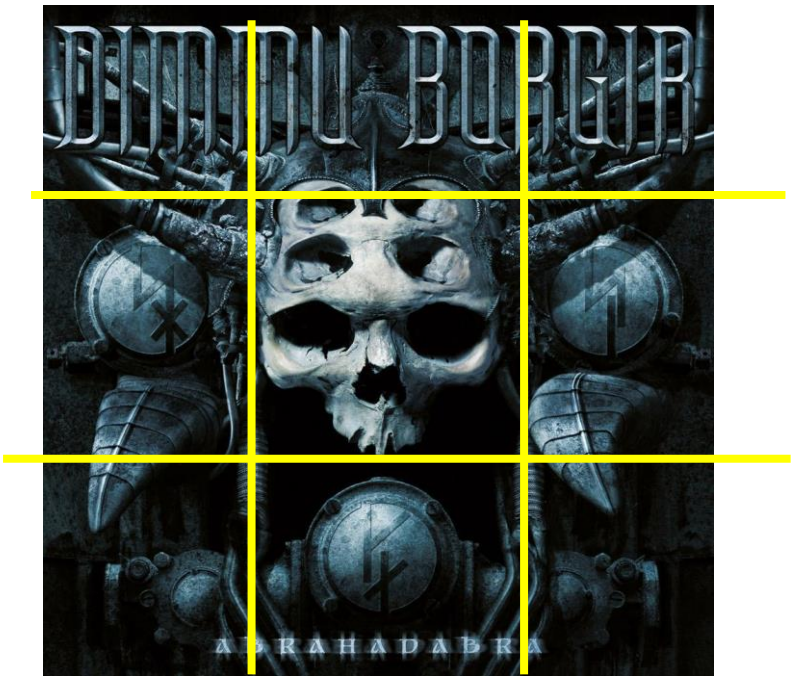
4.4.3 Analisis visual t-shirt band: Black Metal (Dimmu Borgir)



Gambar 4.36: Kaos band Dimmu Borgir

Sumber: www.images-na-ssl-images-amazon.com

(Diakses: 20 Februari 2016)

Analisis visual t-shirt band: Dimmu Borgir		
6		
	Unsur-unsur Desain Visual	
	Garis	Diagonal
	Bidang	Kotak
	Warna	Biru, hitam, abu
	Tekstur	Beraturan
	Pola	Beraturan
	Gelap Terang	-
	Prinsip-prinsip Desain Visual	
	Komposisi	*Rules of Third*
	Keseimbangan	Ada
	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi

	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album
	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.12: Analisis visual kaos band Dimmu Borgir 2

4.4.4 Tipografi Objek



Gambar 4.37: Analisa Tipografi Logo Dimmu Borgir 3

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Sans serif*, namun ada perubahan bentuk, Pada Logotype huruf series didekorasi menjadi runcing, sehingga memeberikan kesan tajam dan kelam.



Gambar 4.38: Analisa Tipografi Album Dimmu Borgir - ABRAHADABRA

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup terbaca. Bisa dilihat secara jelas bentuk huruf serta karakternya.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album sangat baik.

- *Visibility*

Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

4.4.5 Ilustrasi Objek



Gambar 4.39: Hierarki Visual Album Dimmu Borgir

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "Z".



Gambar 4.40: Tengkorak bertanduk

Dalam objek tersebut nampak makhluk seperti tengkorak manusia yang dimanipulasi pada bagian atas, amta tengkorak diduplikasi dan diedit menjadi seperti mempunyai 6 mata, serta tanduk dan baju baja besi seperti layaknya senjata untuk siap berperang, dengan warna kelam campuran hitam dengan warna biru sehingga kesan gelap muncul mendominasi warna gambar tersebut.

Tema: Gelap, sesat, penyimpangan, agama, anti agama, pemberontakan dan Dewasa

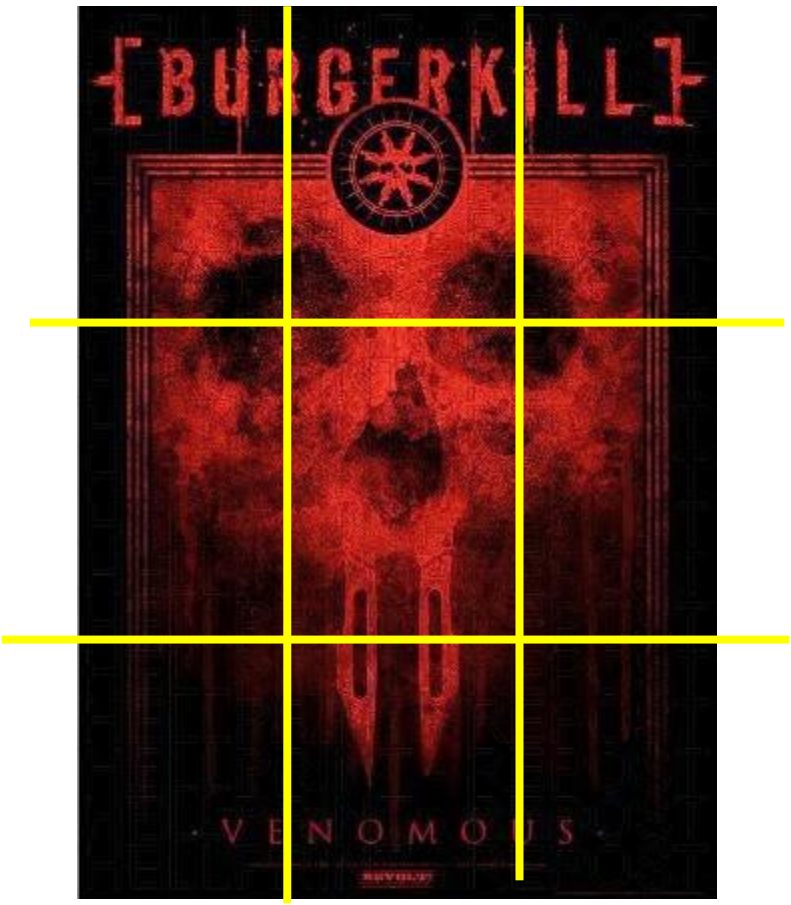
4.5 Analisis visual t-shirt band: Metalcore (Burgerkill)



Gambar 4.41: Kaos band Burgerkill

Sumber: www.ecs7-tokopedia-net

(Diakses: 20 Februari 2016)

Analisis visual t-shirt band: Burgerkill		
7		
	Unsur-unsur Desain Visual	
	Garis	Vertikal
	Bidang	Persegi panjang
	Warna	Merah, hitam
	Tekstur	Beraturan
	Pola	Beraturan
	Gelap Terang	-
	Prinsip-prinsip Desain Visual	
	Komposisi	*Rules of Third*
	Keseimbangan	Ada
	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi

	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album
	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.13: Analisis visual kaos band Burgerkill

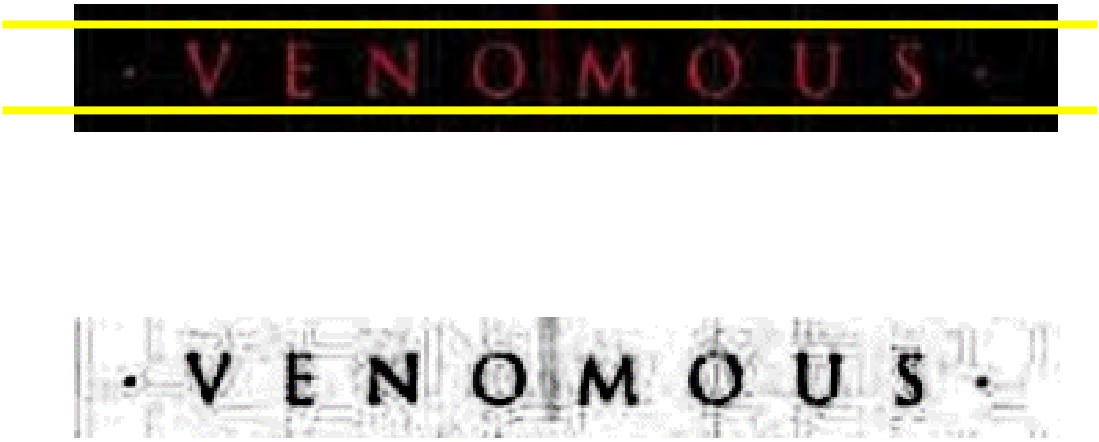
4.5.1 Tipografi Objek



Gambar 4.42: Analisa Tipografi Logo Burgerkill

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Sans serif*, namun ada perubahan bentuk, Pada Logotype huruf series didekorasi menjadi runcing, dipotong atau dicrop menyatu dengan logo, serta ditambah distorsi, berupa efek koas yang disapukan kepada kanvas.





Gambar 4.43: Analisa Tipografi Logo Burgerkill 2 dan nama album Burgerkill - Venomous

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup terbaca. Bisa dilihat secara jelas bentuk huruf serta karakternya.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album sangat baik. Rangkaian kata terlihat jelas sangat terbaca memungkinkan bagi yang melihat untuk mudah membacanya.

- *Visibility*

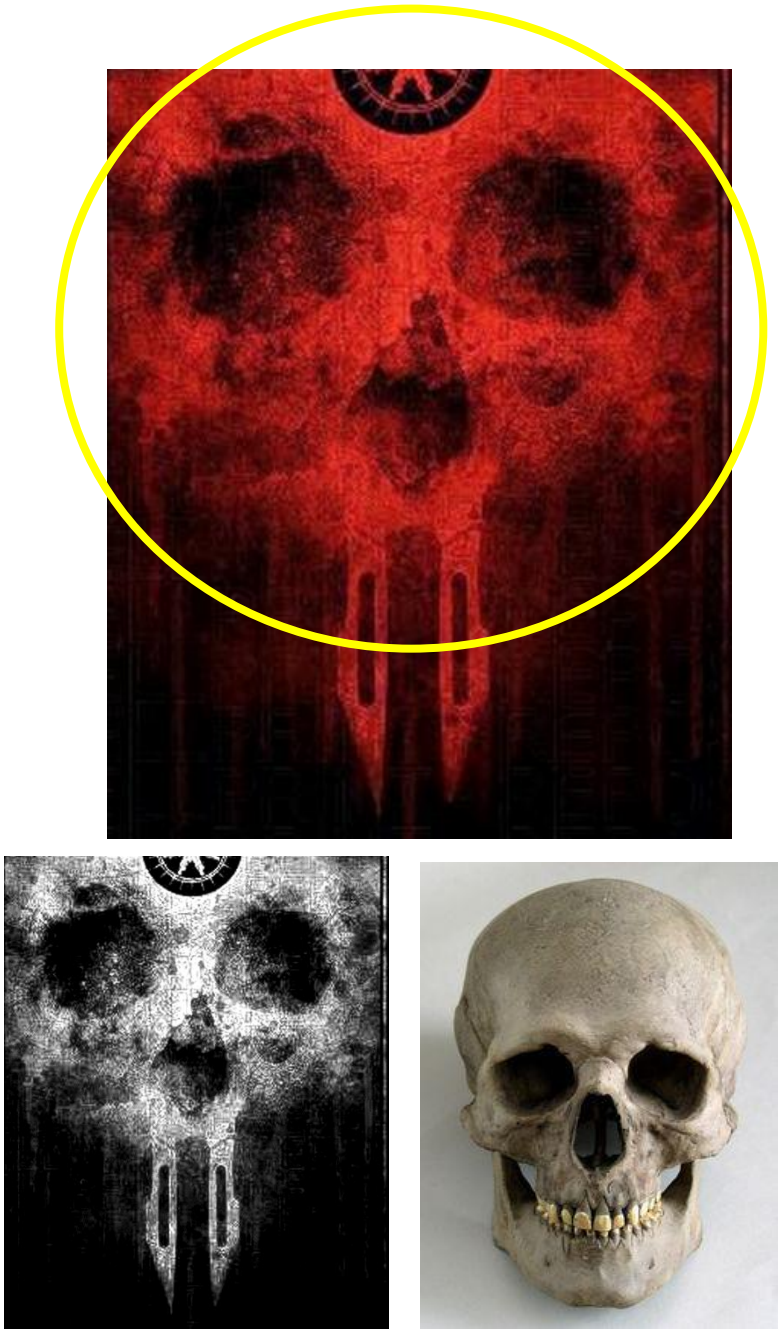
Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

4.5.2 Ilustrasi Objek



Gambar 4.44: Hierarki visual album Burgerkill 2 dan nama album Burgerkill - Venomous

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "Z".



Gambar 4.45: Ilustrasi Tengkorak

Dalam objek tersebut nampak makhluk seperti tengkorak manusia yang dimanipulasi pada bagian bawah tepatnya di rahang bawah dirubah menjadi bentuk taring yang menjulur ke bawah, korelasi taring tersebut setema dengan judul album yang digagas oleh band tersebut yaitu “venomous” atau beracun.



Gambar 4.46: Ilustrasi Taring

Terdapat gambar yang menyerupai cipratan benda cair contohnya seperti darah, karena warna yang diusung ialah kebanyakan merah sehingga seperti darah, dan bentuk 2 taring yang seperti pisau yang menandakan bahwa benda tersebut beracun.

Kesimpulan Analisa gambar

Dari gambar tersebut disimpulkan bahwa terdapat visual yang bisa teridentifikasikan bentuk benda tersebut, pada gambar tersebut terdapat tengkorak kepala manusia dengan gradasi warna merah yang redup menuju hitam, dengan visual efek seperti darah mengalir serta pada bagian bawah tengkorak terdapat bentuk yang menyerupai taring yang terdiri dari dua belah pisau yang menghunus tajam kebawah, dengan adanya hal tersebut bisa disimpulkan bahwa gambar tersebut bermakna berbahaya, terbukti dengan nama album yang di usung yaitu venomous yang artinya beracun. **Tema: Gelap, kelam, berbahaya, racun, kematian, pemberontakan dan darah.**

Tabel 4.14: Kesimpulan Analisa T-shirt Burgerkill

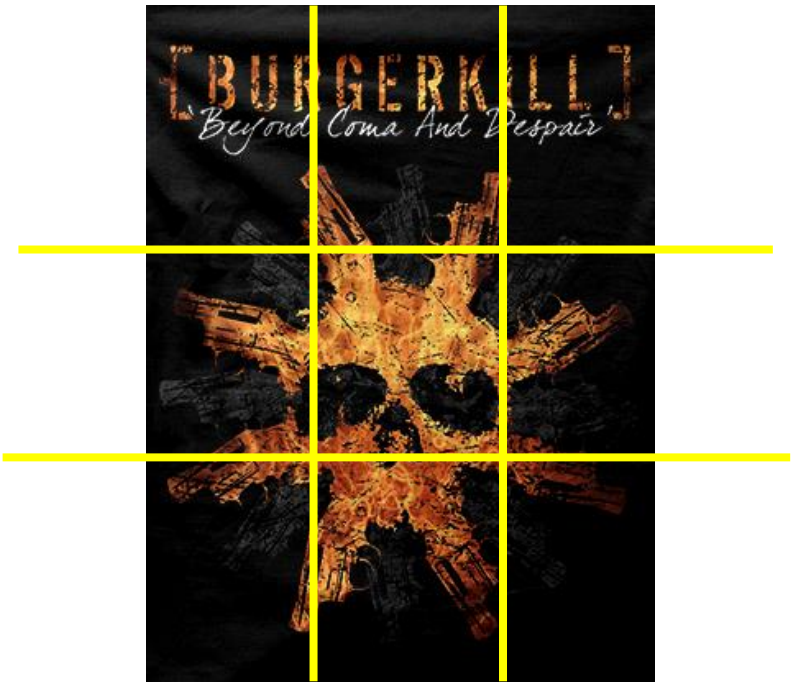
4.5.3 Analisis visual t-shirt band: Metalcore (Burgerkill)



Gambar 4.47: Kaos band Burgerkill

Sumber: ecs3.tokopedia.net

(Diakses: 20 Februari 2016)

Analisis visual t-shirt band: Burgerkill		
8		
	Unsur-unsur Desain Visual	
	Garis	Vertikal
	Bidang	Persegi panjang
	Warna	Kuning, hitam dan putih
	Tekstur	Beraturan
	Pola	Beraturan
	Gelap Terang	-
	Prinsip-prinsip Desain Visual	
	Komposisi	*Rules of Third*
	Keseimbangan	Ada
	Irama	Ada
	Kesatuan	Ada
	Kontras	Tinggi
	Titik Fokus	Titik perhatian tertuju pada 3 objek logo ilustrasi dan nama album
	Sudut Pandang Kamera	*Front angle*

Tabel 4.15: Analisis visual kaos band Burgerkill 2

4.5.4 Tipografi Objek



Gambar 4.48: Analisa tipografi logo band Burgerkill 3

Jenis huruf yang dipakai pada logo tersebut ialah jenis huruf *Sans serif*, namun ada perubahan bentuk, yakni pada logotype yang menyerupai stensil namun lebih banyak distorsinya sehingga berkesan kelam ditambah dengan nama album yang memakai jenis huruf script, layaknya menulis surat.

- *Legibility*

Tingkat *legibility* atau kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing karakter huruf pada tipografi judul album cukup terbaca. Bisa dilihat secara jelas bentuk huruf serta karakternya.

- *Readability*

Readability atau tingkat kemudahan dalam membaca rangkaian huruf dalam tipografi judul album sangat baik. Rangkaian kata terlihat jelas sangat terbaca memungkinkan bagi yang melihat untuk mudah membacanya.

- *Visibility*

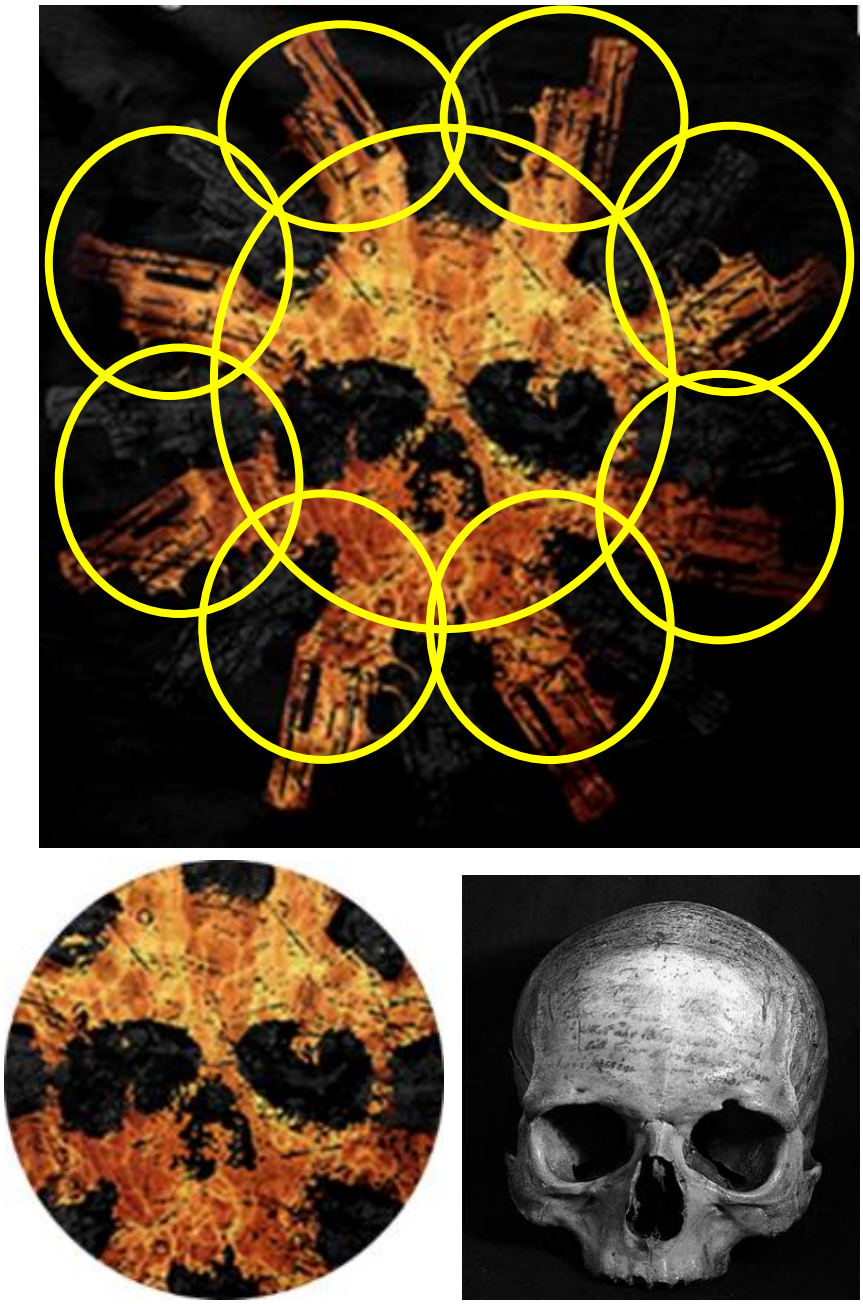
Visibility atau kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Visibility* dari tipografi judul album cukup aman dalam jarak 30 – 40 cm.

4.5.5 Ilustrasi Objek



Gambar 4.49: Hierarki visual album Burgerkill 2 dan nama album Burgerkill – Beyond Coma and Despair

Hirarki visual pada objek kajian tersusun dari kontras warna dan ukuran elemen visual, yang secara tidak langsung dapat membentuk pola arah baca pengguna. Pada objek tersebut alur arah baca dan pandang mengikuti pola huruf "T".

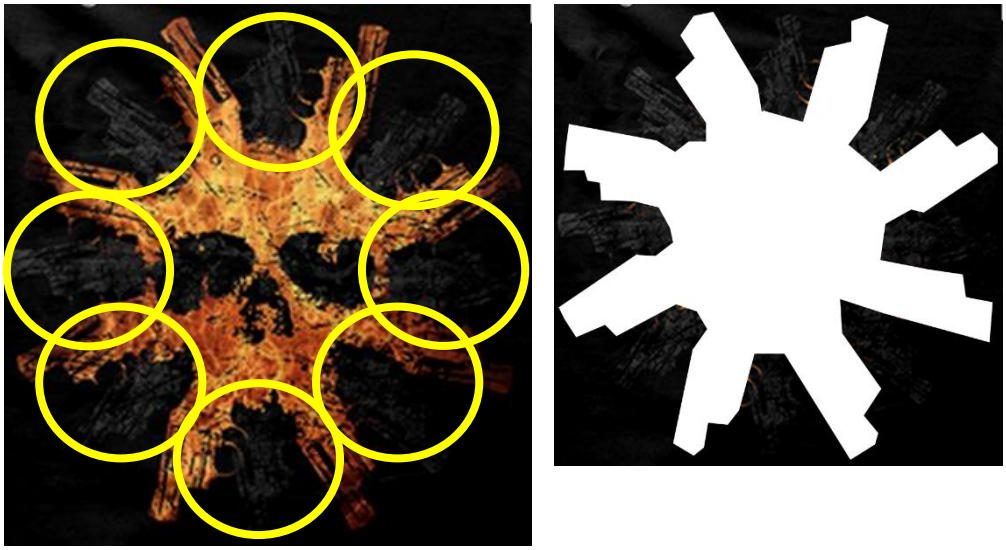


Gambar 4.50: Ilustrasi Tengkorak pada Ilustrasi

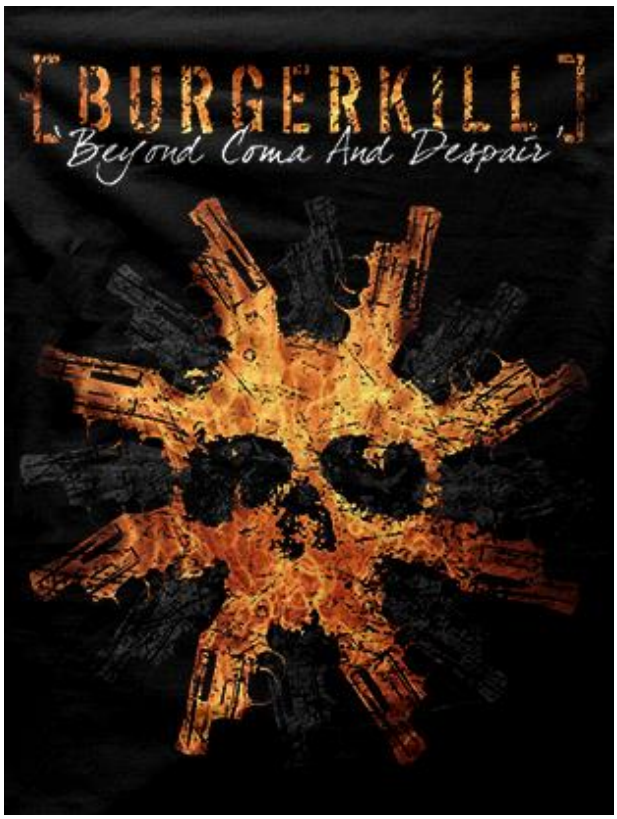


Gambar 4.51: Ilustrasi pistol jenis Magnum 44 Kaliber

Dalam objek tersebut nampak makhluk seperti tengkorak manusia yang dimanipulasi bentuknya garis yang didistorsi serta penggambaran tengkorak yang diserupai seperti berkarat, ditambah penyatuan objek antara tengkorak dan senjata api jenis pistol *magnum 44* kaliber sebanyak 8 buah. Pistol tersebut dimanipulasi melalui editing visual lewat software tertentu, pistol tersebut disatukan dengan objek tengkorak secara melingkar dengan ujung pistol mengadah keluar disertai oleh siluet pistol pada jarak antara pistol berwarna kuning yaitu 8 buah pistol berwarna abu dibelakangya.



Gambar 4.52: Ilustrasi siluet pistol jenis Magnum 44 Kaliber

Kesimpulan Analisa gambar


Dari gambar tersebut disimpulkan bahwa terdapat visual yang bisa teridentifikasikan bentuk benda tersebut, pada gambar tersebut terdapat tengkorak kepala manusia dengan warna kuning menuju kuning tua seperti berkarat, dengan tambahan manipulasi 8 buah pistol bermakna pembunuhan, kematian dengan tengkorak yang menambah kesan kematian, dan kelam. Serta penulisan tipografi nama judul dengan gaya lettering dengan font jenis script menandakan surat terakhir sebelum mati atau yang bisa disebut dengan surat wasiat. **Tema: Gelap, kelam, penderitaan, pasrah, putus asa kematian, pemberontakan dan bunuh diri.**

Tabel 4.16: Kesimpulan Analisa T-shirt Burgerkill 2

4.6. Perbedaan konten visual masing-masing t-shirt

Berdasarkan hasil pembedahan teknis visual t-shirt metal di atas terdapat perbedaan tema visual diantara empat jenis t-shirt tersebut, yaitu:

T-shirt Band	Tipografi	Warna	Ilustrasi	Tema
Metallica	Dekoratif, berdistorsi	Hitam, jingga, merah, hijau, putih, dan merah	Kritik sosial kekuasaan, kemarahan, kematian	Kelam, Berkabung, Gelap, Kematian, Kekuasaan, Diktator, Keras, Berontak, Kasar, Kemarahan, Kesal, Kuat
Cannibal Corpse	Dekoratif, berdistorsi	Hitam, biru, merah, putih, hijau, dan pink	Pembunuhan secara brutal, pornografi, kematian	Gelap, Kejam, Brutal, Pembunuhan, Kematian, Pornografi, Sadis dan Dewasa

Dimmu Borgir	Dekoratif, berdistorsi	Hitam, coklat, abu, biru,	Penyesatan agama, kegelapan, kesesatan, kematian	Gelap, sesat, penyimpangan, agama, anti agama, pemberontakan dan Dewasa
Burgerkill	Dekoratif, berdistorsi	Hitam, kuning, merah dan putih	Kematian, kegelapan, putus asa.	Gelap, kelam, penderitaan, pasrah, putus asa kematian, pemberontakan dan bunuh diri.

Tabel 4.17. Kualitas dan Intensitas Visual Foto Makanan Bandung

Kesimpulan Analisis Visual:

Visual dari t-shirt musik metal banyak menggunakan unsur warna, tipografi, dan ilustrasi. Formasi visual tersebut sebagai patokan dan ciri khas dari kebanyakan t-shirt, jenis lainnya ialah t-shirt yang hanya menampilkan tipografi logo dari nama band tersebut.

Berangkat dari tema penggayaan musik masing-masing sub-genre, ilustrasi serta tipografi dari masing masing aliran tersebut berbeda, berangkat dari hal *non design*, wacana atau fenomena yang dirubah menjadi bentuk visual, meskipun musik yang kekuatannya ada pada irama, ritmik dan lirik, namun begitu pula kuatnya dengan visual yang menunjang dan memvisualisasikan lirik serta ritmik lagu. Dari masing-masing band tersebut merepresentasikan tujuan, motivasi atau tema yang diusung, untuk ditampilkan kepada audiens atau masyarakat banyak akan citra diri masing-masing band tersebut. Masing-masing band membuat *merchandise* sebagai alat untuk publikasi dari segi marketing pemasaran band

tersebut, dari mulai audio (Compact Disk, Kaset, piringan hitam), audio video (musik video), konser, serta t-shirt.

Terkadang visual yang ditampilkan beragam namun kebanyakan mengarah kepada unsur yang keluar dari aturan dan norma, kematian, pemberontakan, kemarahan, pembunuhan, penyesatan agama dan kekerasan menjadi tema yang ditampilkan, dengan latar belakang sebuah protes terhadap normalitas.

Maka dari masing-masing visual yang merepresentasikan tema dan tujuan tersebut timbul dampak dari pemakaian atribut dari salah satu merchandise terutama t-shirt terhadap tingkah laku masyarakat, yaitu masyarakat pencinta musik metal yang memakai atribut tersebut sebagai citra diri, dengan tujuan memperlihatkan kepada masyarakat dimana posisinya berada, apa yang dia suka, dan bagaimana refleksi persona dirinya dari musik tersebut.

Menurut pendapat saya, pada titik inilah sisi estetik dari visual t-shirt metal yang anti-kemapanan tersebut sering diperdebatkan. Apa yang tampak bagus bagi seseorang belum tentu dianggap bagus oleh orang lain yang memiliki i dan ekspektasi kultural dan latar belakang yang berbeda.

4.7. Hasil Survey, Kuisioner dan Analisis Representasi T-shirt Metal

Berdasarkan data dari berbagai sumber yang didapatkan serta observasi yang dilakukan selama waktu penelitian, peneliti menganalisa persepsi publik terhadap masing-masing t-shirt yang distampilkan maupun yang publik ketahui sehingga dapat diperoleh bahwa terdapatnya perbedaan representasi pada t-shirt tersebut.

Perbedaan representasi terjadi karena setiap manusia memiliki persepsi yang berbeda terhadap objek yang dilihatnya. Persepsi muncul dari stimulus yang ditangkap oleh indera penglihatan berupa objek visual dan menarik perhatian penikmat musik metal, serta dipakai sampai menimbulkan interpretasi pada masing-masing t-shirt yang dilihatnya sehingga terjadinya citra diri, persona serta tanggapan (opini) publik.

T-shirt menjadi ajang refleksi diri dalam masyarakat, hal tersebut bertujuan sebagai penanda dan posisi dimana mereka berasal dan seperti apa ideologi mereka, dapat berbagai macam fungsi contohnya; aspirasi, anti-kemapanan, anti-formalitas, menyukai hal berbeda, menyukai hal yang absurd, protes, dan perlawanan atau pemberontakan. Dengan adanya hal tersebut penulis ingin lebih mengetahui kembali lebih dalam mengenai fungsi t-shirt dan tanggapan masyarakat sendiri mengenai alasan memilih jalur tersebut, dan memilih baju metal sebagai citra diri mereka masing-masing.

Setelah dilakukan penyebaran kuisioner kepada 20 orang responden secara tatap muka dan melalui media sosial, maka diperoleh alasan dan kesimpulan atas pemilihan baju tersebut:

No	Pertanyaan
1.	Apakah anda suka sekali dengan music metal? Tahu lagu-lagunya? Atau sekedar suka saja?
2.	Coba sebutkan band metal favorit anda, serta jelaskan karakteristik dari band yang anda suka!
3.	Apa anda suka memakai baju metal? Apa alasan anda memilih baju tersebut?

4.	Apakah anda memilih baju karena band yang anda suka?
5.	Apa yang anda sukai dari baju tersebut, apakah gambar, tulisan, logo, atau lambang/symbol?
6.	Tujuan mamakai baju tersebut untuk apa, apakah anda mengharapkan apresiasi dari orang lain?
7.	Apa yang anda banggakan dari baju tersebut, perlakuan anda terhadap baju tersebut?
8.	Apakah yang anda rasakan apabila menggunakan baju tersebut?
9.	Bedanya baju musik metal dengan baju aliran musik lain apa?
10.	Terdapat banyak *merchandise* musik metal, bilamana anda memilih selain baju, apa yang anda pilih?

Tabel 4.18. Contoh Pertanyaan Survey

Setelah dilakukannya survey berupa kuisioner, terdapat korelasi dan kesamaan antara satu sama lain dalam menjawab kuisioner, Alasan apresiator menggunakan atribut heavy metal:

Apresiator Musik Metal	• Menyukai band metal
	• Menyukai elemen visual dari t-shirt tersebut.
	• Dipakai sebagai penanda, jati diri
	• Agar terkesan terlihat gagah, keren, percaya diri dan garang di mata orang lain
	• Agar menyatu sebagai komunitas / kelompok
	• Diakui masyarakat sebagai penyuka music metal.

	• Menghargai dan mengapresiasi karya band-band metal tersebut

Tabel 4.19. Alasan apresiator menggunakan atribut heavy metal

Adapun hasil lain dari koresponden netral atau bukan penggemar menggunakan atribut heavy metal:

Bukan Penggemar Musik Metal	• Menyukai beberapa musiknya tidak semuanya
	• Menyukai band metal tapi tidak semua, hanya beberapa
	• Mengikuti trend saja
	• Agar terkesan terlihat gagah, keren di mata orang lain
	• Agar dipandang berbeda
	• Untuk sekedar membuktikan pada masyarakat bahwa koresponden mengenal band tersebut
	• Menghargai dan mengapresiasi karya band-band metal tersebut

Tabel 4.20. Alasan koresponden netral atau bukan penggemar metal

Representasi adalah proses pemaknaan kembali sebuah objek / fenomena / realitas yang maknanya akan tergantung bagaimana seseorang itu mengungkapkannya melalui bahasa. Representasi juga sangat bergantung dengan bagaimana pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang melakukan representasi tersebut. Representasi di sini didefinisikan sebagai "sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain". Interpretasi (penafsiran) adalah "upaya atau seperangkat upaya untuk

mengkomunikasikan atau memahami gagasan, objek, pemandangan, kejadian, dan sebagainya.”

Setelah melalui tahap analisis visual terhadap empat band metal, maka dilakukan tahap analisis selanjutnya yaitu analisis representasi. Analisis Representasi dipilih karena memiliki relevansi dengan permasalahan terkait perbedaan presentasi dalam setiap objek t-shirt. Analisis representasi dilakukan melalui pembedahan t-shirt metal berdasarkan tabel berikut.

Pelaku	T-shirt	Tema	Representasi
Apresiator dan Non-Apresiator	Metallica	Kelam, Berkabung, Gelap, Kematian, Kekuasaan, Diktator, Keras, Berontak, Kasar, Kemarahan, Kesal, Kuat	Terlihat keren karena ketenaran band Metallica sebagai band yang sangat dihormati, yang mengagas tema berontak terkesan gagah.
Apresiator dan Non-Apresiator	Cannibal Corpse	Gelap, Kejam, Brutal, Pembunuhan, Kematian, Pornografi, Sadis dan Dewasa	Keren, garang dan brutal, karena pada genre Death Metal kecenderungan sosial muncul dimana tema yang diusung genre tersebut diakui lebih keras dibandingkan genre yang lain
Apresiator dan Non-Apresiator	Dimmu Borgir	Gelap, sesat, penyimpangan, agama, anti agama, pemberontakan dan Dewasa	Keren, dan berontak karena dalam genre Black Metal penyimpangan agama sebagai tema, namun

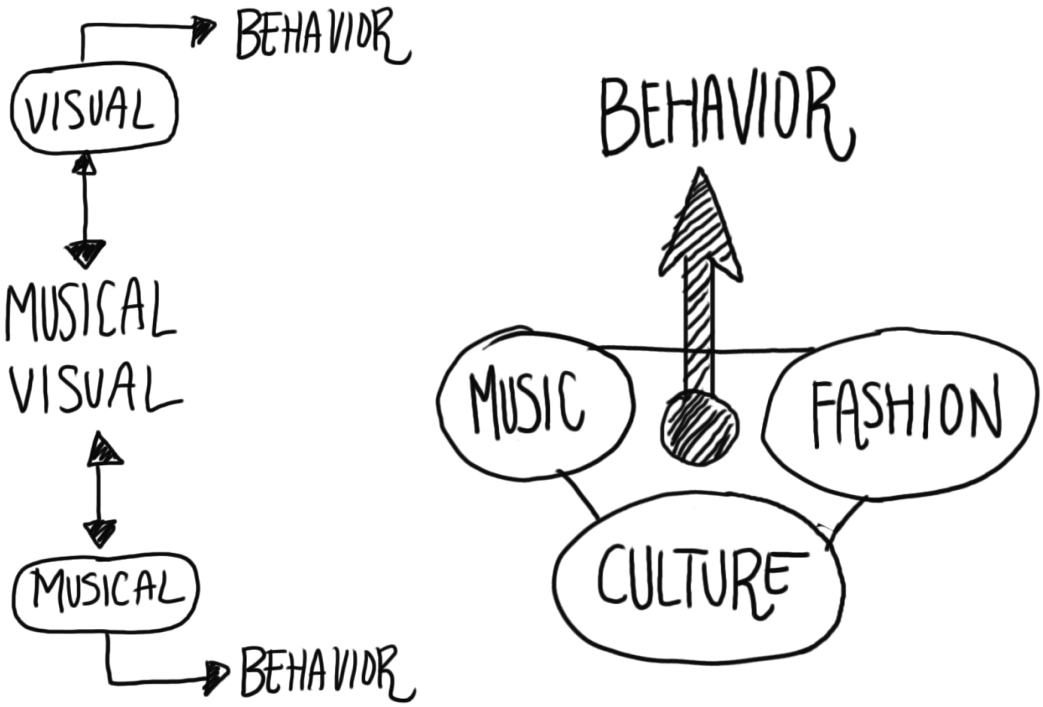
			tidak berdampak seperti hal tersebut terhadap pemakai baju.
Apresiator dan Non-Apresiator	Burgerkill	Gelap, kelam, penderitaan, pasrah, putus asa kematian, pemberontakan dan bunuh diri.	Garang, keren dan bangga karena band tersebut adalah band yang berasal dari tanah air Indonesia, berasal dari Ujungberung sendiri.

Tabel 4.21. Analisis Representasi T-shirt Musik Metal Terhadap Masyarakat

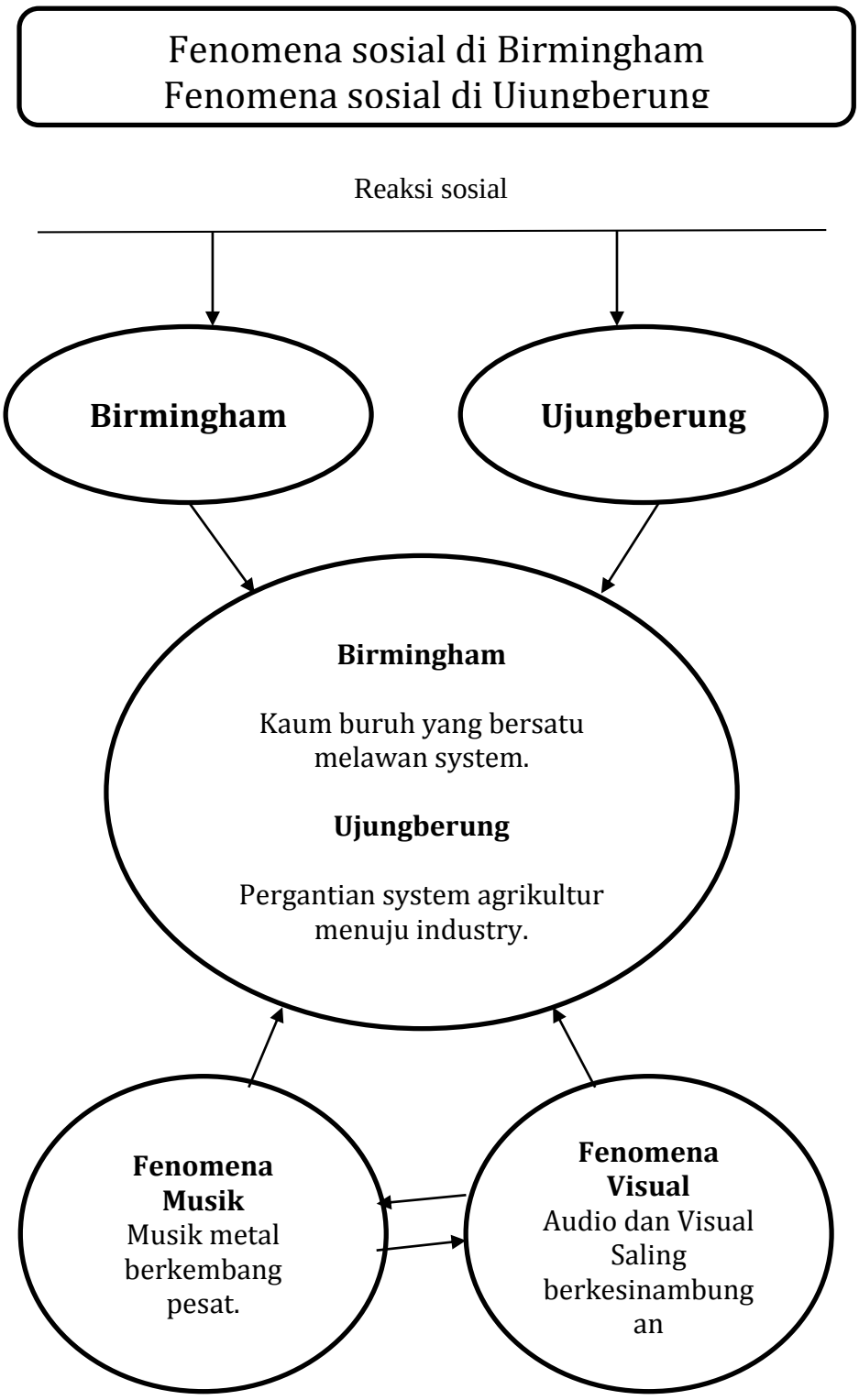
Arti garang sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pemarah, bengis, galak dan ganas. Dan keren dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tampak gagah dan tangkas, galak, lekas marah. Pemakaian produk atau atribut tersebut masyarakat terutama anak muda disana sangat mengapresiasi jenis musik tersebut, ada fenomena yang muncul ketika memakai merchandise tersebut timbul rasa bangga, dikarenakan untuk di pusat kota jenis musik ini mulai marak, maka timbul rasa bangga akan musik yang disukai berkembang di daerah yang mereka tempati, serta pemakaian baju tersebut agar dinilai oleh masyarakat dengan istilah gaul anak muda yang disebut “keren”, para masyarakat terutama anak muda terbawa arus perkembangan. Serta gaya hidup yang menekan masyarakat menggunakan atribut tersebut.

Jika dilihat lagi dari sejarah awal kemunculan musik metal di Birmingham, Inggris yang awalnya terbangun dari gejolak pemberontakan terhadap kultur

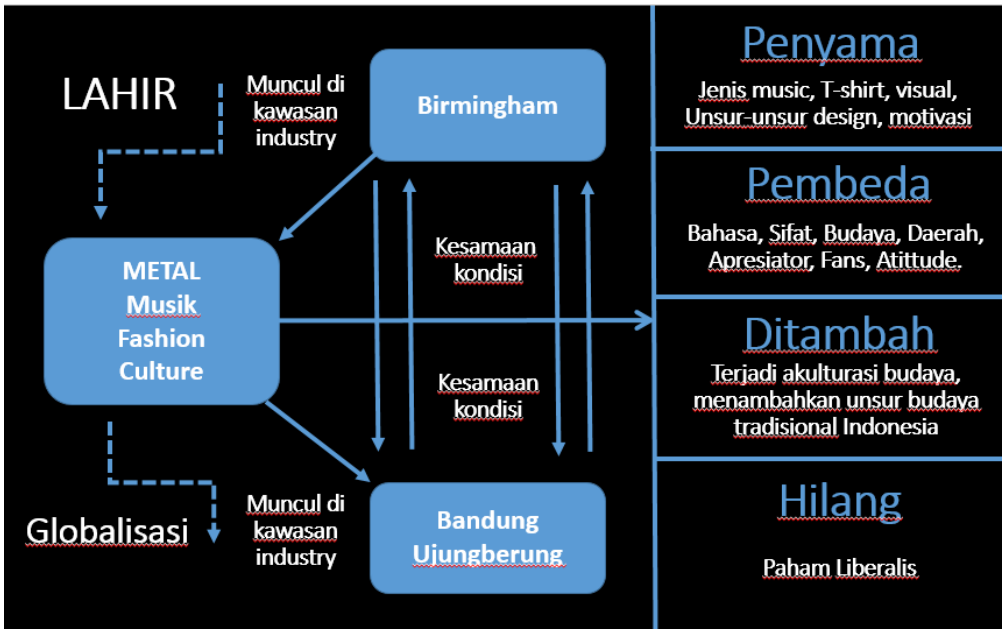
industri, Kultur musik metal di Ujungberung timbul akibat kesamaan keadaan namun Indonesia yang bersifat konsumtif, lewat era globalisasi musik metal dan sejarahnya *dicontek* oleh kaum anak muda di Ujungberung dan menjadikan daerah tersebut pusat perkembangan musik metal terbesar di Tanah Air.



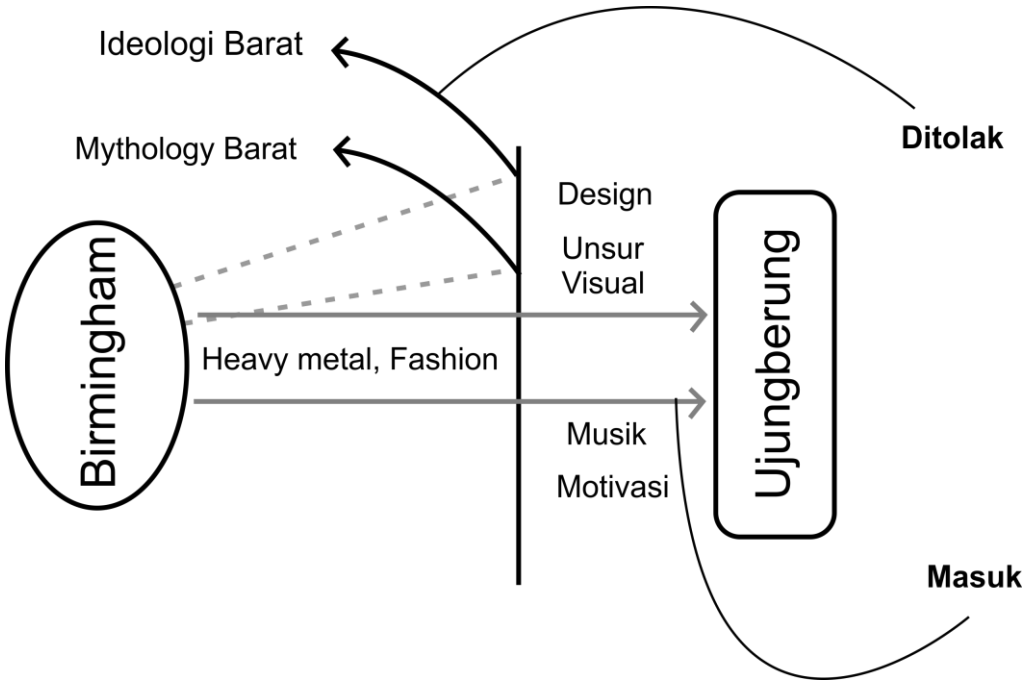
Gambar 4.53: Peta terwujudnya kecenderungan sosial.



Tabel 4.22. Peta keterkaitan fenomena



Gambar 4.54: Faktor Penyama dan Pembeda



Gambar 4.55: Proses masuknya budaya

Namun globalisasi tidak total menguasai negara, unsur tradisional yang kuat dari negara Indonesia menjadikan akulturasi budaya yang sangat kaya, sebagai contoh musik metal yang sangat kental akan nuansa Eropa nya dideformasi dan campur dengan tradisi budaya tanah air yaitu sub-genre musik metal yang terkenal akan kebrutalannya yaitu Death Metal yang hanya menggunakan teknik yang didasari oleh alat elektronik band, dicampur dengan alat musik tradisional Jawa Barat yaitu Karinding dan Tarawangsa, serta lirik yang berbahasa Sunda dan yang menggagas ide tersebut adalah band Death Metal asal Ujungberung Jasad.



Gambar 4.55: Band Jasad asal Ujungberung dan Man vokalis Jasad Sedang memainkan Karinding

Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-J3ocBJEOeKw/UiqBJmmCLTI/AAAAAAAABgs/MtMLHohGc9w/s1600/JASAD.jpg