BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan acuan dari rumusan masalah dan hasil penjabaran analisis penelitian citra visual dan representasi baju metal terhadap masyarakat, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa fenomena terjadinya desain yang dilatar belakangi oleh pemikiran *non design* atau wacana, tema juga gagasan yang berasal dari peristiwa sosial menjadi bentuk desain baik itu berupa ilustrasi, bidang, bangunan, ataupun tulisan sekalipun dapat berdampak kembali kepada mayarakat, karena sebuah design bertujuan untuk solusi dari masalah yang terjadi pada masyarakat. Termasuk dari dunia musik sekalipun, di mana terjadi peristiwa sosial yang terjadi menjadikan musik sebagai langkah untuk menuangkan aspirasi, dan tidak hanya demikian melalui musik merambah ke dunia desain dan seni, yaitu merchandise sebagai bentuk apresiasi sekaligus jati diri bagi para penikmat musik itu sendiri.

Terdapat beberapa jenis visual yang ditampilkan oleh masing-masing t-shirt, setelah dikaji dan dianalisa, mulai muncul intisari dan makna atau arti dari gambar tersebut. Dari mulai ilustrasi serta tipografi, jika dijabarkan dengan singkat muncul skema yang sama serta signifikan yaitu; Baju berwarna hitam, dengan visual seram seperti tengkorak, mayat, darah dan lain-lain, font atau jenis huruf yang didekorasi menjadi sifat yang jahat dengan ciri-ciri seperti sayata, tajam, dan

darah, ilustrasi bertemakan kelam, kejam, pemberontakan dan pembunuhan, serta garis dengan distorsi.

T-shirt merupakan bagian dari fesyen yang fungsi utamanya sebagai penutup tubuh. Korelasi terhadap komunikasi dapat memberikan penjabaran bahwa *t-shirt* sebagai sarana atau media komunikasi dalam bentuk visual yang bersifat non verbal (hanya berupa gambar, tulisan, atau gabungan keduanya). Komunikasi merupakan bagian yang tidak terlepas dari aspek kehidupan manusia untuk hal penyampaian pesan. Salah satu bentuk komunikasi adalah komunikasi visual yang kekuatan bahasa penyampaian pesan terletak pada visual.

Dengan fakta sejarah bahwa Ujungberung ialah daerah perkembangan musik metal, otomatis para masyarakat terutama anak muda terbawa arus perkembangan. Serta gaya hidup yang menekan masyarakat menggunakan atribut tersebut.

Untuk dampak 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”. Dan juga selain hal tersebut, kaitan dengan simpulan analisa visual yang menghasilkan konten atau tema tersebut timbul fenomena sosial, ketika non-metal bertemu dengan apresiator metal, timbul rasa segan dikarenakan tema yang dihadirkan tersebut.

Ketiga aspek antara *t-shirt*, komunikasi, dan ideologi musik memiliki hubungan dalam konteks komunikasi, ideologi personal atau kelompok termasuk kedalamnya. *T-shirt* sebagai media untuk penyampai pesan-pesan ideologi musik metal. Visual *t-shirt* yang muncul dengan menampilkan simbol-simbol yang identik dengan ideologi musik metal memberikan pesan dalam bentuk komunikasi visual. *T-shirt* bisa menjadi penghubung komunikasi untuk itu. Tetapi dibutuhkan pemahaman untuk dapat mengartikan pemahaman terhadap ideologi musik metal yang di interprestasikan didalamnya.

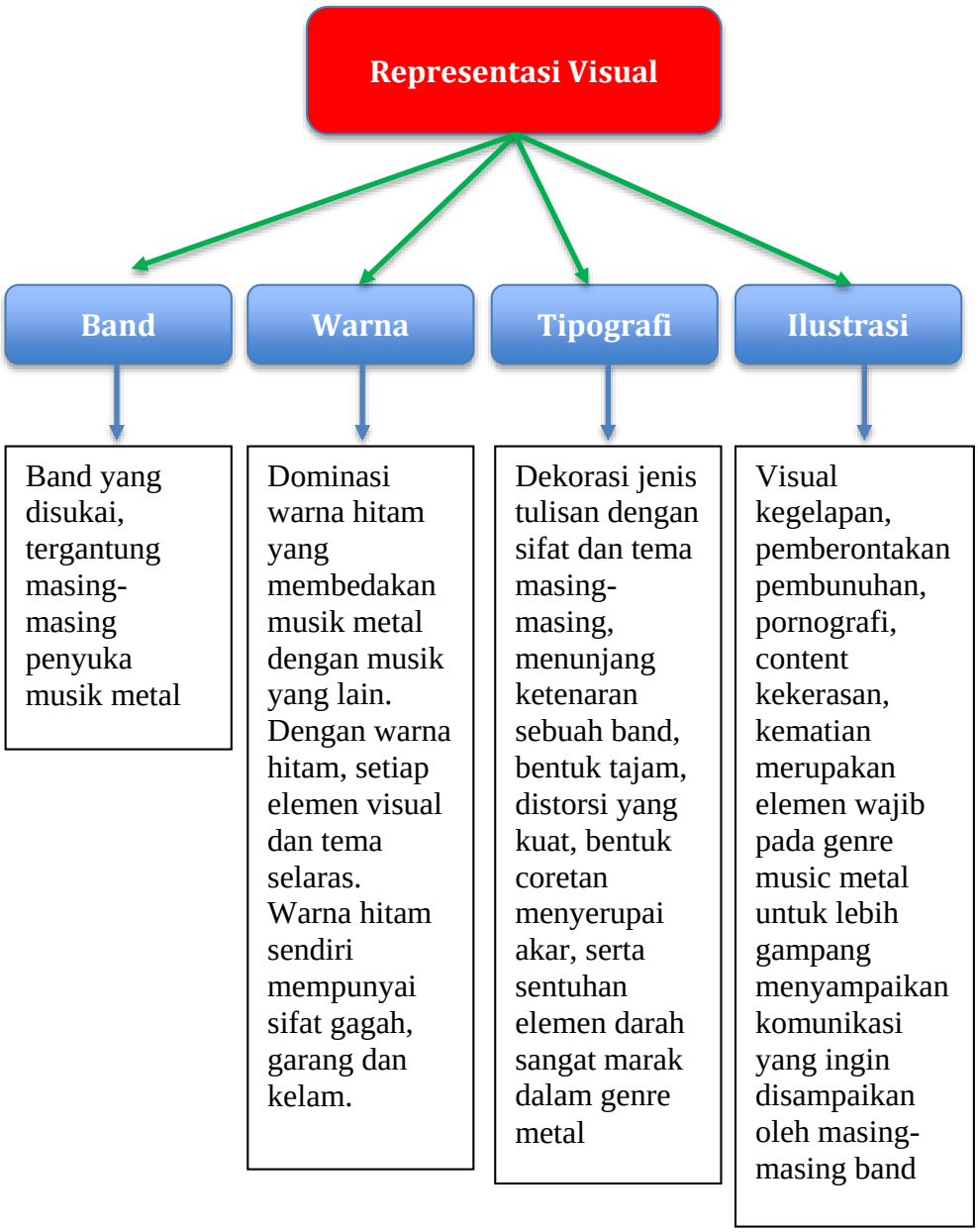
Secara tidak langsung, penanaman ideologi musik metal melekat pada individu-individu yang memakai *t-shirt* bernuansakan ideologi metal. *T-shirt* merupakan bagian kecil dari bentuk komunikasi ideologi musik metal yang mempengaruhi ideologi personal atau kelompok selain terletak pada unsur-unsur musik metal yang mencakup tempo, ketukan, dan lirik-liriknya.

Disaat jenis musik atau budaya pop mainstream berlomba-lomba membuat karya yang dianggap aman, dan baik serta formal, musik metal berkata lain, semangat memberontak melawan kemapanan, dan anti-formalitas, menjunjung tinggi kebebasan dijadikan tema yang wajib, namun dampak dari hal tersebut ialah dikucilkannya oleh masyarakat, dan dicap aneh oleh kebanyakan orang yang belum mengenal musik metal, seperti Sam Dunn dalam Film documenternya, Metal : Headbanger Journey berkomentar mengenai tanggapan masyarakat mengenai musik metal:

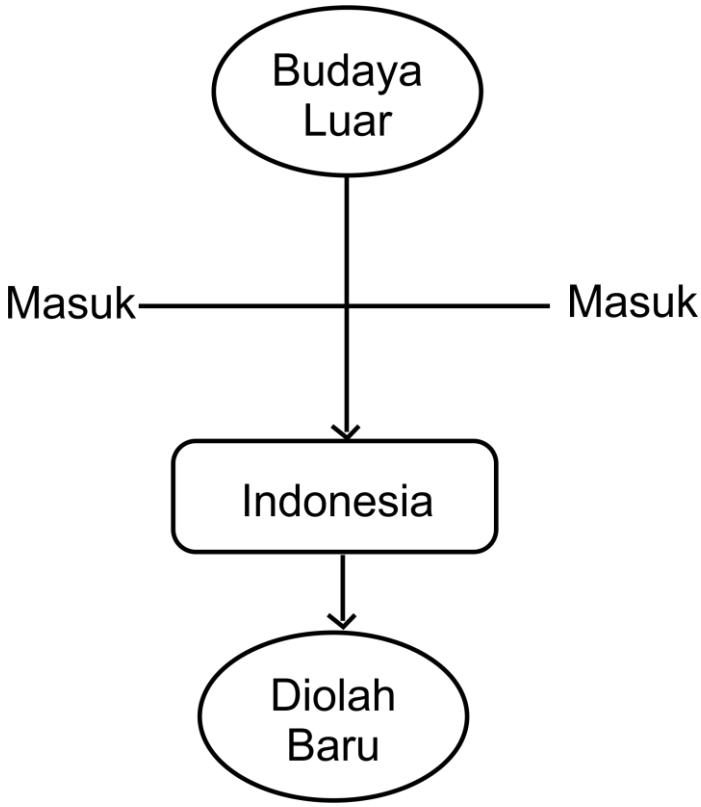
> “ *Disinilah kita sekarang, 35 tahun setelah Black Sabbath memainkan not ‘iblis’ pertamanya, dan budaya metal terus berkembang. Sebuah generasi fans baru telah muncul, dan sang penjaga yang tua telah menjadi kuat. Tapi kulakukan perjalanan ini untuk menjawab satu pertanyaan, Kenapa Heavy Metal terus-menerus dicap, ditolak, ataupun dikutuk?. Yang menjadi jelas bagiku bahwasanya Metal berhadapan dengan hal yang biasa kita abaikan, menyemarakkan hal yang kita sangkal, menuruti hal yang paling kita takuti, itulah sebabnya Metal selalu menjadi budaya pinggiran”*

Atas dasar itulah penikmat atau apresiator ingin dikenal oleh masyarakat dan mendapatkan posisi sendiri dengan ciri khas sendiri, dan semua hal tersebut terbukti adanya dengan berkembangnya pesatnya komunitas hingga menjadi budaya baru dalam budaya yang sudah ada, yang dikenal dengan istilah sub-kultur, dengan masa yang banyak mereka dengan bangga memakai aribut tersebut dan lambat laun masyarakat mengetahui ke-eksistensian mereka. Citra diri, ideologi dan persona yang ingin ditampilkan oleh mereka sebagai kebanggan diri terhadap jalur yang mereka jalani ialah hal yang tabu di mata masyarakat namun perbedaan tersebutlah yang cepat dikenal oleh masyarakat, namun tentunya dengan tanggapan yang sinis karena sifat pemikirannya yang tidak biasa dihadapan masyarakat awam.

Faktor yang mendukung representasi t-shirt musik metal sebagai individu atau komunitas yakni diantaranya:



Gambar 5.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi representasi t-shirt musik metal yang dipakai oleh komunitas musik metal

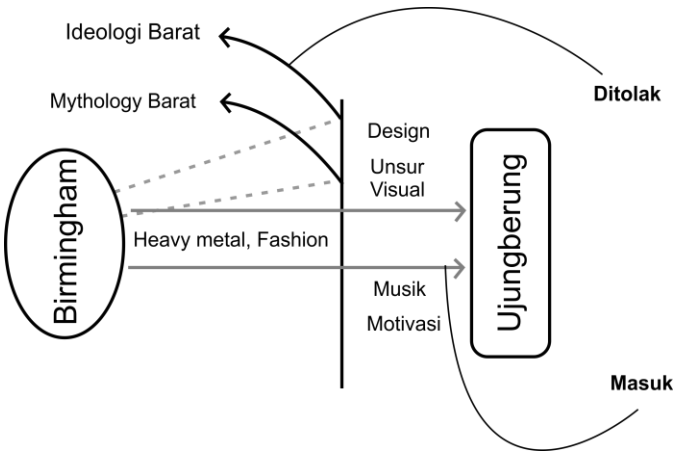


Gambar 5.2: Pengolahan budaya

Ciri khas budaya Indonesia adalah apapun budaya yang masuk ke dalam, akan diolah kembali dicampur dengan budaya yang ada sehingga menjadi budaya atau sesuatu yang baru. Maka dari itu seperti halnya budaya metal yang masuk dan diolah kembali dengan unsur-unsur budaya local misalnya dicampur dengan tradisi alat music local diselaraskan dengan music metal yang sangat Barat sehingga menciptakan karya dan sesuatu yang baru.

Perbedaan yang signifikan ialah dari sekian banyaknya gambar yang ditampilkan dari baju metal tersebut yang bertemakan sadism pembunuhan dan penistaan agama, di Barat sendiri dengan adanya paham liberal, peristiwa tersebut dianggap biasa saja karena merupakan aspirasi perseorangan yang bebas berpendapat, lain halnya dengan budaya Indonesia, yang penuh akan norma keagamaan dan norma budaya santun penuh toleransi, hal tersebut dianggap aneh dan belum terbiasa karena dianggap tabu oleh masyarakat seperti halnya budaya ciuman di Barat yang bebas dipraktikkan di jalan umum sebagai ungkapan cinta, beda dengan negara Asia termasuk Indonesia karena hal tersebut tidak biasa dan kurang sopan.

Maka dari itu budaya yang masuk ke Indonesia diserap dan akan difiltrasi oleh unsur-unsur budaya local sehingga diselaraskan kembali, jika cocok maka akan masuk dan jika tidak maka akan ditolak, dan budaya yang masuk akan diolah kembali disatukan dengan budaya local.



Gambar 5.3: Proses masuknya budaya

5.2. Saran

Melalui analisa visual dan representasi ini, ada beberapa hal yang penting untuk dipahami secara praktis oleh desainer grafis khususnya oleh para desainer dan ilustrator. Melalui pemahaman yang baik, diharapkan desainer dan ilustrator dapat lebih teliti dalam melahirkan keputusan desain termasuk didalamnya pemilihan konten visual karena telah mengetahui dampak representasi yang ditimbulkannya. Selain itu, dengan memahami penelitian ini diharapkan dapat memperluas pandangan akan peran yang diembannya. Kerangka penelitian ini, juga dapat digunakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya baik dalam konteks visual keilmuan desain, komunikasi, musikalitas maupun kebudayaan.

Juga bagi masyarakat awam yang terbiasa akan keformalitasan dan kemapanan agar membuka mata dan menerima bentuk ketidak biasaan dari individu atau komunitas lain, karena dengan hal tersebut dapat menjadi suatu keselarasan hidup yang damai, menerima perbedaan diantara satu sama lain, hal yang sangat dibutuhkan ialah rasa ikhlas menerima informasi dan mencari tahu isinya bukan hanya melihat secara tampilan saja, karena setiap representasi menuai interpretasi berbeda dari berbagai sudut pandang masing-masing individu masyarakat.

Singkatnya, sebagaimana penelitian interpretatif lainnya, analisis representasi merupakan suatu seni dan kreativitas yang kesimpulannya bisa jadi berbeda, jika dilakukan oleh analis berbeda, meskipun kasusnya sama. Tetapi, meskipun begitu hanya kerangka atau model yang bermanfaatlah yang bertahan lama, yakni yang mampu menjelaskan dan menafsirkan wacana yang diteliti.