

Fesyen Perempuan Penggemar Musik Metal

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Sarjana pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Padjadjaran

NIKE SHABRINA

170510070048



UNIVERSITAS PADJADJARAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JURUSAN ANTROPOLOGI

JATINANGOR

2012

Dia berjalan di atas bumi yang sama dengannya
Mereka berceloteh tentang berbagai perbedaan yang ada
Dan mendobrak, merangkak, berlari, keluar dari stigma bayang-bayang orang tua mereka
Demi sebuah kebebasan berkarya

Dunia pun berkata kepada otak, apa sebenarnya yang begitu membebani?
Apa sebenarnya yang begitu menyulitkan dan membatasi usaha dalam berkarya?
Tidak ada
Karena semua ada waktunya dan waktu tersebut adalah pasti

Dan tulisan ini adalah bukti suatu kepastian dari segala kegelisahan yang merekateriakkan
Serta keegoisan yang dipertahankan
Namun membahagiakan
Ya, aku melalui semua proses ini dengan hati senang

"No stop signs, speed limit. Nobody's gonna slow me down" - AC/DC - Highway To Hell

Untuk orang-orang yang terus mempertanyakan kenapa saya tidak mengambil tema yang lebih umum saja, kenapa musik, kenapa metal. Untuk mereka, saya menulis ini. Karena mereka, saya termotivasi. Terima kasih.

ABSTRAK

Penelitian ini mengenai “Fesyen Perempuan Penggemar Musik Metal.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang hubungan antara musik dan fesyen, studi ini juga melihat pengaruh aspek sosial dan demografis terhadap fesyen, serta untuk mengidentifikasi berbagai gaya fesyen dan makna simbolis perempuan dalam menggemari musik metal. Penelitian ini merupakan sebuah tinjauan mengenai pengaruh musik terhadap suatu budaya fesyen.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Untuk pengumpulan data digunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, studi kepustakaan untuk, mendukung penelitian, serta kajian visual berdasarkan unsur-unsur fesyen, tata rias, busana, dan sebagainya.

Penulis memilih Bandung sebagai wilayah penelitian karena Bandung telah menjadi pusat mode pada awal abad ke-20. Fesyen dan musik mempunyai pengaruh yang besar di kota ini, dan musik metal beserta penggemarnya sangat mendominasi di kota ini. Musik secara umum sangat penting bagi kehidupan masyarakat pendukungnya, juga sebagai sarana komunikasi dan representasi simbolis yang dapat menunjukkan status sosial seseorang. Busana dan aksesoris yang dikembangkan oleh manusia selain untuk memenuhi kebutuhan praktis juga untuk kebutuhan budaya yang dikaitkan dengan nilai-nilai budaya, adat istiadat serta pandangan hidup.

Kesemuanya, menghasilkan keberagaman fesyen sehingga berkembang berbagai atribut fesyen beserta aksesorisnya dari ujung kepala sampai ujung kaki. Adanya perbedaan jenis kelamin juga mempengaruhi variasi busana dalam fesyen, dan fesyen yang ada juga berkembang menjadi tren dan bentuk penyebaran budaya. Dari segi sosialnya, tingkat ekonomi, usia, dan pendidikan juga berpengaruh terhadap fesyen, baik itu sebagai media komunikasi sosial *non* verbal, pembentuk identitas kelompok sosial, serta menentukan status sosial dan tingkat ekonomi penggemarnya.

Selain itu, penggemar musik metal di Bandung juga tersebar dalam beberapa tempat scene metal, baik itu di sekitar Lembang, Ciwidey, Riau, Kopo, Ujungberung, Rancaekek, Majalaya, serta di sebelah barat Bandung seperti Cimahi. Berdasarkan jenisnya, perempuan penggemar musik metal dibedakan menjadi dua kategori, yaitu *metalhead* dan *groupies* perempuan. Meskipun terdapat perbedaan dalam fesyen perempuan penggemar musik metal berdasarkan *subgenre*, seperti dalam *black metal*, *death metal*, *gothic metal*, *metalcore*, dan *power metal*, tetap terdapat ciri spesifik yang sama dari semua fesyen tersebut, yaitu mengenai ciri warna, dan simbol-simbol dalam musik metal. Namun dari segi penampilan, kita tidak dapat secara tegas membedakan *metalhead* dan *groupies*, karena terkadang *groupies* berpakaian seperti anak metal, dan *metalhead* sendiri pun tidak selalu mengenakan atribut atau fesyen seperti anak metal. Hasil studi juga menunjukkan bahwa fesyen perempuan penggemar musik metal juga dipengaruhi oleh daya beli dan fungsi busana itu sendiri.

Kata kunci: *atribut fesyen, fesyen, musik metal, dan penggemar*

ABSTRACT

This study is entitled " Fashion in Women's Metal Music Fans." The purpose of this study is to describe the relationship between music and fashion, the study also looks into the influence of social and demographic aspects of the fashion, and to identify various style of fashion and symbolic meaning in metal music. Then, this study also explored about the influence of music in a cultural fashion.

This study use qualitative methods and descriptive approaches. For collecting data, the study was used observation methods, interviews, documenting process, library research, and the visual analysis based on fashion, make up, cloth, and other aspects.

The authors choose Bandung as the area of research because Bandung has become a center of fashion at the beginning of the 20th century. Fashion and music have a great influence in this city, and the metal music and its fans was very dominant in this city. Music in general is very important to supporting livelihoods, also as a means of communication and symbolic which may indicate a person's social status. Clothing and accessories developed by humans in addition to the practical needs also for the cultural needs which is associated with cultural values, customs, and the way of life.

All of them, produce the diversity of fashion, thus, it is also developing the various attributes of fashion and accessories from head to toe. The outcome showed the fashion in woman's metal music fans also influenced by their purchasing abilities. The existence of gender differences also affect the variation in fashion, and the existing fashion trends also developed into a form of cultural dissemination in terms of social, economic level, age, and education also affect the fashion, as a non-verbal social communication media, forming a social group identity, and determine the social status and economic level of fans.

Beside of that, metal music fans in Bandung are also scattered in some places of the metal scene, whether it's around Lembang, Ciwidey, Riau, Kopo, Ujungberung, Rancaekek, Majalaya, as well as in west Bandung as Cimahi. By type, female fans of metal music can be divided into two categories, which is metalhead and groupies. Although there are differences in women's fashion based on the subgenre of metal music fans, as in black metal, death metal, gothic metal, metalcore, and power metal, there are specific traits remain the same of all fashion, that is the characteristic color, and symbols in metal music. But in terms of appereance, we can not explicitly distinguish between metalhead and groupies, because sometimes groupies also dressed like a metal, and the metalhead itself did not always wear fashion such as clothes or attributes of metal. The study also showed that fashion in women's metal music fans aside from influenced by the needs, also influenced by the purchasing power and functions of fashion itself.

Key words: attributes of fashion, fashion, metal music, and fans

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Fesyen Perempuan Penggemar Musik Metal.” Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dari Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran.

Seni menjadi salah satu bagian dari budaya, dan terus mengalami perkembangan, termasuk dalam budaya bermusik serta unsur-unsur di dalamnya. Studi ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan dan menggambarkan tentang perempuan penggemar musik metal, makna simbolik yang ada pada lambang-lambang dalam fesyen musik metal, dan bagaimana aspek demografi sosial berpengaruh terhadap fesyen musik metal yang dipakai oleh para penggemarnya.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang selama ini memberi pengaruh dalam membantu penyusunan skripsi. Dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Mama (Kurnia Hendrawanti) dan Papa (Ujang Abutamam) untuk doa dan kesediannya dalam menemani saya selama proses penyusunan skripsi ini hingga ujian sidang akhir. Terima kasih karena telah bersabar dan terus mengingatkan saya tentang skripsi ini, yang telah membiarkan saya berlama-lama dan menggunakan kertas di kantor sedemikian banyak. Terlebih untuk ibu saya dengan berbagai macam tekanan dan perkataan pedas yang keluar namun justru memacu saya mengerjakan skripsi ini. Untuk kedua adik saya, Fauzi Arif dan Isra

Ahmad Kahfi, terima kasih karena dibalik semuanya kalian begitu perhatian.

2. Drs. Rimbo Gunawan, MA. sebagai dosen pembimbing Skripsi. Kepada beliau penulis ucapkan terima kasih atas kesabaran dalam membimbing saya menyelesaikan skripsi ini dan terus memotivasi saya dengan memberikan kritikan serta saran-saran dalam penulisan. Terima kasih juga atas setiap bimbingan yang rutin diadakan, dan arahnya dalam penyusunan skripsi ini sehingga saya dapat mengembangkan skripsi yang saya tulis dengan lebih baik, luas, namun tetap sesuai dengan yang saya minati.
3. Bapak Ira Indrawardana, S.Sos., M.Si sebagai dosen pembimbing skripsi. Terima kasih banyak kepada beliau yang selama ini telah meluangkan banyak waktunya untuk berdiskusi dan memberikan saran-saran selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga atas celoteh-celoteh yang diberikan di sela-sela bimbingan sehingga saya dapat melalui semua proses ini dengan menyenangkan.
4. Bapak Dr. Opan S. Suwartapradja, Drs., M.Si., selaku Ketua Jurusan Antropologi FISIP-UNPAD dan dosen penguji skripsi, yang telah bersedia meluangkan waktunya.
5. Bapak Dede Mulyanto, S.Sos., M.Phil selaku Sekretaris Jurusan Antropologi FISIP-UNPAD dan dosen penguji skripsi. Penulis mengucapkan terima kasih atas saran-saran dan informasi mengenai musik metal yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Selain itu, terima kasih atas konsultasinya beberapa waktu lalu, sehingga saya dapat menyelesaikan ujian sidang saya dengan baik.

6. Dr. Dra. Selly Riawanti, MA. selaku dosen penguji skripsi. Kepada beliau penulis ucapkan terima kasih telah meluangkan waktu dalam memberikan kritikan yang membangun dan masukan dalam penulisan ini.
7. Drs. R.B.S. Adi Purwanto, M. Hum selaku dosen penguji skripsi. Kepada beliau penulis berterima kasih atas masukan dan kritikan dari awal ide tentang topik penelitian ini dibuat.
8. Bapak Junardi Harahap, S.Sos., M.Si selaku dosen wali, yang telah memberikan motivasi hingga saya dapat menyelesaikan proses perkuliahan dan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Antropologi FISIP-UNPAD yang telah banyak memberikan ilmu dan pengetahuannya selama peneliti mengikuti berbagai perkuliahan di jurusan ini, serta saat melakukan penelitian lapangan yang begitu menyenangkan, yang kemudian berakhir di sepuluh semester ini ☺
10. Staf Jurusan Antropologi FISIP-UNPAD yang telah banyak membantu.
11. Kak Popo Puji Apriantikasari, yang selama ini telah meluangkan waktunya untuk berdiskusi dan banyak memberikan saran serta kritikan mengenai skripsi ini yang sifatnya membangun dan terus memotivasi saya. Terima kasih kak, sukses terus dengan bandnya!
12. Alfon Pisceska Septiyana, Feby Meok, dan Pradewi Tri Chatami, *stay tune on your way. Thanks for everything to be me.* Terima kasih dan peluk hangat untuk kalian yang meluangkan waktunya menemani saya, baik itu ketika bimbingan atau ke lapangan, saling berdiskusi dan memberi informasi mengenai penelitian ini, terima kasih khususnya kepada Feby yang telah membantu saya banyak sekali dari awal penelitian. Peluk hangat untuk Alfon, terima kasih karena kehadiranmu membawa dampak positif untukku, sehingga skripsi ini dapat dijalankan.

13. Anggia Amalia, Ayu Sujiarti, Dita Meilani, Reza Fiezri, Nisa, dan Raden Panji. Terima kasih karena telah menjadi motivator dan sahabat yang baik yang selalu menghibur saya di sela-sela waktu pengerjaan yang terkadang menyulitkan, dan yang tak henti-hentinya mengingatkan saya untuk menjaga kondisi badan.
14. Teman-teman tercinta di Pondok Nadine, Ciseke, Jatinangor, yang tiap harinya saya lewati hari bersama mereka, di saat sedih, senang, apapun saya berada diantara mereka, terima kasih... kalian tidak tergantikan.
15. Kepada seluruh informan penelitian yang bersedia memberikan informasi seakurat mungkin sehingga penelitian ini dapat diselesaikan, seperti Andhika Minda, Bima Yushabara, Haris Budi, Ichal Tofandi, Kautsar, dan Whe. Terima kasih, *in metal we trust, in brutality we blast!*
16. Untuk seluruh angkatan 2007 Antropologi UNPAD : Arieska Aprianti, Desy . J, Hana Widiarsih, Marina, Irma, Icha, Widowaty, Sekar, Ardini, Hera, Dita, Rafitah, Aci, Suji, Tc, Bonita, Widy, Deno, Tata, Ghia, Iqna, Rendy, Sabdo, Dicky, Salman, Azhar, Aries, Krisna, Edwin, Kaisar, Sholehudin, Aga, Achen, Margo, Bimo, Avant, Ikhsan, Jovan, Niki, Refa, Andria, Agit, Nando, Ryan, dan Yudha atas segala bantuan dan motivasinya, terima kasih atas kebersamaannya selama ini, *you are doing great, we are doing great together* ☺
17. Untuk orang-orang lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terima kasih ☺

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Akan tetapi peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih ada keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang

membangun dari pembaca sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, dan mampu menambah wawasan pengetahuan kita semua.

Jatinangor, Mei 2012

Nike Shabrina

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Tinjauan Pustaka	6
1.5.1 Musik Metal	6
1.5.2 Musik, Perempuan, dan Fesyen	13
1.6 Kerangka Pemikiran	19
1.7 Metode Penelitian	24
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data	24
1.7.2 Jenis dan Sumber Data	27
1.7.3 Analisis Data	28
1.7.4 Unit Analisis	29
1.7.5 Lokasi Penelitian	29
BAB II GAMBARAN UMUM	30
2.1 Aspek Demografi Sosial	31
2.1.1 Geografis	31
2.1.2 Keberadaan Musik Metal di Bandung	33
2.1.3 Status Sosial dan Ekonomi	36
2.1.4 Usia	37
2.1.5 Pendidikan	38
2.1.6 Sarana dan Prasarana	38
2.1.7 Lokasi Penelitian	40
2.2 <i>Metal Genealogy</i>	42

2.3 Atribut Fesyen	48
2.3.1 Tata Rias	48
2.3.2 Busana	56
2.3.2.1 Garmen	58
2.3.2.2 Konsep Warna	68
2.3.2.3 Bentuk Pakaian	72
2.4 Rangkuman	74
BAB III MAKNA SIMBOLIK FESYEN PENGGEMAR MUSIK METAL	76
3.1 Komunitas	77
3.2 Fesyen Penggemar Musik Metal	78
3.2.1 Fesyen Perempuan Penggemar Musik Metal	91
3.3 Makna Simbolik Fesyen Musik Metal	108
3.3.1 <i>Metalhead</i> Perempuan	122
3.3.2 <i>Groupies</i> Perempuan	126
3.4 Rangkuman	129
BAB IV PENGARUH ASPEK DEMOGRAFI SOSIAL TERHADAP FESYEN MUSIK METAL	132
4.1 Tingkat Budaya	132
4.1.1 Perbedaan Jenis Kelamin	132
4.1.2 Bentuk Penyebaran Budaya dan Tren	134
4.2 Tingkat Sosial	140
4.2.1 Status Sosial dan Tingkat Ekonomi	140
4.2.2 Pembentuk Identitas Sosial	148
4.2.3 Sebagai Media Komunikasi Sosial <i>Non Verbal</i>	154
4.3 Rangkuman	157
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	160
5.1 Ringkasan	160
5.2 Kesimpulan	163
5.3 Saran	166
GLOSSARIUM	168

DAFTAR PUSTAKA	174
LAMPIRAN - LAMPIRAN	
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Peta Jawa Barat	33
Gambar 2	Peta Ujungberung	33
Gambar 3	GOR Saparua	35
Gambar 4	Deathfest V	36
Gambar 5	Pusat <i>Scene</i> Metal	41
Gambar 6	Gaya Rambut I	51
Gambar 7	Gaya Rambut II	51
Gambar 8	Gaya Rambut III	52
Gambar 9	Tatto	53
Gambar 10	<i>Body Painting</i>	54
Gambar 11	Tindik	54
Gambar 12	Skarifikasi	55
Gambar 13	<i>Scalping</i>	55
Gambar 14	Bahan Pakaian I	60
Gambar 15	Contoh Pakaian	68
Gambar 16	Bentuk Pakaian II	74
Gambar 17	Contoh Fesyen I	80
Gambar 18	Man Jasad	81
Gambar 19	Aksesoris	83
Gambar 20	Judas Priest	84
Gambar 21	Celtic Frost	84
Gambar 22	Karolina Vell Death	85
Gambar 23	Cincin	86
Gambar 24	Contoh Fesyen II	87
Gambar 25	Contoh Fesyen III	88
Gambar 26	Contoh Fesyen IV	90
Gambar 27	Lambang Maternal Disaster	93
Gambar 28	<i>Black Metal</i> I	94
Gambar 29	<i>Black Metal</i> II	95
Gambar 30	<i>Black Metal</i> III	96
Gambar 31	<i>Black Metal</i> IV	96
Gambar 32	<i>Black Metal</i> V	97

Gambar 33	<i>Death Metal I</i>	98
Gambar 34	<i>Death Metal II</i>	99
Gambar 35	<i>Death Metal III</i>	100
Gambar 36	<i>Death Metal IV</i>	100
Gambar 37	<i>Death Metal V</i>	101
Gambar 38	<i>Gothic Metal I</i>	102
Gambar 39	<i>Boots</i>	102
Gambar 40	<i>Medieval Style</i>	103
Gambar 41	Korset	103
Gambar 42	<i>Gothic Metal II</i>	104
Gambar 43	<i>Metalcore I</i>	105
Gambar 43	<i>Metalcore II</i>	105
Gambar 45	<i>Metalcore III</i>	106
Gambar 46	<i>Power Metal</i>	106
Gambar 47	Lambang Pentagram	110
Gambar 48	<i>Handband I</i>	110
Gambar 49	Baphomet	111
Gambar 50	Kepala Kambing	112
Gambar 51	Salib Terbalik I	113
Gambar 52	Salib Terbalik II	114
Gambar 53	<i>Handband II</i>	114
Gambar 54	Baju Metal	115
Gambar 55	Rantai	115
Gambar 56	Ikat Badui I	116
Gambar 57	Kalung Kujang	116
Gambar 58	BDM	117
Gambar 59	Salam Tiga Jari I	118
Gambar 60	Metal 1 Jari	124
Gambar 61	<i>Metalhead I</i>	124
Gambar 62	<i>Metalhead II</i>	125
Gambar 63	<i>Metalhead III</i>	126
Gambar 64	<i>Groupies</i>	126
Gambar 65	Miracle in Riot	128
Gambar 66	Fesyen Metal I	136
Gambar 67	Salam Tiga Jari II	137

Gambar 68	Salam Tiga Jari III	137
Gambar 69	<i>Handband</i> III	138
Gambar 70	Poster Deathfest	139
Gambar 71	Fesyen Metal II	147
Gambar 72	<i>Stand Booth</i>	149
Gambar 73	Penonton Perempuan	151
Gambar 74	Merchandise I	152
Gambar 75	Fungsi Baju Band sebagai Bentuk Solidaritas	152
Gambar 76	Ikat Badui II	153
Gambar 77	<i>Merchandise</i> II	156

DAFTAR BAGAN/TABEL

Bagan 1	Kerangka Pemikiran	23
Bagan 2	<i>Metal Genealogy</i>	43
Bagan 3	Produk Pakaian Wanita dan Laki-Laki	57
Bagan 4	Busana	58
Bagan 5	Bahan Pakaian	59
Bagan 6	Tinta Sablon I	65
Bagan 7	Tinta Sablon II	66
Bagan 8	Tinta Sablon III	67
Bagan 9	Warna I	70
Bagan 10	Warna II	70
Bagan 11	Warna III	71
Bagan 12	Bentuk Pakaian	73
Bagan 13	Atribut Fesyen	78
Bagan 14	Contoh Fesyen	91
Bagan 15	Perempuan Penggemar Musik Metal	122
Bagan 16	Komposisi Usia	141
Bagan 17	Pasar Fesyen	142
Bagan 18	Fesyen sebagai Media Komunikasi	156

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Daftar Informan
3. Data Set

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini menggambarkan tentang fesyen perempuan penggemar musik metal. Fesyen berawal dari kata *fashion* dalam kamus bahasa yang dapat berarti bentuk; tata-tertib; cara, ragam; dan model (Wasito, T.W. & Wojowarsito, S. 1980). Fesyen sendiri dapat dikatakan menjadi salah satu bagian dari luar fisik seseorang yakni berupa pakaian yang seseorang kenakan yang 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. Dalam buku *Fashion Merchandising (1990)*, fesyen didefinisikan sebagai gaya berbusana yang digunakan oleh mayoritas anggota sebuah kelompok dalam satu waktu tertentu.

Aliran musik metal atau sering disebut *heavy metal* adalah *subgenre*¹ dari musik rock yang muncul di era 60-an di Amerika yang dimotori oleh grup musik Black Sabbath dengan album perdana klasik mereka yang berjudul 'Paranoid', dimana Black Sabbath menjadi ikon bagi aliran musik metal saat itu. Musik metal lahir dari musisi rock yang bosan dengan segala kemunafikan diri mereka sendiri dan keadaan di sekitar mereka.

Sedangkan fokus penelitian di sini mengenai studi tentang fesyen perempuan penggemar musik metal adalah sebuah penggambaran mengenai gaya

¹ Cabang dari suatu aliran musik.

berpakaian perempuan dalam musik *underground*² yang secara tidak langsung menjadi identitas pemakainya.

Antropologi secara harfiah dapat dikatakan sebagai ilmu yang mempelajari tentang manusia beserta kebudayaannya. Menurut Koentjaraningrat (1990 : 193), kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik sendiri dengan cara belajar. Kebudayaan manusia sangat erat hubungannya dengan simbol-simbol, hingga manusia disebut makhluk dengan simbol-simbol. Menurut Geertz (1998: 15), terdapat tiga bagian utama dari sebuah kebudayaan yaitu sistem pengetahuan, sistem nilai, dan sistem simbol yang memungkinkan interpretasi. Adapun titik pertemuan antara pengetahuan dan nilai yang dimungkinkan oleh simbol inilah yang dinamakan makna *system of meaning* (sistem/kesatuan gagasan tentang makna).

Kebudayaan memiliki tujuh unsur universal, salah satunya adalah kesenian. Kesenian merupakan salah satu unsur penting dalam eksistensi suatu kebudayaan. Secara antropologi, kesenian merupakan proses kultural yang memiliki berbagai kategori, mulai dari kategori sederhana sampai dengan ritual, dari kategori kontemporer sampai dengan religious, dari kategori tanpa bentuk sampai dengan kategori yang bermakna. Maksudnya adalah kesenian bukan hanya berbentuk benda fisik, tetapi juga *non* fisik, namun tergantung kepada persepsi, dan definisi yang diberikan, contohnya ketika ada bongkahan logam yang tidak berbentuk dan tidak dianggap objek seni, namun kemudian dibentuk menjadi kalung atau cincin sehingga akhirnya dianggap sebagai hasil kesenian.

² Musik underground adalah jenis aliran subgenre musik yang biasanya mengembangkan suatu cabang kebudayaan (subkultur) meskipun tanpa permintaan pasar khalayak ramai dan bukan sesuatu hal yang komersil.

Berdasarkan itu, ada beberapa elemen dasar dalam seni, yaitu: (1) definisi, (2) gaya (*style*), (3) bahasa, (4) makna yang terstruktur, (5) prinsip moral, (6) sakral/religius, dan (7) komunal. Antropologi juga memfokuskan kepada gaya (*style*) sebagai proses melahirkan suatu seni. (<http://ketjimponegnews.blogdetik.com> /Antropologi Memandang Seni, diunduh pada tanggal 22 Maret 2011).

Perempuan menjadi sosok yang berkontribusi besar dalam menggabungkan fesyen dengan musik, dan musik seringkali mewakili jati diri masing-masing penggemarnya. Tak terkecuali dalam musik metal.

Musik metal identik dengan kaum adam, dan mayoritas peminatnya adalah laki-laki, sama halnya dengan teori yang dikemukakan Sosiolog Gaye Tuchman (1978) dalam karyanya mengenai *pop culture* yang berjudul “*Making News: a Study in The Construction of Reality*”, bahwa adanya diskriminasi gender³ dalam musik yang disebut juga anihilasi (penghancuran) perempuan secara simbolis. Hal ini merujuk pada berbagai representasi atau penggambaran media yang terabaikan, mengesampingkan, memarginalisasikan atau meremehkan kaum perempuan beserta kepentingan mereka. Namun seiring perkembangan musik metal, mulai dari aliran-aliran baru dalam metal hingga gaya permainannya, banyak perempuan yang mulai terlibat dan menggemari musik yang identik dengan ‘amarah’ dan ‘keras’ ini, sekarang mereka lebih bebas mengekspresikan musik dan gaya yang mereka suka.

Tidak semua orang memiliki selera musik yang sama. Begitu juga dengan fesyen, tidak semua orang terpengaruh oleh gaya busana yang sama. Fesyen dan pemakaian atributnya merupakan salah satu unsur dalam budaya musik. Baik

³ Sebuah perlakuan terhadap individu secara berbeda dengan didasarkan pada gender, dan bahwa sesuatu yang keras dan kuat adalah milik laki-laki dan bukan milik perempuan.

itu personil perempuan, hingga penggemarnya juga mempunyai gaya berbusana tersendiri yang mereka tafsirkan dan mereka kenakan. Saat pertunjukan, personil perempuan memakai busana dan aksesoris tertentu yang dapat menunjang penampilannya di atas panggung, fesyen yang khas itu menjadi ciri tersendiri dalam setiap penampilannya yang menunjukkan identitas diri mereka dalam pertunjukan. Musik beraliran pop biasanya personil perempuannya sangat menonjolkan penampilan mereka, baik itu dengan mengenakan pakaian yang minim atau banyak aksesorisnya. Lain halnya dengan musik metal, perempuan yang tergabung dalam grup band metal biasanya cenderung tampil kasual, sekalipun mereka memperhatikan penampilan dan memakai aksesoris tertentu, misalnya pakaian yang didominasi warna hitam, dengan gelang atau kalung yang berwarna hitam atau *army look*⁴, umumnya pembawaan mereka lebih santai karena saat di atas panggung mereka harus leluasa bergerak, terutama ketika melakukan *headbanging*⁵. Sama halnya dengan penggemar dan penikmat musik metal. Mereka datang ke pertunjukan musik metal, melihat komunitas dan musisi yang berkumpul disana, dan mengenakan pakaian yang seragam dengan orang-orang di acara tersebut, atau bahkan meniru fesyen musisi idola mereka. Oleh karena itu, dalam memilih pakaian atau aksesoris yang dikenakan pun tidak hanya bertujuan untuk menutupi aurat sebagai fungsi utama, tetapi karena adanya motivasi-motivasi lain yang sudah berkembang ke tahapan-tahapan yang lebih kompleks, apakah mereka memilih pakaian dengan mempertimbangkan adanya

⁴ Army look adalah tren fesyen dengan motif loreng atau bentuk apapun yang seperti militer. Corak yang khas ini muncul dalam berbagai bentuk, seperti jaket, celana kargo, rok, hingga kaus kaki serta bandana.

⁵ Headbanging adalah jenis tarian yang melibatkan kekerasan, menggelengkan kepala beriringan dengan musik, paling sering rock musik dan musik heavy metal. Untuk The istilah "Headbanger" diciptakan saat tur pertama Led Zeppelin AS pada tahun 1969. Selama pertunjukan di Boston Tea Party, penonton anggota di baris pertama membenturkan kepala mereka terhadap panggung seiring dengan musik.

kesan tertentu dari orang lain atau hanya merupakan salah satu bentuk adaptasi mereka untuk menjadi bagian dalam sebuah pertunjukan musik. Mengacu pada penjelasan di atas, pada penelitian ini penulis hanya mengangkat dan mendeskripsikan tentang fesyen perempuan penggemar musik metal di Kota Bandung. Karena orang-orang yang menjadi informan dalam penelitian ini umumnya berdomisili di Bandung. Di samping itu, penelitian ini juga membahas tentang adanya kategori dalam perempuan penggemar musik metal, serta melihat bagaimana aspek demografi sosial memberi pengaruh dalam fesyen yang dikenakan.

1.2 Perumusan Masalah

Pada penelitian ini, penulis memfokuskan pada fesyen perempuan dalam musik metal. Dari uraian tersebut penulis mencoba merumuskan pertanyaan dengan uraian sebagai berikut :

1. Seperti apa fesyen perempuan penggemar musik metal ?
2. Apa makna simbolis dari logo atau lambang dalam fesyen musik metal ?
3. Adakah pengaruh dari aspek demografi sosial terhadap fesyen yang digunakan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara akademis adalah untuk mendeskripsikan tentang hubungan antara musik dan fesyen, dan memperoleh gambaran mengenai perempuan penggemar musik metal. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk

menggambarkan fesyen dan atributnya, serta fesyen perempuan penggemar musik metal, dikaitkan dengan seberapa besar pemahaman mereka atas fesyen yang dikenakan secara simbolik.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa kegunaan penelitian mengenai studi tentang fesyen perempuan penggemar musik metal yang diharapkan:

- Dapat mendeskripsikan dan memberikan gambaran lebih dalam pada pembaca tulisan ini mengenai perempuan dalam musik metal, fesyen, dan busana yang dikenakan.
- Memberi sumbangan berupa temuan di lapangan, dan memperkaya bahan kajian ilmu Antropologi, khususnya mengenai studi tentang fesyen.
- Merupakan upaya memperluas wawasan pengetahuan dan memperdalam pemahaman mengenai perwujudan budaya dalam suatu unsur musik.
- Bagi penggemar musik, khususnya penikmat dan penggemar *genre* musik metal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mereka tentang fesyen dari musik yang mereka sukai.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1. Musik Metal

Musik metal adalah salah satu aliran musik yang berakar pada aliran rock dan bergerak secara *underground*. Istilah *underground* muncul sebagai

penggambaran bahwa musik metal merupakan salah satu musik yang menentang peraturan, menentang kemapanan. Mereka yang ada pada jalur *underground*, tidak mengharapkan popularitas dan keuntungan besar, yang biasa terjadi pada grup musik yang terlibat dalam perusahaan rekaman musik besar (*major label*). Penyebaran arus informasi musik ini diawali dengan adanya *Fanzine*. *Fanzine* sendiri merupakan salah satu bentuk perwujudan ideologi DIY yang diusung pertama kali oleh komunitas punk dan berkembang ke komunitas *underground* lainnya. *Fanzine* biasanya hanya terfokus pada artis atau kelompok tertentu, diproduksi oleh satu orang, atau kelompok pertemanan, bekerja di rumah mereka, dan dikarakterisasikan oleh semangat atas religius: ‘*Fanzine* mengakumulasi fakta rock dan gossip bukan untuk bacaan massa namun untuk golongan kecil dari para penggemar dan mereka berperang mengenai musik mereka.’⁶ *Fanzine-fanzine* ini terbentuk dari perlawanan terhadap kemapanan media arus utama terutama dalam menulis artikel tentang musik, dan biasanya disebar oleh musisi itu sendiri serta para penikmat musiknya dari berbagai komunitas ke komunitas lainnya. *Fanzine* kemudian menjadi cikal bakal penyebaran musik ini ke seluruh dunia dan pada saat ini penyebaran arus informasi musik lebih didominasi oleh jaringan internet atau melalui *webzine*.

Di Indonesia, musik metal mendapatkan banyak pengaruh dari Barat. Musik metal merupakan hasil perkembangan dari musik rock yang kemudian berkembang secara pesat. Salah satu band metal yang dianggap sebagai pendiri musik metal dan paling berpengaruh hingga saat ini adalah Black Sabbath, yang berasal Amerika. Musik metal seringkali sulit untuk dibedakan, terlihat sama

⁶ Shuker, Roy. 1998. *Popular Musik: The Key Concepts*. Routledge: London. Hal. 119

namun memiliki perubahan kecil dalam keseluruhan struktural, temperamental, instrumental dan vokalnya. Ada beberapa *subgenre* dalam musik metal, diantaranya *heavy metal*, *glam metal*, *folk metal*, *underground metal* (*trash metal*, *black metal*, *death metal* dan *speed metal*), *alternative metal*, *grunge*, *deathcore*, *metalcore*, dan *mathcore*.

Musik metal umumnya diidentikkan dengan musik *underground* yang terkesan urakan, anarkis, liriknya kasar, sifat keras, kejam, identik dengan kekerasan, dan mengandung persepsi negatif di mata masyarakat, karena dari segi penampilan dan gaya bermusik orang menilainya sangar. Aliran musik ini juga dianggap sebagai musiknya laki-laki, karena mayoritas peminatnya adalah laki-laki, fesyen yang dikenakan pun dominan berwarna hitam sehingga terkesan maskulin. Selain itu, musik metal di Indonesia, khususnya di Kota Bandung mayoritas *indie*, bukan *mainstream*, karena masih ada stigma dari pihak-pihak label yang sangsi akan aliran musik jenis ini, ada anggapan bahwa musik metal bukan musik yang komersil yang bisa mendatangkan keuntungan untuk pihak label. Padahal penggemar musik metal tidak sedikit, dan terdiri dari berbagai kalangan. Namun, tidak sedikit yang salah mengartikan tentang aliran musik metal, karena biasanya mereka tertarik dengan aliran musik ini bukan karena suka melainkan ikut-ikutan teman. Ada sebagian yang menyatakan musik metal sebagai musik *heavy metal*, padahal aliran ini memiliki banyak *subgenre* di dalamnya, selain itu terkadang orang-orang tua dan gadis remaja menganggap semua musik rock sebagai *heavy metal*. Hanya karena mereka tidak mengenal keragaman dalam *genre* musik, dan menganggap musik metal itu musik yang suaranya keras.

Padahal musik metal berbeda dengan musik rock, tidak hanya pada musiknya saja namun juga lirik-liriknya. Menurut Jeffrey Jensen Arnett dalam

bukunya *Metalheads: Heavy Metal Music and Adolescent Alienation* (1996), musik metal tidak membahas masalah percintaan, dan bukan hanya tentang laki-laki dan perempuan, namun juga tentang cinta sebagai jawaban akan penyakit sosial di dalamnya seperti musik rock. Metal lebih membahas mengenai setan, sisi gelap manusia serta pengalamannya.⁷ Lirik yang berbeda ini adalah bentuk perwujudan dari bagaimana seorang musisi menciptakan sesuatu yang orisinal, yang berbeda dari band-band lain yang umumnya membahas seks, cinta, perdamaian, persahabatan, dan seterusnya, maka semua itu akan dibalikkan dengan membahas alienasi, ancaman, penghancuran dan kekecewaan. Perbedaan konten lirik yang diusung oleh musik metal ini menjadikan mereka sebagai subkultur dari musik rock. Lirik-liriknya lebih mengekspresikan kemarahan dan protes terhadap kondisi manusia, dunia dan politik. Lirik-lirik musik metal mengenai fantasi dan agresi (perang, kematian dan kegilaan) yang memberikan respon berlawanan terhadap krisis urban.⁸

Pada lirik lagunya, tidak terdapat hal-hal atau peristiwa yang menyenangkan atau membahagiakan hati. Semua lirik lagunya berisi tentang kegundahan hati, luapan emosi, kekesalan terhadap sesuatu, dan kenyataannya, musisi metal termasuk musisi yang sangat cerdas, karena ia dapat fokus dalam menulis lirik dengan makna yang dalam dan memainkan musik yang ritmenya rumit. Meskipun beberapa band dari *subgenre death metal* dan *thrash metal*, seperti Slayer, Cannibal Corpse dan Morbid Angel menggunakan konsep satanisme dalam musik dan penampilan mereka, namun sangat sedikit musisi

⁷ Arnett, Jeffrey Jansen. 1996. *Metalheads: Heavy Metal Music and Adolescent Alienation*. Harper Collins Publisher: Amerika Serikat. Hal. 43

⁸ Connel, John & Chris Gibson. 2003. *Sound Tracks: Popular music, identity and place*. Routledge: London. Hal. 79

black metal yang benar-benar memiliki keyakinan setan, dan cenderung untuk mencoba tidak mempromosikannya.

Ciri- ciri permainan band-band metal diantaranya, teknik gitar yang cepat, di dalam *rhythms* yang cepat dan keras, dan banyak memainkan *power chord*. Setelan gitar di *chord D* atau di *chord C* hingga yang lebih rendah lagi. Lalu pada drum, dimainkan dengan sangat bertenaga, terkadang bersamaan dengan pukulan *snare drum* dengan gaya yang menghentak, dan juga bisa bermain lambat, tergantung dengan suasana musik. Contohnya pada saat *interlude* atau pembukaan dalam musik. Kemudian biasanya settingan keyboard, biola, choir, dan organ menyerupai setelan musik gereja supaya meniru suara katedral dan orkestra yang terasa sejuk, dingin, samar, dan menyedihkan. Sedangkan dalam performa, band-band metal cenderung tidak suka bermain *live* dan lebih bermain gaya, dan tampil sesangar mungkin.

Kebanyakan band-band metal yang liriknya mengandung kekerasan atau citra yang mengganggu telah dinyatakan bahwa konten mereka tidak untuk dianggap serius. Seperti yang dikatakan oleh salah satu informan penulis, Uruki, mengenai musik metal:

“Metal bukan identik dengan atheis, bukan juga aliran sesat, bukan pula sebuah agama. Pada dasarnya metal hanyalah sebuah genre musik yang tercipta dari skill dan teknik. Totalitas dan idealism dalam musiknya, filosofi dalam liriknya, dan penampilan sebagai bentuk visualisasinya. Mungkin nggak semua orang mampu memainkannya, dan nggak semua orang kuat mendengar musiknya, dan bisa mencernanya.”

Berdasarkan tanggapan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebenarnya bahwa penggemar musik metal tidak harus selalu identik dengan kekerasan, dan sifatnya sangar. Contohnya ada grup band metal Purgatory yang mayoritas

liriknya berasal dari ayat-ayat Alquran, dan grup band Tengkorak yang selalu rajin mengadakan pengajian seminggu sekali. Intinya jangan hanya sekedar menilai sesuatu dari tampilan luarnya saja. Contoh lainnya pada *subgenre black metal*, aliran musik ini seringkali dikaitkan dengan pemujaan terhadap setan karena anggota bandnya menggunakan simbol-simbol gelap, misalnya pakaian yang serba hitam.

Tetapi musik metal yang sekarang tidak harus selalu berwarna hitam, warna hitam memang warna yang identik dengan musik tersebut namun tidak wajib, dan simbol-simbol yang terdapat dalam busana anak metal pun tidak semua mengetahui maknanya, bisa saja dipakai karena bagus, atau supaya terlihat seperti anak metal. Mereka memakai fesyen yang seperti itu, karena yang mereka lihat di sekitarnya atau dari grup band yang mereka sukai juga mengenakan busana yang seperti itu, sehingga fesyen tersebut perlahan juga diaplikasikan ke dalam dirinya.

Musik metal tidak hanya digemari oleh remaja, bahkan hingga orang dewasa pun menyukainya, hal ini juga berpengaruh pada fesyen yang dikenakan, biasanya justru tidak bergaya seperti anak metal, karena usia mempengaruhi penampilan seseorang, dan di dalam pemikiran mereka yang terpenting adalah menyukai dan mengikuti perkembangan musiknya.

Oleh karena itu, di dalam penelitian ini penulis menggunakan konsepsi interaksionisme simbolik yang diungkapkan oleh Herbert Blumer (1969). Bagi Blumer (1969) interaksionisme simbolis bertumpu pada tiga premis, antara lain; (1) Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka, (2) Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia, (3) Makna dimodifikasi dalam proses interpretif. Hal tersebut menjadi landasan penulis untuk mengungkapkan seperti apa fesyen perempuan penggemar

musik metal, dan makna simbolik dari lambang-lambang atau logo yang terdapat dalam fesyen musik metal.

Manusia saling menerjemahkan dan mendefinisikan tindakannya. Tanggapan seseorang didasarkan atas “makna” yang diberikan terhadap tindakan orang lain, interaksi antar individu, diperantarai oleh penggunaan simbol-simbol, interpretasi atau saling berusaha untuk saling memahami maksud dari tindakan masing-masing. Sehubungan dengan penelitian ini, contoh nyatanya dalam film dokumenter Antropologi musik metal yang berjudul “*Headbanger’s Journey*” pada tahun 2005 dan “*Global Metal*” (2008) yang disutradarai oleh Sam Dunn, yang memperlihatkan bahwa musik metal tumbuh secara global dalam masyarakat marjinal yang miskin, atau tertekan secara sosial, ekonomi, dan politik seperti kediktatoran. Sehingga makna yang ditangkap awalnya dalam musik metal adalah musik yang identik dengan kekerasan, sangar, mayoritas penikmatnya adalah laki-laki, penuh dengan *headbanging*, *moshing*, rambut panjang, lagu yang sulit dicerna, serta penuh dengan teriakan. Pakaian hitam yang menjadi ciri utama aliran musik ini, juga sebagai simbol pemberontakan dan untuk menunjukkan kesan ‘gelap’ dari musik metal. Namun di Kota Bandung sendiri, ciri-ciri dari budaya metal umumnya telah dimodifikasi menjadi sebuah pemahaman dan penampilan yang baru. Tidak selalu dengan baju hitam, terkadang memakai baju batik, ikat kepala Sunda, dan lirik lagu berbahasa Sunda. Untuk perempuan penggemar musik metal pun tidak harus selalu berpakaian *tomboy*, fesyen yang dikenakan bisa berupa rok hitam dan baju grup band metal. Hal tersebut merupakan bentuk visualisasi dari simbol *non* verbal, yang direalisasikan dalam gerakan anggota tubuh, gerak isyarat, pandangan, tindakan, penampilan, dan

seluruh bahasa tubuh yang dimaksudkan untuk menyampaikan makna sebagai pesan kepada orang lain.

Adanya pemaknaan baru ini tidak dapat terjadi jika tidak adanya interaksi sosial antara orang-perorangan, dengan kelompok, antara musisi dengan penggemarnya. Karena suatu interaksi sosial tidak terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Unsur-unsur komunikasi menjadi faktor penentu dalam interaksi sosial, karena komunikasi menggunakan lambang, memberi arti interpretasi kepada lambang, merupakan nilai-nilai individu dan nilai kelompok, dan menunjukkan tujuan lambang. Bagaimana hasil interaksi sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi ini.

1.5.2. Musik, Perempuan, dan Fesyen

Musik, lagu dan fesyen merupakan salah satu hasil cipta, karya, karsa manusia yang berbentuk seni. Musik secara umum sangat penting bagi kehidupan masyarakat pendukungnya, diantaranya sebagai sarana komunikasi dan representasi simbolis. Musik adalah bagian dari tingkah laku manusia yang tidak dapat dilepaskan dari budaya tertentu dan sebagai salah satu karya seni dapat dipahami sebagai simbol dalam komunikasi. Berkaitan dengan perempuan, perempuan seringkali menjadi inspirasi bagi banyak pencipta lagu dalam menghasilkan sebuah karya seni, termasuk terus mengikuti dan mengenal tren musik yang sedang berlangsung. Menurut definisi dalam *Kamus Bahasa Indonesia* disebutkan, perempuan adalah orang (manusia) yang mempunyai vagina, dapat menstruasi, hamil, melahirkan anak dan menyusui. Berbeda dengan wanita yang

mempunyai arti perempuan yang berusia dewasa. Perempuan secara langsung menunjuk kepada salah satu dari dua jenis kelamin, meskipun di dalam kehidupan sosial selalu dinilai sebagai *the other sex* yang sangat menentukan status dan peran perempuan (Wasito, 2004). Adanya perbedaan ini melahirkan konsep gender yang mempunyai dua kategori yang saling bertentangan, yakni maskulinitas (*masculinity*) dan feminitas (*femininity*). Maskulinitas adalah suatu stereotipe tentang laki-laki, sementara feminin merupakan stereotipe tentang perempuan. Stereotipe maskulinitas dan feminitas ini meliputi; kepribadian, pekerjaan, penampilan fisik, orientasi seksual dan sebagainya. Dalam hal kepribadian, misalnya bahwa laki-laki berciri watak yang terbuka, kasar, agresif, dan rasional, sementara perempuan bercirikan tertutup, halus, keibuan, lemah lembut dan emosional. Perempuan mengurus pekerjaan rumah tangga (domestik), sedangkan laki-laki untuk ke luar rumah (publik).

Mansour Fakih sendiri, mengategorikan perempuan sering dianggap sebagai manusia yang lemah lembut, cantik, emosional, serta keibuan. Marginalisasi perempuan yang muncul kemudian menunjukkan bahwa perempuan menjadi *the second sex*, seperti juga sering di sebut sebagai “warga kelas dua” yang keberadaannya tidak begitu diperhitungkan. (Sungkono, 2005).

Kecenderungan menampilkan fesyen yang lebih baik dan menarik juga lebih diperhatikan oleh perempuan, karena secara naluriah perempuan ingin tampil lebih cantik, menarik dan menganggap pakaian merupakan simbol dari kecantikan dan keindahan. Perempuan, sebagai pengguna dan penikmat fesyen terbesar, cenderung beranggapan bahwa fesyen dapat menunjukkan identitas diri, gaya, dan menambah kepercayaan diri. Biasanya fesyen yang dikenakan perempuan

berwarna cerah, dan perempuan seringkali dipandang sebagai sosok yang feminin, berbeda dengan laki-laki yang harus tampil maskulin. Anggapan itulah yang membuat fesyen sebagai salah satu kebutuhan utama perempuan, dan setiap perempuan berusaha menggambarkan dirinya melalui barang yang dikonsumsinya antara lain, pakaian, sepatu, tas dan perlengkapan lainnya yang ketika dikenakan dapat membuat mereka nyaman dan percaya diri di lingkungan tempatnya berada.

Kajian tentang musik tidak terlepas dari sistem sosiokultural yang ada, yaitu sistem sosiokultural yang seringkali disebut dengan kebudayaan oleh para antropolog. Sistem sosiokultural merupakan hal yang penting dalam hubungannya dengan kajian tentang musik dan fesyen karena sistem sosiokultural menekankan bahwa dinamika sosial merupakan suatu bagian terpadu dari institusi dan pengetahuan tentang fesyen dalam budaya musik. Penulis mengkaji hubungan-hubungan antara perempuan, musik dan fesyen berdasarkan pandangan interaksionis. Perempuan dan fesyen yang mereka kenakan dalam tradisi musik tidak dipandang sebagai elemen-elemen yang statis, sebaliknya, bagaimana musik dan fesyen menciptakan bentuk-bentuk realita sosial dan ekspresif dalam gaya berbusana seseorang. Dalam bertindak, berperilaku, dan mencontoh sesuatu hal seseorang menggunakan pengetahuan sebagai suatu arahan bagi perilaku untuk mempelajari nilai-nilai dan teknik-teknik yang diperoleh dari orang-orang di sekitar mereka. Dapat dikatakan bahwa fesyen perempuan penggemar musik metal termasuk dalam kebudayaan ekspresif, dan merupakan perilaku yang dipelajari melalui proses-proses tertentu seperti adaptasi serta berdampak pada modifikasi kebudayaan, yaitu dalam musik dan gaya berbusana. (Schutz dalam Karwati 2007/2008 : 11).

Fesyen mempengaruhi apa yang kita kenakan, bagaimana kita hidup, dan bagaimana kita memandang diri sendiri. Cara berpakaian yang mengikuti fesyen juga memperlihatkan kepribadian dan idealisme kita. Seperti dikatakan oleh Jacky Mussry, Partner / Kepala Divisi Consulting & Research MarkPlus&Co, bahwa gejala ramai-ramainya berbagai produk mengarah ke fesyen datang saat konsumen ingin diakui keberadaannya sebagai suatu pribadi. Karena itu, mereka sengaja membentuk identitasnya sendiri dan kemudian bersatu dengan kelompok yang selaras dengannya. Inilah kebanggaan seseorang jika bisa masuk ke dalam apa yang sedang menjadi kecenderungan umum, karena berarti ia termasuk modern karena selalu mengikuti tren. Sedangkan tren adalah sesuatu yang sedang digemari oleh banyak orang, cirinya seperti ketika sedang berjalan di mall atau di tempat-tempat tertentu dan melihat ada sebuah kesamaan pada beberapa orang yang melewati anda, maka itulah tren yang sedang berlaku, seperti tren pakaian grup band, legging, dan lainnya. ([www.swa.co.id/Menangkap Dinamika Sukses Bisnis Fashion](http://www.swa.co.id/Menangkap_Dinamika_Sukses_Bisnis_Fashion), diunduh pada tanggal 08 September 2010).

Atribut fesyen seperti pakaian atau aksesoris juga dikategorikan sebagai barang yang mempunyai arti simbolik ketika memakainya, kesan yang ditimbulkan dan kepuasan psikologis. Menurut Kaiser (1990), pakaian dapat memperlihatkan status sosial pemakainya, penampilan dan karakteristik pribadi mereka. Banyak faktor psikologis yang berperan dalam menjelaskan mengapa orang termotivasi untuk mengikuti fesyen. Antara lain kesesuaian (*conformity*), mencari variasi (*variety-seeking*), kreativitas pribadi (*personal creativity*) dan daya tarik seksual (*sexual attraction*). Hasilnya, setiap kelompok punya *fashion innovator*⁹-nya sendiri yang memperkenalkan tren fesyen. Fesyen selalu menjadi

⁹ Fashion innovator adalah orang yang menjadi trendsetter / panutan dalam berbusana.

proses yang kompleks mengenai variasi, imitasi dan diferensiasi, adopsi dan penolakan terkait dengan lingkungan sosial seseorang.¹⁰

Dalam musik metal, fesyen merupakan suatu identitas bagi penggemar, musisi maupun bagi *metalheads*. Identitas dilihat dari apa yang dikenakan oleh sekelompok orang atau individu dan menurut Eriksen (2004: 156-1 57) identitas sosial ialah, "*social identification has to do with which groups a person belongs to, who he or she identifies with, how people establish and maintain invisible but socially effects boundaries between us and them.*" Mengacu pada penjelasan di atas dapat disimpulkan identitas merupakan suatu ciri yang dapat dimaknai melalui tanda, simbol-simbol, kepercayaan, sikap, dan gaya hidup. Identitas dianggap bersifat personal sekaligus sosial dan menandai bahwa "kita sama atau berbeda" dengan yang lain (*the others*). Misalnya, sekelompok orang yang memiliki rambut panjang dengan baju berwarna hitam dengan gambar-gambar seperti tengkorak dan setan, yang menandakan bahwa mereka adalah sekelompok anak metal. Pada penelitian ini, identitas digunakan untuk memahami peranan fesyen yang dikenakan perempuan penggemar musik metal, dan dalam suatu subkultur metal identitas dibangun dari pemikiran-pemikiran individu yang ada di dalamnya.

Hitam merupakan warna yang mendominasi fesyen mereka sebagai warna yang mencitrakan kegelapan. Sementara itu, penggemar musik metal biasanya menggunakan *t-shirt* band-band favorit mereka sebagai identitas. Logo-logo serta gambar-gambar sampul album mereka diaplikasikan pada t-shirt tersebut. Selain itu, ada pula gambar-gambar yang diaplikasikan untuk menyampaikan pesan.

¹⁰ www.digilib.ui.ac.id/ Pola Perilaku Fashion, diunduh pada tanggal 25 Februari 2011.

Misalnya, gambar-gambar kekejaman perang yang menggambarkan ketidaksenangan dan kerusuhan. Diluar itu, para penggemar mereka mengaplikasikan fesyen sesuai keinginannya. Hal ini sehubungan dengan yang dikatakan Troxell dan Stone dalam bukunya *Fashion Merchandising*, yaitu fesyen didefinisikan sebagai gaya berbusana yang di terima dan digunakan oleh mayoritas anggota sebuah kelompok dalam satu waktu tertentu. Maksudnya, dalam konteks ini fesyen dalam musik metal bukan sebagai entitas tetap, melainkan sesuatu yang diciptakan, sesuatu yang selalu dalam proses. Fesyen dalam musik metal dapat berubah dan mengalami modifikasi seiring dengan *sub genre* musik metal yang semakin bervariasi.

Awalnya musik metal memang identik dengan laki-laki, sehingga ada anggapan bahwa perempuan yang terjun ke musik metal, baik itu sebagai penggemar atau musisi harus terlihat maskulin, dan jauh dari penampilan feminin. Padahal ada juga *subgenre* musik metal yang para perempuannya memakai *dress* atau rok ketika datang dalam sebuah pertunjukan, dan fesyen perempuan penggemar musik metal tidak selalu monoton dengan celana panjang hitam atau *army look*, namun warna hitam tetap mendominasi dan menjadi citra spesifik dari fesyen musik metal yang akan terus diingat.

Proses fesyen mempengaruhi semua tipe fenomena budaya, seperti musik, kesenian, arsitektur, bahkan sains. Solomon (2004) dalam bukunya '*Consumer Behaviour: European Perspective*', mengemukakan bahwa fesyen adalah proses penyebaran sosial (*social-diffusion*) dimana sebuah gaya baru diadopsi oleh kelompok konsumen. Fesyen mengacu pada kombinasi beberapa atribut yang harus dievaluasi secara positif oleh kelompoknya. Dalam lingkup pakaian, gaya adalah karakteristik penampilan bahan pakaian, kombinasi berbagai atribut dalam

pakaiannya yang membuatnya berbeda dengan pakaian lain. Contohnya, rok sebagai salah satu gaya berpakaian bagi wanita, pilihan lainnya adalah celana. Gaya suatu saat bisa diterima dan suatu saat bisa pergi, namun gaya yang spesifik akan tetap diingat.¹¹

Kebutuhan akan fesyen didasari oleh adanya kebutuhan konsumen dan motivasi seseorang untuk melakukan hal tersebut. Motivasi dapat berupa motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang bersifat intinsik adalah ketika perempuan benar-benar menyukai musik metal dan berusaha untuk mengenal budaya musik tersebut hingga ikut memakai fesyen yang khas seperti anak metal, ia mendapat kepuasan dengan hal tersebut karena menyukainya. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah faktor lain di luar dari musik metal itu sendiri yang membuat seorang termotivasi seperti status ataupun pertemanan.

1.6 Kerangka Pemikiran

Untuk lebih memberikan arah terhadap penelitian yang dilakukan, maka penulis membuat suatu kerangka pemikiran sehingga penelitian yang dikerjakan dapat dideskripsikan dengan lebih jelas. Dalam penelitian ini, fesyen dan aksesoris yang dikenakan merupakan perwujudan dari karya seni yang ada dalam budaya manusia. Sistem kesenian sendiri merupakan salah satu unsur universal yang terdapat pada tiap kebudayaan manusia, yang dalam prosesnya dapat menyalurkan atau memberikan kesan terhadap pelakunya. Secara keseluruhan, fesyen perempuan penggemar musik metal dapat dilihat sebagai sebuah proses seperti berikut; Perempuan tidak bisa meninggalkan fesyen dalam kesehariannya,

¹¹ www.digilib.ui.ac.id/ Pola Perilaku Fashion, diunduh pada tanggal 25 Februari 2011

secara naluri kaum perempuan lebih memperhatikan busana dan aksesoris yang mereka kenakan, baik itu supaya terkesan natural, mewah, feminin dan maskulin. Di lain pihak, fesyen dan pakaian terus berkembang secara politis, sehingga fesyen dan pakaian berada di antara sarana-sarana yang memelihara atau mereproduksi ketimpangan-ketimpangan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Barnard, 1996: 8). Penelitian ini menarik untuk dilakukan karena fesyen dan keterkaitannya dengan musik akan menunjukkan pada sosial dan kultural yang membentuk diri kita sebagai makhluk sosial dan kultural. Selain itu, menurut Roland Barthes (2001: 144), kehidupan masyarakat yang maju dan berprestasi dalam meraih harapan yang lebih baik, juga membuat seseorang ingin menampilkan sesuatu yang lebih dan berbeda ketika orang lain melihatnya, yang kemungkinan ditujukan untuk menarik perhatian orang lain dan ingin mendapat pengakuan dari status sosial di lingkungannya. Jadi, dapat dilihat bahwa fesyen merupakan suatu kebutuhan. Jika dihubungkan dengan penelitian ini, fesyen merupakan kebutuhan bagi individu dalam bermasyarakat, dan seperti apa fesyen yang dikenakan bertujuan untuk menampilkan gaya yang berbeda. Kondisi ekonomi yang cukup juga memungkinkan seseorang mengenakan aksesoris yang dapat menunjang penampilannya, supaya menarik perhatian orang lain yang melihatnya.

Seterusnya fesyen akan selalu berkembang sesuai dengan zaman dan dipengaruhi kondisi sosial budaya di lingkungan kelompoknya masing-masing. Sama halnya ketika perempuan menjadi penggemar musik metal, dia akan beradaptasi dengan lingkungan kelompok dan gaya yang sesuai dengan aliran musik yang ada agar terlihat seragam, dia akan tampil lebih maskulin, lebih *tomboy*, dan tidak menunjukkan sifat femininnya sebagai perempuan, terlebih

untuk musisi perempuan, ia juga memunculkan sisi individualitasnya, yaitu dengan menonjolkan penampilannya agar terlihat berbeda diantara teman-teman grupnya, karena ia perempuan namun mampu bersaing dan membawakan musik yang beraliran keras dan identik dengan dunia laki-laki, musik yang penuh dengan teriakan dan terkesan berantakan. Mereka mengenakan fesyen tertentu dalam *gigs-gigs* musik metal supaya keberadaan mereka sebagai perempuan diakui dalam komunitas yang didominasi laki-laki tersebut. Dimulai dari atribut-atribut dalam fesyen, seperti tata rias, dan busana yang dikenakan pun mempunyai gaya tersendiri. Selain itu, pada umumnya perempuan memakai pakaian yang berwarna-warni seperti putih, merah, hijau, atau merah muda. Namun biasanya ketika datang ke pertunjukan musik metal, perempuan penggemar musik tersebut justru berpakaian serba hitam atau *army* supaya terlihat seragam dan sebagai bentuk adaptasi dengan kelompoknya.

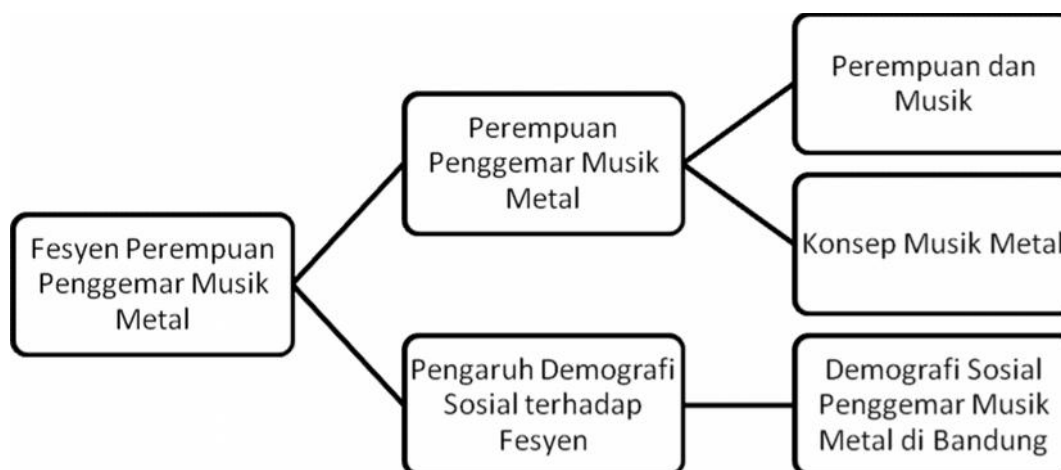
Contohnya dalam hal ini ketika musisi perempuan tersebut berada dalam sebuah pertunjukan musik metal, ia akan berusaha memberikan tampilan yang berbeda supaya keberadaannya diakui dalam komunitas musik tersebut dan mempunyai kesan-kesan tersendiri bagi yang melihatnya. Lalu, bagi penggemar musik metal yang menyaksikannya, fesyen dan tingkah laku musisi tersebut saat pertunjukan akan diingat, dan menghasilkan pandangan tersendiri yang nantinya apakah akan ditiru atau tidak. Fesyen bukan hanya sesuatu yang dikenakan, tetapi juga dilakukan, karenanya tidak hanya gaya busana dan aksesoris yang ditonjolkan, tetapi juga gaya panggung yang ditampilkan perempuan tersebut dan kosmetika.

Semula fesyen memang hanya sebagai kebutuhan manusia, namun sekarang fesyen memiliki fungsi lain, yakni sebagai media komunikasi.

Maksudnya, mulai dari status sosial dan pekerjaan bisa dilihat dari fesyen yang dipakai seseorang. Fesyen menjadi media komunikasi ideologi musik metal seperti busana yang dikenakan, aksesoris, kosmetika, dan gaya pertunjukan sebagai media untuk penyampai pesan-pesan ideologi musik tersebut. Contohnya seperti kaus juga dipakai untuk penanda suatu golongan atau komunitas yang ada di masyarakat. Pergeseran fungsi inilah yang memunculkan dua persepsi berbeda tentang kegunaan kaus pada suatu kelompok atau komunitas, terutama komunitas musik metal. Kaus atau yang dalam bahasa asing disebut dengan *t-shirt* merupakan salah satu elemen dalam fesyen yang menampilkan elemen-elemen visual seperti gambar, tulisan, atau penggabungan keduanya. Kaus selain berfungsi sebagai penutup tubuh juga sebagai media komunikasi visual representasi dari ideologi dan nilai-nilai musik metal, serta semangat yang coba ditampilkan lewat kaus. Tetapi dibutuhkan pemahaman untuk dapat mengartikan dan mengapa perempuan menyukai musik metal dan memperlihatkan sebuah fesyen yang mencirikan musik tersebut.

Dalam pemakaian aksesoris pun juga digunakan sebagai bentuk pemahaman terhadap musik metal. Karena metal sebagai suatu bentuk identitas tidak lepas dari proses interpretasi masyarakat, biasanya penggunaan aksesoris metal dilihat sebagai suatu hal yang sia-sia dan merugikan, padahal bagi musisi metal itu sendiri merupakan suatu usaha simbolisasi yang dilakukan dalam membentuk jati diri musiknya. Lirik pada musik metal banyak bertema tentang teguran, peringatan, kritik sosial terhadap pemerintah, pemberontakan, dan kematian. Secara internal, aliran ini merupakan gerakan perlawanan terhadap kemapanan budaya *rock*. Secara eksternal, aliran ini juga sebagai media komunikasi yang salah satunya diwujudkan dalam bentuk fesyen. Fesyen dapat

dikategorikan berdasarkan di kelompok mana fesyen tersebut digunakan. Fesyen dalam musik metal disebut juga sebagai *mass fashion* atau *volume fashion* karena mengacu pada gaya dan desain yang dapat diterima publik lebih luas. Dari aspek ekonomi, jenis fesyen ini biasanya diproduksi dan dijual dalam jumlah banyak dengan harga murah sampai relatif mahal. Mengacu pada anggapan tersebut, mengapa perempuan-perempuan tersebut memilih menyukai musik metal, lalu seperti apa perempuan penggemar musik metal, dan fesyen yang biasa mereka kenakan ketika berada dalam pertunjukan musik metal. Kemudian, lambang-lambang yang mempunyai makna simbolik dalam fesyen musik metal, serta adakah kaitannya aspek demografi sosial dalam fesyen yang dikenakan. Berdasarkan uraian mengenai asumsi-asumsi di atas, maka fesyen perempuan penggemar musik metal dapat digambarkan dalam suatu kerangka pemikiran sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Pemikiran

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskripsi, yang bermaksud menggambarkan fesyen dari perempuan penggemar musik metal. Pendekatan penelitian yang digunakan penulis adalah pendekatan kualitatif. Dalam pendekatan kualitatif, pengetahuan tentang musik metal, simbol, dan ungkapan yang ada pada saat observasi dan berdasarkan informan yang diteliti mengenai seperti apa fesyen yang mereka kenakan, dan digunakan sebagai data dalam penelitian ini. Di samping itu penelitian ini juga menggunakan metode studi interpretatif kualitatif, yaitu sebuah bentuk riset yang bersifat subyektif, artinya makna yang dihasilkan adalah bersifat subyektif, namun, subyektifitas juga yang mengandung kebenaran. Menurut Hidayat Nata Admadja, seperti dikutip Sungkono, landasan yang dijadikan dasar tempat manusia membangun penelitian adalah subyektifitas, subektifitas kitalah yang bicara, yang mengambil keputusan mengenai kebenaran sesuatu. Bahkan subyektifitas itulah yang mengambil keputusan tentang ditegakkannya rasionalisme, empirisme, objektivitas dan relativitas dalam dunia ilmiah (Sungkono, 2005).

Di samping itu, penelitian mengenai fesyen dalam musik metal ini dibatasi oleh waktu dan tempat, dan studi yang dipelajari berupa peristiwa, aktivitas, atau individu.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, kualitas riset sangat tergantung pada kualitas dan kelengkapan data yang dihasilkan. Pada penelitian ini ada

beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam upaya untuk memperoleh gambaran tentang fesyen perempuan dalam musik metal yang menjadi fokus penelitian, antara lain :

a. Observasi / pengamatan

Metode observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati secara langsung. Menurut Vredendregt (dalam Danandjadja 1994: 104), pada permulaan masa perkembangan ilmu Antropologi, metode pengamatan (observasi), terutama yang disertai dengan partisipasi merupakan teknik pengumpulan data yang paling diutamakan, karena merupakan sebagian dasar penelitian lapangan (*fieldwork*). Dengan ikut berpartisipasi langsung penulis mengharapkan dapat mengenal dan membina hubungan yang baik dengan para informan. Di dalam melakukan pengamatan, penulis mengikuti berbagai kegiatan, antara lain menonton acara musik metal secara langsung, ataupun menemani mereka sekedar kumpul-kumpul di *base camp* dengan penggemar musik metal lainnya dan di tempat acara dari pagi hingga acara selesai.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seorang informan. Di dalam penelitian fesyen musik metal ini penulis melakukan wawancara dengan cara bercakap-cakap secara langsung atau tatap muka yang dilakukan secara informal dan terbuka guna memperoleh informasi berdasarkan data yang dibutuhkan. Dengan musisi metal, wawancara dilakukan sewaktu kegiatan kumpul-kumpul anggota band, bisa di sebuah acara musik, ataupun *base camp* mereka. Selain itu untuk

penggemar dan pengunjung acara musik, wawancara dapat dilakukan di tempat acara berlangsung. Selanjutnya, pengujian hasil kebenaran wawancara harus dilakukan, agar data-data yang kita peroleh di lapangan dapat dipertanggungjawabkan mutunya. Untuk itu, caranya antara lain dengan *meng-cross check-an* dengan informan lain dengan daftar pertanyaan yang sama. Ataupun dengan melihat kenyataan berdasarkan pengamatan kita sendiri (Danandjadja, 1994: 196). Contohnya ketika melakukan observasi ke lapangan, penulis juga melakukan wawancara dengan informan di tempat, setelah itu mengumpulkan data dari informan yang lainnya, kemudian membandingkan hasil dari data yang didapat selama pengamatan dengan hasil wawancara, dan data sekunder yang telah dikumpulkan.

Dalam proses wawancara, setiap pertanyaan yang muncul tidak terlepas dari pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Penggunaan pedoman wawancara dimaksudkan agar setiap pertanyaan yang ditanyakan kepada informan tidak melenceng dari fokus penelitian dan agar setiap jawaban dari informan diharapkan dapat menjawab substansi dari rumusan masalah yang terfokus pada pertanyaan penelitian (Danandjadja, 1994: 102). Informan dalam penelitian ini ditentukan secara *purposive*, atau sesuai dengan kebutuhan penelitian, kepada mereka kemudian diminta arahan, saran, petunjuk, mengenai siapa sebaiknya yang menjadi informan berikutnya yang menurut mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, informasi yang dicari. Teknik pengambilan informasi ini disebut juga teknik bola saju (*snowball*), dan beberapa informan dalam penelitian ini terdiri dari, (1) Musisi metal perempuan, (2) Penggemar musik metal, dan (3) Vendor pakaian di Bandung.

Adapun informan dalam penelitian ini adalah teman penulis, dan orang-orang yang dikenal penulis selama melakukan pengamatan, dan berdasarkan pengalaman penulis ketika bekerja sama dengan vendor dan perusahaan garmen di Bandung selama tiga tahun (2008-2011).

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan pun dilakukan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan, mulai dari mencari referensi dan informasi berupa data-data yang menunjang di dalam penelitian tentang fesyen, diperoleh dan dikaji melalui buku-buku, majalah, jurnal ilmiah, maupun media elektronik seperti film dan internet.

1.7.2 Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Data Primer

Merupakan jenis data yang diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian, yang hasilnya diperoleh melalui observasi dan wawancara.

b. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh melalui buku-buku atau referensi yang berhubungan dengan objek penelitian dan berfungsi sebagai data tambahan dari lapangan untuk mengabsahkan data primer yang telah ada.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif yang dapat berupa foto-foto yang diambil peneliti saat penelitian berlangsung.

1.7.3 Analisis data

Pada penelitian ini sendiri data hasil pengamatan atau observasi dibandingkan dengan data hasil wawancara. Data hasil observasi dibandingkan dan dicek silang dengan data hasil wawancara dari berbagai sumber, serta data dokumentasi, begitu juga sebaliknya dengan data wawancara. Dalam penelitian ini penulis berusaha untuk bersikap objektif terhadap data yang diperoleh di lapangan. Data ini ditampilkan sebagaimana adanya, tanpa dikurangi, ditambahi ataupun diubah, sehingga tidak akan mempengaruhi keaslian data-data tersebut. Langkah terakhir adalah mengambil dan memutuskan kesimpulan secara keseluruhan. Kemudian, keseluruhan data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan tersebut akan diteliti kembali, dan bertujuan untuk memeriksa kembali kelengkapan data yang didapatkan.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini di dukung dengan penggunaan analisis teknik ketekunan pengamatan dan triangulasi data. Melalui ketekunan pengamatan, peneliti melakukan observasi di lapangan, menganalisis, dan menafsirkan data yang diperoleh di lapangan, yaitu pada saat acara pertunjukan musik metal berlangsung maupun ketika berada dalam proses wawancara. Sedangkan dalam teknik triangulasi, penulis membandingkan data observasi

dengan hasil wawancara, dan membandingkan wawancara dengan data sekunder yang didapatkan.

1.7.4 Unit analisis

Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah para perempuan penggemar musik di Bandung yang mencakup musisi metal perempuan dan penggemar musik metal laki-laki serta perempuan yang biasanya ada dalam setiap *gigs-gigs* musik metal. Alasan dipilihnya satuan analisis dalam bentuk individu karena motivasi seorang perempuan dalam memakai dan memilih atribut fesyen dapat berbeda satu dengan lainnya.

1.7.5 Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian ini mengambil tempat di Bandung dan *gigs-gigs* musik metal di sekitar Bandung. Penulis memilih lokasi tersebut karena sebagian besar informan umumnya berdomisili di Bandung.

BAB II

GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi gambaran umum mengenai tipologi keberadaan musik metal di Kota Bandung, serta merupakan sekilas penjelasan mengenai keberadaan Kota Bandung sebagai kawasan yang menjadi fokus lokasi penelitian ini. Adapun terselenggaranya Pemerintah Kota Bandung dimulai pada tanggal 1 April 1906 dengan nama *Geomeente* kemudian diganti dengan Kota Praja dan sekarang menjadi Pemerintah Kota Bandung. Pada bab ini juga akan dipaparkan sedikit mengenai aliran-aliran dalam musik metal di dunia.

Tidak hanya itu, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan fesyen dimaknai oleh penggunanya lebih dari sekedar fungsi utamanya. Fesyen adalah sebuah bahasa isyarat (*language of sign*), simbol, dan ikonografi¹² yang secara *non* verbal mengkomunikasikan makna tentang individu maupun kelompok. Fesyen adalah suatu bentuk terbaik dari ikonografi yang dimiliki oleh individu untuk mengekspresikan identitas dirinya. Sehingga hal tersebut membuat seorang individu dapat dimengerti dengan cepat oleh orang lain. Selain hal tersebut, fesyen juga dimaknai sebagai penunjuk status sosial dari seseorang. Namun, seringkali fesyen dipahami secara umum sebagai pakaian (*clothes*). Padahal sebenarnya produk fesyen mencakup banyak hal selain pakaian, seperti gaya rambut, aksesoris, perhiasan, bahkan hingga idiom atau gaya bahasa dapat disebut sebagai fesyen. Dengan memperhatikan pengertian fesyen di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fesyen adalah segala produk yang digunakan oleh individu sebagai gaya atau mode yang menjadi tren. Selanjutnya, mengacu

¹² Ikonografi adalah penulisan gambar; studi yang mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menginterpretasi isi gambar.

pada penelitian ini, dalam bab ini juga dideskripsikan mengenai gambaran umum fesyen, dan atribut di dalamnya.

2.1 Aspek Demografi Sosial

Demografi adalah studi ilmiah mengenai kependudukan, utamanya yang berkaitan dengan jumlah (*size*), penduduk, struktur, serta perkembangannya. (*United Nations Multilingual Demographic Dictionary*, 1982). Dalam pengertian yang lebih luas, demografi juga memperhatikan berbagai karakteristik individu maupun kelompok, yang meliputi tingkat sosial, budaya, dan ekonomi. Karakteristik sosial dapat mencakup status keluarga, tempat lahir, tingkat pendidikan, dan lain sebagainya. Karakteristik ekonomi meliputi antara lain aktivitas ekonomi, jenis pekerjaan, lapangan pekerjaan, dan pendapatan. Sedangkan aspek budaya berkaitan dengan persepsi, aspirasi dan harapan-harapan. Mengacu pada kedua hal tersebut, pada pembahasan ini ditekankan pada pandangan kualitatif mengenai demografi sosial, yang beberapa pokok pembahasannya akan dijabarkan di bawah ini.

2.1.1 Geografis

Letak geografis diperlukan untuk mengetahui persebaran letak scene-scene metal di Bandung, yang bahkan dalam penyebarannya, tidak hanya terpusat pada daerah Kota Bandung, tetapi juga melingkupi daerah-daerah yang berbatasan dengan Kota Bandung. Kota Bandung terletak di wilayah Provinsi Jawa Barat dan merupakan Ibukota Provinsi Jawa Barat, yang terletak diantara 107° 36'' Bujur

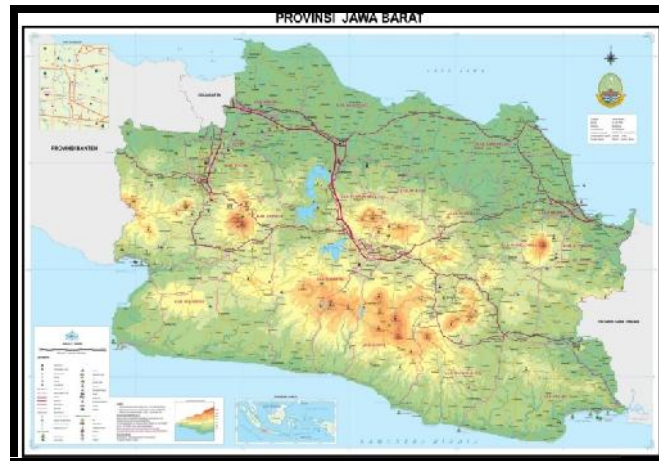
Timur, 6° - 55' Lintang Selatan. Ketinggian tanah ± 791 m di atas permukaan laut, titik terendah + 675 m berada di sebelah selatan dengan permukaan relatif datar dan titik tertinggi + 1,050 m berada di sebelah utara dengan kontur yang berbukit-bukit. Selain itu, luas wilayah Kota Bandung 16.729,65 Ha yang terdiri dari dataran (145,52 km²), perbukitan (0,82 km²) dan pesawahan (21,56 km²) dan sebanyak 8.791.35 (52.55%) digunakan untuk daerah perumahan/pemukiman.

Selanjutnya, secara administratif Kota Bandung berbatasan dengan daerah kabupaten/kota lainnya yaitu :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan kabupaten Bandung Barat.
2. Sebelah Barat berbatasan dengan Kota Cimahi.
3. Sebelah Timur dan Selatan berbatasan dengan Kabupaten Bandung.

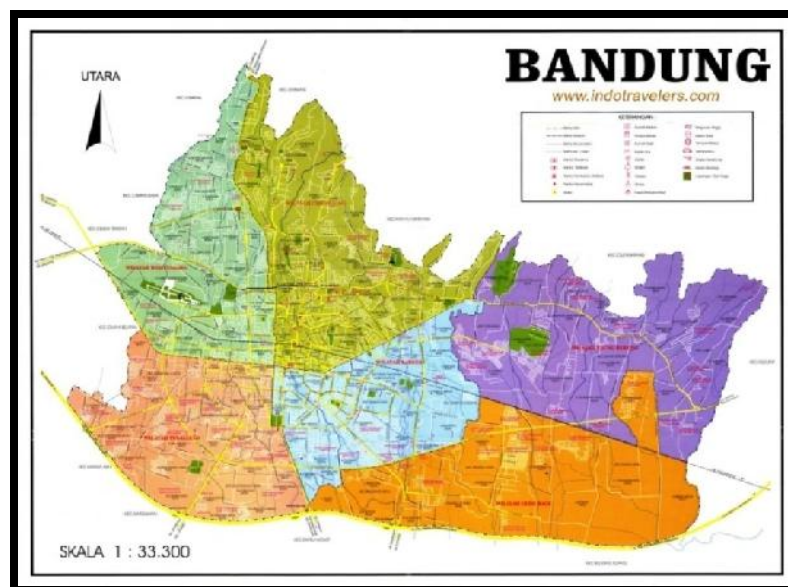
Kota Bandung juga memiliki 6 fungsi kota yaitu sebagai :

- Pusat Pemerintahan Jawa Barat
- Kota Ekonomi dan Perdagangan
- Kota Pendidikan
- Kota Budaya dan Wisata
- Kota Industri
- Etalase Jawa Barat



Gambar 1. Peta Jawa Barat

Sumber : Indotravelers (2011)



Gambar 2. Peta Bandung

Sumber : Indotravelers (2011)

2.1.2 Keberadaan Musik Metal di Bandung

Sekitar awal tahun 1994 di Bandung terdapat studio musik yang nantinya menjadi pelopor scene rock underground di kota tersebut, yaitu studio Reverse di daerah Sukasenang. Studio ini didirikan oleh Richard Mutter yang saat itu

merupakan drummer grup band PAS, dan Helvi. Tidak hanya itu, Reverse juga mengembangkan pangsa hingga membuka distro yang menjual CD, kaset, poster, t-shirt, serta berbagai aksesoris lainnya. Selain distro, ia membentuk label independen 40.1.24 yang rilisan pertamanya di tahun 1997 adalah kompilasi CD yang berjudul "Masaindahbangetsekalipisan." Band-band yang sempat dibesarkan oleh komunitas Reverse ini antara lain PAS dan Puppen. PAS sendiri di tahun 1993 tercatat sebagai band Indonesia yang pertama kali merilis album secara independen. Sementara itu Puppen yang dibentuk pada tahun 1992 adalah salah satu pionir *hardcore* lokal yang telah merilis tiga album yaitu, Not A Pup E.P. (1995), MK II (1998) dan Puppen s/t (2000). Lalu ada komunitas yang menjadi episentrum underground metal di sana, yaitu komunitas Ujungberung Rebels.

Awalnya di daerah ini sempat berdiri Studio Palapa yang banyak membesarkan band-band underground seperti Jasad, Forgotten, Sacrilegious, Sonic Torment, Morbus Corpse, Tympanic Membrane, Infamy, Burger Kill dan sebagainya. Di sinilah pada awal 1995 terbit *fanzine* musik pertama di Indonesia yang bernama Revograms Zine. *Fanzine* ini telah terbit tiga kali dan semua materinya membahas band-band metal/*hardcore* lokal maupun internasional.

Kemudian muncul *fanzine* indie lain seperti Swirl, Tigabelas, Membakar Batas dan yang lainnya. *Fanzine* Ripple dan Trolley terbit sebagai majalah yang membahas kecenderungan subkultur dan *lifestyle* di Kota Bandung. Pada tahun 2002, Trolley tidak menerbitkan majalahnya lagi dan Ripple berubah dari *pocket magazine* ke format majalah biasa. Sementara *fanzine* yang berbentuk fotokopian hingga kini masih ada.



Gambar 3. GOR Saparua
Sumber : Emendation (2011)

Gambar di atas merupakan gambar GOR Saparua yang terkenal sebagai *venue* musik *underground* yang melegenda. Artefak subkultur bawah tanah Bandung paling legendaris ini adalah saksi bisu diadakannya beberapa acara musik fenomenal seperti Hullabaloo, Bandung Berisik hingga Bandung Underground.

Tidak hanya itu, baju-baju distro yang semakin banyak produksinya juga dipelopori oleh kota ini, keberagaman musik dan gaya berbusana serta penampilan berbagai *genre* grup band di Bandung juga memunculkan tren fesyen tersendiri berdasarkan *genre* musiknya masing-masing.



**Gambar 4. Foto acara Deathfest V di Stadion Angkasa Lanud Sulaiman, Kopo, Bandung,
Sumber : Penulis (27/11/2011)**

2.1.4 Status Sosial dan Ekonomi

Setiap individu dalam masyarakat memiliki status sosialnya masing-masing. Status sosial merupakan sebuah posisi dalam hubungan sosial, karakteristik yang menempatkan individu dalam hubungannya dengan orang lain dan seberapa besar peran individu tersebut dalam masyarakat itu sendiri. Adanya perbedaan dalam status sosial dapat membawa dampak pada peran masing-masing kelompok dalam kehidupan sosial serta ekonomi.

Pada penggemar musik metal yang berdomisili di Bandung pun, status sosial dan keadaan ekonominya beragam, ada yang keadaan sosial ekonominya tinggi, sedang, dan rendah. Contohnya, banyak juga yang kehidupan sehari-harinya terbatas, tetapi setelah menyukai musik metal dan terjun ke dalamnya, baik itu sebagai *crew band*, anggota komunitas, ataupun personil band, mereka

dapat mempunyai pemasukan untuk diri sendiri. Selain itu, tak sedikit dari penggemar metal yang berasal dari keluarga yang kaya atau status sosialnya tinggi, tapi di dalam metal mereka tidak membawa status. Contoh lainnya bisa dilihat dari band, jika ia orang ‘berada’ maka ia akan membeli peralatan untuk bandnya.

Namun, tidak semua penggemar band adalah orang yang tergabung dalam komunitas ataupun personil band. Mayoritas dari mereka hanya sebagai penggemar ataupun penikmat, dan itu bisa dari berbagai kalangan, contohnya anak muda, hingga yang berstatus telah menikah pun menyukai musik metal.

Selain itu, musik metal juga mempengaruhi sektor perdagangan dan perekonomian di Bandung. Hal tersebut dapat dilihat dari berkembangnya *distro clothing* yang menjual baju dan aksesoris musik metal, studio musik, studio rekaman, usaha sablon, usaha periklanan dan *merchandise* band yang dijual belikan turut menjadi faktor berkembangnya pertumbuhan ekonomi dan tenaga kerja di Bandung.

2.1.5 Usia

Penggemar metal di Bandung terdiri dari berbagai kalangan usia, dari anak-anak hingga dewasa. Untuk anak-anak biasanya mereka mengetahui musik tersebut dari orang lain, dan pengaruh lingkungan tempatnya berada. Di Bandung sendiri sudah kurang lebih lima tahun terakhir penggemar musik metal dari kalangan usia anak-anak semakin banyak, biasanya bahkan kelas 5 atau 6 sekolah dasar, dan umumnya mereka tidak datang sendirian. Saat datang ke sebuah pertunjukan musik metal pun biasanya karena alasan tertentu, seperti dia anaknya

siapa, apakah anak musisi yang terlibat dalam acara, atau datang karena ikut-ikutan teman dan kakaknya.

Sedangkan maksimal usianya tidak ada batasan, banyak orang yang sudah dewasa bahkan mempunyai anak juga menyukai musik metal. Bisa saja karena dari masa mudanya ia sudah menyukai musik tersebut, dan terus mengikuti perkembangan musiknya. Mungkin saja ia datang ke sebuah pertunjukan musik metal karena ia orang tuanya siapa, musisi atau ada anaknya yang datang ikut melihat dan menikmati pertunjukan tersebut.

2.1.6 Pendidikan

Dalam bidang pendidikan, mungkin orang awam mempunyai stigma bahwa orang-orang yang menyukai musik metal banyak yang urakan dan tidak berpendidikan, padahal pandangan tersebut salah besar. Sebaliknya, banyak yang meraih gelar Sarjana, baik itu S1 dan S2. Contohnya saja, ada seorang bassist yang menjadi dosen di salah satu universitas di Jakarta dan ia masih konsisten bermusik. Namun banyak juga dari penggemar musik metal yang *drop out* ataupun kerja setelah lulus SMA. Tak jarang ada yang langsung serius terjun ke dunia musik setelah tamat sekolah, seperti lebih memilih mengikuti kursus musik dibandingkan masuk universitas.

2.1.7 Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting untuk pencapaian tujuan suatu program atau kegiatan pembangunan. Suatu rencana yang

disusun dengan baik, tanpa didukung sarana dan prasarana yang baik dan memadai, maka tujuan dari perencanaan suatu program atau kegiatan kemasyarakatan akan sulit tercapai. Menurut John Resborn, penulis buku dokumentasi fotografi *underground scene* di Asia Tenggara yang berjudul, “*Labour of Love and Hate*” (2012), yang telah melakukan pengamatan di beberapa negara di Asia seperti Malaysia, Indonesia, Thailand, Filipina, dan Singapura, musik metal di Malaysia lebih ketat dan mempunyai banyak masalah dalam agama dibandingkan dengan Indonesia karena *scene*-nya lebih susah. Maksudnya, musik metal di Malaysia tidak sebebaskan di Indonesia dalam membuat lirik lagu dan berbusana. Karena masyarakat disana mayoritas beragama Islam dan etnis Melayu, sehingga masih ada keterbatasan dalam fesyen. Terlebih bagi perempuannya, mereka tidak bebas menggunakan busana minim maupun pakaian dengan simbol-simbol seperti salib terbalik, dan simbol setan lainnya. Dalam lirik lagunya pun sedikit berbeda dengan lirik lagu dalam metal umumnya yang berbicara mengenai pemberontakan, kekecewaan, karena aransemen musik metal di Malaysia banyak yang berasal dari musik *folk melayu* yang diubah menjadi musik metal. Sedangkan Thailand adalah yang paling baru mengenal musik-musik *underground* tersebut jika kita membicarakan tentang fesyen ataupun subkultur musik metal dan punk.

Menurut Gustaf dari Common Room¹³, bahwa Kota Bandung sebagai pusat *scene* metal di Asia Tenggara juga dalam perkembangannya ternyata aliran musik tersebut tidak hanya menginspirasi musik bagi warga-warganya, tetapi juga menjadi contoh perwujudan ekspresi dari para musisi, komunitas metal, serta

¹³ Common Room Networks Foundation merupakan organisasi non-profit yang awalnya didirikan pada tahun 2001 di Bandung dan merupakan wadah serta ruang yang menghubungkan individu, komunitas dan organisasi yang memiliki keberagaman latar belakang ekonomi, sosial dan budaya melalui serangkaian aktifitas interaksi dan kolaborasi, selain berbagi pengalaman dan pertukaran pengetahuan.

berperan dalam mengembangkan kreativitas dan meningkatkan rasa kesatuan dalam menjalani berbagai aktivitas. Hal itu serupa seperti yang diungkapkan John, menurutnya penggemar metal di Bandung penuh rasa persaudaraan dan ramah. Mereka saling membantu, dan dari anak-anak hingga dewasa pun sudah banyak yang menyukai musik metal.

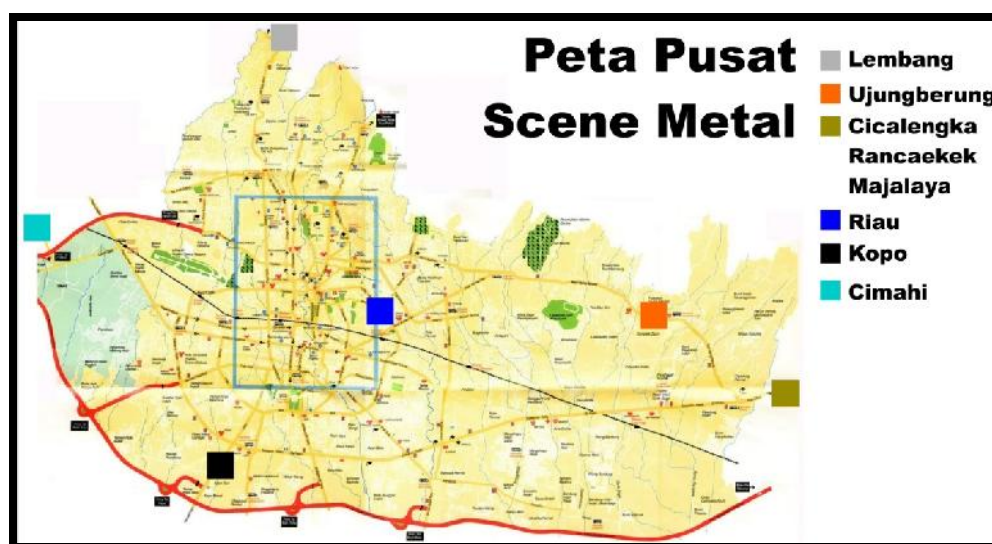
Seperti di Swedia, tempat-tempat diskusi atau *base camp* musik metal banyak sekali, karena pemerintah Swedia menyadari bahwa potensi kaum muda disana sangat menentukan perkembangan bangsa, sehingga potensi yang ada harus diakomodasi. Mengacu pada hal tersebut, Gustaf mengatakan *base camp* atau tempat-tempat diskusi, pelatihan, workshop mengenai musik metal diperlukan untuk menampung energi kaum muda yang tidak tertampung sepenuhnya, tidak hanya dalam musik, tetapi juga dalam politik dan pendidikan, serta berfungsi sebagai proses pemberdayaan pendidikan, ruang fisik, ruang sosial yang nantinya dapat membentuk dan mengembangkan pola pikir dan generasi muda yang baru dimana keberadaannya dapat membantu mengurangi beberapa problema masyarakat di Bandung seperti kekerasan di jalanan dan anak muda disana.

2.1.8 Lokasi Penelitian

Ada banyak kantong kantong *scene* metal di Bandung, contoh yang paling banyak dan paling besar sendiri adalah Ujungberung, kemudian ada di Lembang (Bandung Barat), di Bandung Selatan ada Cicalengka, Rancaekek, Majalaya, dan sebagainya. Di samping itu, ada komunitas-komunitas yang menaungi musik metal berdasarkan *subgenrenya*, seperti Bandung Death Metal Sindikat (BDM)

khusus untuk aliran musik *death metal*, dan contoh lainnya adalah Blackmass Emporium khusus untuk aliran *black metal*. Sedangkan pada bagian Barat yang berbatasan dengan Kota Bandung, terdapat Kota Cimahi yang juga merupakan salah satu pusat *scene metal*, dan sering terlibat dalam acara-acara musik metal di Bandung. Meskipun tersebar, tetapi semuanya menyatu, tidak terkotak-kotak, sama-sama menyukai musik metal apapun *subgenre*-nya, dan biasanya disatukan dalam sebuah acara musik rutin diselenggarakan di Bandung maupun daerah yang berbatasan dengan Bandung, seperti Bandung Berisik, Helar Fest, Black Fest, dan Deathfest, yang panitianya terdiri dari berbagai macam daerah di Bandung.

Adapun data yang didapat peneliti dilihat dari persebaran komunitas-komunitas metal di Bandung, dan di daerah-daerah yang sering dijadikan tempat pertunjukan atau *base camp* musik metal.

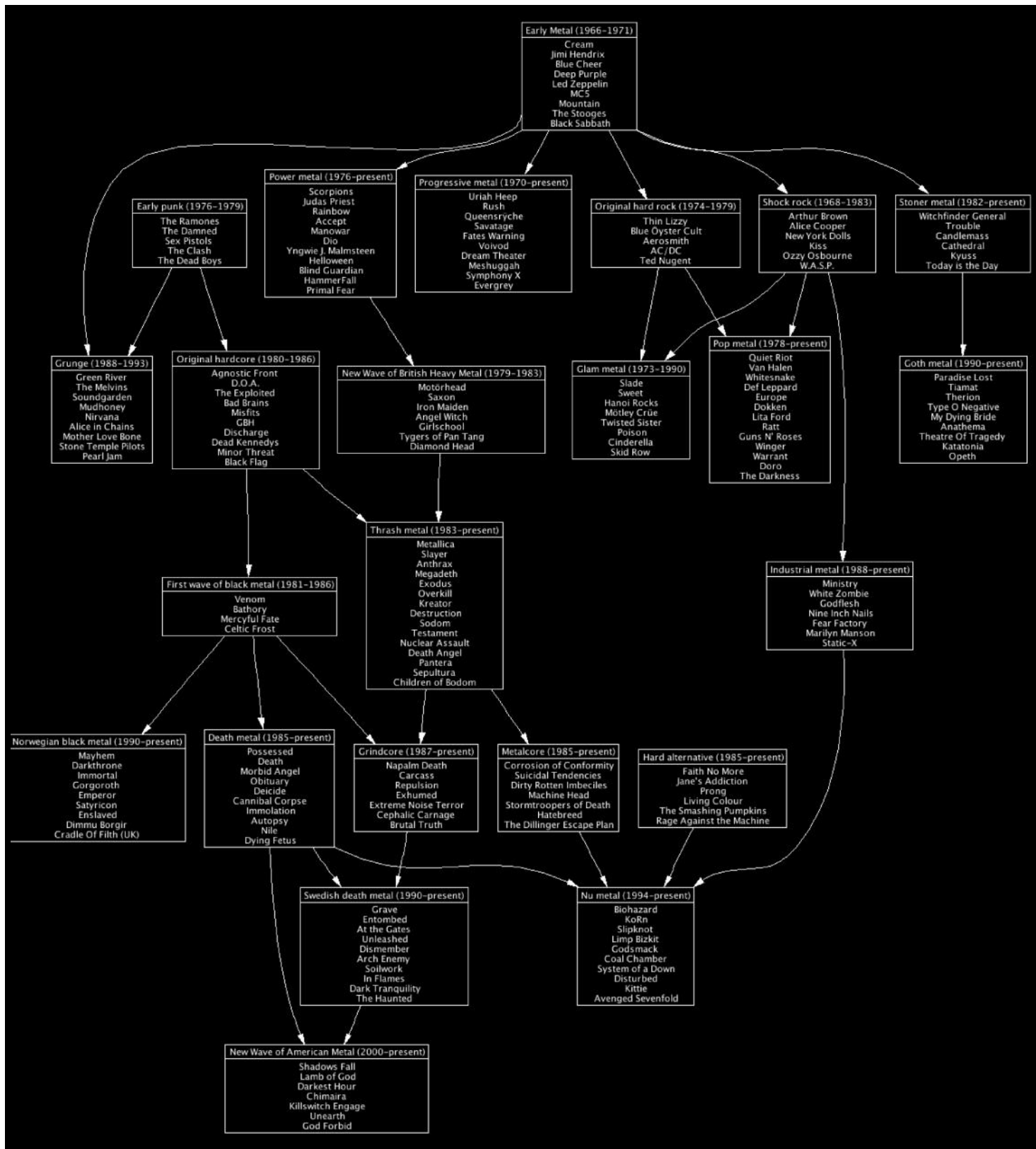


Gambar 5. Peta Scene Metal

Sumber : Penulis (2012)

2.2 Metal Genealogy

Sebelum membahas lebih jauh tentang fesyen musik metal, akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai *subgenre* dalam musik metal berdasarkan film dokumenter Antropologi musik metal yang berjudul, “*A Headbanger’s Journey*,” karya Sam Dunn (2005), sejarahnya dimulai dari *Early Metal* (1966 – 1971) yang kemudian berkembang ke berbagai *sub genre* metal lainnya seperti *Original Hardrock* (1974 – 1979), *Shock Rock* (1968 – 1983), *Power Metal* (1976 – sekarang), *Early Punk* (1976 – 1979), *Original Hardcore* (1980 – 1986), *Glam Metal* (1973 – 1990), *Pop Metal* (1978 – sekarang), *Progressive Metal* (1970 – sekarang), *New Wave of British Metal* (1979 – 1983), *Thrash Metal* (1983 – sekarang), *First Wave of Black Metal* (1981 – 1986), *Industrial Metal* (1988 – sekarang), *Stoner Metal* (1982 – sekarang), *Grunge* (1988 – 1983), *Death Metal* (1985 – sekarang), *Grindcore* (1987 – sekarang), *Norwegian Black Metal* (1990 – sekarang), *Hard Alternative* (1985 – sekarang), *Goth Metal* (1990 – sekarang), *Nu Metal* (1994 – sekarang), *Metalcore* (1985 – Present), *Swedish Death Metal* (1990 – sekarang), dan *New Wave of American Metal* (2000 – sekarang), dengan bagan seperti yang tertera di bawah ini.



Bagan 2. Metal Genealogy

Sumber : *A Headbanger's Journey* (2005)

Berikut ini penjelasan mengenai beberapa *subgenre* dalam musik metal, yaitu:

1. Heavy metal :

Heavy metal awal 70 - an dipelopori oleh band-band seperti Led Zeppelin, Black Sabbath, dan Deep Purple, serta masih dipengaruhi oleh elemen musik *blues* yang berat. Judas Priest mengembangkan genre ini dengan menghilangkan unsur *blues* dan lebih mengandalkan distorsi, beat yang lebih cepat, dan harmoni. *Heavy metal* merupakan aliran yang menggunakan *sound* (suara) yang berdistorsi tebal dan berat. Adapun lirik-lirik pada musik ini cenderung bernuansa gelap dan murung, seperti menceritakan sikap yang pesimis dalam menjalankan kehidupan di dunia, menyalurkan isyarat hati berupa rasa putus asa, kehilangan, depresi, kematian, paranoid, kemarahan, dan melankolis.

2. Glam Metal :

Atau dikenal sebagai *hair metal* adalah sebuah *subgenre* dari *heavy metal* yang muncul di akhir 1970 - an dan awal 1980 - an di Amerika Serikat, terutama di Los Angeles. *Sub genre* ini sangat populer sepanjang tahun 1980 sampai awal 1990'an. *Glam metal* merupakan penggabungan antara penampilan glam rock yang flamboyan dengan permainan power chord yang merupakan ciri khas permainan *heavy metal*.

3. Folk Metal :

Sub genre ini adalah penggabungan musik *heavy metal* dengan musik folk (musik daerah), aliran ini dipelopori oleh band -band seperti Korpiklaani, Skylad, Ensiferum, Finntroll, Turisas, dan lainnya. Selain musik *folk metal* lebih

banyak berkembang di Skandinavia, *folk metal* juga berkembang di timur tengah seperti Orphaned Land dan Melechesh.

4. **Underground Metal :**

Underground metal terbagi ke dalam beberapa jenis, yaitu, *thrash metal* dan *speed metal*, dimana tempo lagu sangat cepat yang diusung oleh gitaris yang memainkan gitar rhytm. *Trash metal* dan *speed metal*, adalah *subgenre* metal yang mengusung lagu dengan tempo yang cepat, lirik yang tajam dan permainan gitar yang lebih cepat, bersemangat serta bertenaga dengan vokal yang sedikit agak *growl*.

Death metal itu sendiri adalah sebuah *subgenre* dari musik *heavy metal* yang berkembang dari *thrash metal* pada awal 1980-an dan dapat dikatakan *subgenre* yang paling 'hard listening'. Beberapa ciri khasnya adalah lirik lagu yang bertemakan kekerasan atau kematian, ritme gitar rendah (*downtuned rhythm guitars*), perkusi yang cepat, dan intensitas dinamis. *Death growl* atau disebut juga dengan geraman maut adalah suatu tehnik bernyanyi yang digunakan oleh vokalis-vokalis dari *subgenre* musik *heavy metal*, dan dikenal sebagai tehnik vokal pada *death metal*, vokal parau, atau dengkuran maut. Dalam bahasa keseharian, *death growl* lebih ke arah estetisnya *death metal*, sifat kasar dan kejam yang dibawakan adalah untuk menghiasi lagu yang mereka bawakan dan memang lagunya seringkali bertemakan kekerasan dan hal-hal yang mengganggu. Sedangkan Grunt adalah tehnik vokal bagaikan monster, suaranya lebih megah daripada *growl* dan biasanya menggunakan tehnik exhale¹⁴. Contoh beberapa

¹⁴ Tehnik exhale adalah menghembuskan nafas dari dalam tubuh keluar, lebih aman dari tehnik inhale dan dapat meminimalisir debu yang masuk ke dalam tubuh. Suara yang didapat juga lebih bervariasi, band yang menggunakan tehnik ini contohnya Arch Enemy.

band *death metal* adalah Bleeding Corpse, Jasad, Demons Damn, Girtzone, Humiliation dan lainnya dari Bandung.

Black metal, aliran ini muncul sekitar awal dan pertengahan tahun 1980'an dan berkembang pada tahun 1990'an, *black metal* memiliki tempo drum yang cepat dan tepat, dengan lirik yang dinyanyikan dengan jelas, bernuansa setan, pembunuhan, horor dan biasanya bertema gaib seperti penyembahan berhala, kegelapan, hutan, dan anti Christ (mengutuk agama Kristen). Ada pula yang dinyanyikan bersatu seperti simfoni, dan disebut dengan *Symphonic Black Metal*. Banyak juga yang sering dinyanyikan laki-laki dan perempuan seperti lagu-lagu *simfoni Gregorian* yang seringkali memiliki efek di vokalnya dan membuat suara menyerupai musik gereja katedral dan orkestra yang terasa sejuk, dingin, dan menyedihkan.

5. Alternative Metal :

Alternative metal adalah salah satu *subgenre* metal yang paling populer di awal 90'an. Selain itu ada *Industrial metal* yang merupakan perpaduan antara *heavy metal* dengan musik industrial. Biasanya ciri khas musik ini menggunakan riff gitar yang sama berulang kali dan ada *distorsi vokal*, memakai *sampling*, *synthetizer*, dan *sequencer lines*. *Genre alternative metal* yang terakhir adalah metal modern yang bermain dengan nada industrial, contohnya seperti Korn, Slipknot, Limp Bizkit, Deftones hingga Disturbed.

6. Grunge :

Grunge adalah *subgenre* yang awalnya adalah percampuran kental antara *heavy metal* dan *post-punk*, walaupun sedikit cenderung ke *alternative rock*, seperti yang paling terkenal contohnya adalah Nirvana.

7. Deathcore :

Deathcore berkembang sebagai turunan dari *death metal* dengan ciri khas lirik yang serupa dengan *death metal*, yaitu tentang kematian, neraka, setan, dan nuansa-nuansa mistik. Kebanyakan dari *death metal* adalah orang-orang atheis, sedangkan *deathcore* kebanyakan adalah orang-orang agnostik. Pada mulanya dipelopori oleh band-band seperti Dying Fetus, Suffocation dan Cryptopsy dan sebagainya. Pada tahun 2000'an semakin banyak band *deathcore* yang bermunculan seperti Job For A Cowboy, The Red Chord, All Shall Perish Bring Me the Horizon dan lainnya.

8. New Wave of American Heavy Metal :

New Wave of American Heavy Metal (atau biasa disebut *metalcore*) adalah gabungan dari *extreme* dengan *hardcore*. Genre ini muncul belakangan pada pertengahan 90-an atau awal tahun 2000 dengan ciri khas berupa gitar distem drop D sampai C, vokal terkadang *full scream*, namun ada juga yang *equalizer* yang biasanya ada dalam *refrain* lagu. Beberapa contohnya, yaitu Avenged Sevenfold, Lamb of God, Killswitch Engage, All That Remains, Darkest Hour, God Forbid, Shadows Fall, Trivium, Haste The Day, Walls Of Jericho, Unearth dan sebagainya. Selain *metalcore*, ada juga *mathcore* yang merupakan perkembangan dari *metalcore*.

9. Power Metal :

Power metal atau lebih dikenal sebagai *classic metal*, adalah penggabungan dari kecepatan dan harmonisasi melodi yang masih kental dengan karakteristik tradisional. Lirik dalam musik biasanya bertemakan tentang fantasi dan mitologi kuno, namun tidak jarang juga yang bertemakan anti agama atau politik, contohnya Helloween, Dream Theater, Dragon Force.

2.3 Atribut Fesyen

Jika dilihat secara antropologis, manusia dalam perkembangannya telah mengubah tubuh dan penampilan mereka melintasi berbagai budaya dan sepanjang zaman, inilah yang disebut dengan modifikasi tubuh. Menurut Myers (1992), modifikasi tubuh tersebut mencakup, “kosmetika, gaya rambut, ornamentasi, perhiasan, tato, guratan, pelubangan, pemotongan, memberi cap, dan lain-lain yang kebanyakan dilakukan untuk alasan estetika” (Myers 1992: 267; dalam Fedwa 2008:106). Berdasarkan hal itu, atribut-atribut dalam fesyen bukan sekedar pakaian, garmen dan aksesoris, tetapi juga mencakup gaya rambut dan kosmetika, yang penjelasannya terbagi menjadi dua pokok utama di bawah ini.

2.3.1 Tata Rias

Tata rias atau *make up* merupakan cara atau usaha seseorang untuk mempercantik diri khususnya pada bagian muka atau wajah, menghias diri dalam pergaulan dengan menggunakan bahan-bahan kosmetika. Selain itu, tata rias merupakan aspek dekorasi yang mempunyai berbagai macam kekhususan yang

masing-masing memiliki keistimewaan dan ciri tersendiri. Untuk hal ini, tata rias dapat dibedakan ke dalam tiga komponen, yaitu yaitu (1) Gaya rambut, (2) Gaya *make up*, dan (3) Gaya *adornment*.

Gaya rambut adalah bentuk atau model potongan rambut, umumnya laki-laki diidentikkan berambut pendek, sedangkan perempuan berambut panjang. Selain itu ada pula gaya rambut berombak, keriting, ataupun lurus, dan sedikit ikal (*wave*). Berdasarkan tipenya, gaya rambut yang populer terbagi dalam 29 model potongan rambut, yaitu:

1. Gaya rambut *Bob / Finger Wave*; sekitar tahun 1920-an.
2. Gaya rambut *Pompadour / Rockabilly / Rock n Roll*; sekitar tahun 1950-an.
3. Gaya rambut *Ducktail*; sekitar tahun 1950-an.
4. Gaya rambut *Pixie*; sekitar tahun 1950-an.
5. Gaya rambut *Beehive*; sekitar tahun 1960-an.
6. Gaya rambut *The Shag*; sekitar tahun 1960-an.
7. Gaya rambut *Bouffant* (gaya rambut sasak); berawal pada tahun 1700-an namun populer sekitar tahun 1960-an.
8. Gaya rambut *Afro*; sekitar tahun 1960 / 1970-an.
9. Gaya rambut *Corn Rows*; sekitar tahun 1960 / 1970-an.
10. Gaya rambut *Dreadlocks*; sekitar tahun 1970-an.
11. Gaya rambut *Feathered Flip* (aka the Farah-do); sekitar tahun 1970-an.
12. Gaya rambut *Jheri Curl*; sekitar tahun 1970-an.
13. Gaya rambut *Devilock*; sekitar tahun 1970 / 1980-an.
14. Gaya rambut *Mullet* (gaya rambut dengan potongan pendek di atas, dan memanjang di bawah); sekitar tahun 1970 / 1990-an.

15. Gaya rambut *Liberty Spike*. Untuk model ini, rambut dibuat seperti paku atau duri tajam yang bertebaran diseluruh kepala. Sekilas model ini mirip dengan *Mohawk*, namun perbedaannya untuk *Spike* rambut disisi kepala tidak harus dicukur.; sekitar tahun 1980-an.
16. Gaya rambut *Mohawk* (“Mohican” or a “mowie”) gaya rambut ini pada umumnya memotong habis bagian sisi kiri dan kanan, kemudian menyisakan bagian tengahnya saja dari depan hingga ke belakang, dan sekilas serupa dengan bentuk rambut; sekitar tahun 1980-an.
17. Gaya rambut *Rat Tail*; sekitar tahun 1980-an.
18. Gaya rambut *Perm*; sekitar tahun 1980-an.
19. Gaya rambut *Bowlcut*; sekitar tahun 1980 / 1990-an.
20. Gaya rambut *Hi-Top Fade*; sekitar tahun 1980 / 1990-an.
21. Gaya rambut *Rachel*; sekitar tahun 1990-an.
22. Gaya rambut *Faux Hawk*, berbeda dengan *Mohawk*, model *Faux Hawk* masih menyisakan rambut dibagian sisi samping kepala yang panjangnya sekitar ½ hingga 10 cm; sekitar tahun 2000-an.
23. Gaya rambut *Emo*; sekitar tahun 2000-an.
24. Gaya rambut *Buzz Cut/Butch* (*Skinhead* or *Crewcut*). Potongan rambut ini sangat pendek dengan panjang yang sama di seluruh bagian, hanya lebih panjang dari gaya *Burr*.
25. Gaya rambut *Combover*.
26. Gaya rambut *Burr*. Atau dikenal dengan nama gaya ‘pelontos’ dengan cara rambut dipotong 1/8 inci secara keseluruhan di kepala.

27. Gaya rambut *High and Tight*. Caranya, di sisi kepala, rambut dipotong bebas dan terkesan habis dan disisakan sedikit. Biasanya dipotong datar sekitar 1/7 atau 1/4 inci.

28. Gaya rambut *Layer*.

29. Gaya rambut *Harajuku* dari Jepang.



Gambar 6. Dari kiri-kanan: Gaya rambut no. 1 – no.8

Sumber : www.google.com (2012)



Gambar 7. Dari kiri-kanan: Gaya rambut no. 9 – no.28

Sumber : www.google.com (2012)



Gambar 8. Gaya rambut no. 29

Sumber : www.google.com (2012)

Dari segi gaya rambut, perempuan penggemar musik metal biasanya lebih memilih untuk tidak mendadani rambut mereka, berbeda dengan gaya rambut harajuku seperti pada gambar di atas yang memakai wig atau cat rambut. Penggemar musik metal biasanya lebih memilih gaya rambut yang praktis, seperti rambut panjang tergerai maupun diikat, *bob*, dan *pixie*.

Selanjutnya adalah tata rias wajah. Umumnya istilah *make up* lebih sering ditujukan kepada perubahan bentuk wajah. Tata rias wajah dapat diklasifikasikan berdasarkan penggunaannya sebagai rias wajah sehari-hari, rias wajah dekoratif (foto hitam putih, foto berwarna, rias wajah panggung, rias wajah mode/seni "*styling make up*"), rias wajah karakterisasi, rias wajah fantasi, dan rias wajah penari/pemain teater), kemudian rias wajah korektif, rias wajah geriatrik, rias wajah cikatri, dan rias wajah kamuflase. Sedangkan untuk riasan standar, beberapa aksesoris yang diperlukan diantaranya, *base* (bedak dingin atau *coldcream*), *foundation* (ada jenis *stick* dan *pasta*), *lines* untuk memberi batas anatomi muka (contohnya ada *eyebrow*/pensil alis, *eyelash*/mascara, lipstik, *highlight*, *shadow*, dan *eyeshadow*), lalu ada *rouge* atau yang biasa dikenal dengan sebutan *blush-on*, serta *cleansing* atau pembersih muka untuk membersihkan tata rias. Biasanya riasan yang paling sering digunakan adalah *gothic style*, dengan

membubuhkan *eyeshadow* hitam di atas kelopak mata, dan memakai *eyeliner* cair berwarna hitam di pinggir mata.

Dan yang terakhir dalam komponen tata rias adalah perhiasan (*gaya adornment*), yaitu dandanan atau perhiasan yang menunjang penampilan, contohnya adalah seni tubuh (*body art*) adalah karya seni yang dibuat di tubuh manusia, dan jenisnya pun berbeda-beda, diantaranya yaitu, seni lukis tubuh (*body painting*), tindik (*piercing*), skarifikasi (*scarifying*), *scalpelling*, dan cat kuku (*nail polish*).

- a. Seni lukis tubuh atau yang biasa disebut dengan *body painting*, dilakukan di tubuh sebagai media seni lukis. Tubuh diwarnai sebagai bentuk daya kreatif. Ada dua jenis dalam *body painting* ini, yaitu *body painting* permanen dan tidak permanen, *body painting* yang permanen dikenal dengan tatto, sedangkan yang tidak permanen biasanya di pergunakan untuk kepingan acara kesenian (*performance art*).



Gambar 9. Contoh bentuk tatto.

Sumber : Penulis (2012)



Gambar 10. Contoh bentuk *body painting performance art* di Indonesia International Motor Show.

Sumber : Daniel (2010)

- b. Kedua, yaitu tindik (*piercing*) dengan cara menambahkan objek-objek tertentu dari logam atau bahan lain dengan cara melubangi bagian tubuh yang diinginkan. *Piercing* mempunyai aksesoris yang disebut juga dengan *piercing jewelry* dan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu (1) *banana*, (2) *barbell*, (3) *plug*, (4) *tunnel*, (5) *circular barbell*, (6) *captive ring*, (7) *segment ring*, (8) *labret*, dan (9) *industrial*.



Gambar 11. Contoh bentuk tindik di hidung.

Sumber : Penulis (2012)

- c. Sedangkan skarifikasi berbeda dengan tattoo, dalam pembuatannya bagian tubuh yang ingin digambar akan digaruk, dibakar, atau dipotong bagian dangkal kulitnya sehingga membentuk bekas luka

yang berupa kata atau gambar di kulit yang permanen modifikasi tubuh.



Gambar 12. Contoh bentuk skarifikasi yang belum mengering.

Sumber : www.google.com (2012)

- d. Kemudian ada *scalpelling*, yang cara pengerjaannya mirip dengan tindik, perbedaannya adalah pada *scalpelling* menggunakan pisau bedah untuk memotong celah ke dalam kulit sehingga kulit meregang dan menghasilkan lubang.



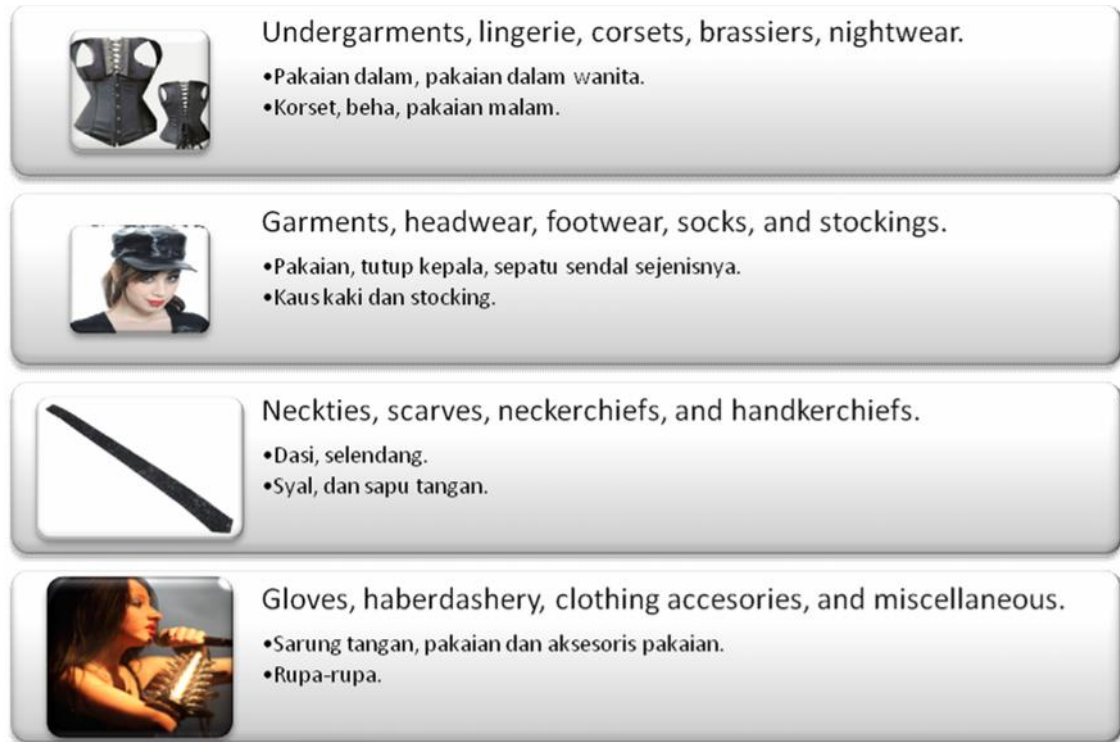
Gambar 13. Contoh bentuk *scalpelling gauge* 10mm.

Sumber : www.google.com (2012)

- e. Sedangkan untuk hiasan kuku (*nail polish*) warna yang biasa digunakan adalah merah dan hitam. Meskipun begitu dalam pemakaiannya, khususnya bagi perempuan penggemar musik metal lebih bersifat personal, dan disesuaikan dengan kebutuhan.

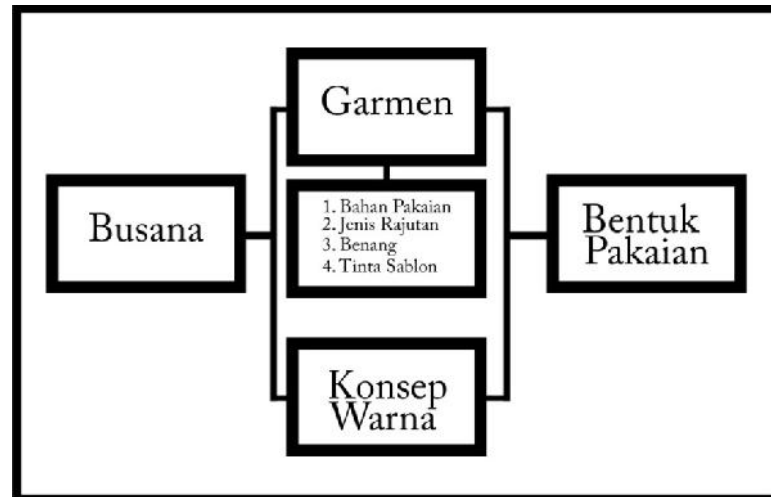
2.3.2 Busana

Busana atau pakaian merupakan salah satu kebutuhan primer bagi kebutuhan manusia, identitas dan penjelasan diri seseorang bisa terlihat dari busana yang dipakai. Jadi keberadaan busana patut juga merupakan ekspresi, citra dan kepribadian suatu budaya yang bertujuan untuk menjaga pemakainya merasa nyaman. Dalam pemakaiannya ada busana sehari-hari, yang digunakan sebagai pelengkap hidup bermasyarakat dan menambah keindahan. Misalnya, busana rumah, sekolah, dan kerja. Lalu ada busana khusus, digunakan pada waktu, peristiwa, dan tempat khusus. Misalnya, busana upacara, adat, dan daerah. Dan yang terakhir adalah busana pertunjukan digunakan pada waktu pentas. Misalnya busana drama, tari, dan pertunjukan lainnya. Dalam mendeskripsikan mengenai busana dalam produk fesyen bertujuan untuk lebih mengenal mengenai jenis-jenis kain, benang, prosesnya, hingga menjadi sebuah pakaian. Seperti yang tercantum dalam “Klasifikasi Desain Industri” berdasarkan *Locarno Agreement* dalam UUD RI nomor 31 tahun 2000 pasal 13, menyebutkan bahwa:



Bagan 3. *Articles of clothing* (Produk pakaian wanita dan pakaian laki-laki).

Berdasarkan keterangan di atas, fesyen dan prosesnya tidak sesederhana yang biasa kita lihat, karena fesyen tidak akan ada jika tidak ada produk pakaian yang dihasilkan dan menjadi tren, sedangkan pakaian tidak akan ada jika tidak melalui proses pembuatan pakaian (garmen). Karenanya, sebelum pembahasan difokuskan pada seperti apa fesyen penggemar musik metal, akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai penjelasan umum busana itu sendiri.



Bagan 4

2.3.2.1 Garmen

Garmen adalah proses pembuatan pakaian, dan merupakan bagian besar dari fesyen atau pakaian. Industri garmen adalah industri yang memproduksi tekstil dan produk-produk tekstil supaya dapat diolah menjadi pakaian, di bawah ini beberapa hal penting yang mencakup garmen yang didapat peneliti dalam wawancara dengan salah satu *vendor* di Bandung dan berdasarkan pengalaman penulis sebagai salah satu *vendor* tersebut.

1. Bahan Pakaian

Kain atau bahan pakaian merupakan produk tekstil primer yang dibuat dan nantinya didistribusikan kembali untuk dijual dan diolah menjadi pakaian, tentunya kain adalah segala sesuatu yang berfungsi menutupi tubuh, menghiasinya, atau melindunginya dari bahaya yang datang dari atmosfer (Roche 1994:4; dalam Fedwa 2008: 105). Biasanya bahan pakaian yang dihasilkan akan

dijual dalam hitungan meter dan kilogram, namun banyak juga yang hanya menjual dalam jumlah yang lebih besar (gulungan/roll). Berikut ini jenis bahan kain yang biasa digunakan dalam membuat busana yang dibedakan menjadi dua kelompok.

(1) Jenis bahan berdasarkan bahan bakunya (serat).

1.1 Serat Alami

a. *Cotton* : Berbahan dasar kapas, dan dikenal juga dengan *cotton combed*, *cotton carded*, dan *cotton fleece*, perbedaannya adalah:

1	<i>Combed</i>	Memiliki serat yang halus dan tekstur rajutan yang rata, keunggulan kain ini mudah menyerap panas dan keringat sehingga kaus yang dibuat dengan bahan ini lebih sejuk dibanding bahan lainnya.
2	<i>Carded</i>	Mirip dengan <i>combed</i> , bedanya serat benang kurang halus, hasil rajutan serta penampilan bahannya kurang rata.
3	<i>Fleece</i>	Fleece memiliki arti “bulu”, sehingga <i>fleece</i> merupakan kain rajutan yang terlihat tebal dan berbulu pada bagian dalamnya, bahan ini terasa empuk, halus, dan hangat. Biasa digunakan untuk sweater, jaket, dan jaket kapucong (<i>hoodie</i>).

Bagan 5

b. *Pique* : Atau biasa dikenal dengan bahan *Lacoste*, dan biasa digunakan untuk kaus berkerah, seperti *polo shirt*.

c. *Terry* : Ada *baby terry* dan *terry*, keduanya digunakan untuk membuat jaket atau sweater, dan lebih tipis dari *fleece cotton*, serta lebih merata. Jika *baby terry* serat di bagian dalamnya terasa sedikit kasar (masih terasa serabutnya), sedangkan *terry* bagian dalamnya seratnya lebih tipis karena rajutan seratnya sudah dirapihkan.



Gambar 14. Contoh bentuk *fleece cotton*, *baby terry*, *cotton combed*, *pique/lacoste*.

Sumber : penulis (2012)

1.2 Serat Sintetis

a. *Acrylic* : Bahan ini mirip dengan wol, dan memiliki tekstur yang lembut. Bahan ini juga isolator panas yang dapat menahan panas tubuh namun tidak membuat gatal di kulit.

b. *Polyester* : Dikenal dengan nama dagang Terylene , Dacron, Trivera, atau Tetoron. Bahannya tidak mudah menyerap panas karena sifat bahannya plastik.

c. *Nylon* : Serat sintetik ini merupakan isolator yang baik dan dapat menimbulkan sifat listrik statis. Selain itu, sifat kekuatan dan elastisitas serta ketahanan bahannya sangat baik, terhadap serangan jamur, bakteri dan serangga.

d. *Spandex* : Adalah jenis serat sintetis yang terkenal memiliki elastisitas lebih baik dari *rubber* (karet). Kain *spandex* bisa mencapai tingkat elastisitas dengan tarikan sampai 500%.

e. *Hyget* : *Hyget* adalah jenis bahan yang sangat tipis dan kurang mampu menyerap keringat sehingga lebih panas dari bahan lainnya, biasa digunakan untuk baju-baju partai pada masa kampanye.

f. *Polyster Fleece* : bahan yang hampir sama seperti *polyester* namun serat *polyester* lebih besar dan kasar. Bahan ini jarang digunakan untuk membuat kaus dan lebih cocok digunakan untuk jaket karena teksturnya yang kasar dan keras, biasanya dikenal dengan istilah P.E.

1.3 *Blending*/Serat Campuran.

Seringkali untuk memperoleh harga yang lebih murah, tetapi tetap ingin mendapatkan bahan pakaian yang kuat maka dilakukan *blending*, misalnya T/C 65/35 (campuran *polyester* berbanding 65% dengan *cotton* 35%), CVC (campuran *polyester cotton* 50/50), *cotton / lycra* (97/3) dan lainnya.

(2) Jenis bahan berdasarkan proses *finishing*.

Finishing disini berkaitan dengan penyelesaian bahan kaus, dan mencakup lebar bahan kaus yang dikehendaki yang berkaitan dengan kebutuhan efisiensi pola.

a. *Tubular* : Bentuk bahan kaus disini adalah bulat melingkar (seperti sarung), bentuk bahan kaus seperti ini yang paling banyak dipakai oleh para produsen *garmen/clothing company*.

b. *Openset* : Openset atau belah adalah bentuk bahan kaus yang di openset sudah dibelah melebar/horizontal. Kelebihan dari *finishing* ini adalah serat bahan jadi lebih lurus dan *shrinkage* (susut kain) lebih halus. Jenis *finishing* ini banyak digunakan untuk produk yang mengutamakan mutu, merk ternama, dan kualitas luar negeri.

c. *Bio Enzym* dan *Bio Compact* : Penampilan bahan menjadi super lembut, halus dan warna lebih cerah, namun tidak awet. Tetapi konsumen produk kaus jenis ini biasanya tidak mengutamakan keawetan melainkan gengsi, karena produk ini umumnya merek terkenal dan mahal seperti : Billabong, Rusty, Ocean Pasific, Rip Curl, No Fear, dan lainnya.

2. Jenis Rajutan

Dalam proses pembuatan pakaian, jenis rajutan atau jahitan berperan penting dalam menentukan bagus tidaknya suatu pakaian, dan seberapa kuat serta tahan lama pakaian tersebut. Umumnya ada dua jenis jahitan mesin yang biasa digunakan dalam produksi, yaitu :

- a. *Single Knitt* : Jahitannya menggunakan jarum *single* dan hanya pada satu permukaan atau tidak bisa dibolak-balik (luar-dalam kaus), jenis jahitannya rapat, bahan padat, dan kurang lentur. Biasanya produk kaus yang ada di pasaran menggunakan jenis rajutan ini, contohnya *combed 20'S*.
- b. *Double Knitt* : Jarum yang digunakan dalam proses menjahitnya *double* sehingga penggunaannya bisa dibolak-balik. Jenis rajutannya pun tidak rapat, bahan lembut dan lentur, biasanya digunakan pada produk pakaian bayi atau anak-anak, serta *combed 20'S*.
- c. *Drop Needle* : Cara menjahit dengan variasi cabut jarum, dan bisa dibolak-balik. Jenis jahitannya pun memiliki tekstur garis lurus dan lentur, biasa digunakan pada rib leher kaus, *t-shirt body fit*, dan kaus singlet.

Mayoritas untuk kaus menggunakan *single knitt* dan *double knitt*, tetapi dari segi kualitas kekuatan jahitan *double knitt* dengan jahitan rantai yang lebih sering digunakan dengan *drop needle* untuk bagian lehernya.

3. Benang

Seperti yang kita ketahui, bahan dasar dari semua pakaian adalah benang. Untuk menjadi kain, benang tersebut perlu dirajut (*knitting*) dengan mesin khusus. Biasanya ada 3 jenis benang yang paling sering digunakan, yaitu:

- a. Benang 20S (menghasilkan ketebalan atau *gramasi* bahan kaus antara 180-220 gr/m² untuk jenis rajutan *single knitt* dan kemeja yang dihasilkan akan lebih tipis namun nilai keawetan kaus tersebut menjadi kurang tahan lama).
- b. Benang 24S (dengan menggunakan benang dari jenis ini, kemeja yang dihasilkan memiliki ketebalan yang pas dan lebih tahan lama, dan benang ini menghasilkan ketebalan atau *gramasi* bahan kaus antara 170-210 gr/m² untuk jenis rajutan *single knit*).
- c. Benang 30S (kemeja yang dihasilkan dengan benang ini memiliki nilai ketahanan yang bagus, dan menghasilkan ketebalan atau *gramasi* bahan kaus antara 140-160 gr/m² untuk jenis rajutan *single knitt* atau gramasi 210-230 gr/m² untuk jenis rajutan *double knitt*).

Berdasarkan jenis benang yang digunakan serta setting *gramasi* (gr/m²) di mesin rajutnya, maka kualitas dan harga kain bahan pakaian juga berbeda-beda. Semakin besar angka pada benang, semakin halus dan tipis kain yang dihasilkan, dan semakin mahal harganya.

4. Tinta Sablon

Tinta untuk bahan kaus ada dua jenis, yaitu tinta yang berbasis air atau *waterbase inks* dan tinta yang berbasis minyak atau *solvenbase*. Tinta *solvenbase* atau plastisol ini berbahan dasar PVC dan harganya cukup mahal, serta membutuhkan peralatan khusus untuk pengeringannya. Sebab tinta ini tidak dapat kering dengan sendirinya seperti tinta *waterbase* pada umumnya. Tinta ini sering digunakan untuk menciptakan efek-efek seperti *high density*. Dan *t-shirt* yang menggunakan tinta plastisol selalu diberi peringatan "*Do not iron on design*", sebab tinta ini akan meleleh jika terkena panas secara langsung dari setrika. Selain kedua jenis tinta tersebut, terdapat juga tinta dan beberapa teknik sablon lainnya yang sering digunakan seperti di bawah ini:

Tinta <i>Waterbase</i>	
Tinta <i>Rubber</i>	<ul style="list-style-type: none">• Tinta <i>rubber</i> atau GL digunakan khusus untuk sablon diatas kain gelap, karena bersifat pekat sehingga menutup permukaan warna kain dengan baik.• Tinta <i>rubber</i> sendiri dibagi menjadi dua jenis untuk dua fungsi kegunaan. Jenis pertama adalah tinta GL <i>white</i> umumnya digunakan untuk dasar warna sablon, dan untuk mendapatkan warna-warna pastel/muda. Sedangkan GL <i>color</i> yang digunakan untuk pencampuran warna-warna tua
Tinta	<ul style="list-style-type: none">• Disebut juga dengan <i>coating</i> atau transparasi, karena

Transparan	<p>dapat difungsikan sebagai pelapisan hasil sablon, sehingga hasil sablon lebih cemerlang atau mengkilap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tinta ini bagus untuk teknik penyablonan separasi empat warna dengan terlebih dahulu memberikan <i>rubber white</i> pada permukaan bahannya.
Tinta SW	<ul style="list-style-type: none"> • Tinta SW (<i>super white</i>) warnanya menyatu dengan bahan dan transparan, serta dapat disablon diatas dasar bahan berwarna gelap.
Tinta Puff	<ul style="list-style-type: none"> • Tinta ini terdapat pada kedua jenis tinta baik <i>underbase</i> maupun plastisol. Tinta ini memerlukan pemanasan yang akan mengakibatkan tinta ini mengembang dengan efek timbul.

Bagan 6

Tinta <i>Solvenbase/Plastisol</i>	
Tinta <i>High Opacity</i>	Mempunyai sifat seperti <i>rubber</i> dalam <i>waterbase</i> , namun mempunyai daya tutup yang lebih baik pada permukaan bahan jika dibandingkan dengan tinta <i>rubber</i> . Tinta ini dapat digunakan untuk teknik <i>high density</i> .
Tinta <i>Athletic Plastisol</i>	Tinta ini bersifat lentur atau elastis sehingga sangat cocok untuk penyablonan diatas kain <i>polymesh</i> , <i>spandex</i> atau kain dengan motif berlubang-lubang.
<i>Cork Base</i>	Tinta ini dapat digunakan untuk teknik <i>high density</i> yang akan menghasilkan efek seperti busa atau gabus, serta memiliki kelenturan yang tinggi, biasa digunakan pada bahan seperti

	bahan spandex dan rib.
<i>Shimmer Gold & Base</i>	Tinta ini diformulasikan untuk menghasilkan warna seperti metalik. Tinta ini berbentuk pasta dan siap pakai. Sangat baik digunakan pada kain <i>knitting, cotton, polyster</i> dan rayon.
<i>Natural Suede</i>	Menghasilkan efek kulit yang sangat lembut.

Bagan 7

Jenis Tinta dan Teknik lainnya.	
Yellow Sparkle	Bubuk yang diformulasikan untuk menimbulkan kesan berkelip-kelip, serta memiliki tampilan yang mengkilap.
<i>Glow In The Dark</i>	Berbentuk serbuk yang menyerap dan memantulkan sinar di dalam ruangan gelap.
<i>Shatter Base</i>	Jenis tinta untuk menciptakan kesan pecah (<i>crack</i>).
<i>Rock Base</i>	Teknik <i>high density</i> yang menggunakan tinta <i>rock base</i> untuk menghasilkan cetakan dengan permukaan kasar seperti batu.
<i>Emboss Print</i>	Aplikasi yang menggunakan mesin press tekanan tinggi untuk menciptakan hasil emboss di atas bahan, hasil jadinya seperti cekungan ke dalam ataupun timbul, biasa juga terdapat dalam aksesoris seperti sabuk, dompet, dan tas.

Bagan 8



Gambar 15. Contoh bentuk kaus lengan pendek dengan sablon super white yang berukuran screen A3.

Sumber : penulis (2008)

Gambar di atas adalah contoh baju yang menggunakan tinta *super white*, bagian warna merah tidak dapat menutup merata dan tebal seperti *rubber*, dan warna putih tengkorak berubah menjadi abu-abu karena bahan dasar berwarna gelap.

2.3.2.2 Konsep Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam busana, seseorang akan tampak menarik dan serasi jika warna yang dipilih sesuai, dan terlihat kusam dan kurang menarik jika warna yang dipilih tidak sesuai dengan dirinya. Secara garis besarnya, warna terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier. Warna merah, biru, dan kuning termasuk ke dalam warna primer karena tidak tercampur dari warna lainnya. Lalu warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-

warna primer dengan proporsi 1:1, contohnya jingga yang berasal dari warna merah dan kuning. Sedangkan warna tersier adalah pencampuran dari salah satu warna primer dengan warna sekunder, contohnya coklat didapat dari warna merah, kuning, dan biru.

Namun jika kita lebih khususkan lagi berkaitan dengan busana, ada beberapa istilah dalam pemberian nama warna yang umumnya menjadi acuan bagi para praktisi di bidang busana, seperti perancang busana, garmen, border, maupun seorang penyedia jasa desain grafis. Berdasarkan data yang di dapat penulis selama observasi dan data-data sekunder lainnya, warna yang ada dimasukkan ke dalam tiga kategori, yaitu warna dingin/sejuk, panas/hangat, dan netral. (<http://edukasi.net>, diakses pada tanggal 20 Februari 2012).

1. Warna Dingin/Sejuk

Warna dingin/sejuk, adalah semua warna yang mengandung gugus biru dan hijau. Warna-warna sejuk cenderung berpengaruh memberikan perasaan tenang dan kesan melangsingkan. Meskipun digunakan sendiri, warna-warna ini bisa mempunyai rasa dingin atau impersonal, sehingga terkadang memberikan kesan adanya jarak yang jauh. Berikut ini adalah beberapa makna dari warna sejuk:

Biru	Positif: keheningan, mencintai, kesetiaan, keamanan, percaya. Negatif: kedinginan, ketakutan, kejantanan.
Hijau	Positif: uang, pertumbuhan, kesuburan, kesegaran. Negatif: kecemburuan, kesalahan, kekacauan.

Ungu	Ungu adalah kombinasi biru dan merah, sehingga dapat dikatakan pencampuran warna panas dan dingin. Positif: raja, kaum ningrat, kemewahan, ambisi. Negatif: misteri, gaib.
Pirus	Positif: rohani, sembuh, perlindungan. Negatif: cemburu, kewanitaan.
Perak	Positif: mewah, tinggi, anggun. Negatif: pengkhayal, tidak tulus.

Bagan 9

2. Warna Panas/Hangat

Merah, merah muda, kuning, orange, warna ungu, dan emas adalah warna hangat. Warna hangat cenderung mempunyai suatu efek gairah bagi yang melihatnya. Bagaimanapun ketika warna ini digunakan sendiri dapat menstimulasi, membangitkan emosi kekerasan/kehebatan dan kemarahan.

Merah	Positif: cinta, energi, kekuatan, penderitaan, panas. Negatif: kemarahan, bahaya, peringatan, ketidaksabaran
Merah Muda	Positif: sehat, bahagia, feminin, manis. Negatif: kelemahan, kewanitaan, ketidak dewasaan.
Kuning	Positif: terang/cerdas, energi, matahari, kreativitas, bahagia. Negatif: penakut, tidak bertanggungjawab, tidak stabil.
Orange	Positif: keberanian, kepercayaan, kehangatan/keramahan, keakraban.

	Negatif: ketidaktahuan.
Ungu	Ungu adalah kombinasi biru dan merah, sehingga dapat dikatakan pencampuran warna panas dan dingin. Positif: raja, kaum ningrat, kemewahan, ambisi. Negatif: misteri, gaib.
Emas	Positif: kekayaan, kemakmuran, berharga, tradisional. Negatif: ketamakan, pemimpi.

Bagan 10

3. Warna Netral

Warna netral, adalah warna-warna yang tidak termasuk warna primer maupun sekunder. Contohnya adalah coklat, gading, kelabu, putih dan hitam adalah sebagian warna netral. Berikut beberapa makna dari beberapa warna netral:

Hitam	Positif: perlindungan, dramatis, serius, bergaya/anggun, formalitas. Negatif: kerahasiaan, kematian, kejahatan/ malapetaka, gaib.
Abu-Abu	Positif: keamanan, kecerdasan/inteligen, padat, konservatif. Negatif: muram, sedih, konservatif.
Cokelat	Positif: ramah, sederhana, konservatif. Negatif: dogmatis, konservatif.
<i>Tan</i>	Positif: ketergantungan, fleksibel, keriting, konservatif. Negatif: tumpul, membosankan, konservatif.

Gading	Positif: ketenangan, kenyamanan, kebersihan/kesucian, hangat. Negatif: lemah, tidak stabil.
Putih	Positif: kebaikan, keadaan tak bersalah, kemurnian, segar, mudah, bersih. Negatif: dingin.

Bagan 11

k

2.3.2.3 Bentuk Pakaian.

Bentuk pakaian bermacam-macam, dan meliputi apa yang dikenakan dari kepala hingga ujung kaki, dari mulai pakaian kasual, pakaian luar, hingga ke pakaian dalam dan perlengkapan dalam berpakaian. Bahan yang digunakan pun berbeda-beda jenisnya, contohnya pada pakaian dalam lebih banyak digunakan bahan seperti katun, linen, *spandex*, sutra, *tricot*, *nylon*, dan linen karena faktor kenyamanan ketika memakainya.

Bentuk Pakaian	
Atasan	Baju renang. Kemeja : kemeja tangan panjang, kemeja tangan pendek, kemeja jeans. Kaus/ <i>t-shirt</i> : kaus berkerah, kaus tangan buntung (singlet), kaus tangan panjang, kaus tangan pendek. Jaket: jaket, jaket jeans, sweater, jaket kulit.
Bawahan	Celana : celana renang, celana panjang, celana jeans, celana setengah betis (<i>syrwal</i> atau celana 3/4). Sarung. Rok.
Busana	Pakaian dalam (lingerie):

Lainnya	<p>(1) Perempuan : Kutang/bra/BH, longtorso (strapless/bra yang menutupi perut), celana dalam (directiore), gaun dalam (petticoat block), gaun tidur, piyama, kamer jas, babby doll, petticoat (rok dalam), kamisol, korset/angkin, dan gurita ibu (untuk wanita setelah melahirkan).</p> <p>(2) Laki-Laki : Kutang, celana dalam, piyama, kamer jas, dan kimono.</p> <p>Pakaian Adat.</p>
Aksesoris/ Rupa-Rupa	Topi, dasi, sorban, ikat, jilbab, kaus kaki/tangan, sepatu, sabuk, sandal, perhiasan, dan lainnya.

Bagan 12



Gambar 16. Contoh bentuk kaus lengan pendek dengan sablon plastisol.

Sumber : Andhika Minda (2011)

Gambar di atas memperlihatkan bentuk pakaian kaus tangan pendek *cotton combed 30S* dengan tinta sablon *plastisol high density*, dan tulisan “*Hyprocrisis*”

yang merupakan nama sebuah band metal. Adapun warna yang digunakan pada baju ini campuran dari warna hitam, putih, abu-abu, gading, hijau, dan perak, yang kesemuanya gabungan dari warna dingin dan warna netral. Sedangkan desain bajunya disesuaikan dengan tema musik mereka mengenai krisis yang sedang terjadi, dan hal itu digambarkan dengan lambang tengkorak, dan banyaknya permasalahan yang melebar terlihat dari cabang-cabang panjang gurita yang keluar dari mulut tengkorak dan menyebar.

2.4 Rangkuman

Berdasarkan berbagai penjelasan terlihat bahwa penggemar musik metal di Kota Bandung tidak terbatas oleh umur dan jenis kelamin, ataupun latar belakang kehidupan mereka, karena musik metal di Bandung merupakan satu kesatuan dan tidak terpisah meski *subgenrenya* berbeda.

Fesyen juga merupakan salah satu unsur penting dalam musik, dan membicarakan fesyen bukan hanya tentang pakaian, tetapi diawali dengan garmen, kemudian mencakup pula gaya rambut, tata rias wajah, dan perhiasan. Gaya rambut juga mewakili musik yang dimainkan, sedangkan dalam busana, khususnya pada *t-shirt*, warna, bahan, dan sablon juga mempunyai peranan penting. Selain untuk memberi kenyamanan, juga sebagai media komunikasi dari gambar-gambar di baju tersebut. Penggunaan bahan dan tinta dalam busana pun juga berbeda-beda tergantung fungsinya, yang nantinya akan memperlihatkan penampilan yang berbeda pula, umumnya untuk kaus menggunakan *cotton combed* 20S, 24S, dan 30S. dari ketiga bahan tersebut, *combed* 30S yang paling

nyaman untuk digunakan karena bahannya tidak sekeras dan lebih tipis dari 20S dan 24S.

Selanjutnya sablon yang umumnya paling sering digunakan oleh *clothing company* dan berbagai *merchandise* band biasanya *rubber*, *super white* dan plastisol. Dalam hal sablon harga tidak jauh berbeda, karena bukan dilihat dari tinta (kecuali plastisol karena lebih mahal), tetapi dari warna desain, dan ukuran *screen* (A4, A3, A2, A1, A0, *full print*), semakin banyak warna maka akan semakin mahal ongkos produksi, dan membuat produsen mematok harga yang lebih mahal. Biasanya untuk baju berkisar dari harga Rp. 80.000,- sampai dengan Rp. 150.000,- atau lebih tinggi di atas itu, karena sekarang banyak juga yang menjual pakaian dengan harga yang lumayan tinggi, tidak peduli jika desainnya bagus atau tidak, dan tak sedikit pula yang tetap membelinya dikarenakan beberapa faktor, seperti gengsi, merek ternama, *merchandise* band ternama, atau memang karena menyukai bajunya.

BAB III

MAKNA SIMBOLIK FESYEN PENGGEMAR MUSIK METAL

Musik dan fesyen, meskipun merupakan jenis seni yang berbeda tapi keduanya saling berhubungan. Pada masa sekarang, fesyen semakin ditonjolkan oleh para pekerja industri musik. Hampir semua musisi identik dengan gaya masing-masing demi identitas mereka. Salah satu ciri dari fesyen musik metal adalah gaya berbusananya yang identik dengan warna hitam. Jika kita bertanya mengenai warna hitam dan musik metal maka rata-rata jawabannya adalah karena hitam merupakan warna yang cocok untuk mewakili jenis musik metal.

Arian 13 dari Seringai (dalam Gaziscania, 2009) mengatakan bahwa hitam merepresentasikan gelap, misterius dan negatif. Ketiga hal ini cocok dengan musik dan lirik dari musik itu sendiri. Kebanyakan penggemar musik metal ini menggunakan kaus berwarna hitam, celana panjang hitam, celana panjang jeans biru tua serta celana pendek bermotif tentara (*army look*) atau warna coklat. Kemudian atribut tambahannya adalah topi, slayer, sabuk yang berwarna hitam dilengkapi hiasan paku-pakuan, dan sepatu keds. Warna hitam memang sudah seperti menjadi warna wajib dalam setiap pertunjukan musik metal. Biasanya ketika sedang ada acara musik metal, mereka yang datang sudah dengan sendirinya memakai baju berwarna hitam. Ketika ada orang yang datang memakai baju berwarna terang, maka akan terlihat aneh dan berbeda.

Musik metal bukan hanya musik untuk laki-laki, karena musik itu universal. Siapapun orangnya, perempuan atau laki laki, mereka mempunyai hak untuk menjadi penggemar jenis musik apapun, termasuk metal. Maka bab ini memuat mengenai keberadaan perempuan penggemar musik metal, lalu pada

pembahasan fesyen beberapa *subgenre* musik metal, khususnya *subgenre* metal yang umumnya banyak terdapat di Kota Bandung. Selain itu, ditekankan bahwa fesyen yang dipaparkan dilihat dari sudut pandang perempuan sebagai penggunanya, serta makna lambang atau simbol dalam fesyen musik metal.

3.1 Komunitas

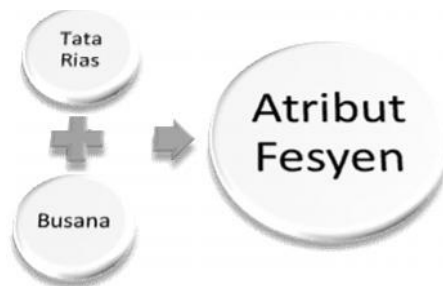
Kata komunitas dapat diartikan secara sederhana sebagai beberapa individu yang berkumpul menjadi suatu kelompok atau kumpulan yang memiliki keterkaitan dan ketergantungan antara satu dengan yang lainnya, dimana hubungan ini berjalan secara berkelanjutan. Bila hal ini dikaitkan dengan komunitas yang ada pada musik metal, yaitu ketika beberapa musisi metal yang bergabung menjadi para musisi metal, begitu pula dengan seorang penggemar atau penikmat musik metal bergabung juga menjadi para penggemar musik metal, maka hal tersebut menandai bahwa mereka sudah terbentuk menjadi suatu kelompok yang dapat dikatakan kelompok pencinta musik metal. Pada hakikatnya, mereka membentuk komunitas ini dengan melakukan kegiatan seperti percakapan, dan saling bertukar informasi yang berkaitan dengan musik metal. Dengan demikian mereka akan saling berkaitan dan membutuhkan antara satu dengan yang lain, yang dapat juga dicontohkan dengan keterkaitan dan ketergantungan antara musisi dan penikmat atau penggemar musik metal. Hal ini diungkapkan oleh Tari sebagai salah satu informan penulis:

“Kita juga perlu saling bertukar informasi, baik itu dengan penggemar di daerah yang sama ataupun di tempat lain, ketika sedang bertemu di dalam sebuah acara, ataupun melalui jejaring sosial. Selain bisa mendapatkan pengetahuan dan

informasi baru, kita juga dapat menjalin kerjasama antara sesama penggemar, dan antara musisi metal dengan penggemarnya.”

3.2 Fesyen Penggemar Musik Metal

Dalam musik metal, fesyen merupakan suatu identitas bagi penggemar, musisi maupun bagi *metalhead*, dan dalam perwujudannya identitas musik metal dapat ditandai salah satunya melalui pemakaian simbol-simbol dalam atribut metal, seperti tata rias, busana, dan aksesoris. Karena atribut fesyen dikategorikan sebagai barang yang mempunyai arti simbolik ketika memakainya, dan menimbulkan kesan yang berbeda bagi si pemakai atau orang lain yang melihatnya, contohnya bagi si pemakai adalah mendapatkan kepuasan psikologis.



Bagan 13

Berdasarkan bagan di atas, atribut dalam fesyen penggemar musik metal dapat dikategorikan menjadi dua bentuk, yaitu tata rias (*make up*), dan busana. Dalam pemakaian tata rias ada tiga elemen yang diperhatikan, yaitu (1) Gaya rambut, (2) Gaya tata rias wajah, dan (3) Perhiasan (*gaya adornment*).

Gaya rambut fesyen musik metal mempunyai ciri khas rambut panjang yang digerai, supaya memudahkan untuk melakukan *headbanging*. Sedangkan dalam musik *heavy metal*, makna otentik dari rambut panjang melambangkan

kekuasaan yang ada yang dibutuhkan untuk melakukan pemberontakan terhadap apapun dan menjadi simbol perlawanan terhadap konvensi keamanan. Selain melambangkan jiwa yang bebas, di dalam kultur metal terdapat keyakinan dan idealisme kuat, maka, bentuk rambut panjang mereka juga diilhami dari ciri-ciri rambut para ksatria zaman dahulu, yang secara simbolis merupakan bentuk dedikasi kepada Dewa, Tuhan, atau keyakinan tertentu. Hal ini tak terkecuali para musisi dan perempuan penggemar musik metal, biasanya lebih cenderung memiliki rambut panjang, rambut pendek tergerai, jarang yang memiliki gaya rambut aneh-aneh seperti harajuku atau *punk style*, karena busana dan gaya rambut yang ditampilkan pun lebih kasual.

Lalu mengenai gaya tata rias wajah umumnya riasan yang digunakan seperti *face paint*, topeng, *eyeshadow* gelap dengan riasan yang pucat, serta lipstik merah atau justru berwarna hitam. Ada juga penambahan cat dalam riasan yang dikenakan sehingga memberi kesan darah dan seram. Pemakaian *face paint* pun terkadang disesuaikan dengan tokoh metal idolanya atau sesuai tema acara yang sedang berlangsung, supaya rias wajah yang dibuat terasa karakterisasinya. Sebagian lainnya terkadang hanya mengenakan riasan seadanya tanpa terkesan *gothic* atau gelap, namun banyak juga yang polos tanpa riasan. Riasan standar yang biasa digunakan seperti bedak, alas bedak, *eyeliner* atau *eyebrow*, dan lipgloss atau lipstik.

Terakhir, perhiasan (*gaya adornment*), yaitu mengenai aksesoris dan dandanan yang dapat menunjang penampilan, seperti beberapa jenis perhiasan dan *body art*. Dalam seni tubuh tidak terlalu banyak diikuti, dan yang paling sering digunakan adalah tattoo. Saat ini sudah semakin banyak perempuan yang mentatto dirinya, selain itu ada juga tindik (*piercing*) dan *scalpelling*. *Scalpelling* lebih

diminati oleh laki-laki karena jarang perempuan yang ingin melubangi telinganya dengan *scalpelling*. Selain itu, jarang perempuan dalam musik metal ketika berada dalam suatu acara mengenakan perhiasan, karena tempat yang mereka datang akan sangat ramai dan tidak akan leluasa bergerak jika memakai perhiasan. Cukup dengan kalung atau anting, namun mereka lebih banyak memakai aksesoris seperti gelang, sabuk, *handband*, dan topi, terutama jika acara tersebut *outdoor*.



Gambar 17. Foto perempuan penggemar musik metal berambut *pixie*, dan menggunakan aksesoris kalung, serta anting plastik bundar berwarna hitam.

Sumber : Andra (2011)

Busana mencakup segala sesuatu yang dikenakan, dari atas kepala hingga ujung kaki, dari pakaian dalam, pakaian luar hingga aksesorisnya. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai gambaran umum busana, maka dalam bab ini penjelasan tersebut akan lebih dikhususkan pada busana perempuan penggemar musik metal. Dalam busana, ciri khas yang paling sering dikenal dari musik metal adalah warna hitam. Jika pada umumnya hitam dikenal sebagai warna yang elegan, dalam metal hitam sebagai warna yang mencitrakan kegelapan, lebih mengandung ke nilai-nilai negatif dari konsep warna hitam sebagai warna netral itu sendiri, tapi ada juga yang menyukai warna hitam karena

dapat membuat penampilannya terlihat lebih keren. Namun warna hitam hanya mendominasi dan tidak mutlak, banyak juga yang memakai busana dengan warna-warna dingin yang tegas serta terkesan maskulin, contohnya warna hijau, biru gelap, perak, dan warna-warna netral seperti warna putih, abu, serta warna panas seperti warna merah, dan keemasan. Selain warna, busana yang dikenakan pun bermacam-macam.

Dimulai dari (1) kepala, biasanya untuk acara-acara *outdoor* menggunakan topi, syal untuk kepala, *headband*, dan khusus di Bandung ada juga ikat badui (untuk penutup kepala), yang mulai dipopulerkan sejak adanya Karat (Karinding Attack) atau '*metal kasundaan*' pada tahun 2009 oleh vokalis grup *death metal* Jasad, Man Jasad. Ikat badui yang asli menggunakan selembur kain dengan warna hitam sebagai dasarnya dan berwarna biru pada motif batiknya, sekarang semakin banyak variasi warnanya, serta ada yang bermotif batik coklat. Fungsi awal ikat tersebut adalah sebagai identitas *metalhead* di Bandung, dan bahwa musik metal juga ikut melestarikan budaya tradisional melalui aksesoris fesyen serta musik yang dibawakan.



Gambar 18. Man Jasad.

Sumber : Man Jasad II Full (2011)

Topi yang dipakai pun biasanya berbentuk *trucker hat* (kotak), dengan bahan seperti *raphel*, kanvas, jeans tipis, kulit, atau *drill* dengan warna-warna yang netral. Selain menggunakan topi dan ikat, terkadang mereka juga memakai topi kupluk, tetapi banyak juga yang tidak memakai aksesoris di kepalanya, karena walaupun memakai topi, ketika *headbanging* maka topi akan dilepas. Seperti pada acara Deathfest V tanggal 27 November 2011 kemarin, keadaan *moshpit* sudah dipenuhi para *metalhead* laki-laki, sementara para perempuannya masih berkeliaran di kira-kanan *moshpit*, lalu ketika musik mulai dimainkan, sebagian perempuan tersebut ikut terjun ke *moshpit* untuk *headbanging* dan *pogoh* meskipun hanya bisa berdesakan di pinggir saking penuhnya. Rambut mereka pun acak-acakan setelahnya, tapi rasa puas dan menikmati acaralah yang lebih penting.

Kedua (2) pada daerah wajah selain *make up*, aksesoris yang biasanya dikenakan seperti anting (tergantung individunya), lalu di sekitar leher seringkali memakai kalung, choker (biasanya pada penggemar/musisi *gothic/black metal*). Pada bagian tangan (3) aksesoris yang dikenakan seperti sarung tangan, *handband/wristband*, dan gelang. Pemakaian aksesoris ini sebagai pelengkap dari *make up* dan busana yang dikenakan. Ada juga yang melengkapi busana yang dikenakan dengan memakai cat kuku, contohnya warna merah dan hitam.



Gambar 19. Contoh aksesoris dari *leather*.

Sumber : Penulis (2011)

Aksesoris dalam metal diantaranya *handband*, kalung, gelang yang berwarna hitam, perak, dan gading. *Handband* terbuat dari bahan wool, *acrylic*, atau bisa juga bahan jaket seperti *fleece pe* supaya lentur dan memudahkan disablon atau dibordir dengan huruf, lambang-lambang tertentu. Sedangkan gelang selain terbuat dari karet, juga terbuat dari kulit (*leather*). Motif dan ornamen pada kalung, sarung tangan, dan gelang pun berbeda, banyak juga yang terbuat dari logam dengan bentuk yang beragam, ada yang runcing dan bulat seperti bentuk paku, piramid. Adapun pemakaian *spike* ini dipelopori oleh salah satu band metal, yaitu Judas Priest dengan selalu memakai aksesoris *spike* di jaket ataupun tangan mereka ketika di atas panggung, jadi tidak hanya anak punk yang memakai *spike*, tetapi band-band beraliran *gothic* atau *black metal* justru lebih banyak dan lebih *extreme* memakai aksesoris *spike* tersebut, contohnya Celtic Fost, dan musisi metal perempuan solo, Karolina Vell Death yang beraliran *gothic metal*.



Gambar 20. Judas Priest

Sumber : www.google.com (2012)



Gambar 21. Celtic Frost

Sumber : www.google.com (2012)



Gambar 22. Karolina Vell Death

Sumber : Stepix (2008)

Selain *spike*, cincin dan sarung tangan juga menjadi pelengkap dalam busana, biasanya dipakai pada acara-acara *black metal* atau *gothic metal*, cincin yang dipakai biasanya berwarna perak, sedangkan bahan yang digunakan untuk sarung tangan umumnya tipis, seperti parasut, kulit imitasi/sintetis, dan terkadang terdapat bahan tambahan seperti jaring-jaring.



Gambar 23. Foto personil perempuan musik metal (tengah) dengan cincin berwarna perak dengan ukiran berwarna hitam di tengahnya.

Sumber : Penulis (2011)

Selanjutnya pada bagian tubuh atau atasan (4) umumnya memakai *t-shirt* band-band favorit mereka, dengan logo-logo serta gambar-gambar sampul album yang diaplikasikan pada *t-shirt* tersebut. Baju yang dipakai biasanya berbahan *cotton combed* dan *CVC*, khusus untuk baju musik metal biasanya digunakan *combed 20's* atau *24's* yang sedikit lebih tebal dari *30's* karena tinta sablon yang digunakan juga lebih tebal, sedangkan jaket atau *hoodie* yang dikenakan berbahan *fleece cotton*, *fleece pe*, atau *baby terry* karena teksturnya memungkinkan untuk disablon, tidak seperti parasut. Tidak lupa sablon yang umumnya digunakan pada kaus-kaus metal adalah *rubber*, *super white*, dan plastisol. Terutama plastisol karena menghasilkan efek timbul (*cork base*), warna dan desainnya jadi terlihat lebih jelas dan mengkilap (*high density* dan *high opacity*). Selain itu terkadang gambar pada baju menjadi kasar di permukaan (*rock base*), ataupun berefek retak (*shatter base*). Pada jaket biasanya menggunakan *rubber* dan plastisol, tetapi

karena bahan jaket lebih tebal maka tinta plastisol lebih kuat menempel dibandingkan tinta *rubber* sehingga menjadikannya lebih awet dan lebih banyak dipilih. Tetapi dalam pengerjaannya, plastisol lebih berbahaya, terutama untuk yang menyablon, karena tinta plastisol berbahan kimia yang jika dihirup terlalu lama akan merusak paru-paru, sehingga pengerjaannya pun harus selalu memakai masker. Warna baju yang dipakai pun tidak jauh dari warna-warna netral (hitam, abu, putih), dan warna panas sebagai pelengkap (merah, orange, emas). Bentuk pakaiannya pun tidak selalu kaus dan jaket, tetapi juga kaus singlet/lengan buntung, *tank top*, korset yang dipadu padankan dengan *t-shirt body fit*, dan *dress*.



Gambar 24. Echiko CM menggunakan *trucker hat* bergaya militer, kaus buntung warna hitam dengan tinta sablon *rubber* A3, dan celana *hotpants* robek.

Sumber : Penulis (2011)

Kemudian untuk bawahannya (5), busana penggemar musik metal umumnya hanya memakai celana jeans panjang, *hot pants* robek-robek, celana $\frac{3}{4}$ yang bermotif *army look* atau fesyen militer. Terkadang memakai aksesoris rantai

yang dikaitkan ke celana. Dan untuk sepatunya, sepatu keds dan *boots* adalah yang paling sering digunakan, serta nyaman untuk dipakai.



Gambar 25. Blackfest II #Hell to the darkness di Bulungan Outdoor.

Sumber : Penulis (04/12/2011)

Gambar di atas merupakan foto seorang musisi perempuan. Fesyen yang ia kenakan dari atas hingga ke bawah diantaranya riasan *gothic* (*eyeshadow* dan lipstik berwarna hitam), memakai cat kuku merah di tangan, gaya rambut panjang tergerai, memakai aksesoris kulit dengan hiasan logam berbentuk bulat di tangan, kaus hitam tangan pendek *combed 20/30's* dengan tinta sablon transparasi

bergambar serigala dan kambing mendes, serta memakai rok panjang berbahan kulis sintesis dengan hiasan logam berbentuk *mata itik*.

Secara keseluruhan, gaya dalam fesyen penggemar musik metal merupakan gabungan dari tata rias, aksesoris, busana yang dikenakan dan menjadi ciri khas fesyen dari seseorang yang membedakannya dengan orang lain. Akar dari gaya musik metal sedikit banyak diasosiasikan dengan gaya berpakaian *bikers* dan subkultur *rock*, contohnya seperti jaket kulit, sepatu *high top (boots)*, blue/black jeans, serta jaket atau rompi denim. Gaya anak metal ini dipopulerkan pertama kali oleh vokalis band Judas Priest, Rob Halford, pada tahun 1978. Fesyen yang ia tonjolkan dalam pertunjukannya adalah dengan berdandan seperti biker. Dan kini, gaya panggungnya menjadi sebuah gaya tradisi yang dianut oleh penggemar metal di seluruh dunia. Lalu, seiring dengan masa *New Wave of British Heavy Metal*, gaya berpakaian anak metal mulai populer. *Style* metal modern juga masih dipengaruhi dari *subgenre* metal lainnya, busana metal modern merupakan gabungan dari *punk*, *gothic*, militer, dan fesyen historis lainnya, seperti *Renaissance style*, *Medieval style*, dan *Victoria style*. Perpaduan atribut fesyen yang unik yang dibuat masing-masing penggemar metal dapat mendeskripsikan juga selera spesifik mereka terhadap aliran metal tertentu. Contohnya pada fesyen militer, fesyen ini dipengaruhi oleh maraknya nuansa perang, seperti dalam film dan acara televisi. Para penggemar metal pun banyak yang memakai pakaian militer modern seperti jaket dan aksesoris lainnya bercorak *camouflage* (loreng/corak militer), serta *t-shirt* hijau atau hitam polos, dan boot tentara. *Style* seperti ini banyak dianut oleh penggemar band trash metal seperti Metallica, Destruction, dan Megadeth.



**Gambar 26. Wong Die dengan celana *camouflage*-nya dalam Deathfest V di Lanud Sulaiman, Kopo, Bandung.
Sumber : Penulis (27/11/2011)**

Selain itu, nuansa historis *viking*, *celtic*, dan *medieval knighthood* pun juga ikut mempengaruhi dan diserap oleh penggemar metal. Pakaian yang menonjolkan kemandirian, maskulinitas, dan kehormatan sebagai ksatria banyak dipakai para penggemar metal. Rambut panjang, pakaian bermotif kulit binatang, rantai, celana kulit hitam, ditambah aksesoris logam dan kulit yang melambangkan simbol historis adalah ciri khas dari para penggemar band-band beraliran *folk metal*, dan *power metal*. Di bawah ini adalah contoh keseluruhan dari fesyen perempuan penggemar metal yang secara umum digunakan.

Fesyen Perempuan Penggemar Musik Metal								
Tata Rias			Busana					
Gaya Rambut	Gaya MakeUp	Gaya Adornment	Kepala	Wajah, Leher	Tangan	Atasan	Bawahan	Gaya, Motif/Ornamen
Rambut panjang/pendek digera. Gaya rambut layer/pixie.	Polos. Make up sederhana (eye shadow gelap, eye liner cair, bedak tipis lipglass). Face paint. Topeng. Gothic style. Lipstik warna merah/hitam.	Kalung. Aning. Cincin. Body art, seperti tatto.	Topi, kupluk, trucker hat (berbahan raphel, kanvas drill, jeans, dll). Syal kepala. Tkar badi. Headband.	Make up. Aning. Biasanya berbentuk bundar. Choker (berbahan logam/plastik) contohnya kalung berben tuk kujang.	Sarung tangan hingga siku tangan. Handband/ wristband. Gelang biasanya berwarna hitam, perak, gading. Cat kuku warna merah/ hitam.	T-shirt, long sleeves (biasanya berbahan combed 20/30s, dengan sablon rubber, plastisol). Jaket (fleece cotton). Tank top, singlet, korset, dress.	Celana panjang celana 3/4, bot pants, berbahan jeans, atau bermotif camo (militar). Rok hitam. Aksesoris rantai. Sepatu keds. Boots.	Gothic style. Army style. Medical style. Viking style, dll. Dengan ornamen kulit, logam warna perak, bentuk spike, seperti bulat, nancing, dan pyramid.

Bagan 14. Contoh Fesyen

Saat ini, fesyen diantara *subgenre* musik metal tidak terlalu jauh berbeda, karena hal yang paling membedakan adalah jenis musiknya. Fesyen yang dikenakan pun lebih santai dan bebas. Biasanya hanya *t-shirt*, celana panjang, atau pakaian serta aksesoris lainnya yang masih didominasi oleh warna hitam, dan tetap menunjukkan sisi maskulinitasnya. Contoh fesyen yang tampil berbeda adalah fesyen penggemar musik *black metal*, *gothic metal*, *death metal*, dan *metalcore*, karena masing-masing mempunyai *style* fesyen sendiri yang berbeda dengan fesyen *genre* lainnya.

3.2.1 Fesyen Perempuan Penggemar Musik Metal

Kehadiran perempuan dalam dunia musik *underground* bukan hal yang baru lagi, meskipun masih didominasi oleh kaum laki-laki. Mereka hadir bukan sebatas sebagai musisi saja, tetapi juga sebagai penggemar musik tersebut. Dapat dikatakan, perempuan bebas mengambil peran apa saja dalam musik *underground* tergantung kemampuan dan kesukaannya masing-masing.

Musik metal sangat universal, dan memiliki berbagai macam *subgenre* didalamnya. Sehingga musik ini bisa dinikmati dan dimainkan oleh siapa saja tidak dibatasi oleh kultur, daerah ataupun gender. Fesyen juga menjadi salah satu unsur penting dalam musik, baik itu di pihak musisi ataupun *audience*-nya. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian anak muda sekarang sering melihat suatu band dari fesyennya terlebih dahulu, kalau menurut mereka fesyennya bagus kadang tidak peduli musiknya bagus atau tidak mereka tetap suka. Seperti yang ditambahkan oleh salah satu informan, Bima, mengenai pentingnya fesyen dalam bermusik:

“Fesyen memang penting buat perempuan penggemar atau musisi musik metal, tapi yang lebih penting totalitasnya, karena scene tempatnya berada masih didominasi laki-laki. Ibaratnya kalau fesyen dan stylenya tidak keren, meski musiknya bagus kayaknya kurang nonjok aja”.

Di sisi lain, sebagian berpendapat fesyen hanya bersifat sebagai pendukung, karena yang terpenting musikalitasnya, contohnya ketika berada dalam acara metal, seseorang bebas memakai warna baju apapun yang ia inginkan, karena menurutnya warna hitam itu tidak mutlak. Bagi musisi perempuan sekalipun fesyen merupakan hal yang penting, tapi apakah ada konsep tertentu atau tidak tergantung pada aliran band dan formatnya yang seperti apa, karena seringkali fesyen yang dikenakan tidak selalu sama dalam setiap pertunjukan.

Dari segi musik, tiap *subgenre* dalam musik metal mempunyai ciri khas masing-masing, lain halnya dari segi fesyen yang dikenakan terkadang tidak terlalu jauh berbeda. Di bawah ini merupakan beberapa uraian dan gambaran mengenai fesyen perempuan musik metal dari beberapa *subgenre*.

1. *Black Metal* :

Subgenre jenis ini mempunyai fesyen yang sangat kontroversial dibandingkan *subgenre* lainnya. *Black metal* merupakan musik yang bersandar pada ideologi anti-Christ, satanisme ataupun *klenik lokal eropa*. Umumnya grup band ingin terlihat tampil mengerikan, sehingga dandanan yang ditampilkan biasanya dandanan seram seperti *corpse-paint*, darah, salib terbalik, baik itu *gimmick* atau asli. Pada awalnya *black metal* adalah sebuah resistensi terhadap masyarakat *mainstream* dan dunia modern, namun akhir-akhir ini menjadi lebih *hype* dan mengalami modifikasi melalui beragam kebebasan berekspresi (fesyen, musik, seni rupa).

Sama halnya dengan subkultur musik punk, *black metal* menghadapi adanya budaya konsumsi kontemporer. Dari segi fesyen, beberapa label anak muda menggunakan berbagai elemen visual black metal dalam presentasinya, seperti Helter Skelter, Riot Tuxedo, Rockers NYC, Actual Pain, Obesity and Speed, dan label lokal seperti Maternal Disaster dan Notorious Fam (sempat menggunakan font milik Darkthrone).



Gambar 27. Lambang Maternal Disaster.

Sumber : Adi Renaldi (2011)

Sebagian orang melihat hal tersebut sebagai sebuah eksploitasi, tapi banyak pula yang tidak mempermasalahkannya. Fesyen adalah *statement*, sangat berkaitan dengan visual yang bisa dilihat oleh orang awam sekalipun karena fesyen adalah simbol dari politik identitas.

Black metal tidak mengenakan pakaian yang berwarna-warni. Warna utama dan pilihan mereka adalah hitam. Mereka beranggapan bahwa warna hitam sesuai dengan sifat-sifat setan yang identik dengan kegelapan. Warna t-shirt pengunjung konser turut menjadi bagian dalam pemahaman ideologi musik *black metal*, jika dikaji lebih teliti. Dalam ideologi *black metal*, warna hitam identik dengan kematian dan kegelapan. Selain dari pada itu, *t-shirt* yang memakai warna hitam diasumsikan sebagai nuansa kegelapan dan alam tempat kelahiran musik *black metal*, yakni Skandinavia yang seringkali dihubungkan dengan bangsa Viking. Seperti yang ditambahkan oleh Whe sebagai salah satu informan mengenai fesyen black metal, yaitu:

“Di black metal dianjurkan berpakaian serba hitam dan memakai corpse paint tapi tipis dan tidak mencolok karena masih mengedepankan sisi gothicnya, karena gothic itu bisa dibilang ranting dari black metal itu sendiri.”



Gambar 28. Contoh *t-shirt black metal*, dari grup band Gorgoroth, Burzum, Pure Holocaust, dll.

Sumber : Chris Tianto (2010)

Umumnya fesyen dalam *black metal* seragam, warna hitam dilihat sebagai warna yang mutlak serta memakai aksesoris yang berbahan kulit, gelang *spike*, jubah, ikat pinggang, dengan riasan muka seperti topeng (*face paint*), dan *eyeshadow* atau *eyeliner* berwarna gelap. Sepatu yang dikenakan pun biasanya berbahan kulit, seperti sepatu-sepatu model *high top*.



Gambar 29. Foto *underground boots leather* dengan perisai logam sebagai aksesorisnya.

Sumber : Penulis (2011)



**Gambar 30. Foto Bonaventura Franciska sebagai drummer dalam grup band Nocturmoon
Symphonic *black metal*.
Sumber : Mr. Arie Bathory (2011)**



**Gambar 31. Contoh fesyen perempuan *black metal*.
Sumber : Penulis (2011)**



Gambar 32. Contoh fesyen perempuan penggemar *black metal* dari anak-anak hingga dewasa.

Sumber : Penulis (2011)

2. *Death Metal* :

Pada awalnya *death metal* banyak menampilkan sisi satanis, dan memiliki penampilan yang tidak jauh berbeda dari *thrash metal*. Bagi *death metal* simbol warna hitam pada baju memiliki arti bahwa kematian yang berujung pada kehidupan gaib. Dalam hal ini setan sebagai makhluk yang tidak suka dengan kebaikan menjadi teman para pemusik hingga penggemar musik *death metal* ini. Tari mengungkapkan hal ini sebagai salah satu teman informan penulis:

“Kalau secara ideologinya sih buat apa kita percaya sama manusia, yang punya sifat baik dan buruk, yang terkadang depan dan belakangnya berbeda, sekalian saja berteman dengan setan yang sudah pasti jahat.”

Namun, sekarang mayoritas band-band *death metal* tidak terlalu mementingkan penampilan mereka. Cukup dengan *t-shirt* seadanya (dominan hitam) dan seringkali dikombinasikan dengan bawahan seperti celana kargo,

celana panjang gombrang, *camouflage* atau 3/4), serta sneakers atau sepatu kanvas. Banyak juga para *metalhead* yang suka mengenakan baju lengan panjang, rantai, dan *boots*.



Gambar 33. Foto vokalis grup band Girtzone, Wong Die, pada saat Deathfest V.

Sumber : Penulis (27/11/2011)

Seperti yang ditambahkan oleh Wong Die, vokalis dari Girtzone mengenai ciri fesyen dalam *death metal* yaitu:

“Kalo death metal itu simple, sebenarnya kita juga tidak ada konsep dalam berbusana, pada saat deathfest kompakan celananya pun itu kebetulan, yang penting bagaimana enakya kita aja saat di atas panggung, yang penting nyaman dan buat kita tetap percaya diri. Warna hitam itu tidak mutlak dalam pertunjukan kok, Cuma identiknya metal ya hitam, warna lain seperti putih pun bisa, yang umum saja intinya. Rambut panjang untuk personil perempuan memang tidak harus, tapi rasanya headbang nggak enak kalau rambutnya pendek, sensasinya kurang dapat, dan itu termasuk menunjang penampilan”.



Gambar 34. Foto Popo (Uzzie) Demons Damn dalam acara Deathfest IV.

Sumber : Demons Damn Group (2010)

Warna hitam dipilih karena menarik *eye catching*, tetapi tidak mutlak. Terkadang warna hitam yang dipilih juga tergantung selera, dan gambar di baju tersebut. Apabila gambarnya bagus, meskipun bajunya berwarna merah, putih, ataupun hitam tetap akan dibeli. *Death metal* sendiri tidak selalu identik dengan warna hitam, contohnya Uzzie, vokalis dari grup band *death metal* Demons Damn ini pernah memakai baju tanpa lengan, berwarna putih, dengan desain warna hitam dan merah muda, lalu ada garis pinggiran merah muda di kiri-kanan lengan pada saat pertunjukan di Cimahi. Ia memakai baju tersebut semata-mata untuk memperlihatkan kalau metal tidak selalu identik dengan warna hitam, bukan dilihat dari apa yang dipakai, tetapi bagaimana pertunjukan itu ditampilkan. dan mencoba menunjukkan metal bukan hanya fesyen, bukan apa yang kita pakai tapi apa dan bagaimana kita memainkannya. Siapa kita dan yang terpenting dibandingkan fesyennya adalah sebuah karya yang dihasilkan.



Gambar 35. Foto Popo (Uzzie) dalam acara Sinergi, di Batu Malang.

Sumber : Demons Damn Group (2011)



Gambar 36. Foto Angela Gosslow (*diva satanica*), vokalis dari grup band *death metal* ternama di dunia, Arch Enemy.

Sumber : ADDI (2008)



Gambar 37. Contoh fesyen perempuan penggemar *death metal*, Nenx Panceg dan Wong Die.

Sumber : Penulis (27/11/2011)

3. *Gothic Metal* :

Tidak sedikit perempuan yang menyukai *gothic metal* dan ingin menampilkan kesan *gothic* dari apa yang dikenakannya. Selain itu, yang menjadi ciri khas dari *gothic metal* adalah keberadaan vokalis perempuan. Seringkali keberadaan vokalis wanita ini untuk menciptakan nuansa *beauty and the beast*. *Gothic metal* biasanya (tetapi tidak selalu) memakai dua orang vokalis, dan perempuannya (baik itu musisi atau penggemarnya) seringkali menggunakan *dress*, atau baju yang sedikit feminim namun tetap berwarna hitam, baju yang ada renda-rendanya, dan celana atau atasan berbahan kulit, serta sepatu *boots*.



Gambar 38. Contoh fesyen gothic metal.

Sumber : Total Tragedy (2011)



Gambar 39. Boots sebagai salah satu aksesoris dalam gothic metal.

Sumber : Total Tragedy (2011)

Mengenai tata rias, gaya rambut fesyen perempuan penggemar musik *gothic metal* ini cenderung dibiarkan tergerai, rias wajah yang dikenakan terkadang tidak terlalu berbeda dengan *black metal*, tetapi bukan memakai cat atau *face paint* seperti *black metal*, di *gothic metal* pemilihan warna *eyeshadow* umumnya warna-warna netral/gelap. Meskipun busana yang dikenakan sangat didominasi warna hitam seperti *black metal*, yang membedakan para perempuan penggemarnya adalah busana dalam *gothic metal* juga mempunyai sisi femininnya, hal tersebut terlihat dari pemakaian *dress* dan pakaian yang terdapat

renda-renda. Aksesoris yang paling sering terlihat adalah sarung tangan kulit dan gelang, karena yang menjadi ciri utama dari fesyen *gothic metal* ini adalah bajunya, bentuk pakaian ini pun juga dipengaruhi oleh gaya Renaissance atau Medieval, contohnya gaun yang dipakai digabungkan dengan salah satu bentuk pakaian dalam, yaitu korset dan dipasang di luar baju. Hal ini pun diperkuat Whe, sebagai salah satu informan penulis yang menyatakan bahwa:

“Kalau kata Whe untuk fesyen cewek gothic cenderung ke gaun atau dress dengan perlengkapan lainnya ibarat seperti ratu, tapi tidak dianjurkan serba hitam, malah kita dianjurkan mengedepankan kefemininan kita.”



Gambar 40. Contoh *medieval style*.

Sumber : Mihkel Fortey (2007)



Gambar 41. Contoh pakaian dalam perempuan, digunakan sebagai pelengkap dalam pakaian.

Sumber : Steff (2007)



Gambar 42. Contoh fesyen *gothic metal*.

Sumber : Geboren (2011)

4. Metalcore :

Fesyen *subgenre* ini lebih santai dan tidak seperti *black metal* atau *gothic metal*. Baik itu *groupies*, penggemar ataupun musisinya biasanya mengenakan jeans, terkadang *hotpants*, celana pensil, *handband*, baju lengan buntung, kaos tanktop, dan sepatu keds (*sneakers*). Tak jarang jeans yang dikenakan terdapat robek-robek di beberapa bagian supaya memberi kesan hancur dan berantakan. Warna bajunya pun tidak selalu hitam, lebih bervariasi jika dibandingkan dengan *black metal* atau *death metal*.



**Gambar 43. Echiko dan Uruki (Cinematic Machine) dalam acara Miracle In Riot.
Sumber : Gilang (2011)**



**Gambar 44. Foto Echiko Deguchi
Sumber : Gilang (2011)**



Gambar 45. Contoh fesyen *metalcore*.

Sumber : Penulis (2011)

5. Power Metal :

Fesyen *power metal* tidak berbeda jauh dari *speed* dan *thrash metal*, hanya saja fesyen *genre* ini lebih bertemakan peperangan serta epik. Untuk perempuannya fesyen yang dikenakan contohnya berupa ikat pinggang, sabuk besar yang terbuat dari kulit dan logam, kalung logam yang terkadang dipadukan dengan dress, celana kulit ketat, serta *boots* atau *heels*.



Gambar 46. Foto *Leather pants*.

Sumber : Steff (2009)

Ciri di atas merupakan hal konseptual secara umum fesyen penggemar musik metal. Sebab pada dasarnya fesyen ini tidak dapat disimpulkan hanya dengan satu ciri visual yang mutlak dan spesifik. Setiap satu gaya dalam fesyen musik metal memiliki karakternya tersendiri, yang masing-masing memiliki patokan berbusana tertentu.

Di samping itu, ditambahkan oleh Whe, bahwa adanya perbedaan dalam fesyen diantara *subgenre* dalam musik metal juga tergantung pada konsep masing-masing *genre*. Seperti dalam *gothic metal* yang justru tidak diharuskan serba hitam atau seram meskipun dalam penggunaan lirik dan nuansa lagunya cenderung mengarah ke kegelapan. Hal itu karena umumnya, nuansa lagu diaransemen menjadi simfoni yang lebih lembut dan terkesan menyedihkan, selain itu pada liriknya pun *gothic metal* terkadang mencampurkan percintaan, kecintaan, perdamaian, kerohanian dengan harmoni yang menyedihkan sehingga kurang cocok jika fesyen yang ditunjukkan bergaya seram. Sedangkan di *black metal*, fesyen yang biasa ditampilkan berwarna hitam dan memakai *corpse paint* karena sesuai dengan lirik dan nuansa *black metal* itu sendiri yang sangat seram, oleh karenanya para personil *black metal* biasanya selalu tampil dengan totalitas saat pertunjukan dengan penampilan yang seram, jahat, dan penuh keburukan. Tak jarang para penggemarnya pun juga mengikuti fesyen para musisi idolanya ketika datang ke pertunjukan musik tersebut.

Berbeda halnya dengan *death metal*, pada *subgenre* tersebut lebih mengedepankan kualitas musiknya, sedangkan fesyen dan gaya yang dikenakan lebih santai, bebas memakai apa saja, dan tidak harus serba hitam, hal ini pun tidak jauh berbeda dengan *metalcore* yang fesyennya lebih simple dan bervariasi warnanya.

3.3 Makna Simbolik Fesyen Musik Metal

Ketika seseorang mengenakan baju band lain, mempunyai makna bahwa ia mengenal band tersebut sekaligus sebagai bentuk dukungan ke band atau musik yang bersangkutan. Dalam hal ini, penggemar musik metal seperti *metalhead* dan *groupies* memiliki pemahaman yang berbeda. Seorang *groupies* perempuan, meskipun ia dalam fesyennya mengenakan baju berciri metal, belum tentu juga mereka paham makna dan lambang dalam baju tersebut. Terkadang mereka hanya ikut-ikutan berpakaian anak metal, tetapi ketika ditanya nama grup band atau maksud gambar di baju tersebut itu apa, mereka tidak dapat menjawab. Karena seringkali *groupies* justru berpenampilan lebih mencolok dibandingkan *metalhead*.

Sedangkan *metalhead*, mayoritas mereka memahami lambang-lambang yang ada pada baju yang mereka pakai, karena mereka setidaknya sudah mendengar dan mempelajari banyak info mengenai metal, dibandingkan para *groupies* yang hanya melihat personil bukan musik yang dimainkan. Seperti yang dikatakan oleh Tari kepada penulis:

“Metal is my soul. Saya sih suka semua genre metal, tapi lebih senang dengan musik death metal, baju yang saya kenakan pun ini merchandise band death metal bandung, saya pakai karena suka sama musiknya, anak BDM¹⁵ juga.”

Lambang pentagram, baphomet, dan kepala kambing adalah sebagian dari simbol-simbol yang dipakai untuk memvisualisasikan musik metal. Asalnya, lambang-lambang itu adalah simbol pemuja setan atau lebih dikenal sebagai *Lucifer*, tujuannya untuk memberikan kesan gelap dan seram pada pemakainya,

¹⁵ BDM = Bandung Death Metal Sindikat.

namun ada juga sebagian yang memang memuja setan. Umumnya band-band metal dan *metalhead* mengenal dan memakai lambang itu, meskipun tidak harus dan tidak semuanya. Berikut ini beberapa makna simbolis dari lambang-lambang yang biasa terdapat dalam baju serta aksesoris metal.

1. Pentagram

Pentagram adalah sebuah lambang berbentuk bintang berujung lancip lima yang digambar dengan lima garis lurus, atau disebut juga bintang terbalik, bintang bersudut lima. Pentagram ini mewakili unsur-unsur semangat, air, api, angin, dan tanah. Secara simbolis semua unsur yang ada di pentagram memiliki makna dan simbol tertentu. Bumi atau tanah adalah simbol kestabilan, pertumbuhan, dan pendidikan. Air adalah simbol gerak hati, lambang kekuasaan wanita, serta darah penyembuhan. Api adalah lambang kekuatan fisik serta aksi dan reaksi. Angin adalah simbol intelektual atau perhubungan. Semangat atau ruh dianggap sebagai kekuatan penggerak. Setiap unsur tersebut sangat berkuasa dan berpengaruh, sehingga harus diarahkan pada kejahatan agar melancarkan setan berkuasa di dunia dan mengendalikan manusia.



Gambar 47. *The Holy and Mysterious Pentagram*

Sumber : Davis (2007)



Gambar 48. Contoh aksesoris *handband/wristband* yang bermotif pentagram.

Sumber : Steff (2009)

2. Baphomet

Baphomet atau *Bephoment* dalam kalangan tukang sihir, simbol ini mewakili setan. Setan baphomet adalah wujud dari *kambing mendes* yang memiliki kepala kambing bertubuh manusia, serta memiliki sayap. Setan ini juga terkadang berubah bentuk menjadi kucing hitam berkepala ayam jantan.



Gambar 49. Lambang Baphomet dengan kepala kambing dan badan manusia.

Sumber : Davis (2007)

3. Kepala Kambing

Kepala kambing yang bertanduk dua ini merupakan simbol kejahatan, keganasan, dan ruh jahat. Biasanya simbol kepala kambing dipercaya akan menambah kekuatan kejahatan kepada para pengikutnya. Simbol ini telah ada sejak ribuan tahun yang lalu, saat praktek memuja kepala kambing dilakukan di Lembah Euphates dan Tigris sejak 6000 tahun yang lalu. Puncaknya saat setan meminta persembahan kurban manusia ataupun binatang. Pemujaan itu dilakukan dengan harapan agar ruh jahat dapat masuk ke dalam hati dan menguasai pikiran. Dengan demikian mereka tidak akan merasa takut ataupun malu lagi untuk melakukan kejahatan, atau dapat dikatakan penyerahan diri secara total. Tetapi, banyak yang mengenakan baju berlambang seperti pentagram, baphomet, atau kepala kambing bukan dikarenakan arti simboliknya, banyak yang mengenakan aksesoris dan pakaian seperti itu karena memang menyukai bajunya. Hal ini seperti yang dikutip dari Popo (Uzzie) sebagai salah satu informan penulis:

“Kenapa pake baju bergambar tanduk kambing, pertama bajunya bagus, kedua bajunya dikasih, masa gak saya pake, orang baju bagus, tanpa alasan apapun

dan saya menghargai. Jauh di balik pengertian gambar itu sendiri. Mungkin yang mempercayai hal itu bakal mikir dan minta penjelasan, tapi jawabannya simple karena suka dan jauh dari penjelasan gambar. Saya bukan penganut setan atau satanisme, ini saya pakai karena bajunya memang bagus.”



Gambar 50. Contoh baju bergambar kepala kambing.

Sumber : Demons Damn Group (2010)

4. Salib Terbalik

Simbol ini, khususnya pada kelompok *black metal* mengandung makna anti-Christ, dimana segala hal dan tingkah laku yang dilakukan berlawanan dengan ajaran agama Kristen. Mereka juga bersikap anti-Yesus dan menggunakan lambing salib terbalik sebagai alas Al- Qur'an. Awalnya, simbol ini telah digunakan sejak adanya perang salib.



Gambar 51. Foto gambar salib terbalik.

Sumber : Reza (2008)

Metal juga bersifat kompleks, dapat dilambangkan dengan warna hitam. Warna hitam tersebut memiliki dua sifat yang berbeda yaitu sifat positif dan sifat negatif. Sifat positif mempunyai kesan tegas, kokoh, formal dan mempunyai struktur yang kuat, sedangkan kesan dari sifat negatif adalah kehancuran atau kekeliruan.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada lirik dari lagu-lagu musik metal juga seringkali menceritakan tentang kemenangan, kematian, kebencian, dan peperangan sehingga dapat dikategorikan berkarakter seram/sangar yang diilustrasikan dengan gambar sebuah peti mati, kekerasan, kegelapan, kerangka manusia (tengkorak) dan lainnya. Maka dapat digolongkan juga ke dalam karakter musik berwarna tegas atau warna tua/gelap. Warna gelap yang mendekati dengan karakter jenis musik ini adalah warna hitam, karena menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri dan warna malam.



Gambar 52. Contoh *t-shirt* bergambar salib terbalik (anti Christ) dan pentagram.

Sumber : Chis Tianto (2010)

Selain dalam pakaian, lambang-lambang juga tertera dalam aksesorisnya, salah satunya dalam pemakaian *handband* di tangan, akhir-akhir ini *handband* sering menjadi *merchandise* dari band-band metal, dan banyak dipakai oleh penggemarnya. Desain *handband* itu sendiri dominan berwarna hitam dan biasanya bergambar logo dari band yang bersangkutan atau simbol-simbol dalam musik metal.



Gambar 53. Contoh *handband/wristband* yang melambangkan anarki.

Sumber : Steff (2007)



Gambar 54. Contoh baju metal dengan corak gambar dan warna yang terang.

Sumber : Penulis (2011)

Aksesoris lainnya yang dikenakan, salah satunya adalah rantai. Biasanya benda ini dikaitkan ke sabuk/*belt* atau celana. Rantai yang dikenakan sebagai perwujudan dari seni dan merupakan simbol kebebasan. Tapi, aksesoris rantai pada sekarang lebih menjadi ciri anak *punk*, dan fungsinya terkadang lebih untuk keamanan dompet, serta sekadar untuk bergaya.



Gambar 55. Contoh aksesoris rantai pada celana.

Sumber : Steff (2007)

Kemudian ada juga ikat badui, karena pada mulanya berasal dari suku Badui dan kini menjadi ciri khas *metalhead* di Bandung. Ikat badui ini

dipopulerkan oleh Man Jasad, vokalis dari grup band metal Jasad di Ujungberung, Bandung. Selain ikat badui, aksesoris yang biasa digunakan dan sebagai penanda identitas musik metal di Bandung adalah aksesoris yang memiliki simbol kujang, contohnya pada kalung. Kujang atau kujang rempa adalah senjata tajam/alat tradisional etnis sunda yang dulunya merupakan alat untuk perang ataupun bertani. Saat ini simbol kujang tersebut juga merupakan simbol Bandung Death Metal Sindikat.



Gambar 56. Ikat dengan corak asli berwarna biru dan hitam.

Sumber : Penulis (27/11/2011)



Gambar 57. Kalung berbentuk kujang.

Sumber : Penulis (2011)



Gambar 58. Simbol Bandung Death Metal Sindikat (BDM).

Sumber : BDM (2011)

Di samping itu, fesyen bukan hanya sesuatu yang dikenakan, tetapi juga sesuatu yang ditampilkan, diekspresikan yang nantinya menjadi identitas atau ciri khasnya pemakainya. Salah satunya adalah salam tiga jari, yang merupakan salam khas anak metal.

Salam merupakan suatu cara untuk menyapa, memberikan ucapan atau teguran kepada seseorang. Dalam aliran metal ini, para penggemar metal memiliki salah satu cara pengekspresian diri yaitu dengan salam tiga jari. Adapun salam ini dengan menutup jari tengah dan jari manis, sehingga yang terlihat hanya tiga jari saja, yaitu jari jempol, jari telunjuk, dan juga jari kelingking, sehingga namanya menjadi salam tiga jari. Salam ini berbeda dengan salam pada umumnya yang biasanya membuka seluruh jari dan menjabatnya ke lawan sapaan kita. Namun pada salam tiga jari mereka cukup hanya menunjukkan ketiga jari tersebut kepada lawan sapaan kita. Selain menunjukkan tiga jari, salam metal ini juga dapat dilakukan dengan hanya menunjukkan jari kelingking dan telunjuk (dua jari) meskipun begitu maknanya tidak berbeda dengan salam tiga jari, karena keduanya juga dikenal dengan berbagai nama seperti *devil sign*, *metal horns*, dan *sign of the goat*. Jempol, telunjuk, dan kelingking dapat diartikan sebagai tanduk kambing,

dalam Bahasa Inggris disebut *goat*, dan secara pengucapannya mirip dengan ‘*God*’ Tuhan. Dalam perspektif kalangan *Freemason* simbol ini juga merupakan tanda dari persembahan kepada kekuatan sesat, simbol setan. Salam ini pertama kali dipopulerkan oleh Ronnie James Dio yang waktu itu menjabat sebagai vokalis Black Sabbath. Awalnya ia hanya ingin meniru Ozzy Osbourne yang mempunyai *trademark* simbol V (jari telunjuk dan jari tengah). Dalam hal mengenai salam tiga jari ini, penulis menanyakan kepada Tari sebagai salah satu informan penulis :

“Kalau salam tiga jari itu, bukan berarti dengan kita menunjukkan tiga jari kita, kita disebut metal, tapi memang berarti kita mempunyai pengetahuan tentang musik tersebut. Berbeda jika orang yang menunjukkan tiga jari adalah orang di luar komunitas metal. Itu terserah orang tersebut, yang penting buat kita artinya penyampaiannya berbeda.”

Penuturan Tari di atas, menjelaskan bahwa salam tiga jari yang ditunjukkan oleh *metalhead* memiliki makna yang berbeda dengan salam tiga jari yang diperlihatkan di luar komunitas metal.



Gambar 59. Salam tiga jari.

Sumber : Restless (2010)

Selain salam tiga jari, ada juga *moshing* yang merupakan istilah untuk menunjukkan bahwa pada saat acara metal berlangsung para *metalhead* saling membenturkan tubuh mereka kepada para *metalhead* lainnya yang berada di depan panggung sebagai bentuk penjiwaan mereka terhadap musik yang dimainkan. Hal ini pun berlaku pada perempuan penggemar musik metal, tidak jarang para perempuan ini melakukan *moshing* dan bercampur dengan *metalhead* laki-laki. Seperti yang di ungkapkan oleh Tari :

“Saat kita moshing ya hanya dilakukan pada saat acara berlangsung, setelah selesai pun tidak ada rasa benci atau tersinggung jika saling berbenturan saat moshing tadi, karena itu bagian dari ekspresi, seperti luapan emosi dan sikap kami terhadap musik metal yang dimainkan.”

Menurut penjelasan di atas, para penggemar metal yang datang pada saat acara metal berlangsung, melakukan *moshing* sebagai bagian dari ekspresi mereka terhadap musik metal ini. Di Bandung sendiri kegiatan *moshing* disebut juga dengan ‘*pogoh*’, dan mayoritas di metal itu *headbanger*, jadi para pemain band ataupun penggemar metal lebih sering melakukan *headbanging*.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, jika dilihat dari makna otentik yang ada dalam lambang-lambang tersebut, seperti pada simbol pentagram, kambing jantan, salib terbalik, dan baphomet, makna-makna di atas memang masih bernuansa setan dan gelap. Contohnya dalam simbol kepala kambing, yang divisualisasikan dengan sosok kambing jantan bertanduk, bukan kambing betina, karena bertanduk melambangkan kejahatan, keganasan, dan ruh jahat. Tetapi, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, tidak semua penggemar metal juga mengetahui makna-makna yang terdapat dalam lambang di musik

metal. Tidak semua penggemar metal mengenakan fesyen metal dan mengetahui filosofi lambang-lambang dari busana dan aksesoris yang dikenakan. Bagi sebagian orang yang mengetahui filosofinya, mereka dapat menjelaskan tentang simbol tersebut dan pemakaian busana serta aksesoris metal itu secara tidak langsung sebagai penguatan identitas mereka dalam musik metal, sedangkan bagi penggemar musik metal yang tidak mengetahuinya, biasanya mereka hanya melihat simbol tersebut sebagai simbol setan, dan memakai bajunya karena tertarik dengan gambar atau tulisannya, bukan karena makna di balik itu.

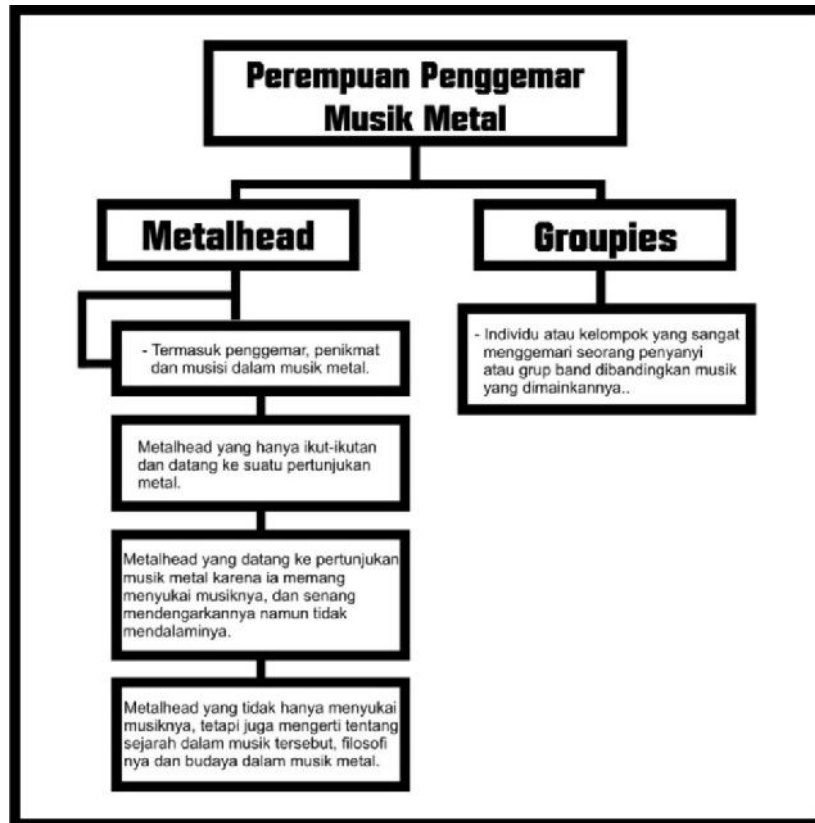
Selain itu, terdapat sedikit perbedaan antara penggemar dengan penikmat. Dapat dikatakan penggemar musik metal ini diartikan sebagai seseorang yang suka membeli kaset dan cd band metal, atau datang saat acara musik metal berlangsung, dan membeli aksesoris yang berbau metal. Sedangkan penikmat diartikan sebagai orang yang tahu banyak tentang musik metal. Karena tingkat pemahaman mereka bukan lagi sekedar menggunakan baju hitam, rambut panjang serta aksesoris lainnya. Tapi, lebih kepada memahami budaya dan pola pikir dalam musik tersebut. Tetapi keduanya memiliki persamaan, yaitu sama-sama menggemari musik metal, dan hal inilah yang mendasari pembahasan mengenai perempuan penggemar musik metal. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Popo (Uzzie) sebagai salah satu informan penulis, yaitu:

“Kalau penikmat mau sekeras, serumit apapun musiknya dia tetap menikmati, ia tidak peduli dan jadi bisa menilai mana musik yang bagus dan jelek, buruk dan benar bandnya. Kalau cuma menggemari ya misalnya saya senang karena ada alasan menggemarinya, contoh personilnya keren, lagunya in banget. Tapi keduanya mempunyai perbedaan yang tipis.”

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi penikmat musik, berawal dari menggemari musik tersebut terlebih dahulu. Contohnya, dimulai dari menggemari suatu grup musik, sering mendengarkan lagunya, melihat penampilannya, dan karena terbiasa, ia pun mulai menikmati musik-musik grup band lainnya, baik itu yang sealiran maupun tidak, lalu mendengarkan lagu-lagu mereka sehingga pada akhirnya ia dapat memiliki pandangan tersendiri mengenai kualitas musik tersebut, seperti apa umumnya penampilan para pemusik, bagaimana para musisi menjiwai musik mereka, dan seperti apa para penggemar menafsirkan atau merespon penampilan pemusik yang mereka lihat.

Awalnya di musik metal sendiri, perempuan yang menyukai musik metal masih sedikit dibandingkan dengan laki-laki, tetapi sekarang sudah mulai banyak perempuan yang menyukai musik metal. Pada umumnya perempuan yang menggemari musik metal dapat digolongkan ke dalam dua tipe, yaitu *metalhead*¹⁶ dan *groupies* perempuan.

¹⁶ Metalhead merupakan sebutan bagi para penggemar dan penikmat musik metal.



Bagan 15

3.3.1 *Metalhead* Perempuan

Setiap band mempunyai sebutan untuk para penggemarnya, termasuk aliran musik metal ini. *Metalhead* merupakan sebutan bagi para penggemar, penikmat, dan musisi metal ini.

Dalam beratribut metal, seorang *metalhead* wajib memahami dengan benar apa arti dari atribut itu sendiri. Baju yang berwarna hitam mempunyai pengertian gelap dan elegan secara umum bagi sebagian orang di luar aliran metal ini. Tetapi dalam metal itu sendiri baju hitam mengandung pengertian bahwa kebencian terhadap orang-orang yang suka berlaku seenaknya dan menindas yang lemah, kebencian juga tertuju pada peperangan dan tindakan sosial lain yang sering merugikan orang atau rakyat yang lemah dalam berbagai hal. Dimana ini

menjadi panduan untuk lebih menjiwai makna metal tersebut, khususnya dalam pengertian pada aliran *nu metal* dan *heavy metal*. Aksesoris seperti gelang, kalung, tindikan, maupun perlengkapan lain seperti jaket, topi sebagian besar dipilih warna gelap, dan diutamakan hitam. Hal ini karena stereotipe yang ada tentang musik metal, berkaitan dengan membuat tattoo di tubuh, baju hitam, rambut gondrong, memakai tindik merupakan hal yang tidak beretika dan tidak sesuai dengan norma yang ada. Adapun kegunaan dari aksesoris yang dikenakan adalah sebagai penguatan jati metal itu sendiri, karena mereka tidak mau bermuka dua, atau berpura-pura. Berpura-pura dalam mengungkapkan apa yang kita rasakan sama halnya dengan membohongi diri kita sendiri, lebih baik mengungkapkan tanpa harus menyembunyikan yang terjadi sebenarnya.

Saat ini, *metalhead* pun berkembang, dan membentuk komunitas yang lebih khusus lagi meskipun hal tersebut masih menjadi kontroversi, yaitu adanya sebutan *metalhead 1 jari*. Aliran metal "*One Finger Underground Movement*" ini lebih mengarah ke agama, karena pada sebelumnya, adanya pernyataan *mainstream* bahwa komunitas musik underground identik dengan tren minuman alkohol, seks bebas, ganja dan narkoba. Padahal tidak semua orang dalam musik *underground* menerima semua pengaruh budaya barat, terlebih yang membentur sisi keimanan/keyakinan dalam beragama. Maka para *metalhead 1 jari* ini ada untuk menunjukkan bahwa jika ingin bermusik tidak perlu menentang nilai-nilai dalam agama. Band-band yang tergolong dalam aliran ini seperti Purgatory, Tengkorak, The roots of Madinah, Qishash, Melody Maker, Multiply Personality Disorder, dan lainnya.



Gambar 60. Contoh pamflet metal 1 jari.

Sumber : Seto Buje (2010)

Namun, kembali pada pembahasan *metalhead* secara umumnya bahwa selain menyukai musik, *metalhead* perempuan juga dapat digolongkan dalam tiga tipe. Yang pertama, yaitu *metalhead* yang hanya ikut-ikutan. Ia menyukai musik metal dan sering datang ke acara-acara musik metal, tapi kurang mengerti tentang musik metal itu sendiri. Sedangkan yang kedua adalah penggemar musik metal yang menggemari lagu-lagu dalam musik metal, ia menikmati pertunjukan musik tersebut namun hanya sebatas itu, dan yang terakhir adalah yang paling sedikit jumlahnya, yaitu *metalhead* yang tidak hanya menyukai musik metal, tetapi juga mengenal metal, makna, dan budaya musik tersebut.



Gambar 61. Foto sekumpulan *metalhead* laki-laki dan perempuan.

Sumber : Demons Damn Group (2011)

Metalhead perempuan berbeda dengan *groupies*, mereka lebih menggemari musik yang dimainkan daripada orang yang memainkan musiknya. Para perempuan ini biasanya datang bukan untuk gaya-gayaan, baik itu mengenakan atribut t-shirt metal ataupun tidak, mereka datang karena menyukai musiknya, bahkan terkadang ikut melakukan *headbanging* dan bukan hanya untuk gaya. Biasanya mereka mengapresiasi keseluruhan musik-musik metal yang mereka dengar dan menganggap diri mereka adalah bagian dari suatu kultur musik metal.



Gambar 62. *Metalhead* perempuan dalam acara musik metal di Medusa Eyes.

Sumber : Gilang (2011)



Gambar 63. *Metalhead* laki-laki dan perempuan (sebagai musisi) dari grup band *death metal* **Girtzone**.

Sumber : Penulis (27/11/2011)

3.3.2 *Groupies* Perempuan

Musik seringkali mewakili jati diri masing-masing penggemarnya. Berbagai *genre* musik pun ditawarkan oleh para musisi tanah air hingga mancanegara. *Groupies* adalah sebutan bagi beberapa orang yang sangat menggemari seorang penyanyi atau grup band. Mereka membuat seolah-olah mengagungkan idola mereka tersebut. Biasanya orang-orang yang dikategorikan *groupies* itu menjurus ke arah negatif.



Gambar 64. *Groupies* perempuan biasanya berdiri paling depan pada saat acara berlangsung.

Sumber : Gilang (2011)

Menurut pengamat musik Bens Leo, *groupies* mulai ada seiring naiknya popularitas grup band The Rolling Stones di tahun 1970-an. Menurutnya, *groupies* itu istilah asing sekelompok orang yang menggemari sebuah band, dan biasanya bersifat lawan jenis. Contohnya adalah ketika band tersebut beranggotakan laki-laki maka para *groupies*nya adalah perempuan dan begitu juga sebaliknya. Fenomena ini telah berkembang bahkan di kalangan remaja, karena mereka masih dalam tahap pencarian jati diri sehingga remaja mencari sosok seorang idola untuk menjadi panutannya. Menurut Pakar Psikologi Drs Achmad Djunaidi, M.Si, mengatakan tentang mayoritas *groupies* yang lebih banyak terdiri dari kaum perempuan, karena jika perempuan merasa lebih lemah, dia akan mencari tokoh-tokoh dan tokoh-tokoh tersebut yang mereka anggap menjadi panutannya, sehingga mereka menganggap ada dukungan untuk maju. Meskipun begitu, jika *groupies* ini mempunyai arah yang jelas, ia akan bersifat ke arah pengembangan diri, tapi identiknya *groupies* perempuan justru ke arah yang lebih negatif.¹⁷

Fenomena *groupies* sudah menjadi rahasia umum dalam dunia musik. Sebuah grup band pasti punya penggemar berat wanita yang biasanya disebut *groupies*. Saat sebuah grup band tampil dalam sebuah pertunjukan, para *groupies* tak hanya menjerit histeris melihat personil band idola mereka beraksi, terkadang diselingi aksi 'nakal' *groupies*, mulai dari melempar setangkai bunga, handuk, ikat rambut, kaus kaki sampai pakaian dalam ke atas panggung. Dan fenomena hadirnya *groupies* ini umumnya terkait dengan adanya perilaku seks bebas antara musisi dengan penggemarnya. Contohnya dalam film musikal yang berjudul

¹⁷ Radar Banten. 12 Juli, 1995. *Masih Mau Jadi Groupies ??*.

Almost Famous (2000), yang diadaptasi dari kisah nyata jelas menggambarkan bagaimana hubungan antara *groupies*, *band aids* dan musisi idola mereka. Para *groupies* selalu hadir, dimanapun band idola mereka mengadakan pertunjukan.

Sama halnya dengan *groupies* di Indonesia, meski eksistensinya tidak sebesar *groupies-groupies* di luar negeri tetapi hal seperti ini memang ada kenyataannya. Walaupun tidak terlalu terlihat, *groupies* identik dengan seks bebas. Stigma anak band yang selalu melakukan hubungan dengan *groupies* adalah hal biasa. Ketika ia berhasil tidur dengan sang musisi, hal itu menjadi kebanggaan tersendiri kepada teman-temannya atau sesama *groupies*. Seolah-olah, mereka telah berhasil mencapai titik klimaks sebagai seorang *groupies*.

Harris sebagai salah seorang informan penulis, memaparkan pengetahuannya tentang *groupies* perempuan, seperti di bawah ini:

“Bedanya kalau groupies itu datang karena suka sama band metal favoritnya itu, lebih ada kepentingan personal, jadi kadang datang dengan fesyen anak mall juga ada. Mereka sepertinya datang juga hanya untuk tebar pesona, buat eksistensinya aja kalau dia tuh ngerti musiknya, dan tetap mikir kalau dia tuh lebih cantik pakai dandanan dan baju branded lah, buat gaya-gayaan juga, biasa disebut drivespot”.



Gambar 65. Foto acara Miracle In Riot.

Sumber : Gilang (2011)

Berdasarkan penjelasan di atas, *groupies* lebih identik dengan hal yang negatif, seperti sekedar bertujuan untuk *having sex* dengan personel band favoritnya, bahkan menurut Tari, sebagai salah satu informan penulis sekaligus *metalhead* perempuan, ia mengatakan bahwa *groupies* terkadang disebut pagar makan tanaman. Hal itu karena ketika ada seorang *groupies* ada yang berpacaran dengan salah seorang personel, kemudian tak lama ia berhubungan dengan personel yang berbeda lagi, dan hal tersebut pernah menimpa sebuah grup band metal di Jakarta, yang reputasinya hancur karena *groupies* perempuan.

Dalam penggunaan fesyen antara *groupies* dan *metalhead* pun memiliki makna yang berbeda, karena perbedaan tujuan pada awalnya. Seperti yang ditambahkan oleh Reza sebagai informan penulis :

“Groupies dan metalhead perempuan jelas berbeda, si groupies ini cuma sebagai penggemar dari musisi yang dia gemari saja, bahkan kadang mereka tidak mengerti musik yang di mainkan oleh si musisi itu, tetapi menggemari mereka bisa karena fisik, fesyen, ataupun faktor lain menurut si groupies dan mau melakukan apa saja buat bisa bertemu atau dekat dengan mereka, stereotipnya sih begitu.”

Keterangan mengenai *groupies* di atas menjelaskan bahwa *groupies* perempuan lebih identik dengan hal yang negatif atau merusak citra suatu band.

3.4 Rangkuman

Dalam musik metal, fesyen merupakan suatu identitas bagi penggemar, musisi maupun bagi *metalhead*, dan merupakan salah satu perwujudan dari

ideologi musik metal atas protes sosial dan politik, serta menjadi penguatan identitas metal itu sendiri yang disimbolisasikan dalam bentuk tata rias, busana, serta aksesoris. Umumnya riasan yang digunakan seperti *face paint*, topeng, *gothic style*, serta lipstik merah atau justru berwarna hitam. Sebagian lainnya terkadang hanya mengenakan riasan seadanya tanpa terkesan *gothic* atau gelap, namun banyak juga yang polos tanpa *make up*.

Dalam busana, ciri khas yang paling sering dikenal dari musik metal adalah warna hitam dan warna yang dingin, serta warna-warna panas atau maskulin, seperti biru-hijau, abu, dan merah. Selain warna, busana perempuan penggemar musik metal biasanya adalah kaus bergambar band metal dan umumnya berbentuk kaus singlet, kaus tangan pendek, dan baju lengan panjang, atau memakai celana kargo, celana kulit, camouflage, dress berwarna dominan hitam (baik itu terpengaruh dari gaya *medieval*, *victorian*, dan *renaissance*), *skinny jeans*, rok berbahan kulit dengan warna hitam, tank top, jaket *fleece cotton* yang bersablon, jaket kulit dan jaket jeans, *sneakers*, anting, celana jeans hitam dan biru. Sedangkan aksesorisnya seperti sabuk, *spike*, *handband*, kalung, rantai yang rata-rata berbahan logam dan kulit dengan warna-warna perak, emas, ataupun gelap (warna-warna netral). Para penggemar musik metal di Bandung biasanya memakai ikat badui atau aksesoris dengan simbol kujang. Simbol tersebut dikenakan untuk menunjukkan identitas suku bangsa mereka dan kini menjadi ciri khas *metalhead* di Bandung.

Tetapi, fesyen penggemar musik metal saat ini diantara *subgenre* musik metal tidak terlalu jauh berbeda, karena hal yang paling membedakan adalah jenis musiknya. Umumnya anak-anak dari komunitas yang menggemari musik metal meskipun tidak tergabung dalam grup band, tidak mempermasalahkan penampilan

atau baju apa yang harus dipakai. Tidak harus memakai baju band-band metal supaya dibilang anak metal, karena metal yang sesungguhnya itu mengenai pemahamannya. Tidak berarti menyukai musik metal itu harus *tomboy* dan berpakaian seperti anak metal.

Namun tidak semua penggemar musik metal yang mengenakan fesyen tersebut mengetahui budaya dan makna simbolik dari lambang-lambang pada fesyen yang dipakainya. Dalam hal ini, penggemar musik metal digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu *metalhead* dan *groupies* karena keduanya memiliki pemahaman yang berbeda.

Jika *metalhead* datang ke pertunjukan musik metal dikarenakan keinginan diri sendiri, maka *groupies* datang ke sebuah acara dikarenakan sesuatu hal yang menariknya masuk ke dalam lingkup pertunjukan tersebut, contohnya ingin menyemangati grup band favoritnya.

Kita tidak dapat secara tegas membedakan *groupies* dan *metalhead* perempuan secara penampilan, karena terkadang *groupies* pun berpakaian seperti anak metal, dan *metalhead* sendiri pun tidak selalu berpakaian seperti anak metal atau menggunakan atribut metal, yang lebih penting adalah mereka menikmati musiknya, mereka lebih mempunyai kenikmatan tersendiri ketika mendengarkan musik metal ataupun mempelajari tentang sejarah-sejarah musik metal.

BAB IV
PENGARUH ASPEK DEMOGRAFI SOSIAL TERHADAP FESYEN
MUSIK METAL

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan mengenai fesyen perempuan penggemar musik metal serta makna simbolik dari lambang-lambang atau simbol pada fesyen musik metal. Oleh karenanya, dalam bab ini akan difokuskan pada pembahasan pengaruh aspek demografi sosial terhadap fesyen musik metal. Seperti yang telah disinggung dalam pembahasan di bab II, aspek-aspek demografi sosial meliputi aspek budaya, sosial, dan ekonomi, dan hal tersebut dikaitkan dengan pemakaian fesyen musik metal yang penjelasan khususnya akan dipaparkan dalam bab ini.

4.1 Tingkat Budaya

4.1.1 Perbedaan Jenis Kelamin

Dalam kebanyakan budaya, terdapat perbedaan busana antara kedua jenis kelamin yang dianggap pantas untuk digunakan oleh laki-laki dan perempuan, bentuk perbedaannya biasanya mengenai gaya, warna dan kain.

Di masyarakat umum, rok, gaun dan sepatu hak tinggi biasanya dilihat sebagai busana perempuan, sementara dasi biasanya dilihat sebagai pakaian laki-laki. Celana pernah dilihat sebagai pakaian khusus laki-laki, tetapi saat ini dikenakan oleh kedua jenis kelamin. Busana laki-laki terkadang lebih praktis daripada busana perempuan, tetapi busana perempuan memiliki variasi model

yang lebih luas daripada pakaian laki-laki. Rias wajah, warna-warna cerah dan lembut pun identik dengan perempuan, seperti merah muda, kuning, biru laut, dan warna-warna pastel lainnya. Biasanya perempuan diperbolehkan memakai pakaian laki-laki. Namun sebaliknya, pria yang memakai pakaian perempuan seringkali dianggap aneh atau dikatakan kurang maskulin. Laki-laki diperbolehkan untuk bertelanjang dada ketika berada dalam pertunjukan musik, misalnya ketika di atas panggung, ketika sedang melakukan *moshing* dan berdesakan dengan penonton lainnya, perbuatan tersebut dianggap wajar karena merupakan bentuk apresiasi musik, dan suasana acara yang memanas sehingga bertelanjang dada terkadang dilakukan supaya tidak terlalu kepanasan.

Pada budaya musik metal, khususnya di Bandung, keberadaan laki-laki dan perempuan tidak mendapat perlakuan yang berbeda, hal ini terjadi juga karena semakin banyak perempuan yang menggemari musik metal dan menjadi musisi di musik metal, sehingga musik metal di Bandung tidak hanya milik laki-laki, banyak penggemar, penikmat, dan musisi perempuan yang ikut meramaikan *scene* musik tersebut. Busana yang mereka kenakan pun sama halnya dengan penggemar metal lainnya, perempuan tersebut tidak merasa ada masalah ketika memakai pakaian berwarna gelap, dengan gambar-gambar yang mencirikan musik metal, memakai riasan yang terlihat menyeramkan, atau tidak memakai *make up* yang berwarna-warni seperti perempuan umumnya. Mereka berbusana yang menurut mereka nyaman dipakai dan dilihat oleh sekitar mereka, dan hal tersebut justru meningkatkan rasa percaya diri mereka.

4.1.2 Bentuk Penyebaran Budaya dan Tren

Seiring dengan fesyen anak metal yang semakin bervariasi dan beragam, mulai dari segi gambar, bentuk, warna, dan fungsinya, maka dapat dikatakan fesyen anak metal saat ini sudah menjadi sebuah tren dan bentuk dari adanya penyebaran budaya dalam musik metal. Tren adalah sesuatu yang sedang digemari dan dipakai oleh banyak orang. Sama halnya dengan musik metal, yang sekarang sudah bukan musik yang eksklusif lagi, kini sudah menjadi tren, dari anak kecil hingga dewasa suka musik ' cadas'.

Awalnya ada anggapan bahwa musik metal itu biasanya digemari oleh anak-anak yang mengalami *broken home*, padahal kenyataannya tidak seperti itu. Bahkan *style* dan fesyen musisi-musisi metal juga dijadikan contoh dalam gaya berbusana, gaya dandan hingga masuk ke industri mode. Hal tersebut karena dari segi masyarakat umum, pemakaian fesyen busana metal tidak hanya dianggap sebagai benda guna (*use value*), akan tetapi sebagai obyek yang mengandung kekuatan daya pesona tertentu. Karena ternyata dengan meluasnya musik metal, atribut-atribut dalam musik tersebut mulai menjadi sebuah *trendsetter*, seperti simbol dan ideologi dalam musik tersebut yang menjadi gaya hidup, yang perwujudannya adalah melalui penggunaan *style* dan fesyen musik metal.

Di Bandung sendiri, fesyen metal sudah menjadi tren, di antaranya karena Bandung juga identik dengan musik metalnya, dan saat ini banyak busana metal yang harganya sudah lumayan terjangkau. Contohnya hanya dengan uang sejumlah Rp.25.000,- terkadang orang sudah bisa membeli dan memakai baju metal. Contoh lainnya banyak *distro* yang mengimpor baju-baju metal dari luar negeri, karena model atau gambar bajunya memang dicari, atau sedang menjadi

tren, terlebih jika baju band-band tersebut memang langka, jadi akan semakin dicari. Seperti yang ditambahkan oleh Billie sebagai salah satu informan penulis, yaitu :

“Fesyen anak metal itu sudah menjadi sebuah tren, sekarang kalau ada orang berpakaian hitam tidak identik dengan anak metal lagi, karena sudah menjadi gaya hidup yang universal karena berpakaian hitam hitam itu bisa saja ingin menampilkan sifat diri yang berbeda, dari kebanyakan orang dan ,karena hitam menurut saya sih dilihatnya cool, keren, elegan dan memberikan kesan pribadi yang misterius bagi si pemakainya, juga belum tentu dia yang berpakaian itu adalah anak metal, karena biasanya kelihatan juga dari pribadinya, anak metal yang tanpa mengenakan atribut anak metal, terlihat dari sifat dan perilakunya, beda dengan orang biasa yang ikut-ikutan gaya gaya an jadi anak metal.

Mengacu pada keterangan di atas, dapat dilihat bahwa pemakaian fesyen anak metal tidak harus karena seseorang itu menyukai musiknya, tetapi lebih menjadi sebuah gaya hidup. Dalam hal ini contohnya adalah perempuan penggemar musik metal yang biasa datang ke acara-acara metal. Secara kasat mata memang kita tidak dapat mengenali langsung apakah dia *groupies* atau *metalhead*. Karena *groupies* pun biasanya berpakaian seperti anak metal, meskipun tidak semuanya. Supaya terlihat sama dengan sekelilingnya, padahal *metalhead* sendiri tidak selalu terlihat mengenakan fesyen atau atribut anak metal.



Gambar 66. Pakaian dan gaya ala musik metal yang menyebar ke berbagai kalangan usia.

Sumber : Penulis (2011)

Selain dari segi pakaian dan atribut, salah satu ciri khas atau budaya dalam musik metal yang juga telah menjadi sebuah tren adalah salam tiga jari. Sekarang salam tiga jari ini pun bukan hanya milik anak metal, karena banyak pihak, seperti anak muda hingga olahragawan yang juga menggunakan tanda ini tanpa konotasi setan atau metal. Contohnya anak-anak muda yang berfoto dengan jari membentuk salam tiga jari hanya karena ingin terlihat keren, salam ini juga digunakan mahasiswa University of Texas karena maskot mereka adalah banteng *longhorn* yang mempunyai makna '*hook em horns*', dan dalam olahraga baseball salam ini digunakan untuk memberi tanda *two outs*. Dalam agama Hindu atau Budha tanda ini dikenal dengan nama Karana Mudra dan digunakan untuk menolak kekuatan jahat, serta dalam *American Sign Language*, tanda ini berarti *I love you*.



Gambar 67. Foto salam tiga jari, yang merupakan ciri khas *metalhead*.

Sumber : Penulis (27/11/2011)



Gambar 68. Gerakan tangan yang menyerupai salam tiga jari.

Sumber : www.google.com (2012)

Dalam pemakaian aksesoris metal pun seperti rantai dan *spike* serta aksesoris logam lainnya, sudah menjadi gaya dan pelengkap dalam berbusana yang lebih umum. Pada filosofi metal itu sendiri *spike* mempunyai pengertian sebagai simbol perjuangan, dan rantai sebagai simbol kebebasan.



Gambar 69. Contoh *handband* dari bahan kulit dan logam.

Sumber : Penulis (2011)

Masuknya fesyen metal ini tidak terlepas dari era globalisasi yaitu masuknya budaya asing ke Indonesia. Globalisasi budaya faktor utamanya adalah pesatnya perkembangan teknologi informasi. Faktor lainnya adalah tren gaya hidup *underground* di Bandung. Fesyen ini menandakan kebebasan dan pada mulanya gaya ini merupakan bentuk pemberontakan terhadap nilai keamanan, kemudian diadopsi menjadi tren di sekitar kehidupan anak muda. Di samping itu, bagi pemakainya, mereka dapat mengeksplorasi kreativitas dalam memilih atribut fesyen yang akan dikenakan, kebebasan berekspresi, dan secara tidak langsung meningkatkan kepercayaan diri.

Di sisi yang lain dalam komunitas musik metal di Bandung, era globalisasi dan masuknya budaya asing ditanggapi oleh para *metalhead* disana dengan tetap melestarikan budaya tradisional Sunda, budaya tersebut tidak menghilang dan justru melebur bersama musik metal. Hal tersebut dapat dilihat dari pemakaian lirik berbahasa Sunda dalam lagu, aksara kuno dan semboyan khas Sunda dalam acara metal di Bandung. Contohnya pada penyelenggaraan Helar Festival 2009

(festival industri kreatif di Bandung), panitia membagi-bagikan leaflet mengenai cara menulis aksara sunda kuno kagana kepada penonton yang rata-rata masih berusia remaja. Contoh lainnya pada saat Deathfest V kemarin, di poster hingga ke tiket acara mencantumkan aksara kuno yang mempunyai pengertian *“Panceg dina galur/babarengan ngajaga lembur. Moal ingkah najan awak lebur”* (Teguh dalam pendirian, bersama-sama menjaga kampung dan persaudaraan. Tidak akan bergeming walaupun badan hancur lebur). Kalimat tersebut disadur menjadi bagian dari lirik lagu berjudul Kujang Rompang oleh Jasad, dan seperti yang diungkapkan oleh Mohammad Rohman (Man Jasad), bahwa:

“Mau seperti apa pun kita, macam mana bungkusnya, yang penting grass root (akar bawah) harus kuat. Harus sadar dan jangan lupakan budaya kita.”

Filosofi tersebutlah yang menjadi pandangan hidup para penggemar musik metal di Bandung, dan secara tidak langsung menjadi upaya untuk terus menyebarkan budaya/tradisi Sunda melalui musik.



Gambar 70. Poster Deathfest V.

Sumber : BDM (2011)

4.2 Tingkat Sosial

4.2.1 Status Sosial dan Tingkat Ekonomi

Fesyen juga memiliki makna simbolis serta dapat menunjukkan status sosial atau peringkat seseorang, hal tersebut tampak dalam cara-cara individu membuat pemaknaan sosial. Busana yang ada bukan sekedar objek untuk membuat pemakainya terasa hangat, melainkan sebagai tanda simbolik yang digunakan pemakainya untuk mengkomunikasikan keanggotaan mereka dalam kelompok sosial, dan fesyen yang ada menunjukkan perbedaan antara pria dan wanita atau antara kelas atas dan kelas bawah, serta dapat menunjukkan suatu sifat berbeda yang dianggap ada di antara pemakainya.

Setiap orang mempunyai status sosial yang berbeda di dalam masyarakat, dan didukung oleh beberapa faktor penunjang seperti keadaan sosial, komposisi usia, ekonomi, pekerjaan, ataupun tingkat pendidikannya. Remaja dengan status pelajarinya, mahasiswa, berumah tangga, anak jalanan, pengusaha, wiraswasta, karyawan, baik itu dari tingkat ekonomi yang rendah, cukup, baik, dan menengah, maupun mewah, kesemuanya menghasilkan ciri penampilan tiap individu yang berbeda pula.

Komposisi usia juga mempengaruhi status sosial seseorang, pendapatan, dan sumber daya manusia, berdasarkan usianya, para penggemar metal di Bandung dapat dikategorikan melalui struktur demografi yang digambarkan dengan ringkas dalam bentuk sebuah piramida yang menunjukkan struktur usia penggemar musik metal di Bandung. Adapun penggemar musik metal di Bandung, dibedakan menjadi dua tipe; pertama, yang tergolong berusia di bawah

15 tahun dan di atas 65 tahun. Kedua, penggemar musik metal yang berada dalam jenjang usia 15-65 tahun.



Bagan 16

Dari bagan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas penggemar musik metal di Bandung berusia 15 tahun hingga sekitar 65 tahun. Yang tergolong ke dalam usia tersebut adalah remaja, hingga mahasiswa dan orang dewasa. Usia ini disebut juga usia produktif/usia angkatan kerja, yang komponennya terdiri dari:

1. Sekolah.
2. Bekerja.
3. Pengangguran.
4. Setengah pengangguran (*underemployment*).

Sedangkan pada jenjang usia tidak produktif terbagi menjadi, (1) Sekolah, (2) Mengurus rumah tangga, dan (3) Lainnya.

Komponen 'lainnya' secara konseptual mencakup yang bukan angkatan kerja maupun angkatan kerja, tidak sekolah atau mengurus rumah tangga, atau sedang melakukan kegiatan lainnya, seperti mengikuti kursus/organisasi.

Perbedaan usia itu yang juga mempengaruhi konsumsi fesyen seseorang. Contohnya bagi pelajar dan mahasiswa yang masih terbatas keuangannya, dalam

fesyennya pun ia tidak bisa seenaknya membeli pakaian dan aksesoris baru. Biasanya mereka tertarik ketika ada *t-shirt* atau jaket metal original, terutama band luar dan barang tersebut termasuk *rare items*, sablonannya bagus, awet, warnanya cerah, dan produknya langka sangat diminati. Tetapi harga barang-barang tersebut biasanya berkisar mulai dari Rp.250.000,- dan bisa lebih mahal lagi, tak jarang *seller* melakukan sistem lelang, sehingga penawaran tertinggi dan termahal yang berhak mendapatkannya. Harga tersebut jauh di atas rata-rata pakaian metal lokal yang biasanya berkisar Rp.25.000,- hingga Rp.150.000,- an tergantung kualitasnya.

Berdasarkan hal tersebut, adanya kemampuan dan daya beli yang berbeda berpengaruh ke penetapan harga jual pakaian itu sendiri, dan mengakibatkan tersedianya berbagai macam pasar fesyen yang bisa disesuaikan dengan jenis kebutuhan, daya beli, dan lokasi. Dan berdasarkan hasil penelitian di lapangan, pasar fesyen musik metal di Bandung terbagi menjadi 2 segmen pasar utama.

Pasar Fesyen Perempuan Penggemar Musik Metal di Bandung			
Sebutan	Jenis Bahan	Tipe Konsumen	Contoh
Kings	Barang dengan harga murah namun desain mengikuti pakaian-pakaian metal sekarang.	Kelas menengah ke bawah, dan tidak mementingkan kualitas serta kenyamanan.	Kings Plaza Otista Pasar Baru Gedebage
Kiblat ke produk	Barang dengan desain dari band-	Kelas menengah ke atas yang	Distro-distro besar Distributor pakaian

pakaian luar, barang KW, barang ori	band luar ataupun lokal ternama. Bahan berkualitas, dan jahitan bagus.	peduli kualitas, merk, kenyamanan, dan tidak <i>price</i> <i>sensitive</i> .	metal impor : 1. Rokstar Jln. Sultan Agung 2. Quickening Jln. Taman Sari 3. Hard n heavy (Planet Dago)
--	---	--	---

Bagan 17

Barang yang di jual di segmen yang pertama biasanya menjadi sasaran penjual grosiran karena harganya yang lebih murah jika membeli banyak. Busana yang dijual di pasar ini lebih mengandalkan harga yang murah dibandingkan kualitas bahan dan kenyamanan busana itu sendiri. Untuk kisaran harganya saja dimulai dari Rp. 25.000-55.000,- untuk *t-shirt* pendek, dan Rp. 75.000-100.000,- untuk pakaian seperti jaket atau singlet. Sedangkan aksesoris seperti sabuk, celana loreng sudah bisa dibeli dari harga Rp. 20.000-50.000,-. Perbedaan harganya tergantung dari bahan dan kualitas desainnya, dan umumnya penggemar musik metal yang membeli barang disini adalah mereka yang masih memiliki keterbatasan daya beli atau mereka yang tidak terlalu mementingkan kualitas, jika mereka menyukai bajunya tetap akan dibeli.

Sedangkan di produk pasar yang kedua, biasanya busana dimodifikasi kembali semirip mungkin dengan busana aslinya dan dibuat lebih terjangkau namun hadir dengan bahan dan kualitas jahit kelas atas. Produk seperti ini disebut juga barang KW. Barang KW sendiri memiliki beragam golongan, biasanya KW

Super, KW 1 dan KW 2. Semakin mirip dengan barang aslinya, maka harga akan semakin mahal. Untuk KW 1 atau KW 2 harga berkisar dari Rp. 85.000-100.000,- dan biasanya diproduksi di Bandung. Sedangkan untuk barang ori atau barang asli, seperti *merchandise* band lokal, harganya sekitar Rp. 90.000,- hingga Rp. 150.000,- dan jaketnya sekitar Rp. 275.000,-.

Kemudian pakaian band-band metal *original* (biasanya band luar) harganya sekitar Rp. 200.000-300.000,-. Barang ori ini mempunyai kualitas yang baik, dan pembelinya biasanya penggemar musik metal yang mempunyai daya beli yang lebih baik, sehingga mereka lebih memilih busana dengan kualitas yang bagus. Selain itu memakai barang ori memiliki nilai tersendiri, yaitu pembeli merasa lebih bangga, nyaman, dan percaya diri jika memakai barang asli atau barang *branded*.

Semakin banyaknya penggemar musik metal, maka aksesoris dan pakaiannya pun semakin banyak variasinya dan terjangkau. Di beberapa lokasi perbelanjaan seperti Kings dan sekitar Masjid Agung Bandung, banyak dijumpai distro-distro yang menjual baju metal dan aksesorisnya dengan harga bersaing, untuk model *t-shirt* lengan pendek, singlet, dan *long sleeves* masih bisa didapatkan dengan harga di bawah Rp.100.000. Ada beberapa alasan yang membuat harga barang-barang tersebut lumayan terjangkau, yang pertama adalah banyaknya saingan sesama penjual. Bandung merupakan pusat bahan produksi pakaian dan sentra tempat sablon yang bagus, selain itu banyak penggemar musik metal di Bandung sehingga banyak *vendor* dan distro-distro yang memproduksi *t-shirt* serta busana metal lainnya, dan mendistribusikannya hingga ke luar kota. Banyaknya variasi tersebut membuat penjual lebih bersaing dalam harga, kemudian proses produksinya yang tidak terlalu mementingkan kualitas, sehingga

harga produksi bisa ditekan rendah. Oleh karena itu, tidak sedikit juga yang menjual *t-shirt* dengan harga murah tetapi kualitas kurang. Seperti bahan kain yang terlalu kasar, keras dan kaku, tidak 100% *cotton* dan ada campuran katun sehingga bahan terasa lebih panas, ketika dicuci akan menyusut dan muncul serabut kainnya, kualitas sablon kurang, sablon keras, tintanya tidak merata, tidak tahan lama dan cepat terkelupas, jahitannya bukan jahit rantai atau *double knitt* sehingga benang akan cepat rusak dan jahitannya robek. Berbeda halnya dengan busana metal yang dijual di mall atau di lokasi yang lebih terpisah, kualitas bahan umumnya lebih bagus, dan tidak membuat gatal ketika dipakai, tetapi hal tersebut juga tergantung dari *vendor* yang memproduksinya. Karena dalam satu tempat, pakaian yang dijual bukan berasal dari *vendor* yang sama, hal itu yang membuat kualitas pakaian berbeda dari segi produsennya. Sekarang, meskipun desain di pakaian tersebut bagus atau tidak, desainnya memenuhi bagian depan pakaian atau hanya di tengah, terkadang penjual sudah langsung mematok harga sama rata. Tingkat ekonomi juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan daya beli, dan dari hal itu menciptakan adanya strategi-strategi dalam menghadapi pola tersebut, salah satunya dengan pemberlakuan sistem *pre order* ketika memesan pakaian, sehingga calon pembeli mempunyai waktu untuk menabung kira-kira selama dua minggu atau setelah kuota pemesan terpenuhi (biasanya 12 orang/1 lusin).

Khusus untuk penggemar musik *black metal* atau *gothic*, busana yang dikenakan banyak yang dibuat sendiri (*order by request*) supaya mendapatkan pakaian yang sesuai dengan kebutuhan atau tema ketika datang ke pertunjukan musik tersebut. Contohnya mendesain sendiri model sepatu *boots* yang nantinya akan dibuatkan oleh pedagang sepatu di daerah Kings atau Cibaduyut, serta

membuat celana *army* atau celana kulit dengan motif-motif tertentu di daerah Tamim. Biaya yang dikeluarkan mungkin tidak sedikit, tapi sebagai *metalhead*, penggunaan aksesoris dan busana metal juga dapat menguatkan identitas diri mereka sebagai penggemar musik metal, serta membuat mereka semakin percaya diri ketika berada dalam suatu komunitas musik metal dengan mengenakan segala atribut fesyennya. Namun, mereka juga menyesuaikan dengan kemampuan daya beli mereka, jika keadaan ekonomi memungkinkan mereka lebih memilih membeli produk busana impor maupun lokal yang *original*, karena dalam pemakaiannya terasa lebih nyaman, dan secara tidak langsung ikut membudidayakan pembelian produk-produk asli sekaligus menghargai karya si pembuat pakaian dan desain tersebut.

Berbeda halnya dengan *groupies*, dalam pembelian pakaian atau aksesoris dilakukan karena tertarik dengan modelnya, desainnya bagus, harganya terjangkau, dan ketika dipakai akan terlihat seperti anak metal. Lebih mengarah pada citra yang ingin ditampilkan dan diperlihatkan kepada orang lain ketika memakai fesyen anak metal.

Saat ini bahkan sudah terdapat *t-shirt* metal khusus anak-anak, hal itu menunjukkan bahwa fesyen metal semakin berkembang lingkup penggunanya. Dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, dan pada tingkat remaja, khususnya remaja perempuan, fesyen menjadi salah satu hal yang diperhatikan, tingkat kebutuhan mereka terhadap fesyen pun meningkat, membeli busana yang sedang *in*, aksesoris seperti gelang dan kalung, mengubah gaya rambut mereka, maupun bereksperimen dengan gaya. Contohnya ketika membeli aksesoris metal, seperti sabuk *spike*, gelang, dan *handband*, sekalipun bahan bukan terbuat dari kulit asli, mereka tetap membelinya karena bentuk dan motif barang tersebut, serta harga

yang terjangkau. Mereka juga bereksperimen dengan riasan, datang dan memperhatikan musisi metal favorit mereka, supaya nantinya ia dapat mengenal budaya dan musik tersebut lebih dalam.



Gambar 71. Fesyen Metal

Sumber : Penulis (2011)

Berdasarkan penjelasan di atas, bagaimana fesyen seseorang, dan apa yang dikenakannya itu tergantung masing-masing individu. Namun, memang mayoritas penggemar metal mempunyai baju metal, sedikitnya 1 atau 2 potong baju. Mengenai harganya, jika mereka merasa desain *t-shirt* atau gambar band favoritnya bagus, biasanya akan tetap dibeli. Tetapi mereka juga tidak memaksakan harus membelinya, karena terkadang ketika sedang jenuh mengenakan baju yang bertipe sama, seperti baju berwarna gelap, sebagai gantinya mereka lebih memilih memakai kemeja flanel atau *tank top* hitam polos yang digabungkan dengan jaket atau sweater supaya tidak monoton. Kesimpulannya, fesyen yang mereka tunjukkan pun disesuaikan dengan kebutuhan dan daya beli ekonominya juga.

4.2.2 Pembentuk Identitas Sosial

Fesyen secara garis besar bukan hanya berkaitan dengan pakaian, tetapi juga dengan segala sesuatu yang dapat menghias tubuh, seperti tata rias (*make up*), dan aksesoris. Menurut Ratnasari, fesyen merupakan mekanisme sosial karena bukan hanya suatu *style* yang diikuti banyak orang tetapi juga memberikan pengaruh dalam suatu relasi sosial. Seperti di kalangan anak muda yang lebih mudah menerima mode, dalam menentukan penampilan di dalam lingkungan pergaulan apapun, mereka dapat menyesuaikan penampilan mereka (Ratnasari, Pramita.WG.1999: 20).

Salah satu contoh dari pengaruh mekanisme sosial yang dinamakan fesyen yang diikuti perempuan penggemar musik metal adalah ketika perempuan datang ke pertunjukan musik metal dan mengenakan *t-shirt* supaya tampak lebih kasual karena menurutnya mengenakan *t-shirt* terasa lebih bebas, dan mayoritas penggemar yang datang juga memakai *t-shirt* yang serupa. Hal itu menunjukkan bahwa perempuan itu termasuk dalam kalangan anak muda yang telah menyesuaikan penampilannya dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pakaian merupakan hasil dari pandangan mengenai tubuh sebagai media tidak lepas dari fesyen.

Dalam metal, warna hitam memang menjadi ciri khas yang menandakan ia anak metal, tetapi tidak mutlak karena warna hitam hanyalah simbol dari gelap dan kelam yang melambangkan musik metal itu sendiri. Di Indonesia sendiri warna hitam sudah dianggap tradisi, tetapi tidak begitu juga di negara lain, contohnya grup band Dream Theater, mereka menggunakan busana yang sedikit santai dan bukan warna hitam hampir di setiap konsernya. Mantan drummer-nya,

Mike Portnoy sering menggunakan busana yang *sporty* berwarna cerah. Itu menandakan bahwa metal tidak selalu identik dengan hitam.

Pada saat ini, musik metal dan fesyennya tidak kaku, tidak harus berambut panjang atau semacamnya, dan banyak yang memakai baju bermerk, jeansnya, t-shirtnya, tapi jiwanya tetap metal, tergantung pada individunya juga. Contohnya pada acara Bandung Deathfest V di Stadion Angkasa Lanud Sulaiman, Kopo, Bandung, 27 November 2011 kemarin. Minggu siang, pada saat acara Deathfest berlangsung, arena *moshpit* masih didominasi dengan penonton laki-laki, terutama pada saat *moshing*, para penonton perempuan hanya terlihat duduk-duduk di tengah atau pinggir lapangan. Meskipun warna hitam tidak mutlak dalam acara-acara metal, tapi memang terlihat warna hitam sangat mendominasi, mayoritas memakai baju warna hitam, selain warna itu paling seperti warna umum lainnya, yaitu putih, abu-abu, merah, dan sebagainya.

Di bagian *stand booth* pun, baju yang dijual lebih banyak berwarna hitam, abu, putih atau hijau, tidak ada warna yang terlalu mencolok.



Gambar 72. Salah satu *stand booth* yang menjual baju dan aksesoris metal pada acara Deathfest V.

Sumber : Penulis (27/11/2011)

Metal mempunyai ideologi sendiri yang disimbolisasikan dalam bentuk kaus, dan sebagai salah bentuk penguatan identitas metal itu sendiri. Karena metal seringkali dianggap menyeramkan bagi orang-orang yang awam. Gambar di baju metal kebanyakan berupa tengkorak, hewan bertanduk, pentagram dan lainnya yang terkesan kelam, sedikit mistis serta melambangkan kegelapan 'darkness'. Itulah salah satunya yang membedakan musik metal dengan aliran musik yang lain. Sama halnya dengan atribut metal/aksesoris yang dipakai juga merupakan sebuah simbol, dan simbolisasi ini berarti dua hal, apakah aksesoris yang dipakai hanya untuk gaya-gayaan, atautkah karena si pemakai memang secara psikis terpengaruh oleh ideologi yang sama dengan simbol seperti *baphomet*, *one eye triangle* yang mengandung unsur satanisme. Contoh nyatanya, hal ini mempengaruhi seorang vokalis yang membawakan aliran musik *Norwegian black metal* dan *Swedish death metal*, yaitu Dead, personil grup band Mayhem yang juga dikenal sebagai bapaknya *death metal*, dalam film dokumenter *Black Metal Satanica* menganggap dirinya bukan bagian dari manusia, dan tidak seharusnya ada di dunia, serta beranggapan bahwa dia akan segera meninggalkan dunia untuk kembali dimana seharusnya dia berada, sebelum pada akhirnya Dead memutuskan untuk bunuh diri dengan menembak kepalanya sendiri. Bahkan tindakan radikal mereka sampai kepada pembakaran gereja (Moynihan, 2003). Ditambahkan oleh Haris kepada penulis bahwa:

“Seperti doom metal yang menonjolkan sisi kelam depresif satanik dengan memakai simbol pentagram. Tapi tergantung pribadinya juga, untuk gaya atau bukan, cenderung supaya terlihat lebih ke arah ini loh aliran gue, makanya gue make ini-itu lah.”

Seorang *metalhead* yang mengenakan baju bergambar band metal pasti tahu seluk beluk band yang ada di kausnya tersebut. Tapi tidak jarang ada *metalhead* yang mengenakan kaus tersebut hanya karena ingin terlihat “metal” saja. Sedangkan *groupies* hanya mengikuti perkembangan zaman semata tanpa tahu apa itu “metal”



Gambar 73. Penonton perempuan pada acara Deathfest V.

Sumber : Penulis (27/11/2011)

Baju-baju metal mempunyai dua bentuk yang umum, *t-shirt* dan *t-shirt* lengan panjang dengan desain yang berbeda di kedua sisi baju. Terkadang bagian depan bertuliskan nama grup band, yang disertai dengan logo atau gambar dari cover album, sedangkan pada bagian belakang bertuliskan lirik, slogan, list tur atau gambar lainnya. Contohnya pada gambar di bawah ini, simbol yang tertera di bagian belakang baju adalah “DM” dari nama band tersebut yaitu Demons Damn, mengenai gambarnya itu sendiri, gambar diajukan oleh pihak *merchandise* dan disetujui jika kira-kira sesuai dengan tema.



Gambar 74. Contoh *merchandise t-shirt* lengan panjang/*long sleeves* grup band Demons Damn.

Sumber : Halleluyah (2011)

Ketika musisi, penggemar atau penikmat musik metal mengenakan baju band metal, itu tandanya ia memberikan dukungan pada band tersebut, serta sebagai bentuk solidaritas.



Gambar 75. Foto : Popo (Uzzie) dengan baju bertuliskan Demons Damn, serta penulis dengan baju Iron Maiden pada acara Deathfest V.

Sumber : Penulis (27/11/2011)

Selain pakaian, banyak juga para penggemar metal di Bandung yang mengenakan ikat badui, baik itu dengan motif batik, hingga ke motif syal biasa di kepala mereka, umumnya yang mengenakan adalah laki-lakinya, meski perempuan juga ada yang memakai ikat tersebut. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penggunaan ikat ini juga merupakan bentuk penyebaran budaya dan tren, karenanya ikat tersebut dipakai untuk menunjukkan identitas musik metal di Bandung, bahwa atribut seperti ikat itu hanya ada digunakan oleh penggemar metal di Bandung.



Gambar 76. Foto : Beberapa penonton mengenakan ikat badui dalam Bandung Berisik MMXI.

Sumber : Anathalyst (2011)

Menurut Uzzie, tidak jarang perempuan penggemar musik metal datang ke pertunjukan musik metal menggunakan *high-heels* dan *life style*-nya tidak seperti anak metal, tetapi mereka justru mengerti banyak dan mengikuti musiknya. Namun banyak yang bilang berpakaian seperti itu salah kostum, justru orang-orang yang berpendapat seperti itu belum tentu mengerti banyak tentang musik.

Penulis kembali menanyakan apa yang dimaksud dengan orang-orang yang belum tentu mengerti banyak tentang musik kepada Uzzie sebagai salah satu informan penulis :

“Yang udah punya anak, mereka tetap mengikuti dan tahu sejarah musik metal, cuma karena udah termasuk orang lama, ngapain gue pengen dilihat kayak anak metal. Gak usah pengen dibilang gue anak metal, justru yang pengen ngeliatin kayak gitu anak-anak baru, dengan cara gue pake aksesoris ini-itu.”

Metal sebagai aliran musik memiliki dampak sosial yang luas, hal ini dapat dilihat dalam proses perkembangan musik metal yang memiliki *massa* (pendukung), atribut, simbol, dan sebagainya menjadikan musik metal berdiri selain sebagai aliran musik juga sebagai suatu identitas diri bagi individu-individu yang menjadikan metal sebagai pandangan hidup dan berekspresi dalam gaya. Berkaitan dengan musik metal, di sini fesyen menjadi salah satu identitas penggemar musik metal yang terpenting, dan perlahan juga menjadi bagian dari cara hidup mereka *“way of life.”* Hal tersebut dapat terjadi karena adanya persepsi relasi yang sama antara kerasnya musik metal dengan perasaan-perasaan keterasingan, brutal, kekecewaan dan kemarahan terhadap apapun. Contohnya, ketika seorang perempuan menggemari musik metal, ia menyukai musik dan lirik dari lagu tersebut karena merasa lirik serta instrumen yang dimainkan merupakan gambaran dari perasaan dia saat itu, sama seperti apa yang sedang dia alami.

4.2.3 Sebagai Media Komunikasi Sosial Non Verbal

Salah satu pengaruh aspek sosial dalam fesyen musik metal adalah sebagai media komunikasi. Fesyen merupakan media komunikasi *non* verbal untuk

mengkomunikasikan identitas diri, sosial, seksual, ideologi, dan ketertarikan. Fesyen sebagai media komunikasi karena di dalamnya terdapat contoh-contoh penandaan serta simbolisasi. Fungsi fesyen dan atribut di dalamnya seperti pakaian, dandanan, busana dan gaya, bukan hanya sebagai perlindungan dan untuk memenuhi kebutuhan kesopanan. Tetapi, sebagai media mengekspresikan diri, media mendefinisikan peran dan status sosial, simbol politis, dan sebagai media rekreasional. Hal ini menjelaskan bahwa dari fesyen yang kita gunakan secara tidak langsung dapat mencerminkan bagaimana karakter diri kita, bagaimana kita memanfaatkan fesyen agar terlihat nyaman ketika dipakai. Dari fesyen pula kita dapat menyampaikan pesan tentang diri kita kepada orang lain. Bagi perempuan penggemar musik metal, fesyen yang dikenakan merupakan bentuk komunikasi mereka untuk menyampaikan aspirasi, salah satu bentuk penyampaiannya melalui gambar dan tulisan yang terdapat dalam *t-shirt*. Peranan *t-shirt* dalam hal ini bukan sebagai penutup tubuh, tetapi sebagai media komunikasi visual representasi dari ideologi dan nilai-nilai musik metal pada komunitas *underground* di Bandung. Fesyen juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam konteks ideologi, identitas, dan tren. Hubungan antara fesyen dan komunikasi dibangun untuk menggambarkan ideologi atau identitas dengan fesyen sebagai media utamanya. *T-shirt* yang merupakan bagian dari industri kreatif dipakai sebagai alat tukar informasi dan tukar pesan.



Bagan 18

Contohnya, dari segi tipografi, biasanya pada gambar di baju-baju metal mempunyai tulisan yang sedikit susah dibaca orang awam, dan terlihat berakar-akar. Metal mempunyai karakter agresif yang digambarkan sebagai luapan emosi, karenanya, kesan yang dimiliki dari jenis huruf yang terdapat dalam tulisan umumnya dekoratif dan ornamental. Menurut Graves (1951) dalam bukunya yang berjudul *"The Art of Color and Design"* karakter agresif tersebut dapat digolongkan dengan warna-warna panas yang di antaranya adalah merah, kuning dan jingga.



Gambar 77. Contoh merchandise grup band Demons Damn.

Sumber : Halleluyah (2011)

Pada gambar di atas terlihat baju didominasi oleh warna hitam dan merah dengan gambar tengkorak, organ dalam, dan setan bertanduk serta huruf yang bertuliskan 'The Impersonation Symbolic of Blasphemy'. Menurut Uzzie sebagai vokalis dari grup band Demons Damn, gambar di atas ini mempunyai arti muka dua, maksudnya, di sekitar kita banyak orang yang bermuka dua, terlihat baik di depan orang lain, tetapi di belakang mempunyai sikap yang berbeda.

4.3 Rangkuman

Fesyen secara garis besar bukan hanya berkaitan dengan pakaian, tetapi juga dengan segala sesuatu yang dapat menghias tubuh, seperti tata rias (*make up*), dan aksesoris. Fesyen juga mempunyai fungsi dalam proses sosial dan suatu budaya dalam masyarakat.

Secara umum, busana laki-laki terkadang lebih praktis daripada busana perempuan, tetapi busana perempuan memiliki variasi model yang lebih luas daripada pakaian laki-laki. Selain itu, rias wajah seperti warna-warna cerah dan lembut pun identik dengan perempuan. Namun dalam budaya musik metal di Bandung, keberadaan laki-laki dan perempuan tidak mendapat perlakuan yang berbeda, hal ini terjadi juga karena semakin banyak perempuan yang menggemari musik metal dan menjadi musisi di musik metal, sehingga musik metal di Bandung tidak hanya milik laki-laki, banyak penggemar, penikmat, dan musisi perempuan yang ikut meramaikan *scene* musik tersebut.

Jika dilihat dari segi sosial budayanya, penggunaan fesyen ini juga termasuk ke dalam penyebaran budaya serta tren, di antaranya karena Bandung juga identik dengan musik metalnya, dan saat ini banyak busana metal yang

harganya sudah lumayan terjangkau. Tetapi, banyak sebagian dari mereka yang hanya ikut-ikutan, banyak yang ingin dibilang anak metal tetapi tidak mengetahui deskripsi dan pengertian musik metal itu seperti apa.

Berkaitan dengan penyebaran budaya, para *metalhead* disana tetap melestarikan budaya tradisional Sunda, budaya tersebut tidak menghilang dan justru melebur bersama musik metal. Hal tersebut dapat dilihat dari pemakaian lirik berbahasa Sunda dalam lagu, aksara kuno dan semboyan khas Sunda dalam acara metal di Bandung. Banyak juga para penggemar metal di Bandung yang mengenakan ikat badui. Ikat tersebut dipakai untuk menunjukkan identitas musik metal di Bandung, bahwa atribut seperti ikat itu hanya ada digunakan oleh penggemar metal di Bandung.

Fesyen juga memiliki makna simbolis serta dapat menunjukkan status sosial atau peringkat seseorang. Setiap orang mempunyai status sosial yang berbeda di dalam masyarakat, dan didukung oleh beberapa faktor penunjang seperti keadaan sosial, komposisi usia, ekonomi, ataupun pekerjaannya. Dan berdasarkan usianya, para penggemar metal di Bandung dapat dikategorikan menjadi dua tipe, yang pertama, yaitu tergolong berusia di bawah 15 tahun dan di atas 65 tahun. Lalu yang kedua, dengan jumlah terbanyak adalah penggemar musik metal yang berada dalam jenjang usia 15-65 tahun. Yang tergolong ke dalam usia tersebut adalah remaja, hingga mahasiswa dan orang dewasa. Perbedaan usia, pekerjaan, tingkat ekonomi, serta harga jual busana itu sendiri yang mempengaruhi kemampuan daya beli seseorang.

Saat ini, sudah terdapat *t-shirt* metal khusus balita dan anak-anak, hal itu menunjukkan bahwa fesyen metal semakin berkembang lingkup penggunaannya. Dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, dan pada tingkat remaja, khususnya

remaja perempuan, fesyen menjadi salah satu hal yang diperhatikan, tingkat kebutuhan mereka terhadap fesyen pun meningkat. Meskipun begitu, dalam menentukan fesyen yang dikenakan tetap tidak menghilangkan unsur maskulin dari musik metal. Hal tersebut bisa dilihat dari pemilihan warna yang digunakan dan gaya dari fesyen yang dikenakannya.

Dalam metal, warna hitam memang menjadi ciri khas yang menandakan ia anak metal, tetapi tidak mutlak karena warna hitam hanyalah simbol dari gelap dan kelam yang melambangkan musik metal itu sendiri. Meskipun warna hitam tidak mutlak dalam acara-acara metal, tapi warna hitam memang mendominasi. Ketika musisi, penggemar atau penikmat musik metal mengenakan baju band metal, itu tandanya ia memberikan dukungan pada band tersebut, serta sebagai bentuk solidaritas.

Di samping sebagai pembentuk identitas, bagi perempuan penggemar musik metal, fesyen yang dikenakan juga berfungsi sebagai media komunikasi mereka untuk menyampaikan aspirasi, salah satu bentuk penyampaiannya melalui gambar dan tulisan yang terdapat dalam *t-shirt*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Ringkasan

Musik, lagu dan fesyen merupakan salah satu hasil cipta, karya, karsa manusia yang berbentuk seni. Musik secara umum sangat penting bagi kehidupan masyarakat pendukungnya, di antaranya sebagai sarana komunikasi dan representasi simbolis. Berkaitan dengan fesyen dan perempuan, perempuan sebagai pengguna dan penikmat fesyen terbesar, cenderung beranggapan bahwa fesyen dapat menunjukkan identitas diri, gaya, dan menambah kepercayaan diri. Biasanya fesyen yang dikenakan perempuan berwarna cerah, dan perempuan seringkali dipandang sebagai sosok yang feminin, berbeda dengan laki-laki yang dianggap maskulin.

Fesyen juga merupakan salah satu unsur penting dalam musik, dan membicarakan fesyen bukan hanya tentang pakaian, tetapi diawali dengan garmen, kemudian mencakup pula gaya rambut, tata rias, dan aksesoris. Gaya rambut juga mewakili musik yang dimainkan, perempuan penggemar musik metal cenderung tidak terlalu mendandani rambutnya, hanya digeraikan dan jarang diikat rambutnya. Untuk *make up* biasanya memakai *face paint*, topeng, *gothic style*, serta lipstik merah atau justru berwarna hitam. Tetapi ada juga yang hanya memakai riasan biasa, dan bahkan polos tanpa *make up*. Fesyen perempuan penggemar musik metal biasanya adalah kaus bergambar band metal, celana panjang jeans atau kargo, celana $\frac{3}{4}$ dengan motif *camouflage*, dress atau rok berwarna dominan hitam, tank top, sneakers, *boots*. Aksesoris yang digunakan

seperti sabuk, spike, *handband*, kalung, rantai yang rata-rata berbahan logam dan kulit dengan warna-warna perak, emas, ataupun gelap, yang tetap menunjukkan sisi maskulinitasnya.

Tetapi, fesyen penggemar musik metal saat ini di antara *subgenre* musik metal tidak terlalu jauh berbeda, karena hal yang paling membedakan adalah jenis musiknya. Namun tidak semua penggemar musik metal yang mengenakan fesyen tersebut mengetahui budaya dan makna simbolik dari lambang-lambang pada fesyen yang dipakainya. Oleh karenanya, dalam hal ini penggemar musik metal digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu *metalhead* dan *groupies* karena keduanya memiliki pemahaman yang berbeda meskipun sama-sama menggemari musik metal. *Metalhead* itu sebutan untuk orang-orang yang sangat menyukai musik metal. Ada *metalhead* yang hanya ikut-ikutan, ada juga yang hanya menyukai musiknya tanpa mengikuti perkembangannya, dan yang pasti ada *metalhead* yang benar-benar menyukai musiknya, serta mengikuti perkembangan musik metal. Sedangkan *groupies* adalah sebutan bagi beberapa orang yang sangat menggemari seorang penyanyi atau grup band. Kita tidak dapat secara tegas membedakan *groupies* dan *metalhead* perempuan dari segi penampilan, karena terkadang *groupies* pun berpakaian seperti anak metal, dan *metalhead* sendiri pun tidak selalu berpakaian seperti anak metal.

Selain kaitannya dengan musik dan pakaian, fesyen juga mempunyai fungsi dalam proses sosial dan budaya di masyarakat. Contohnya di lingkup budaya, tidak ada perbedaan pakaian berdasarkan jenis kelamin dalam musik metal. Musik metal sekarang bukan hanya musiknya laki-laki, banyak penggemar, penikmat, dan musisi perempuan yang ikut meramaikan *scene* musik tersebut. Karenanya, fesyen musik metal secara tidak langsung juga ikut berfungsi sebagai

media penyebaran budaya dan tren, tidak hanya menyerap fesyen dan budaya musiknya, tetapi juga mengakulturasikan dengan budaya tradisional Sunda dan membentuk suatu identitas sosial, contohnya dilihat dari pemakaian lirik berbahasa Sunda dalam lagu, aksara kuno dan semboyan khas Sunda dalam acara metal di Bandung. Di samping sebagai pembentuk identitas, fesyen juga memiliki makna simbolis serta dapat menunjukkan status sosial atau peringkat seseorang. Komposisi usia juga mempengaruhi status sosial dan pendapatan seseorang, berdasarkan usianya, para penggemar metal di Bandung dapat dikategorikan menjadi dua tipe; pertama, yang tergolong berusia di bawah 15 tahun dan di atas 65 tahun. Lalu yang kedua, dengan jumlah terbanyak adalah penggemar musik metal yang berada dalam jenjang usia 15-65 tahun. Berdasarkan hal tersebut, adanya kemampuan dan daya beli yang berbeda juga dipengaruhi oleh perbedaan usia dan berpengaruh ke penetapan harga jual pakaian itu sendiri. Sehingga terbentuk dua segmen pasar fesyen yang bisa disesuaikan dengan jenis kebutuhan, daya beli, dan lokasi, yaitu pasar untuk kelas menengah ke bawah, dan kelas menengah ke atas. Semakin banyaknya penggemar musik metal, maka aksesoris dan pakaiannya pun semakin banyak variasinya dan terjangkau.

Sekarang fesyen bukan hanya untuk menutupi badan dengan berbagai atribut busana, tetapi sebagai media mengekspresikan diri, media mendefinisikan peran dan status sosial, simbol politis, dan sebagai media rekreasi, salah satunya melalui atribut fesyen yang berperan sebagai media komunikasi visual representasi dari ideologi dan nilai-nilai musik metal. Fesyen menjadi salah satu identitas penggemar musik metal yang terpenting, dan juga sebagai bentuk apresiasi mereka terhadap musik tersebut.

5.2 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisa terhadap fesyen perempuan penggemar musik metal di Bandung yang ditempuh dengan cara melakukan observasi serta wawancara kepada responden menyangkut seperti apa fesyen perempuan penggemar musik metal dalam berpakaian, serta kajian visual mengenai apa makna simbolis dari logo atau lambang dalam fesyen musik metal, dan bagaimana fungsi demografi sosial terhadap fesyen perempuan penggemar musik metal, dapat ditarik kesimpulan bahwa meskipun fesyen perempuan penggemar musik metal di Bandung dari beberapa *subgenre* yang telah dibahas memiliki perbedaan, tetapi ada ciri spesifik yang sama dari semua fesyen tersebut, yaitu mengenai ciri warna, dan simbol-simbol dalam musik metal.

Bagi mereka, fesyen bukan hanya sesuatu yang dikenakan, tetapi juga diekspresikan dan menjadi identitas atau ciri khas mereka sebagai penggemar musik metal. Fesyen musik metal terus mengalami perkembangan, dan terutama bagi perempuan penggemar musik metal variasi dalam fesyennya selalu ada, namun warna hitam tetap lebih banyak dipilih dan menjadi ciri khas yang melambangkan musik tersebut, selain itu juga ada warna yang dingin seperti biru-hijau, warna panas seperti merah, dan netral seperti warna putih dan abu-abu.

Ketika seorang perempuan menggemari musik metal, dan mulai sering mendatangi pertunjukan-pertunjukan musik metal, secara tak langsung dia akan beradaptasi dengan lingkungan kelompok dan gaya yang sesuai dengan aliran musik yang ada agar terlihat seragam. Ia akan lebih menonjolkan sisi maskulinitasnya dibandingkan sisi femininnya ketika berada dalam lingkungan kelompok musik tersebut, salah satunya melalui fesyen. Seperti busana yang

dikenakan, aksesoris dan gaya yang ditampilkan, dalam pemilihan warnanya pun berbeda dari *stereotype* perempuan pada umumnya.

Meskipun banyak perempuan penggemar musik metal yang menganggap musik tersebut sebagai “*way of life*” mereka, tapi sebagian lainnya tampil hanya sebagai *gimmick*. Dan hal itu juga mempengaruhi fesyen anak metal, karena dari segi sosial banyak yang hanya mengenakan fesyen anak metal itu untuk alasan publisitas, karena sedang menjadi tren, atau sekedar ingin terlihat seragam di komunitas musik metal sekitarnya, berbeda dengan persepsi musik metal sebagai “*way of life*” yang pemaknaan fesyennya pun biasanya untuk menguatkan jati diri dan identitas mereka sebagai anak metal. Pemaknaan fesyen yang dikenakan pun tidak lagi sebatas karena makna yang terkandung dalam simbol di baju-bajunya, dan untuk penyebaran ideologi dalam metal, tetapi juga karena fesyen yang digunakan memang bagus, menarik dan diminati banyak orang, tidak hanya karena pengertian gambar itu sendiri.

Oleh karena itu, berdasarkan aspek-aspek demografi sosialnya, fesyen selain mempunyai fungsi dalam pembentukan identitas status sosial seseorang dan sebagai media komunikasi sosial *non* verbal, juga berfungsi sebagai media penyebaran budaya, serta sebagai media yang mengakulturasikan budaya musik dengan budaya tradisional Sunda.

Berdasarkan penjelasan di atas, perempuan penggemar musik metal dapat digolongkan ke dalam dua tipe, yaitu *metalhead* dan *groupies* perempuan. *Groupies* adalah sebutan bagi beberapa orang yang sangat menggemari seorang penyanyi atau grup band, lebih personal dan bukan karena musiknya. Sedangkan *metalhead* itu sebutan untuk orang-orang yang sangat menyukai musik metal, menikmati, dan juga mengikuti perkembangan musik tersebut. Dan dari segi

fesyen atau jika kita melihat langsung, keduanya sukar untuk dibedakan. Keduanya juga sama-sama penggemar musik metal, dan juga mempunyai tujuan yang sama, yaitu ingin memeriahkan suatu pertunjukan musik metal.

Selanjutnya, penggemar musik metal di Bandung juga tersebar dalam beberapa tempat *scene* metal, baik itu di sekitar Lembang, Ciwidey, Riau, Kopo, Ujungberung, Rancaekek, Majalaya, serta di sebelah barat Bandung seperti Cimahi. Selain itu dibedakan menjadi dua tipe berdasarkan usianya; pertama, yang tergolong berusia di bawah 15 tahun dan di atas 65 tahun. Kedua, dengan jumlah terbanyak, adalah penggemar musik metal yang berada dalam jenjang usia 15-65 tahun. Yang tergolong ke dalam usia tersebut adalah remaja, hingga mahasiswa dan orang dewasa dari berbagai latar belakang, seperti masih bersekolah, bekerja, pengangguran maupun setengah pengangguran.

Tingkat ekonomi dan perbedaan usia juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi fesyen seseorang. Semakin banyak penggemar musik metal, maka aksesoris dan pakaiannya pun semakin banyak variasinya dan terjangkau. Di samping itu, dalam membeli produk fesyen metal, *metalhead* perempuan lebih merasa bahwa penggunaan aksesoris dan busana metal dapat menguatkan jati diri mereka sebagai penggemar musik metal, serta membuat mereka semakin percaya diri ketika memakainya dalam suatu komunitas musik metal, sedangkan *groupies* lebih mengarah pada citra yang ingin ditampilkan kepada orang lain ketika memakai fesyen anak metal. Berdasarkan itu, dapat disimpulkan bahwa fesyen yang mereka tunjukkan juga disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi busana tersebut dan daya belinya.

5.3 Saran

Berikut di bawah ini merupakan saran dan tanggapan penulis dalam hal menyikapi hasil dari apa yang telah dilakukan selama melakukan penelitian di lapangan. Baik itu wawancara mendalam, ikut melihat acara musik yang di gelar, sampai mengikuti kegiatan salah satu informan penulis selama beberapa waktu.

Sebagai suatu pandangan musik metal memiliki suatu ideologi yang berjalan dalam kehidupan, baik segala bentuk simbolisasi dan lambang-lambang dalam fesyen metal yang ditampilkan dan diekspresikan termasuk musik, dan sebagainya. Dapat dikatakan metal adalah bentuk identitas yang tidak terlepas dari proses interpretasi masyarakat terhadap musik metal itu sendiri, sehingga adanya perbedaan dalam memandang musik metal di kalangan masyarakat. Salah satu saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca, pemusik, para orang tua, dan masyarakat pada umumnya adalah agar masyarakat lebih kritis lagi dalam menanggapi sesuatu kenyataan yang timbul di lingkungan sekitarnya. Sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman yang akhirnya menjadi faktor penghambat kreativitas. Seperti halnya musik metal yang disebut juga dengan musik “keras”. Banyak masyarakat yang beranggapan bahwa musik keras itu identik dengan hal-hal negatif, bahwa fesyen anak metal itu selalu bernuansa gelap dan seram, serta perempuan harusnya bergaya lebih feminin sepertinya harus ditinjau ulang. Karena sekarang ini *metalhead* sendiri tidak selalu menggunakan pakaian serba hitam dan gambar seram seperti dulu. Pada sekarang ini, banyak juga perempuan penggemar musik metal yang menggunakan fesyen yang lebih santai dan tidak terbatas pada busana serba hitam, seram, dan gaya yang *tomboy*. Fesyen metal sudah menjadi sebuah tren, baik itu di kalangan *metalhead* ataupun *groupies*.

Hanya saja seharusnya fesyen yang dikenakan seseorang sesuai dengan jiwa ataupun kepribadiannya, bukan sekedar mengikuti tren. Siapapun orangnya, dia tahu tentang metal atau tidak sebenarnya tidak masalah. Hal tersebut merupakan kebebasan mereka dalam berekspresi dan bergaya. Yang salah adalah jika ada seseorang yang mengenakan atribut metal dan menyatakan diri sebagai anak metal, namun justru berperilaku yang merusak nama metal itu sendiri. Jika selama ini *groupies* cenderung dikonotasikan negatif, maka stigma tersebut harusnya perlahan-lahan diubah.

Dengan adanya penelitian mengenai fesyen perempuan penggemar musik metal ini, tentunya penulis berharap agar tulisan ini dapat menambah wawasan pengetahuan bagi para pembaca dan masyarakat umum mengenai perwujudan budaya dalam suatu unsur musik, khususnya mengenai pengaruh musik metal terhadap atribut fesyen dan lambang-lambang yang mempunyai makna simbolisasi terkait dengan fesyen yang dikenakan.

Saran lain yang berkaitan dengan penelitian selanjutnya adalah diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mencoba ke jumlah responden yang lebih banyak dari penelitian ini, dan dapat juga dilakukan di beberapa kota besar lain di Indonesia seperti Jakarta, Semarang, dan Medan. Perbedaan *scene* musik dan budaya di kota besar dapat menyebabkan kemungkinan terjadinya perbedaan hasil dari penelitian.

Glossarium

American Sign Language : bahasa isyarat Amerika.

Artefak : wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan.

Audience : penonton.

Band Aids : seseorang atau sekelompok orang yang pergi ke konser musik karena menyukai musik dan menginspirasi musiknya, merupakan kebalikan dari *groupies*.

Bullshit : bohong.

Camouflage : memakai metode penyamaran atau metode penyembunyian yang memungkinkan orang lain terlihat samar dengan lingkungannya, contohnya adalah aplikasi warna dan bahan gaun perang dan peralatan militer untuk menyembunyikan mereka dari pengamatan visual. Dikenal juga sebagai warna menyembunyikan/kamuflase.

Corpse Paint : adalah gaya hitam-putih makeup , digunakan terutama oleh *black metal* band selama di atas panggung dan pemotretan serta identik dengan kejahatan, mayat, dan kebiadaban. Hal ini paling sering digunakan hanya pada wajah, tetapi juga pada lengan dan dada . Kadang-kadang melibatkan warna selain hitam dan putih.

Crew Band : kru dalam sebuah grup band yang biasanya terdiri dari 2 (dua) orang atau lebih yang membantu menyiapkan peralatan serta kebutuhan grup band sebelum di atas panggung.

Devil Sign : simbol atau tanda setan.

Disperse : molekul zat warna yang tidak larut dalam air.

Distro : akronim dari *distribution*, toko yang menjual pakaian dan aksesoris anak muda dan sifatnya D.I.Y 'Do It Yourself'

Episentrum : pusat.

Equalizer : adalah rangkaian yang mampu mengamplifikasi rentang frekuensi tertentu dan membiarkan yang lain tetap utuh. Equalizer ada dalam sistem tata suara dengan dua bentuk, yaitu equalizer grafik dan equalizer parametrik.

Fanzine : Fanzine adalah media cetak yang dibuat oleh penggemar musik yang isinya segala hal tentang musik dan grup band favorit mereka, seperti kultur, sejarah, wawancara, profil, resensi konser, aktivitas di belakang panggung atau kehidupan sehari-hari mereka. Dan berfungsi sebagai salah satu alat informasi & komunikasi antar & antara komunitas dalam musik tersebut.

Freemason : Freemasonry (bahasa Inggris) atau Vrijmetselarij (bahasa Belanda) adalah sebuah organisasi persaudaraan internasional sekuler yang terbesar di dunia yang beranggotakan sekitar 6 juta orang dan sifatnya tertutup/rahasia. Secara prinsip freemason mempunyai tiga pilar filosofi yang harus selalu dipegang yaitu: rasionalitas, ketuhanan, dan etika.

Full Scream : vokal yang penuh dengan teriakan dari awal hingga akhir lagu.

Gimmick : image yang dibentuk hanya untuk keperluan publisitas ; salah satu strategi pemasaran suatu produk (barang ataupun jasa) dengan menggunakan cara-cara yang tidak biasa atau kontroversional sehingga produk tersebut cepat dikenal masyarakat karena hal yang kontroversi tadi.

Gothic Metal : *sub genre* musik metal yang biasanya (namun tidak selalu) memakai dua orang vokalis. Pertama vokal perempuan dengan suara soprano, lalu vokal kedua adalah vokal pria dengan gaya vokal dari musik *black metal* atau

death metal (sehingga gaya vokal seperti ini banyak disebut sebagai vokal '*Beauty and the Beast*').

Handband : aksesoris yang biasa digunakan di pergelangan tangan dan terbuat dari wool, kulit, dan sebagainya.

Having Sex : perbuatan seks yang dilakukan oleh kedua lawan jenis/sejenis tanpa dasar rasa cinta melainkan hanya perasaan tertarik belaka.

High Density : efek sablon yang mengkilap dan terkesan basah.

Hype : publikasi atau promosi yang intensif dan berlebihan.

Import : tindakan memasukkan barang atau komoditas dari negara lain ke dalam negeri.

Indie : merupakan singkatan dari independen '*independent*', cara yang dipilih untuk melakukan/mengekspresikan kreativitas yang bermakna kebebasan dan kemandirian, dimana mereka dapat mengekspresikan apapun tanpa harus mengacu aturan-aturan formal.

Kambing Mendes : disebut juga kambing hitam baphomet.

Karana Mudra : gerakan keagamaan, biasanya dibuat dengan tangan atau jari, yang digunakan dalam meditasi, ikonografi, tari, dan ritual, yang dikatakan memiliki arti yang lebih simbolis dan kekuasaan. Karana mudra adalah bagian penting dari Hinduisme dan Buddhisme dan mereka sering digunakan di Indian meditasi, yoga, serta praktek devosional.

Klenik Lokal Eropa : ilmu pengetahuan yang menjelaskan hal-hal yang gaib pada simbol atau lambang dan merupakan sarana kekuatan yang digunakan pengikut aliran sesat untuk memohon bantuan kekuatan jahat dalam dunia gaib dan pemujaan setan.

Lucifer : nama yang seringkali diberikan kepada setan dalam keyakinan Kristen karena penafsiran tertentu atas sebuah ayat dalam Kitab Yesaya. Secara lebih khusus, diyakini bahwa inilah nama setan sebelum ia diusir dari surga.

Mainstream : mencakup semua budaya populer dan biasanya disebar oleh media massa. Band mainstream adalah sebuah band yang biasanya memainkan musik dengan kaidah yang ada dalam koridor industri pop dan didukung oleh media massa.

Mata Itik : Istilah dalam produk garmen, yaitu lingkaran logam yang berlubang di tengahnya, biasa dijadikan hiasan dan aksesoris pada baju atau tas.

Medieval : dalam konteks ini, medieval yang dimaksud adalah gaya berpakaian yang terinspirasi dari abad pertengahan seperti pakaian hitam berbahan kulit dan *longhandband* atau *handband* dengan *spike*, serta pemakaian korset dan bordir pada gaun.

Merchandise : salah satu sarana promosi sebuah perusahaan/band yang berupa produk dan bertujuan untuk memperkenalkan perusahaan atau band tersebut.

Metal Horns : gerakan tangan, bentuk isyarat tangan yang membentuk salam tiga jari.

Modifikasi : proses ketika objek, dan kualitas diubah menjadi bentuk yang berbeda untuk tujuan tertentu.

Moshing : kegiatan berekspresi menikmati musik yang membentur-benturkan tubuh ke tubuh orang lain. Moshing biasanya ada di konser dengan aliran musik yang ekstrim, seperti metal, grindcore, dan juga grunge.

Moshpit : tempat atau arena dimana *underground* seperti *punker/skin head*, *metalhead*, *HC Kids*, untuk *headbang*, *surfing*, *slam dunk* atau larut dengan lagu-

lagu yang dimainkan. Di kalangan *metalhead* dikenal dengan sebutan *headbanger area*.

One Eye Triangle : atau ‘The Eye of Providence’ adalah simbol yang menunjukkan sebuah mata yang dikelilingi oleh sinar dari cahaya atau kemuliaan dan biasanya tertutup oleh segitiga . Simbol ini juga dikatakan berkaitan dengan Freemasonry.

Pangsa : pasar; bagian dari keseluruhan permintaan suatu barang menurut ciri khasnya.

Pionir : pelopor.

Pocket Magazine : majalah yang terbit secara periodik dan berukuran kecil, sehingga bisa dimasukkan ke saku ‘handy’.

Refrain : bentuk pengulangan pendek (tidak sampai 8 bar) pada lagu dan bukan merupakan bagian terpenting atau inti dari lagu. Fungsi dari refrain adalah sebagai respon atas bait yang mendahuluinya sekaligus menjadi resolusi atau penutup sebuah lagu.

Renaissance : dalam konteks ini, renaissance yang dimaksud adalah gaya berpakaian yang terinspirasi dari Abad Pertengahan seperti kostum para ksatria dengan celana ketat hitam atau coklatnya.

Saksi bisu : seseorang yang melihat atau mengetahui sendiri suatu peristiwa (kejadian).

Skinny Jeans : celana jeans yang ukurannya ‘press’ ketat dengan kaki, membentuk lekuk kaki.

Spike : aksesoris dari logam yang biasanya berujung runcing/lancip berwarna silver atau emas.

Stand Booth : tempat berjualan yang biasanya terdapat dalam acara-acara.

Subkultur : sekelompok orang yang memiliki perilaku dan kepercayaan yang berbeda dengan kebudayaan induk mereka dan dapat terjadi karena perbedaan usia anggotanya, ras, etnisitas, kelas sosial, dan gender. Suatu subkultur biasanya menunjukkan keanggotaan mereka dengan gaya hidup atau simbol-simbol tertentu, seperti pakaian, musik, dan perilaku anggota sub kebudayaan, serta bagaimana simbol tersebut diinterpretasikan oleh kebudayaan induknya.

Tan : wol halus yang masih berwarna putih.

Tomboy : sikap anak perempuan dimana anak tersebut bersifat seperti laki-laki.

Trademark : adalah merk dagang yang digunakan pada barang yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan barang-barang sejenis lainnya.

Venue : tempat acara.

DAFTAR PUSTAKA

a. Buku

- Arnett, Jeffrey Jansen. 1996. *Metalheads: Heavy Metal Music and Adolescent Alienation*. Harper Collins Publisher: Amerika Serikat. Hal. 43.
- Barnard, Malcom. (1996). *Fesyen sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Beilharz, Peter. 2002. *Teori – Teori Sosial*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Blumer, Herbert. 1969. *Symbolic Interactionism: perspective and method*. Berkeley: University of California Press.
- Connel, John & Chris Gibson. 2003. *Sound Tracks: Popular music, identity and place*. Routledge: London. Hal. 79
- El Guindi, Fedwa Ph.D. 2008. *Jilbab: antara kesalehan, kesopanan, dan perlawanan*. Serambi Books: Indonesia.
- Eriksen, TH. 2004. *What is Anthropology?* London: Pluto Pres.
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta : Kanisius.
- Graves, Maitland E. 1951. *The Art of Color and Design*. New York: McGraw-Hill.
- Hebdige, Dick. 1979. *“The Meaning of Style”*. London : The Chaucer Press.
- Moynihan, Michael, Didrik Soderlind. 2003. *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*. United States: Feral House.
- Ollenburger, Jane. C, H.A Moore. 1996. *Sosiologi Wanita*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Resborn, John, Lena Resborn. 2012. *Labour of Love & Hate*. Stockholm. _____

Schapiro, Meyer Schapiro.1953.*Theory and philosophy of art: style, artist, and society* (New York: George Braziller, 1953). Hlm. 253.

Shuker, Roy. 1998. *Popular Musik: The Key Concepts*. Routledge: London. Hal. 119.

Solomon, Michael R, Nancy J. Rabolt. 2004. *Consumer Behaviour in Fashion*. Prentice Hall. Hlm.132.

Troxell, Stone.1990.*Fashion Merchandising* Gregg Division: McGraw-Hill. 454 hlm.

b. Jurnal & Karya Ilmiah

Gaziscania, Sazkia.R. 2009. “Representasi Remaja Perempuan Dalam Musik Metal”. Jatinangor : UNPAD. (tidak dipublikasikan).

Ratnasari. Pramita.WG. 1999. *Pakaian dan Estetika Pria (Studi Tentang Pemilihan Mode Pakaian Di Kalangan Pria)*. Jurusan Antropologi FIB.UGM. Yogyakarta.

Realyta, Silviana.2007. “*Fear of Success Wanita Bekerja Pada Etnis Melayu*”. USU Repository.

Sungkono, Fajar. 2005. *Representasi Ideologi Patriarki dalam Lirik Lagu Musik Campursari (Analisis Semiotika Representasi Patriarki dalam Lirik Lagu Musik Campursari Bojo Loro, Mendem Wedoan, Tragedi Tali Kutang oleh Cak Diqin)*. Yogyakarta : UMY.

c. Website dan Blog

<http://www.artikata.com> [diakses tanggal 02 Agustus 2011]

<http://e-dukasi.net/> [diakses tanggal 20 Februari 2012]

<http://www.fisip.ui.ac.id/antropologi/> [diakses tanggal 25 Mei 2011]

<http://www.google.com/> [diakses tanggal 26 April 2012]

<http://ketjimpoengnews.blogdetik.com/> [diakses tanggal 22 Maret 2011]

<http://www.radarbanten.com/> [diakses tanggal 25 Desember 2011]

<http://steffmetal.com/> [diakses tanggal 20 Juli 2011]

<http://www.swa.co.id> [diakses tanggal 08 September 2010]

d. Kamus

United Nations Multilingual Demographic Dictionary, 1982

Wasito, T.W. & Wojowasito, S. (1980). *Kamus Lengkap: Inggris – Indonesia*.

Indonesia – Inggris. Bandung: Hasta.

e. Film

Crowe, Cameron. 2000. *Almost Famous*. DreamWorks. Vinyl Films : USA

Dunn, Sam. 2005. *A Headbanger's Journey*. _____

Dunn, Sam. 2008. *Global Metal*. _____

DAFTAR LAMPIRAN

a. Pedoman Wawancara

1. Sudah berapa lama menyukai musik metal?
2. Kenapa memilih genre metal dibandingkan genre lainnya?
3. Apa yang anda ketahui tentang musik metal?
4. Aliran-aliran metal apa saja yang anda ketahui? Dapatkah anda mendeskripsikannya?
5. Menurut anda, apakah warna hitam itu mutlak dalam musik metal?
6. Apakah ada batasan usia dan gender dalam menyukai suatu musik?
7. Apakah perempuan yang menyukai dan terjun ke genre metal sudah banyak?
8. Menurut anda, apakah para perempuan tersebut benar-benar memahami musik metal?
9. Bagaimana pendapat anda mengenai fesyen? Apa saja yang mencakup fesyen menurut anda?
10. Adakah peranan fesyen dalam bermusik?
11. Apa yang anda ketahui tentang garmen dan bahan pakaian yang umumnya ada di pasaran?
12. Seperti apa bentuk-bentuk pakaian yang umumnya diminati penggemar musik?
13. Bagaimana pendapat anda tentang produk asli dan produk KW?
14. Seberapa sering anda berbelanja pakaian setiap bulannya?
15. Apakah anda mempunyai kriteria khusus ketika akan membeli pakaian?
16. Seperti apa fesyen perempuan tersebut ketika berada dalam suatu pertunjukan musik metal? Apakah selalu dengan ciri yang sama?
17. Sejauh yang anda lihat, seperti apa fesyen band-band metal pada umumnya?
18. Apa yang anda ketahui tentang perempuan penggemar musik metal?
19. Sebagai seorang penggemar/penikmat ataupun musisi, apa pendapat anda tentang *groupies* dan *metalhead* perempuan?
20. Musik metal mempunyai ideologi tersendiri, yang terkadang di presentasikan dalam gambar di baju-baju metal. Apakah menurut anda hal tersebut merupakan bagian dari musik metal sebagai identitas?

21. Apakah anda mengetahui makna simbolik dari lambang-lambang yang ada di baju atau aksesoris metal pada umumnya? Bisakah anda memberikan contohnya?
22. Apakah anda setuju dengan pendapat bahwasanya pada saat ini berbusana metal sudah menjadi tren yang sifatnya lebih universal. Seseorang tidak harus mengenal metal untuk berdandan ala anak metal.

b. Daftar Informan

Nama : Adhie S Noor

Umur : 22 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan :Wiraswasta

Nama : Billie Rizgan Hidayat

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Mahasiswa, Freelance Designer

Nama : Bima Yushabara

Umur : 24 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Mahasiswa, Freelance Designer

Nama : Aris Setya

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Entertainer, Personil band metal Fist of Therapy

Nama : Eka Febrianti (Uruki)

Umur : 18 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswi, Vokalis band metal Cinematic Machine

Nama : Febby

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswi

Nama : Haris Budi Setyawan

Umur : 25 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Pegawai Swasta, Personil band metal Matiaasudoom

Nama : Kautsar Rahadi

Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Freelance Designer

Nama : Popo (Uzzie)
Umur : 18 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Pegawai Swasta, Vokalis band metal Demons Damn

Nama : Reza Fiezry Lubis
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa, Personil band metal AAS, Pretty Ghost Bride, Nurse Give a Music

Nama : Tari (Kirara_tarry@gmail.com)
Umur : 23 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi

Nama : Wong Die
Umur : -
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Vokalis band metal Girtzone

Nama : Whe
Umur : 19 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi, vokalis band *black metal*

Nama : Wulan
Umur : 21 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi

c. Data Set

Topik	Data Set	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
Gambaran umum acara pertunjukan musik metal	a. Lokasi pertunjukan b. Perbandingan banyaknya penonton laki-laki dan perempuan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penonton musik metal ▪ Literatur 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Data sekunder
Fesyen perempuan penggemar musik metal	a. Fesyen yang dikenakan perempuan saat berada dalam pertunjukan b. Pandangan mengenai fesyen perempuan umumnya dengan fesyen perempuan penggemar musik metal c. Pakaian, gambar, dan aksesoris yang dikenakan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penggemar musik metal (<i>metalhead</i>, <i>groupies</i>, personil) ▪ Literatur 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Data sekunder
Demografi Sosial Penggemar Musik Metal di Bandung	a. Usia b. Pekerjaan / Status c. Budaya d. Keadaan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penggemar musik metal (<i>metalhead</i>, <i>groupies</i>, personil) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi
Motivasi dan fungsi fesyen bagi	a. Alasan memakai fesyen tertentu dalam pertunjukan	<ul style="list-style-type: none"> • Perempuan penggemar musik metal (<i>metalhead</i>, 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Data sekunder

perempuan penggemar musik metal	b. Persepsi mengenai perempuan, fesyen, dan musik metal	<i>groupies</i> , personil perempuan) ▪ Literatur	
Fesyen	a. Atribut Fesyen b. Garmen	▪ Vendor ▪ Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • Data Sekunder