

## GAYA PENCITRAAN ILUSTRASI PADA KAOS *BAND* INDIE DI INDONESIA

Citra Kemala Putri

Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

Email: citrakemala@unibi.ac.id

### Abstrak

Lahirnya *counter culture* dan subkultur tidak lepas dari perkembangan postmodernisme. Berbagai *counter culture* dan subkultur ini kemudian melahirkan aktivitas dan produk baru kebudayaan, salah satunya musik indie. Bagai efek domino, musik indie kemudian menghasilkan kegiatan konsumsi subkultural musik, juga menumbuhkan budaya penggemar yang kemudian merembet pada kegiatan berbelanja. *Merchandise band* indie kemudian menjadi suatu komoditas yang potensial. Salah satu bentuk *merchandise* yang paling banyak dikonsumsi adalah kaos *band* indie yang bergambar. Penelitian ini mengangkat gaya pencitraan ilustrasi yang digunakan pada berbagai kaos *band* indie di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kecenderungan gaya pencitraan ilustrasi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang didukung dengan berbagai sumber data. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa perbedaan yang cukup terlihat diantara kubu aliran musik “keras” atau “tenang” terlihat pada pemilihan warna dan pemilihan objek pada ilustrasinya. Baik *band* indie dengan aliran “keras” maupun “tenang” menggunakan kedua gaya citraan ilustrasi, baik citraan harfiah atau metafora pada ilustrasi kaosnya untuk mengomunikasikan identitas dan nilai jual dari masing-masing band tersebut.

**Kata kunci:** subkultur, *band*, musik indie, ilustrasi, kaos

### Abstract

*The birth of Counter Culture and subculture are associated with the development of postmodernism. The various of counter cultures and subcultures then bared new cultural activities and products, one of which was indie music. Like a domino effect, indie music then produces subcultural music consumption activities, thus contributing to the growth of fan culture and shopping activities. Indie band merchandises later became a potential commodity. One of the most consumed form of merchandises is indie band t-shirts with illustration on it.. This study is analized the illustrative imagery style that used on various indie band t-shirts in Indonesia. The aim of this study is to get tendency of ilutrative imagery that used by illutrated t-shirts of bands which come from many genres . This research uses qualitative method which is supported by various data sources. The results of this study reveal that quite visible differences between “loud” or “quiet” music genre could be seen in the colors selection and objects selection in the illustration. Both “loud” or “quiet” indie bands use both illustrative imagery style either literal imagery or metaphor imagery on their t-shirt illustrations to communicate the identity and selling points of each of these bands.*

**Keywords:** subculture, *band*, indie music, illustration, t-shirts

### 1. PENDAHULUAN

Posmodrnisme adalah gerakan kebudayaan yang dicirikan oleh adanya penentangan terhadap totalitarianisme dan universalisme serta

munculnya kecenderungan ke arah keanekaragaman, melimpah ruah serta tumpang tindihnya beragam citraan dan gaya, sehingga melahirkan fragmentasi, kontradiksi dan

pendangkalan atas makna kebudayaan (Piliang, 2003: 21). Gerakan tersebut tak dipungkiri menghasilkan berbagai aktivitas baru yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan kita, contohnya adalah munculnya berbagai kontrakultur dan subkultur.

Kontrakultur atau budaya tandingan (*counter culture*) merupakan istilah yang pertama dipakai oleh Theodore Roszack, seorang penerbit, editor dan pengarang asal AS, pada 1969 melalui buku *The Making of Counterculture*. Melalui kontrakultur, kelompok-kelompok progresif dan libertarian bertujuan mengubah dan menggantikan masyarakat Barat yang statis, dekaden serta tidak menyenangkan (Susilo, 2009:9). Subkultur dan budaya tandingan adalah subkelompok yang terpisah dari struktur sosial atau budaya utama. Mereka mewakili orang-orang buangan dunia, bagian dari masyarakat, orang-orang yang akan dinihilkan atau dimusnahkan - bahkan jika itu mewakili penurunan aparatus sosial. Meski mengalami kondisi yang terpinggirkan ini, perbedaan antara kedua kelompok ini cukup mencolok. Di satu sisi, subkultur memisahkan diri dari (atau dipisahkan oleh) budaya utama untuk mencari gaya hidupnya sendiri, sementara, pada saat yang sama, mereka mencoba untuk diterima dan diakui sebagai bagian dari budaya yang sama - perbedaan dan semuanya.

Dibanding dengan subkultur, budaya tandingan adalah kelompok yang jauh lebih agresif. Luis Britto menegaskan bahwa “ketika subkultur mencapai tingkat konflik yang tidak dapat didamaikan dengan budaya dominan, akan dihasilkan budaya tandingan: pertempuran antar model, perang antara pandangan dunia yang tidak lebih dari ekspresi perselisihan antar kelompok yang tidak ada yang terintegrasi dengan atau dilindungi oleh unit tubuh sosial”. Maka, budaya tandingan adalah subkultur yang memberontak dan menyerang, melalui berbagai cara, hegemoni budaya yang mengasingkan mereka dan menyangkal keberadaan sah mereka sebagai anggota masyarakat. Budaya dominan bereaksi terhadap serangan ini dengan menyesuaikan

perbedaan yang menjadi ciri kelompok ini, kemudian membesar-besarkan dan menggunakannya untuk mengasingkan atau menetralkan subkelompok sebagai ancaman bagi stabilitas aparat sosial (yang dipaksakan) dan status quo. Dalam hal ini, Britto menegaskan bahwa “budaya mentransformasikan dirinya melalui generasi progresif subkultur, yang merupakan upaya untuk mendaftarkan perubahan dalam masa atau diferensiasi baru dari organisme sosial. Proses-proses itu penting untuk kelangsungan hidup. .. budaya yang tidak dapat diubah menghasilkan dekadensi dan kepunahan organisme sosial”<sup>1</sup>. Berbagai kontrakultur dan subkultur yang hadir turut memberikan peranan sebagai penyumbang produk maupun aktivitas kebudayaan baru. Kehadiran mereka sangat berpengaruh pada perkembangan keanekaragaman gaya hidup, fashion, musik kesenian, dll.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Konsumsi Subkultural Musik Independen

Kegunaan subkultural musik pertama kali dicatat oleh sosiolog Amerika Davis Riesman (1990). Rieman menulis pada 1950, tentang bagaimana ia menaruh perhatian pada pembagian kelompok khalayak musik pop. Pertama, ‘kelompok mayoritas, yang menerima gambaran dewasa mengenai anak muda secara kurang kritis, dan kedua, kelompok minoritas yang pada kelompok ini ditemukan beberapa tema pemberontakan sosial (Storey, 2006: 129).

Konsumsi sebagai satu sistem diferensiasi dapat diartikan sebagai sistem pembentukan perbedaan-perbedaan status, simbol, dan prestise sosial. Sistem tersebut menandai kedatangan masyarakat konsumen. Pada era konsumerisme, terdapat relasi konsumerisme dimana masyarakat hidup di dalam satu bentuk relasi subjek dan objek yang baru. Masyarakat

<sup>1</sup> Get, Anthony Lopez. 2018. The Birth of Subcultures and Countercultures: on the Ideal of Nation and the Struggle between the Alienated and the Hegemony [pdf]. *Revista de Lenguas ModeRnas*. 28. 433.

konsumer memandang objek-objek konsumsi tersebut sebagai ekspresi diri atau eksternalisasi para konsumen (bukan melalui kegiatan penciptaan), sekaligus sebagai internalisasi nilai-nilai sosial budaya yang terkandung di dalamnya. Ketika masyarakat mengonsumsi objek-objek tersebut, mereka bukan hanya menghabiskan nilai guna dan nilai utilitasnya, tetapi, juga untuk mengkomunikasikan makna-makna tertentu. (Piliang, 2003: 148).

Bentuk konsumsi yang relevan dengan penelitian ini adalah konsumsi subkultural yang merupakan tahap konsumsi yang paling diskriminatif. Subkultur membentuk identitas yang bermakna melalui aktivitas konsumsi. Hall dan Jefferson dalam *Resistance through Rituals* (1976) mengemukakan:

‘Ini melibatkan anggota suatu kelompok dalam pemaknaan objek khusus yang, atau biasa dibuat “homolog” dengan pusat perhatian, aktivitas, struktur kelompok dan citra diri kolektif mereka-objek-objek yang di situ mereka melihat nilai sentral mereka dipelihara dan direfleksikan’.

Objek yang dimaksud oleh Hall dan Jefferson adalah musik. Konsumsi musik dapat dikatakan merupakan salah satu cara bagi suatu subkultur untuk memalsukan identitasnya dan membangun kembali dirinya sendiri secara kultural dengan memberikan penanda sehingga dapat menjadi pembeda dari anggota masyarakat lainnya (Storey, 2006: 128)

Dapat disimpulkan bahwa mengonsumsi musik tertentu menjadi sebuah cara mengada (*way of being*) di dunia. Konsumsi musik dapat digunakan sebagai tanda untuk saling menilai dan dinilai oleh orang lain. Menjadi bagian dari suatu subkultur berarti menyatakan ketertarikan akan selera musikal tertentu dan menjadi sebuah pernyataan bahwa aktivitas konsumsinya adalah tindakan kreasi komunal (Storey, 2006: 129).

Musik sebagai bagian dari budaya populer akan menghasilkan potensi baru yaitu penggemar. Kegiatan konsumsi sendiri dapat ditemukan

dalam berbagai penelitian mengenai budaya penggemar (*fan culture*) yang berkaitan dengan belanja sebagai bentuk budaya pop (Storey, 2006: 143). Konsumsi tidak hanya sekadar aktivitas ekonomi saja, untuk menggunakan produk atau untuk menggunakan komoditas demi memuaskan kebutuhan masyarakat konsumen akan material, namun konsumsi juga berhubungan dengan mimpi, hasrat, identitas dan komunikasi. Dapat diimpulkan bahwa para penggemar adalah garda depan dari khalayak teks dan praktik budaya pop. Para penggemar dalam dunia musik selalu dicirikan sebagai suatu kefanatikan yang potensial dalam kegiatan konsumsi (Storey, 2006: 152).

Istilah *independen* sendiri erat kaitannya dengan istilah *mainstream*. Penggunaan kata *mainstream* pada dunia musik diartikan sebagai arus utama, mengacu kepada *band-band* atau musisi yang bernaung di bawah label besar, dan merupakan sebuah industri yang mapan. *Band-band* tersebut dipasarkan dan dipromosikan secara meluas baik pada lingkup nasional maupun internasional. Promosi yang dilakukan oleh *band* atau artis *mainstream* mayoritas mendominasi media massa, mulai dari media cetak, media elektronik hingga multimedia (Susilo, 2009: 127).

Istilah *independen* yang kemudian sering dipotong menjadi *indie* dimulai karena kebiasaan anak-anak muda Inggris yang gemar memotong kata agar mempermudah pelafalan informal, contohnya kata *British* menjadi *Brit*, dan lain lain. Dalam pemotongan kata *independen* itu, kemudian mengandung sebuah makna kontekstual indie yang menjadi basis pergerakan subkultural. Oleh karena itulah, makna *independen* secara umum tidak lagi selalu bisa diasosiasikan dengan *indie* (Susilo, 2009: 129). Istilah indie sebenarnya masih merujuk pada spesifikasi tertentu dan lebih mudah dipahami secara proporsional bila ditelusuri konteks historisnya atau wacana hingga terjadinya pembentukan istilah itu. Sayangnya yang terjadi hingga sekarang, indie sering disalahpahami baik oleh media maupun publik. Pada umumnya media dan publik menganggap indie hanya semata-mata

mengenai persoalan pola kerja (Susilo, 2009: 128).

Idiom independen atau indie merupakan identifikasi yang lebih dari sekadar musik, namun merupakan seperangkat komponen yang saling mendukung dan komplementer. Komponen-komponen itu antara lain musisi, *zine*, *venue*, dan lain lain. Semangat indie muncul di dalam dunia musik sejak awal abad ke-20 dimulai dengan kemunculan label-label rekaman indie (label minor). Pada masa itu mereka berupaya menandingi dominasi label-label rekaman *mainstream* (label major) dan lebih mengacu pada pilihan bertolakbelakang terhadap label *mainstream*, dengan cara merilis musik kaum minoritas seperti *blues*, *bluegrass* dan sebagainya (Susilo, 2009: 128-129).

Indie yang dipahami bukan sekedar pola kerja saja dapat dijelaskan dengan contoh sebagai berikut, bila sebuah *band* yang pada dasarnya beridealisme *mainstream*, tapi mereka memproduksi segala sesuatu secara swadaya, maka *band* itu bukanlah *band* indie. Dengan memproduksi suatu karya musik secara independen melalui label minor (*self released*) tidak secara otomatis dapat menjamin musisi atau label tersebut berkarakter indie. Jadi indie juga merujuk pada karakter, seseorang yang berjiwa *mainstream* akan menghasilkan karya berkarakter *mainstream* meskipun dikemas dalam konteks *Do It Yourself* (DIY). Meskipun musisi atau *band* tersebut berdalih demi kebebasan ekspresi atau minimnya anggaran dana, namun dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang independen belum tentu indie dan indie belum tentu independen secara label (Susilo, 2009: 129).

Terlepas dari kemunculan indie yang diawali oleh kemunculan label rekaman indie, pada masa sekarang esensi indie bukan sekadar kemandirian, namun lebih menitikberatkannya pada *Roots-Character-Attitude* (RCA) yang bertumpu pada sikap resistensi terhadap *mainstream*. Beberapa *band* yang masih diakui sebagai *band* indie meskipun sekarang berada di bawah naungan label rekaman Warner Music adalah The Smiths dan New Order, bisa menjadi demikian karena

RCA mereka adalah indie. Bahkan indie secara internasional diakui sebagai sebuah genre, ini membuktikan bahwa ada sebuah konsensus global yang memahami indie dalam suatu spesifikasi musik tertentu. Sederhananya, indie memiliki orientasi pendengar yang segmentatif. Bilapun pada akhirnya musisi indie mendapat respon dan *exposure* yang luas, maka mereka menganggap itu sebagai bonus. Indikatornya adalah sikap musisi atau *band* indie tersebut ketika posisinya mulai dikenal di masyarakat. Mereka harus bijak dalam menjaga pakem agar tetap resisten terhadap karakter *mainstream* (Susilo, 2009: 131).

## 2.2 Ilustrasi pada bidang Musik

Industri musik selama bertahun-tahun identik dengan penggunaan pencitraan visual yang kreatif dan unik. Kemasan dari vinil asli, rekaman *Long Playing* (LP) dianggap sebagai representasi penting dan ikonik dari selera dan *fashion* kontemporer. Berbagai aliran musik seperti *pop*, *rock*, *progresif*, dan *psikedelik* dari tahun 1960-an memfasilitasi desain dan ilustrasi sampul album yang menggugah ide-ide bohemian dekaden yang menantang masyarakat mapan. Memang, kemasan rekaman mencerminkan esensi dari penampilan dan perilaku *band* itu sendiri. Salah satu contohnya adalah, "Electric Ladyland" karya Jimi Hendrix adalah contoh klasik meskipun disajikan dengan menggunakan teknik fotografi. Berbagai karya musik lainnya memberikan kesempatan bagi ilustrator untuk dirayakan dalam berbagai genre musik tersebut. Contoh lainnya, Roger Dean menjadi terkenal karena menghasilkan lanskap seperti fantasi dan surealis, menghiasi keseluruhan kemasan berbagai LP.

Saat ini, ilustrasi terus memberikan identitas dan bentuk visual pada musik. Kemasan musik dan bentuk hiburan lainnya sekarang hadir dalam beragam format, seperti *Compact Disc* dan DVD. Sebagian besar rekaman LP seperti kaset dan video sudah tidak diproduksi lagi. Saat ini, gaya ilustrasi tertentu digunakan karena memiliki asosiasi tertentu dengan musik. Namun demikian, keragaman bentuk musik dari berbagai aspek,

jazz hingga eklektisme musik dunia, kedalaman dan penyebaran bahasa visual ilustrasi akan memfasilitasi identitas visual untuk setiap genre secara segar dan inovatif. Ilustrasi juga ditempatkan secara ideal untuk mengemas rekaman musik klasik kontemporer. Karya-karya komposer klasik hebat direkam berulang kali dan salah satu cara untuk membedakan versi baru adalah dengan memberinya identitas visual yang segar (Male, 2016).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian terhadap citraan ilustrasi yang digunakan pada kaos *band* indie mengambil contoh studi pada beberapa ilustrasi kaos *band* indie Indonesia dari berbagai aliran musik, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh aliran musik pada citraan visual ilustrasi yang digunakan pada kaos band tersebut. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori citraan ilustrasi harfiah dan metafora. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Bogdan & Biklen. S menjabarkan penelitian dengan metode kualitatif merupakan salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yang dituangkan dalam bentuk ucapan, tulisan serta perilaku orang-orang yang diamati<sup>2</sup>. Data yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari data literatur baik cetak maupun elektronik.

### 4. PEMBAHASAN

#### 4.1 Sejarah Musik Indie di Indonesia

Di Indonesia, musik indie atau dahulunya disebut musik *underground* sudah ada pada sekitar tahun 1970-an. Berdasarkan informasi yang didapat pada majalah *Aktuil* yang terbit tahun 1971, gerakan musik *underground* di Indonesia dimulai oleh *band-band* seperti God Bless, AKA, Giant Step, dan Super Kid dari Bandung; Terncem dari Solo; dan Bentoel dari Malang. Pada masa itu mereka memberikan pernyataan bahwa musik yang diusung oleh *band* mereka, disebut dengan istilah musik *underground*. Pada majalah itu juga disebutkan bahwa pada tahun 1971 terdapat acara muik

bertajuk *Underground Music Festival* di Surabaya, yang merupakan sebuah kompetisi antar *band* yang diwakili oleh God Bless dari Jakarta, Giant Step dari Bandung, Bentoel dari Malang dan Tencrem dari Solo. Berawal dari kompetisi tersebut, mereka kemudian menjadi cikal bakal dari *scene underground* yang merupakan titik munculnya gerakan musik indie di Indonesia. Berangkat dari sini, band-band indie mulai lahir dan banyak berkembang dari kota-kota tersebut. band-band indie ini bermunculan dan kemudian mewarisi apa yang dilakukan oleh para pendahulu mereka.

Perkembangan musik indie sendiri ditandai oleh kemunculan *band-band* indie baru. Di Bandung sendiri lahir beberapa band yang berpengaruh pada dinamika musik indie Indonesia seperti PAS Band(1990), *band* Puppen (1992) dengan mengusung musik *death metal*, Koil (1993) dengan mengusung musik *rock industrial*, lalu ada pula Pure Saturday (1996) dan Cherry Bombshell. Setelah mereka, pada masa itu mulai banyak bermunculan band yang menyemarakkan musik indie di Bandung seperti Kubik (1997), The Milo yang merupakan *band* pecahan dari Cherry Bombshell, serta The Jonis.

Maju pada tahun 1999, munculnya Fast Forward (FFWD) Records semakin mewarnai perkembangan musik indie di Bandung. *Band* yang dinaungi oleh FFWD Records antara lain Mocca yang pada masa itu menorehkan prestasi terbesar dan pertama di Indonesia sebagai artis lokal dan perusahaan rekaman yang berhasil menjual album pertama Mocca yang berjudul "My Diary" lebih dari 100.000 keping, angka yang sangat tinggi bagi *band* indie baru pada masa itu. FFWD Records juga menaungi *band* indie Homogenic yang juga perkembangannya cukup berpengaruh bagi *scene* indie di Bandung. FFWD Records kemudian melebarkan sayapnya dengan merilis album band-band indie luar negeri, sebut saja The Cherry Orchard (Perancis), 800 Cherries (Jepang), Ivy (Amerika Serikat) dan Club 8 (Swedia).

Pada tahun 2002 di Bandung, lahir sebuah *band* indie bernama The Super Insurgent Group

<sup>2</sup> Rahmat, Pupu Saeful. 2009. Penelitian Kualitatif [pdf]. *EQUILIBRIUM*. 5 ( 9): 2-3.

of Intemperance Talent (The S.I.G.I.T). Pada tahun 2006, The S.I.G.I.T bekerja sama dengan FFWD Records. *Band* ini cukup memberikan pengaruh pada perkembangan musik indie terlebih pada tahun 2007 mereka memulai karir internasionalnya sebagai *band* pembuka *tour band* Dallas Crane di Australia. Pada tahun 2009 The S.I.G.I.T kembali tampil pada panggung mancanegara dalam acara *SXSW Festival* di Texas, California, dan Hong Kong.

Selain FFWD Records, musik indie Bandung juga diramaikan oleh Poptastic! Records yang melakukan inovasi dengan merilis album kompilasi *Supadupa Fresh Pop* yang berisi musik kompilasi beberapa *band* indie yang berasal dari Jerman. Poptastic! Records kembali mengejutkan musik tanah air dengan merilis sebuah album kompilasi *Delicatessen* pada tahun 2002 yang berisi beberapa *band-band* Bandung yang namanya mulai terkenal seperti Mocca, The Milo, dsb.

*Band-band* tersebut cukup diuntungkan karena ramainya acara komunitas indie di Bandung yang diselenggarakan hampir setiap minggu, contohnya acara berjudul *Poptastic!* yang diadakan oleh Poptastic! Records merupakan momentum bersejarah dalam perkembangan *indie* di Indonesia. Ada juga *Les Voila* yang diadakan secara berkala di CCF (Centre Culturel Francais) yang sekarang menjadi IF (Institute Francais). Musik indie di Bandung diramaikan juga dengan berbagai program radio khusus musik indie seperti *Micropop*, *Popclusive*, *Pop Till You Drop*, dsb.

Selanjutnya, lahirnya majalah indie turut menandai pergerakan musik indie ke ranah media. Majalah indie dapat diartikan sebagai majalah yang berdiri sendiri dan bukan merupakan anak perusahaan media cetak besar. Pada tahun 1999 lahir majalah *Trolley* dan *Ripple Magazine*. Isi dari terbitan pertama *Ripple Magazine* merupakan katalog berbagai produk-produk *fashion* dari berbagai *merk clothing* dan distro di daerah Bandung dan sekitarnya. *Distribution Outlet* atau yang biasa disingkat menjadi *Distro* merupakan toko kecil yang

menjual produk *fashion* dan *merchandise band* khas komunitas indie. Pada terbitan selanjutnya, isi *Ripple Magazine* semakin menarik karena mengangkat *lifestyle*, ulasan musik, serta liputan pertunjukan berbagai *band* indie di Bandung.

Semarak musik indie di Jakarta, tidak jauh berbeda dengan yang terjadi di Bandung. *Band* indie di Jakarta, lahir dengan pengaruh dari trend musik *british-pop* (atau biasa dikenal dengan *britpop*) yang terjadi di Inggris pada pertengahan tahun 1990-an. Generasi awal *band* indie di Jakarta adalah *band* Pistol Aer (1992), *band* Planet Bumi, *band* Rumah Sakit dan Naif (1995). Nama aneh yang digunakan untuk menjadi nama *band* menjadi *trend* tersendiri bagi komunitas indie di Jakarta.

Generasi baru *band* indie di Jakarta lahir beberapa tahun kemudian, *band-band* ini tidak sekadar terpengaruh oleh musik *britpop*, melainkan lebih berkembang ke genre musik yang lebih progresif contohnya, *folk*, *jazz*, *funk*, *electronica*, dsb. Contoh *band* generasi baru ini antara lain *band* Zeke and the Popo yang merilis album perdana mereka pada tahun 2005 dengan Aksara Records, *band* White Shoes & The Couples Company yang merilis debut albumnya pada tahun 2005 bersama Aksara Records, *band* Santa Monica yang telah merilis album mereka di Korea dan Jepang pada tahun 2009, *band* Efek Rumah Kaca (ERK) yang merilis debut album pada tahun 2007, dan *band* SORE dengan debut album pertama *Centralismo* pada tahun 2005.

Aksara Records sendiri merupakan sebuah perusahaan rekaman yang berkonsentrasi pada musik-musik indie yang lahir pada tahun 2004 di Jakarta. Pada awalnya, mereka memulai usahanya untuk mendokumentasikan perkembangan musik indie di Jakarta, kemudian label rekaman ini berkembang hingga sekarang sudah menjalin hubungan kerjasama dengan berbagai artis dalam negeri maupun luar negeri. Aksara Records mendapatkan prestasi pertamanya saat Nia Dinata, produser film *Janji Joni* pada tahun 2005 meminta David Tarigan, pendiri Aksara Records untuk menyusun lagu tema film tersebut dan kemudian mencapai kesuksesan besar. Menurut

Tarigan, kesuksesan lagu tema *Janji Joni* membuktikan bahwa secara material, label rekaman independen seperti Aksara Records dapat bersaing dengan label rekaman yang lebih besar. pergerakan seperti inilah yang membuat komunitas indie di Jakarta terus berkembang melalui regenerasinya yang sangat dinamis.

Bandung dan Jakarta merupakan dua kota yang menjadi pusat kemunculan dan berkembangnya subkultur musik indie di Indonesia. Setelah itu kemudian perkembangan musik indie ini mulai menyebar sampai ke Yogyakarta, Surabaya, Semarang, bahkan hingga kota kecil seperti Purwokerto, Malang, Bogor, Salatiga, dst.

Perkembangan musik indie selanjutnya dapat dilihat dari pentas-pentas seni di skala SMU, tampaknya pemilihan *band-band* indie untuk tampil pada acara mereka yang biasanya melalui sistem *polling* menggambarkan selera musik anak-anak SMU yang jujur. Berbeda dengan pemilihan band pada *event* besarseperti *Soundrenaline* atau *Java Rockin' Land* yang biasanya terjadi atas kesepakatan di balik meja.

Perkembangan yang lain adalah perkembangan *fanbase band-band* indie. Para kelompok penggemar ini membeli *merchandise*, membeli album rekaman dan bahkan mengikuti artis indie idola mereka dari panggung ke panggung. Mereka mendukung dengan baik musik-musik indie. Pada beberapa band bahkan memiliki nama tersendiri bagi kelompok penggemarnya, contohnya *Swinging Friends* (band Mocca), *Serigala Militia* (Seringai), *Modern Darling* (The Upstairs), *Pure People* (Pure Saturday), dsb<sup>3</sup>.

#### 4.2 Perkembangan Kaos Band Bergambar, Konsumerisme pada Budaya Penggemar

Sejarah mengenai kaos *band* bergambar memiliki cerita yang panjang, namun bila diringkas titik awal *merchandise band* terjadi pada tahun 1950-an ketika kelompok penggemar Elvis Presley membuat sendiri kaos konser Elvis Presley. Tak butuh waktu lama bagi *promotour* untuk menyadari bahwa *merchandise official* sangat berpotensi untuk dijual, maka Bill Graham, seorang promotor konser, memutuskan untuk lebih serius dalam memproduksi *official band merchandise* dengan mencetak kaos *band* The Grateful Dead dan Jefferson Airplane. Maju pada tahun 1970an, *merchandise band* telah menjadi salah satu bisnis baru dalam dunia musik.

Pada tahun 1980-an, produksi kaos *band* dulunya bergerak di "bawah tanah", sudah tidak terbendung lagi. Kuantitas produksi yang awalnya sedikit kemudian meningkat seiring dengan pertumbuhan karir dan peningkatan jumlah kelompok penggemar band tersebut. Produksi kaos pada masa ini tidak hanya terbatas pada genre musik tertentu saja, mulai dari *punk*, *metal* hingga *pop indie*, mereka semua melakukannya. Menariknya, kaos-kaos *vintage* produksi tahun 1980-1990-an tersebut memiliki harga yang fantastis hari ini.

Seiring dengan perkembangannya, kaos *band* tampil dengan berbagai ragam sehingga dapat memperluas target pasarnya. Kaos yang sering ditemukan biasanya melampirkan elemen visual yang sesuai dengan identitas masing-masing *band* atau acara musik yang berkaitan dengan *band*, sebut saja desain logo saja, kaos dengan gambar atau foto ilustrasi tertentu, kaos kolaborasi antar *band*, desainer atau dengan sebuah *merk clothing*, dan tentu saja kaos *tour*.

Bentuk *merchandise* pun menjadi beragam, selain kaos, ada juga *longsleeve*, *hoodie*, *patch*, pin, topi, sepatu, tas, dan tidak menutup kemungkinan untuk semakin beragam lagi di kemudian hari. Hal ini didukung dengan keberadaan kolektor *merchandise band* yang

<sup>3</sup> Naldo. 2012. Musik Indie sebagai Perlawanan Terhadap Industri Musik Mainstream Indonesia (Studi Kasus Resistensi Band Mocca dalam Menyikapi Industri Musik Indonesia). Tesis. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Indonesia, Jakarta.

menjadi pembeli potensial. Meskipun kini *merchandise band* hadir dengan beragam bentuk produk, namun tetap kaos yang paling populer, paling banyak diproduksi dan paling banyak diproduksi di antara bentuk produk lainnya.

Perkembangan *merchandise band* asal luar negeri tentu saja memberikan dampak bagi dunia musik Indonesia umumnya, dan khususnya musik indie. Tahun 1980-an menandai mulai maraknya kaos *band* di Indonesia. Pada masa itu kaos *band official* masih menjadi barang yang langka, untuk mendapatkannya harus membeli langsung atau titip beli ke luar negeri. Hal tersebut membuka peluang bisnis kaos-kaos bajakan yang relatif mudah ditemukan juga dengan harga yang lebih murah.

Pada akhir tahun 1980-an hingga awal 1990-an genre *trash metal* mulai cukup dikenal di Indonesia, pada masa ini mulai pula bermunculan toko-toko yang menjual *official merchandise* dari *band-band* luar negeri. Memasuki tahun 1990an, *band-band underground* lokal mulai memproduksi sendiri kaos *band* mereka. Contoh yang paling ikonik adalah kaos *band* Puppen dengan teks di bagian belakang kaos yang identik dengan teks *band hardcore* “*F\*ck You, We’re From Bandung*”, hingga pada tahun 2000an, kaos *band* seakan sudah menjadi keharusan untuk diproduksi oleh seluruh *band indie/underground* dari beragam sub genre, contohnya saja dari *band* Burgerkill hingga Mocca. Beberapa kaos tersebut bahkan disablon sendiri oleh personilnya.

Demikian perkembangan *merchandise band* lokal yang kini keberadaannya ada di antara kaos *band* luar negeri. Kini dalam memproduksi *merchandise, band* tersebut tidak perlu selalu memproduksi sendiri. Distro yang ramai bermunculan banyak menawarkan kerjasama produksi *merchandise* dengan sistem royalti, banyak juga vendor konveksi yang kini mumpuni untuk memproduksi *merchandise* dengan kualitas tinggi. Perlahan tapi pasti *merchandise band* ini

menjadi salah satu sumber pemasukan *band* yang sangat berarti<sup>4</sup>.

### 4.3 Gaya Pencitraan Ilustrasi Kaos Band Indie di Indonesia

Gaya adalah bahasa visual khas yang mengidentifikasi tanda seseorang atau ikonografi pribadi. Ini adalah fitur atau kualitas tertentu yang menentukan jenis ilustrasi yang dikaitkan dengannya. Ini juga harus menentukan penempatan seseorang dalam visual. Genre ilustrasi, seperti musik, sastra dan seni rupa merupakan seni terapan dan disiplin ilmu yang berkenaan seperti ilustrasi akan terdiri dari berbagai variasi, tema dan perlakuan. Sebuah tinjauan ilustrasi historis dan kontemporer akan menggambarkan hingga ratusan gaya. Namun secara garis besar, hanya ada dua bentuk pencitraan. Pertama, ilustrasi literal yang cenderung merepresentasikan kebenaran pada gambar. Di sini umumnya terdapat deskripsi yang akurat tentang realitas dan bahkan jika gambar tersebut menggambarkan fiksi naratif yang bersifat fantastik atau dramatis, aksennya adalah pada penciptaan adegan yang kredibel. Contoh bahasa visual dapat bervariasi dari hiperrealisme yang ditampilkan secara digital atau dengan metode menggambar manual hingga pendekatan pelukis, impresionistik, atau dekoratif (Male, 2016).

Bentuk ilustrasi kedua dapat digambarkan sebagai konseptual. Di sini kita dapat memiliki aplikasi metafora untuk subjek dari ide atau teori. Gambar-gambar itu mungkin mengandung unsur-unsur realitas tetapi secara keseluruhan mengambil bentuk wujud yang berbeda. Contohnya dapat mencakup diagram, kolase, surealisme, distorsi ekstrem, atau abstraksi (Male, 2016).

---

<sup>4</sup> Boer, Harlan. 2018. Pakai Kaos Band Apa Hari Ini? <https://pophariini.com/pakai-kaos-band-apa-hari-ini/> Diakses pada tanggal 30 September 2018.



Kaos *band* sendiri merupakan suatu produk yang berpeluang untuk dijadikan media pengaplikasian ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan pada *merchandise band* umumnya dan khususnya pada kaos membantu memberikan pernyataan akan identitas band tersebut. Dari hasil pengamatan terhadap ilustrasi pada kaos *band* indie berbagai genre di Indonesia ditemukan beberapa kecenderungan yang dapat dikaitkan pada pemilihan gaya visual tertentu.

1. Gaya Ikonik dapat ditemukan berdasarkan kesamaan ilustrator

Seperti halnya karya Roger Dean yang mudah dikenali dari pemilihan objek landscape fantasi yang khas, begitupun dengan karya Ilustrasi Amenkcoy. Karya ilustrator asal Bandung ini biasanya mengangkat fenomena kehidupan sehari-hari yang terkadang terkesan lucu, kontradiktif, atau bahkan vulgar secara literal. Dari sekian banyak karyanya, cukup sering ditemukan objek anak muda berpakaian atribut *punk* yang disandingkan dengan objek lain serta dibumbui narasi tulisan tangan yang provokatif. Karya Amenkcoy dapat diidentifikasi dengan mudah contohnya pada kaos *band* beraliran *pop rock* asal Yogyakarta, Melancholy Bitch, dan *band heavy metal*, Seringai.



Gambar 1. Kaos *Band* Melancholy Bitch

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-melbi-mars-penyembah-berhala-2/>



Gambar 2. Kaos *Band* Seringai

Sumber: <https://shop.omunium.net/product/t-s-seringai-amenkcoy-2/>

2. Gaya Ikonik dapat ditemukan berdasarkan genre musik

Pada *band-band* dengan aliran “keras” seperti *punk*, *metal*, *heavy metal*, dsb ditemukan kecenderungan gaya gambar yang sama yaitu penggunaan ilustrasi literal dengan pendekatan dekoratif. Adapun objek yang sering diangkat adalah tengkorak manusia serta hewan-hewan yang memiliki kesan liar, misterius, berbahaya, dan mistis, seperti ular, burung gagak, laba-laba, serigala, dan kambing. Secara visual umumnya ilustrasi disajikan dengan warna monokrom atau warna minimalis yang diberi aksen, contohnya seperti pada kaos *band* Burgerkill dan Forgotten.



Gambar 3. Kaos *Band* Burgerkill

Sumber: <https://m.bukalapak.com/p/fashion-pria/kaos-165/ecmk6f-jual-tshirt-burgerkill-tarantula>

Gambar 4. Kaos *Band* Forgotten

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-forgotten-berhala/>

Ilustrasi literal juga banyak ditemukan pada kaos *band* dengan aliran “tenang”. Berbeda dengan aliran “keras” pada aliran ini ilustrasi literal banyak ditemukan dalam bentuk ilustrasi wajah personil masing-masing *band*, sebut saja pada kaos *band* Mocca, Barasuara, dan White Shoes & The Couples Company, tampaknya ilustrasi dalam bentuk ini menjadi *trend* sendiri bagi *band-band* dengan genre musik yang lebih tenang.

Gambar 5. Kaos *Band* Mocca

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-mocca-19-years-anniversary/>

Gambar 6. Kaos *Band* Barasuara

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-barasuara-wajah/>

Gambar 7. Kaos *Band* WSATCC

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-white-shoes-and-the-couple-company-grey/>

### 3. *Pastiche* dan Parodi

Menurut Fredric Jameson, *Pastiche* adalah parodi kosong (*blank parody*) yaitu parodi yang dihadirkan tanpa cemoohan atau tanpa *sense of humour* (Piliang, 2003: 188), sementara Parodi menurut Hutcheon adalah bentuk dialogisme tekstual yang dapat berupa kritik serius, polemik,

sindiran atau bahkan hanya sekedar permainan atau lelucon (*sense of humour*) yang diambil dari bentuk-bentuk yang sudah ada sebelumnya (Piliang: 2003, 192). Baik *Pastiche* maupun Parodi merupakan idiom estetik postmodernisme yang dapat divisualkan melalui ilustrasi literal atau konseptual.

Konsep *Pastiche* dengan menggunakan ilustrasi konseptual terlihat pada 2 kaos band Mocca yang tampaknya diadaptasi dari komposisi ilustrasi ikonik yang pernah digunakan oleh band asal London, Blur pada ampul album *Blur: The Best Of* yang dirilis pada tahun 2000. Sampul album Blur ini memiliki kesamaan juga dengan ampul album *Hot Space* milik band Queen yang dirilis pada tahun 1982.



Gambar 8. Kaos Band Mocca

Sumber:

<https://shop.omuniuum.net/product/ts-mocca-17years-white/>



Gambar 9. Kaos Band Mocca

Sumber:

<https://shop.omuniuum.net/product/ts-mocca-box/>



Gambar 10. Sampul Album *Blur: The Best Of*

Sumber: <https://www.ebay.co.uk/itm/Blur-Best-of-2000-/142919684865>

Konsep Parodi dengan menggunakan ilustrasi konseptual terlihat pada ilustrasi yang digunakan pada kaos band Mocca yang masing-masing personilnya digambarkan seperti gaya gambar yang digunakan pada film *The Simpsons*. Selain itu, terdapat pada kaos band Rajasinga yang jelas sekali mengambil bentuk visual dari album band Nirvana, *Nevermind*. Rajasinga bahkan terang-terangan menggunakan font yang sama dengan Nirvana, mengubah *Nevermind*

menjadi *Nevergrind*, menggubah logo Nirvana dan menambahkan tulisan “99% THC 1% Skill” yang merupakan salah satu judul lagu dari Rajasinga.



Gambar 11. Kaos *Band Mocca*

Sumber:

<https://shop.omuniuum.net/product/ts-mocca-the-simpsons/>



Gambar 12. Kaos *Band Rajasinga*

Sumber:

<https://shop.omuniuum.net/product/ts-rajasinga-nevergrind/>

#### 4. Metafora Visual

Definisi umum dari visual metafora adalah kecenderungan deskripsi gambar yang imajinatif, tetapi tidak berlaku secara harfiah. Ketika

diterapkan pada disiplin ilustrasi, biasanya pencitraan bentuk ini dideskripsikan sebagai ilustrasi konseptual. Ini menyiratkan cara menggambarkan konten dengan memanfaatkan sejumlah ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolisme dan ekspresionisme (Male,2016).

Metafora sebagai suatu bentuk aplikasi ilustrasi konseptual tampak mendominasi ilustrasi kaos *band* dari segala genre. Hal yang membedakannya terletak pada pemilihan warna dan pemilihan objek. Perbedaan warna terletak pada *hue* (macam-macam warna pada satu jenis warna), *value* (gelap terang) dan intensitasnya (kualitas warna, tingkat kecerahan atau kemuraman warna). Sebagai contoh warna yang digunakan pada *band* genre *metal* menggunakan warna merah darah dan merah hati, dengan kualitas warna yang *bold*. Pada genre ini mayoritas *band-band* tersebut menggunakan objek yang terkesan seram dan misterius. Sementara pada genre *pop* penggunaan warnanya lebih bervariasi, ada yang menggunakan warna primer dengan tingkat intensitas yang lebih rendah, penggunaan warna sekunder dan tersier sehingga pada aliran ini kesan yg ditimbulkan lebih beragam dari *playfull* hingga suram.

Surealisme, ekspresionisme abstrak, dan kubisme telah memberi ilustrator pengaruh yang tak terukur terkait sifat pencitraan, yang dicontohkan oleh aplikasi warna dan bentuk ekspresif yang menggabungkan elemen realisme dengan abstraksi. Ada juga distorsi dan penjajaran elemen komposisi untuk menciptakan interpretasi ilusi dan mimpi yang membingungkan sehingga menggugah komentar, membangun identitas, dan promosi (Male,2016).

Surealisme pada ilustrasi yang digunakan pada kaos *band* indie dengan mudah dapat ditemukan di semua genre. Pada *band* dengan aliran “keras” tema yang biasanya diangkat antara lain mengenai ancaman, penyiksaan, pembantaian, perang, dll. Contohnya pada kaos dari *band* Rajasinga dan Seringai. Pada *band* dengan aliran yg lebih “tenang” tema yang diangkat biasanya mengenai kegelisahan personal, khayalan yang dibalut dengan nuansa

*dreamy* atau *sorrow*, contohnya pada kaos band Barasuara, Sarasvati, dan Bottlesmoker.



Gambar 13. Kaos *Band* Rajasinga

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-rajasinga-pandora/>



Gambar 14. Kaos *Band* Seringai

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-seringai-shi-no-senshi-2/>



Gambar 15. Kaos *Band* Barasuara

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-barasuara-hagia/>



Gambar 16. Kaos *Band* Sarasvati

Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-sarasvati-maddah/>



Gambar 17. Kaos *Band Bottlesmoker*  
Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-bottlesmoker-vagabond/>

Bentuk penggambaran metafora yang jarang ditemukan baik pada kaos *band* indie beraliran “keras” maupun “tenang” adalah metafora yang menggunakan citraan diagram dan abstrak. Diagram biasanya merupakan ilustrasi yang menggambarkan ciri suatu objek, sebuah sistem atau proses manufaktur atau organik melalui eksposisi yang jauh dari realitas bergambar. Bahasa visual dapat terdiri dari representasi grafis atau simbolik dan secara kontekstual tidak berfungsi kecuali informasi atau pesan dijelaskan dengan jelas (Male, 2016).

Istilah 'abstrak' telah menjadi sinonim dengan sejumlah gerakan seni abad ke-20, ekspresionisme abstrak, kubisme, konstruktivisme, dan neoplastik, dan lain-lain. Lahir dari kebutuhan untuk melawan sabotase gambar, citra figuratif fotografi, pelukis terlibat dalam praktik yang tidak ada hubungannya dengan alam atau kenyataan, namun mereka bekerja dengan warna dan bentuk penemuan mereka sendiri. Penegasan ini juga dapat dikaitkan dengan ilustrator yang bahasa visualnya dapat dideskripsikan sebagai gaya abstrak yang sulit dipahami, tak terduga, dan bebas dari representasi (Male, 2016). Sepertinya *trend* ilustrasi pada kaos *band* indie di Indonesia lebih kepada pemakaian objek konkret dengan

komposisi yang mudah dipahami daripada bentuk diagram dan abstrak yang lebih sulit dipahami, meskipun demikian bukan berarti sama sekali tidak ada yang menggunakannya. Contoh pemakaian konsep diagram terlihat pada kaos *band* Efek Rumah Kaca, sementara pemakaian konsep abstrak terlihat pada kaos *band* Mooner.



Gambar 18. Kaos *Band Efek Rumah Kaca*  
Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-efek-rumah-kaca-seperti-rahim-ibu/>



Gambar 19. Kaos *Band Mooner*  
Sumber:

<https://shop.omunium.net/product/ts-de-la-show-mooner-white/>

## 5. KESIMPULAN

Tumbuhnya *counter culture* dan subkultur yang pada pergerakannya memadukan unsur seni dan budaya menimbulkan produk baru berupa musik indie. Bagai efek domino, musik indie kemudian menghasilkan berbagai aktivitas baru yaitu kegiatan konsumsi subkultural musik, juga tumbuhnya budaya penggemar yang kemudian merembet pada kegiatan berbelanja yang kemudian diakui sebagai bagian dari budaya populer. *Merchandise band* indie merupakan salah satu yang dijadikan komoditas. Di masa sekarang seolah menjadi kewajiban bagi suatu *band* indie untuk memproduksi *merchandise band* mereka. Salah satu bentuk *merchandise band* yang paling banyak dikonsumsi adalah kaos. Menariknya, berbagai ilustrasi yang digunakan pada kaos dari berbagai *band* indie lintas aliran ini mengandung berbagai genre visual. Sepertinya pakem kebebasan berkespresi *band* indie turut berkontribusi dalam berbagai eksplorasi objek visual, komposisi serta genre visual yang digunakan. Pada penelitian ini, gaya pencitraan ilustrasi yang digunakan sebagai indikator analisis, dibatasi pada ilustrasi harfiah dan metafora. Perbedaan yang cukup terlihat diantara kubu aliran musik “keras” atau “tenang” terlihat pada pemilihan warna dan pemilihan objeknya. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa baik *band* indie dengan aliran “keras” maupun “tenang” menggunakan kedua citraan ilustrasi, baik citraan harfiah atau metafora pada ilustrasi kaosnya untuk mengomunikasikan identitas dan nilai jual dari masing-masing *band* tersebut.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

### 6.1 Sumber Buku

- Male, Alan. 2016. *Illustration A Theoretical & Contextual Perspective*. Bloomsbury Publishing Plc. New York.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies* atas Matinya Makna. Jalasutra. Yogyakarta.
- Storey, John. 2006. *Cultural Studies* dan Kajian Budaya Pop: Pengantar Komprehensif Teori dan Metode. Jalasutra. Yogyakarta.

Susilo, Taufik Adi. 2009. *Kultur Underground yang Pekak dan Berteriak di Bawah Tanah*. Garasi. Yogyakarta.

### 6.2 Sumber Artikel Jurnal

Rahmat, Pupu Saeful. 2009. Penelitian Kualitatif [pdf]. *EQUILIBRIUM*. 5 ( 9): 2-3.

<http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf> (Diunduh pada 10 Desember 2015).

Get, Anthony Lopez. 2018. *The Birth of Subcultures and Countercultures: on the Ideal of Nation and the Struggle between the Alienated and the Hegemony* [pdf]. *Revista de Lenguas ModeRnas*. 28. 427-441.

### 6.3 Sumber Tesis

Naldo. 2012. *Musik Indie sebagai Perlawanan Terhadap Industri Musik Mainstream Indonesia (Studi Kasus Resistensi Band Mocca dalam Menyikapi Industri Musik Indonesia)*. Tesis. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Indonesia, Jakarta.

### 6.4 Sumber Website

Boer, Harlan. 2018. *Pakai Kaos Band Apa Hari Ini?* <https://pophariini.com/pakai-kaos-band-apa-hari-ini/>. Diakses tanggal 30 September 2018.