

ANALISIS SUBSTANSI:

ADAPTASI IDIOM VISUAL ALBUM MUSIK METAL KOIL-*FIRST* *INSTALLMENT*

Rendy Pandita Bastari¹, Idhar Resmadi² dan Wahyu Lukito³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi no.1, Bandung, Indonesia, 40267

rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id

Received: 5 Desember 2021

Revised: 14 Januari 2022

Accepted: 9 Februari 2022

Abstrak: Secara perlahan subkultur menjadi sistem yang dianut oleh golongan tertentu yang kemudian dilawan kembali oleh sebuah pergerakan dari golongan itu sendiri. Mekanisme marginalisasi dan alienasi tetap memegang peranan dalam terjadinya sebuah pergerakan. Hal tersebut pun terjadi dalam subkultur Metal, di mana pada saat ini sudah ada beragam musik metal dengan tema dan visualisasi yang jauh berbeda semenjak pertama. Studi sebelumnya menunjukkan beberapa gaya visual yang mengadaptasi gaya visual abad pertengahan, dan mitologi kuno. Ideologi dari seniman tersirat dalam visualisasi gaya tersebut berdasarkan hasil studi. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna dan gaya visual dari album Koil – *First Installment* karena musik metal gaya Koil dengan visualisasi tertentu memiliki idealisme yang membedakan musik Koil dengan musik metal lainnya yang sejenis. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah analisis kualitatif deskriptif dengan validasi melalui wawancara kepada seniman perancang visual album ini Patra Aditia, data visual, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah adanya adaptasi idiom visual budaya populer Jepang, yang berangkat dari gagasan Koil pada album sebelumnya “senyawa mesin”. Selain itu gagasan ini merupakan hasil kultivasi masa kecil seniman di mana akses budaya populer Jepang begitu terbuka. Figur robot dari album ini menunjukkan adanya hal yang *feasible* dari hal yang imajiner.

Kata kunci: idiom visual, subkultur, Koil, musik metal, sampul album

Abstract: *Gradually subculture becomes a system that is embraced by certain groups which are then countered by a movement from the group itself. The mechanism of marginalization and alienation still plays a role in the occurrence of a movement. This also happens in the Metal subculture, where at this time there has been various metal music with many different themes and visualizations since the first. Previous studies have shown several visual styles that adapt medieval visual styles, and ancient mythology. The ideology of the artist is implied in the visualization of the style based on the results of the study. This study aims to reveal the meaning and visual style of the album cover Koil – First Installment because Koil's metal music style with certain visualizations has an idealism that distinguishes Koil's music from other similar metal music. The method used in this study is descriptive qualitative analysis with validation through interview with the visual designer of this album Patra Aditia, visual data, and literature study. The result of this*

research is an adaptation of the visual idiom of Japanese popular culture, which departs from Koil's idea in the previous album "Compound Machine". In addition, this idea is the result of the artist's childhood cultivation where access to Japanese popular culture is so open. The robot figures from this album cover show that there are feasible things from imaginary things.

Keywords: *visual idiom, subculture, Koil, metal music, album cover*

PENDAHULUAN

Subkultur adalah sebuah pergerakan budaya yang kontra terhadap budaya arus utama. Hebdige (2012) melihat subkultur sebagai sebuah pencarian solusi untuk mengatasi ketidaksesuaian pada budaya arus utama. Pergerakan subkultur hingga saat ini masih bergejolak dalam areanya sendiri. Meski secara makna subkultur melawan sesuatu yang normal dalam standar yang telah berlaku (Hebdige, 2012), dalam hal ini tidak ada konotasi yang bersifat subversif dalam pergerakannya, setidaknya tidak secara langsung. Subkultur pada satu studi kasus diadaptasi oleh kalangan muda untuk meraih popularitas menghasilkan perilaku menyimpang (Goldstein & Golan-Cook, 2016). Dalam studi kasus yang lain, subkultur menjadi latar belakang para pelaku kriminal di Indonesia (Luthfi & Fathy, 2019). Meskipun beberapa kasus menunjukkan adanya perilaku menyimpang, subkultur memiliki konteks sosial yang lain dengan dilatarbelakangi oleh komunitas yang cukup solid. Perlahan subkultur membentuk ekonominya sendiri dengan berbagai macam komoditas yang ditawarkan. Ini semakin menandakan makna perlawanan dan penyimpangan tidak lagi terlalu melekat pada subkultur, meski gerakan perlawanan tersebut tetap tersirat dalam busana, seni dan musik.

Pada akhirnya subkultur menjadi ajang selebrasi yang termanifestasi melalui beragam objek keseharian, gaya hidup, dan seni khususnya pada generasi muda (Bennett, 2011). Winge dalam bab 1 dari "*Subcultures, Bodies and Spaces: Essays on Alternativity and Marginalization*" melakukan studi yang berawal dari

gagasan artikel secara khusus dipublikasikan pada *Highsnobiety* yang berjudul “*Dear fashion industry: Stop making up bogus subcultures*” yang ditulis oleh Alek Eror, di mana tren busana baru dengan istilah *Normcore* dan *Health Goth* mulai bermunculan dengan klaim bahwa hal-hal itu adalah palsu atau disebut juga “*Quasi-Subculture*”. Klaim ini berawal dari makna perlawanan dari subkultur itu sendiri di mana pada artikel tersebut dikatakan bahwa subkultur ini tidak melawan apapun, meski begitu, Winge menyelidiki gagasan tentang perlawanan yang dibangun dan marginalisasi (Winge, 2018). Studi ini semakin membuktikan bahwa meski secara sepintas subkultur saat ini bersifat selebrasi namun gagasan alienasi dan marjinalisasi tetap tersirat. Secara perlahan subkultur itu sendiri menjadi sistem yang dianut oleh golongan tertentu yang kemudian dilawan kembali oleh sebuah pergerakan dari golongan itu sendiri. Mekanisme marjinalisasi dan alienasi tetap memegang peranan dalam terjadinya sebuah pergerakan. Hal tersebut pun terjadi dalam subkultur Metal yang akan menjadi salah satu studi kasus pada penelitian ini, di mana pada saat ini sudah ada beragam musik metal dengan tema dan visualisasi yang jauh berbeda semenjak pertama kemunculannya yang dipercaya terjadi melalui mekanisme marjinalisasi dan alienasi. Musik dalam hal ini adalah salah satu hal yang sangat dekat dengan subkultur dengan adanya aspek-aspek ideologis yang terkandung dalam musik tertentu, dalam satu studi kasus musik merupakan cerminan praktik konsumsi golongan tertentu (Castillo-Villar et al., 2020).

Beberapa studi terhadap perkembangan musik Metal telah dilakukan. Salah satunya adalah mengenai band metal bernama Matisyahu yang berasal dari Israel. Studi ini banyak membahas mengenai makna yang tersirat dalam substansi album-album musik dari Matisyahu yang terdiri dari tiga komponen: Ideologi agama, musik (komposisi) dan citra (*image*) (Atzmon, 2016). Meski demikian, pendekatan yang dilakukan dari studi ini adalah sosiologi dan fenomenologi visualisasi mungkin hanya menjadi bagian kecil dari studi ini. Studi berikutnya

adalah mengenai transformasi media abad pertengahan pada sampul album band-band metal. Studi ini berfokus pada studi komparasi bagaimana media-media abad pertengahan masuk ke dalam sampul serta proses masuknya idiom-idiom medievalisme masuk ke dalam sampul album metal (Vestergaard, 2019). Studi tersebut hanya berfokus pada idiom medievalisme dan mengesampingkan kemungkinan-kemungkinan idiom lain yang dianut oleh musisi musik metal. Studi yang serupa pun telah dilakukan pada band metal Norwegia bernama Mayhem, di mana idiom medievalisme digunakan dalam ikonografi gitaris yang telah meninggal dunia dan dijadikan sebagai alegori "*fallen knight*" (Swinford, 2019). Studi selanjutnya terkait musik metal berfokus pada hubungan substansi naratif kuno dari musik dan mitologi, meski studi ini menganalisis tiga elemen : syair/lirik, visual sampul album, dan video klip namun studi ini tetap berfokus pada revitalisasi mitologi kuno pada musik metal (Kilinç, 2017).

Penelitian ini berusaha untuk melakukan pendekatan yang lain terkait visualisasi album musik metal. Album *Koii: First Installment* dipilih karena adanya perbedaan visual yang sangat mencolok dari album musik dan perbedaan musikalitas secara substansial dari album tersebut, disamping itu, akses data dari narasumber sangat dimungkinkan. Pendekatan yang dilakukan antara lain adalah dari segi visual dan musikalitas kemudian mengolerasikan semuanya menjadi kesimpulan yang terintegrasi. Metodologi untuk penelitian ini dilakukan melalui wawancara dari seniman, lalu melakukan analisis visual dari sampul album *First Installment*. Metode analisis visual yang digunakan adalah metodologi visual yang digagas oleh Gillian Rose, dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang terdiri dari tiga situs, yaitu situs produksi, imaji dan audiens. Dari tiga situs tersebut masing-masing terdiri dari tiga modalitas yakni modalitas teknologi, komposisi, dan sosial. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terhadap penelitian dengan topik serupa.

Metode Analisis Visual

Metodologi visual yang digagas oleh Gillian Rose menunjukkan bahwa adanya keseriusan dalam bagaimana seseorang memandang sebuah imaji atau bentuk visual apapun. Metodologi ini dikhususkan untuk menganalisis objek visual seperti lukisan, gambar digital, patung dan objek-objek terkait lainnya. Representasi visual memiliki dampaknya sendiri (Rose, 2001), bagaimana visual tersebut direspon oleh keadaan sosialnya, bagaimana teknis produksinya, dan bagaimana seniman melihat dirinya atau melihat lingkungan sekitarnya melalui representasi visual yang dirancang olehnya. Sebuah objek visual memiliki artikulasi mengenai budaya dan keadaan sekitarnya, ini menjadikan bahwa sebuah objek visual merepresentasikan semangat zaman atau keadaan zaman tertentu, bagaimana kondisi politik, sosial, dan ekonominya (Suwardikun, 2008). Rose mengaggas bahwa sebagai peneliti visual kita harus melihat objek visual secara teliti sebagaimana ilmuwan sosial melihat fenomena sosial. Ketelitian penglihatan peneliti terhadap objek visual harus dibarengi dengan pengetahuan peneliti terhadap konteks dari objek visual tersebut. Kita sebagai manusia berada dalam situasi politik, ekonomi dan sosial tertentu pada semangat zaman kita sendiri dan keadaan ini adalah sebagaimana yang kita sadari dalam pengetahuan kita, maka sebagai peneliti kita harus melepaskan semua konteks yang melekat itu dan bersikap netral terhadap objek visual yang kita hadapi. Metodologi visual yang digagas oleh Gillian Rose bersifat interpretatif. Dalam interpretasi visual secara luas terdapat tiga situs di mana makna dari visual tersebut terkandung : (i) situs produksi visual, (ii) situs imaji/visual itu sendiri, dan situs tempat visual itu dilihat dan direspon oleh audiens atau dapat dibilang (iii) situs audiens. Selain itu ada tiga modalitas yang terkandung dalam setiap situs yakni : (i) modalitas teknologi, (ii) komposisi, dan sosial. Gillian Rose menekankan bahwa tiga modalitas ini menjadi aspek yang penting untuk diperhatikan saat meneliti sebuah objek visual.

Modalitas

Gillian Rose mengaggas ada tiga macam modalitas yang terkandung dalam setiap situs, yakni: (1) Modalitas Teknologi: modalitas ini mencangkup peralatan teknis yang digunakan saat proses produksi objek visual. Bagaimana sebuah visual dibuat seolah-olah terlihat seperti apa yang diinginkan seniman kepada audiens. Seperti contohnya: teknik cat minyak, lukis akrilik, *augmented reality* dan sebagainya. (2) Modalitas Komposisi: aspek-aspek formal yang terkandung dalam sebuah situs yang terintegrasi dalam sebuah visual, seperti konten, warna, komposisi. Bagaimana aspek-aspek formal itu mendefinisikan gaya atau idiom tertentu dalam sebuah visual. (3) Modalitas Sosial: mencakup bagaimana sebuah visual dalam tatanan politik tertentu, dalam kondisi sosial dan ekonomi tertentu, dan bagaimana sebuah visual berinteraksi dengan semua aspek tersebut.

Situs

Seperti yang telah disinggung, Rose mengaggas adanya tiga macam situs yang terkandung dalam sebuah objek visual. Dalam sub-bab ini penulis akan menjabarkan ketiga situs tersebut. Dalam setiap situs mengandung tiga modalitas yang telah dijelaskan yakni : teknologi, komposisi, dan sosial.

Situs Produksi

Semua objek visual dibuat melalui suatu proses yang akan memberikan efek tertentu, dan sebaliknya bila sebuah objek visual dibuat melalui proses yang berbeda akan menghasilkan efek yang berbeda pula di mata audiens, sebagai contoh, sebuah gambar yang dibuat dengan pensil dan sebuah gambar yang dibuat dengan cat akrilik akan menghasilkan kesan yang berbeda di mata audiens. Karena teknik produksi mengandung modalitas teknologi, maka teknologi tertentu yang memproses sebuah visual memiliki teknik penyelesaian yang berbeda, satu

teknik dapat menunjukkan tekstur dan teknik yang lain tidak. Modalitas komposisi yang terkandung dalam situs ini adalah terkait teknik produksi, apakah sebuah objek visual tergolong fotografi, atau lukisan cat minyak, cat akrilik, ataukah tergolong sebagai sebuah patung, singkatnya bagaimana masyarakat mengklasifikasikan sebuah objek visual. Modalitas terakhir adalah sosial, dalam situs produksi modalitas sosial mencangkup bagaimana keadaan politik, ekonomi, dan sosial dalam tatanan masyarakat terpengaruh secara oleh produksi dari sebuah objek visual, sebagai contoh, produksi massal dari karya seorang seniman akan mengubah perilaku masyarakat terhadap objek tersebut bila dibandingkan dengan produksi terbatas. Contoh lain adalah, pabrik yang menghasilkan limbah yang berbahaya bagi lingkungan, dan kebijakan politik terkait produksi objek visual tersebut.

Situs Imaji

Situs yang kedua adalah situs imaji atau objek visual itu sendiri. Sebuah objek visual memiliki sebuah makna yang terkonstruksi oleh tiga modalitas. Pertama modalitas teknologi yang mencangkup teknis presentasi sebuah objek visual, dimulai dari warna, grid, komposisi secara keseluruhan, kontras, dan aspek formal lainnya. Modalitas kedua yakni modalitas sosial yang mencangkup bagaimana sebuah visual dapat merubah perilaku masyarakat. Sebagai contoh, Poster Jim Crow yang menggambarkan orang dengan ras kulit hitam yang beredar pada abad ke-19 di Amerika Serikat dapat merubah sikap masyarakat terhadap kebijakan pemerintah terkait segregasi ras. Modalitas terakhir adalah Komposisi, bagaimana masyarakat meklasifikasikan sebuah objek visual tertentu, ketika seseorang dihadapkan dengan gambar wanita tanpa busana, seseorang akan mungkin mengklasifikasikan gambar tersebut sebagai pornografi, dan yang lain mungkin akan meklasifikasikan gambar tersebut sebagai sebuah seni.

Situs Audiens

Rose menekankan bahwa situs ini mengacu pada proses di mana makna visual dinegosiasikan ulang, atau bahkan ditolak, oleh penonton tertentu yang melihat dalam keadaan tertentu [Rose , 2001]. Pada proses analisis situs ini kita sebagai peneliti harus memposisikan diri kita sebagai audiens. Modalitas Komposisi disini adalah bagaimana audiens menginterpretasikan sebuah makna visual. Interpretasi dari audiens tentu bukan tanpa adanya unsur ideologi yang dianut oleh masing-masing individu. Pada tahapan modalitas Komposisi ini peneliti harus menempatkan dirinya dalam posisi yang netral tanpa terpengaruh ideologi apapun. Modalitas kedua dalam situs ini adalah modalitas Teknologi, cakupan modalitas Teknologi dalam situs ini adalah bagaimana sebuah visual dipresentasikan. Presentasi sebuah visual dapat memengaruhi reaksi audiens terhadap sebuah objek visual tertentu. Sebagai contoh, sebuah lukisan yang dipublikasikan di galeri formal akan mendapatkan reaksi yang berbeda dengan lukisan yang dipublikasikan di rumah makan atau yang dipublikasikan sebagai elemen dekoratif. Modalitas ketiga adalah Sosial, yang mencakup reaksi pada setiap kelas masyarakat. Bagaimana masyarakat kelas menengah bereaksi terhadap sebuah objek visual akan berbeda dengan bagaimana masyarakat kelas bawah bereaksi.

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode analisis kualitatif, yang berdasar pada deskripsi dan menggunakan pendekatan induktif dengan mengaplikasikan teori analisis visual dari Gillian Rose. Penelitian kualitatif pun biasanya menggali data melalui pendekatan empiris berupa studi kasus, pengalaman personal, introspektif, sejarah hidup, wawancara, observasi, sejarah, interaksi, dan teks visual (Creswell, 2018). Meskipun penelitian kualitatif terdapat

beberapa masalah terkait kredibilitas dan validitas (Singh et al., 2021), namun metode kualitatif mendalam dengan justifikasi sampel yang terfokus dan mendalam dapat menjadi referensi studi kasus yang valid (Boddy, 2016). Pada tahapan wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, yang dilakukan tanpa daftar pertanyaan. Wawancara yang dilakukan mengalir dengan melalui aktivitas bercakap-cakap, sehingga data yang luas dan mendalam dapat terungkap dari pemikiran narasumber. Narasumber yang dipilih dalam penelitian ini adalah seniman yang merancang sampul album Koil, Patra Aditia. Narasumber ini merupakan kunci dari informasi dan pernyataan-pernyataan terkait dengan visual album Koil – First Installment, karena fokus dari penelitian ini adalah analisis visualnya

Pada tahapan studi pustaka dilakukan sebagai sebuah instrumen pengkajian terhadap objek visual. Pengkajian ini didukung oleh teori-teori yang relevan dengan variabel utama. Dalam penelitian ini teori yang diaplikasikan dan menjadi alat analisis adalah analisis visual dari Gillian Rose. Studi pustaka dilakukan pada *e-book* dan buku teks yang relevan dengan topik atau variabel yang diangkat dan jurnal dengan topik yang terkait.

Tahapan ketiga dalam proses studi ini adalah analisis visual. Pada dasarnya kita berada di lingkungan yang terlihat oleh kasat mata, dan kita mendapatkan informasi dan merefleksikan diri kita dengan melihat, maka dari itu kita memerlukan data visual untuk dianalisis untuk mendapatkan informasi yang kemudian diolah menjadi data. Tahapan analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menafsirkan pola dan gejala visual yang muncul dari hasil analisis visual (Suwardikun, 2019). Analisis visual ini dilakukan dengan cara menganalisis berbagai situs yang terdapat pada objek visual yang dituju yakni situs produksi, imaji, dan audiens. Metode Proses analisis ini juga didukung oleh data wawancara kepada narasumber dan data visual. Tahapan akhir adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan diperoleh dari hasil pengolahan data hasil wawancara

mendalam dari narasumber dan objek visual. Selain itu analisa data visual pada variabel yang diangkat dan implementasi teori yang terkait juga akan dilakukan. Data visual menjadi salah satu sumber data karena yang menjadi fokus penelitian ini adalah aspek visual, selain itu kita merefleksikan dan mempersepsi diri melalui kegiatan melihat, informasi mayoritas kita dapatkan dengan melihat (Suwardikun, 2019). Data visual ini didapatkan melalui produk fisik dari album Koil – *First Installment*

HASIL DAN DISKUSI

Ringkasan Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada seniman dan perancang visual album Koil Patra Aditia secara daring. Wawancara dilaksanakan pada hari Jumat 20 Agustus 2021 pada pukul 15:00 secara mengalir dan tidak terstruktur. Secara singkat struktur pertanyaan mencakup pengaruh-pengaruh dari gaya visual dan juga substansi maknanya, selain itu, aspek sosial yang memengaruhi proses perancangan visual juga menjadi salah satu pertanyaan yang digali pada tahapan wawancara. Menurut Aditia, tujuan untuk perancangan visual album ini adalah untuk memenuhi semangat/*spirit* dari band Koil itu sendiri. Gagasan ini muncul dari lagu Koil itu sendiri pada album pertamanya yang berjudul “Senyawa Mesin”, sehingga ia ingin tetap menghidupi konsep dan semangat dari lagu tersebut. Dari gagasan tersebut maka Aditia ingin menginkorporasikan konsep “Senyawa Mesin” melalui presentasi robot. Pada praktik kesenimanannya sendiri dan implementasinya pada album ini tidak ada *statement* atau gagasan pribadi yang spesifik, namun ada kedekatan pribadi terhadap memori masa kecil. Pada Masa kecilnya terjadi kultivasi budaya populer dalam dirinya melalui akses hiburan budaya populer pada saat itu. Dalam album Koil : *First Installment* ini, Aditia menyimpan hasil kultivasi budaya populer dari masa kecilnya dengan kemunculan

super robot pada desain sampul album Koil : *First Installment*. Menurutnya terminologi *super robot* pertama muncul dari Mazinger, sebuah acara televisi dari Jepang. Dari Mazinger, Aditia melihat adanya sesuatu yang masuk akal dan *feasible* dari acara tersebut untuk dibuat dalam kehidupan nyata. Menurut Aditia, ada koneksi spiritual antara robot sebagai teknologi dan manusia sebagai pilot atau penggunaanya dalam *genre super robot* ini.

Meski bagi Aditia sendiri akses hiburan ke budaya populer barat terbuka cukup lebar pendekatan substansi dalam dunia budaya populer barat dan timur ada perbedaan yang sangat signifikan terhadap representasi teknologi, budaya populer timur cenderung lebih optimis terhadap teknologi, maka muncul “persahabatan” dan “hubungan spiritual” antara manusia dan teknologi, sementara budaya populer barat cenderung lebih pesimis terhadap teknologi seperti contohnya Terminator, film yang dirilis pada tahun 1985 menggambarkan mesin pembasmi manusia. Optimisme substansi dari budaya populer timur ini muncul dari meledaknya kemajuan ekonomi Jepang melalui teknologi pada tahun 70an. Karena adanya hal ini maka keluarga-keluarga di Jepang terstimulus dengan barang-barang seperti mobil, penanak nasi, dan mesin cuci. *Super robot* adalah representasi masyarakat Jepang yang berusaha memahami teknologi pada saat itu. Budaya populer Jepang mengonstruksi nilai pada waktu itu sesuai pada umurnya, seperti contohnya Doraemon dan Astro Boy pasti untuk anak-anak. Sementara untuk budaya populer barat seperti Terminator itu cenderung ditargetkan untuk dewasa muda.

Dari pihak Koil sebagai musisi tidak ada permintaan khusus untuk rancangan visual album ini. Aditia memiliki kebebasan dalam hal perancangan visual dari album ini. Dari kebebasan tersebut maka tidak ada korelasi khusus antara substansi musik dan substansi visual dari album Koil : *First Installment*, namun ada korelasi dengan *subgenre* musik industrial metal pada umumnya. Mengenai teknik pengerjaan sampul album Koil : *First Installment*, Aditia

menggunakan teknik sepenuhnya digital menggunakan perangkat lunak Pro Create, sebetulnya pengerjaan secara manual dan digital tidak berdampak pada hasil produksi, hanya pengerjaan secara digital dapat mempercepat hasil produksi dan memudahkan dalam proses revisi.

Dari segi sosial, respons masyarakat cukup positif, tidak ada konflik atau kontra terhadap kehadiran visual album ini. Visual sampul album Koil : *First Installment* diimplementasikan mulai dari kaus, korek api, kemasan botol minuman herbal (jamu) dan *skateboard*. Secara komersial visual dari album ini cukup mendorong penjualan cendera mata dari band Koil lainnya, salah satu contohnya adalah pergantian visual kemasan pada botol jamu (minuman herbal) yang semula menggunakan gaya visual figur perempuan kemudian digantikan dengan visual robot ini menjadikan komoditas yang semula tidak komersial menjadi cukup komersial. Respons masyarakat terhadap visual album Koil : *First Installment* sangat positif terlihat dari terstimulusnya penjualan berbagai komoditas dari band Koil.

Analisis Visual



Gambar 1 Sampul album Koil – *First Installment*
sumber: dokumentasi penulis

Analisis visual dilakukan menggunakan metode visual yang digagas oleh Gillian Rose. Data visual didapatkan langsung dari sampul album Koil : *First Installment* (Gambar 1). Dari data visual tersebut akan dianalisis berdasarkan situs produksi, imaji, dan audiens. Situs produksi membedah segala aspek yang berkenaan dengan proses perancangan sebuah objek visual, situs imaji membedah aspek-aspek segala yang melekat pada objek visual baik itu bersifat makna maupun bersifat formal, situs audiens membedah Masing-masing dari situs tersebut mengandung modalitas teknologi, komposisi, dan sosial. Analisis visual akan didukung oleh data wawancara untuk mengetahui beberapa latar belakang sebelum menarik kesimpulan. Tabel 1 berikut adalah hasil analisis dari album Koil: *First Installment*.

Tabel 1 Analisis visual berdasarkan modalitas

Situs	Modalitas		
	teknologi	komposisi	sosial
Produksi	Proses perancangan visual album ini dibuat sepenuhnya secara digital untuk memudahkan proses produksi dan revisi. Teknik perancangan ini cukup lumrah untuk perancangan berbagai aset visual	Dalam sampul album ini terdapat 1 figur robot yang terbelah menjadi 2 bagian. Bagian kiri menghadirkan kerangka dari robot bagian kanan menghadirkan bagian robot sepenuhnya. Menurut Patra Aditia selaku perancang visual hal ini merepresentasikan sesuatu yang masuk akal, bahwa <i>super robot</i> dapat diciptakan secara nyata.	Teknik produksi visual album ini secara sosial cukup lumrah. Era digital membuka akses kepada orang-orang untuk memiliki perangkat digital dengan kegunaannya masing-masing.
	Berdasarkan data hasil wawancara, tanggapan	Album ini diklasifikasikan sebagai metal	Dengan mengimplementasi kan visual sampul

<p>masyarakat cukup positif terhadap visual album ini. Ditandakan dengan suksesnya komersialisasi album ini termasuk cendera mata yang ditawarkan Koil. Ini menandakan bahwa visual ini cukup merepresentasikan Koil sebagai band industrial metal</p>	<p>dengan <i>subgenre</i> industrial metal. Visual dari album ini merepresentasikan musik, meski demikian tidak ada kolerasi khusus antara visual dan musik. Namun atmosfer yang ditampilkan visual bersinergi dengan semangat lagu Koil</p>	<p>album ke dalam berbagai media cendera mata maka akses terhadap seni visual dari album ini tidak hanya melalui bentuk fisik berupa CD saja, namun bisa berupa komoditas lain seperti kaus, korek api, dan minuman. Hal ini membuat masyarakat cukup lumrah terhadap komodifikasi dari band Koil</p>
<p>Berdasarkan hasil studi sebelumnya, musik metal sering direpresentasikan dengan hal-hal mitologis (Kilinc, 2017), medievalisme (Vestergaard, 2019), sosial, politik dan budaya (Atzmon, 2016). Pada album ini visual yang dipresentasikan adalah semangat dari Koil melalui idiom <i>super robot</i> yang berawal dari budaya populer Jepang. Untuk musik metal pada umumnya, idiom visual ini tidak lumrah meski tidak bisa dibilang hal yang baru.</p>	<p>Untuk album ini, tidak ada unsur ideologis khusus yang melekat baik pada visual maupun pada musik, secara visual album ini terlihat sebagai ungkapan selebrasi. Semangat yang optimis ini dibawa melalui idiom visual yang dipresentasikan oleh seniman perancang sampul album ini.</p>	<p>Akses untuk album ini baik secara fisik bisa didapatkan di distributor resmi dari label yang merilis album ini. Album ini bisa dikategorikan sebagai album independent bila melihat dari aspek produksi, distribusi, dan apresiasi. Secara non-fisik album ini bisa diakses melalui media <i>streaming</i> yang tersedia. Tidak ada eksklusivitas dalam hal akses untuk album ini, namun target audiens untuk album ini cukup spesifik mengarah pada subkultur metal.</p>

sumber: dokumentasi penulis

Hasil analisis dari tabel 1 di atas menunjukkan bahwa dari situs produksi segala aspek mengenai produksi album ini cukup lumrah, dimulai dari teknik

pengerjaan seniman secara digital, hingga proses pendistribusian, secara sosial teknik ini tidak menimbulkan kontroversi apapun, teknik pengerjaan digital menjadi hal yang lumrah di antara pekerja seni terutama di era digital seperti sekarang. Dari modalitas komposisi pada situs produksi, terdapat dua bagian dari figur robot yang ditampilkan, bagian kiri menampilkan kerangka dari robot, dan bagian kanan menampilkan bagian penuh dari robot, hal ini sesuai dengan intensi seniman dalam proses perancangan visual ini, bahwa menampilkan hal yang *feasible* dan rasional dari sesuatu yang imajiner. Gagasan ini didapatkan dari kultivasi budaya populer Jepang pada Aditia selaku seniman visual, meski demikian akses budaya populer barat pun terbuka lebar, namun atmosfer yang dihadirkan dalam budaya populer Jepang lebih menimbulkan optimisme jika dibandingkan dengan budaya populer barat. Hal ini mendasari kesimpulan dari modalitas komposisi pada situs teknologi.

Dari situs imaji bila dilihat dari modalitas teknologi tanggapan masyarakat cukup antusias, berdasarkan data hasil wawancara, cendera mata yang mengandung unsur visual dari album ini cukup diminati, hal ini karena idiom visual ini representatif dan berkolerasi dengan semangat dari band Koil. Pada modalitas komposisi album ini diklasifikasikan sebagai musik metal dengan *subgenre* industrial metal, idiom visual dari album ini cukup berkolerasi dengan musik yang dibawakan oleh Koil meski demikian, berdasarkan hasil wawancara tidak ada kolerasi khusus yang diintensikan oleh Aditia selaku perancang visual album ini, namun gagasan dasar dari salah satu lagu Koil cukup berkolerasi dengan visual album ini. Modalitas sosial pada situs imaji bisa disimpulkan dari respon sosial terhadap album Koil : *First Installment*, berdasarkan hasil wawancara, Koil mengimplementasikan idiom visual ini ke dalam berbagai macam media komoditas, dengan begitu maka akses masyarakat terhadap karya visual dari Koil : *First Installment* semakin luas, dan hal ini mengubah perilaku konsumsi

masyarakat terhadap sebuah grup musik, artinya produk dari musisi tidak hanya musik saja, namun berupa komoditas lain.

Pada situs audiens pada modalitas teknologi menunjukkan perbedaan antara idiom visual Koil dengan band metal pada umumnya, namun hal ini tidak bisa dibilang sebagai hal yang baru. Berdasarkan paparan hasil studi sebelumnya yang menyimpulkan adanya revivalisme dalam idiom visual medieval pada band metal tidak hadir dalam album Koil : *First Installment*, selain itu visual album ini tidak mengandung unsur politik, agama dan sosial apapun. Karena hal ini, pada modalitas komposisi album ini bisa dikategorikan sebagai selebrasi, dengan tidak menampilkan unsur-unsur ideologis ke dalam visual sampul album Koil : *First Installment*. Modalitas sosial pada situs audiens menunjukkan akses masyarakat terhadap album ini khususnya dari segi visual cukup luas, Koil membuka akses dalam bentuk komoditas cendera mata seperti, kaus, korek api, *skateboard* dan minuman jamu, berdasarkan hasil wawancara komoditas yang mengandung unsur visual album Koil : *First Installment* mendapatkan antusiasme tinggi dari masyarakat. Tingkat apresiasi dari audiens dilakukan dalam bentuk konsumsi. Apresiasi ini pun juga salah satu bentuk dukungan terhadap musisi agar terus memproduksi karya-karya lainnya.

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan hasil yang sama, yakni adanya ideologi dari perancang grafis dari album musik tertentu (Atzmon, 2016). Namun pada kasus album Koil – *First Installment*, tidak ditemukan adanya visualisasi medievalisme seperti studi sebelumnya yang pernah dilakukan (Vestergaard, 2019), studi kasus album ini menunjukkan adanya adaptasi budaya populer jepang yang ditandai dengan figur robot. Ada kemungkinan idiom visual medievalisme menjadi ciri khas dari visual sampul album musik metal di barat seperti pada kasus sampul album band Mayhem (Swinford, 2019). Upaya revitalisasi mitologi kuno pun tidak ditemukan pada studi kasus ini seperti studi yang pernah dilakukan sebelumnya terkait musik metal (Kiliñç, 2017), namun karena studi kasus ini hanya

berfokus pada substansi visual saja maka syair/lirik, video klip dan medium musik lainnya tidak menjadi fokus penelitian ini. Dari komparasi kesimpulan studi sebelumnya, tim penulis menyimpulkan adanya ideologi perancang grafis yang tersirat pada sampul album musik tertentu. Adanya kesamaan dari hasil studi sebelumnya menunjukkan perbedaan antara sampul album musik barat dan sampul album musik timur, namun hal ini tidak bisa disimpulkan begitu saja, karena studi dari album musik timur harus banyak dieksplorasi.

KESIMPULAN

Kembali pada tujuan dalam studi ini yakni melakukan pendekatan yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya dengan mengutamakan unsur visual dengan idiom komunikasi visual, sampai pada penguraian kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis dan wawancara pada studi kasus ini menyimpulkan bahwa idiom visual metal bisa berbeda, hal yang mendasari dari idiom visual ini adalah dari perancang visual/seniman yang akan mempresentasikan idiom visual musisi kepada audiens. Pada studi ini, Patra Aditia adalah seniman yang dipenuhi dengan akses hiburan budaya populer Jepang sehingga hal ini memengaruhi metode visual dan idiom visual yang digunakan olehnya. Pada album ini tidak ada unsur medievalisme dan mitologis seperti yang sudah disimpulkan oleh studi sebelumnya terkait topik ini. Idiom visual album ini sepenuhnya selebrasi dari semangat musik yang dibawakan oleh Koil. Idiom visual album ini pun tidak mengandung unsur politis, agama, dan sosial. Berdasarkan studi yang telah dilakukan sebelumnya bila mengkorelasikan dengan hasil studi ini maka hal idiom visual album Koil ini berbeda dari band metal pada umumnya, bila tidak bisa dibilang baru. Idiom visual *super robot* yang berdasar pada masa kecilnya di mana akses budaya populer Jepang terbuka lebar, meski begitu akses dunia barat pun terbuka lebar, hanya semangat substansi dari budaya populer barat sepenuhnya

berbeda dari budaya populer timur. Budaya populer timur mengandung optimisme pada teknologi sementara budaya populer barat mengandung pesimisme kepada teknologi sehingga banyak aliran-aliran dystopian dalam budaya populer barat.

Optimisme budaya populer timur menjadi gagasan Aditia dalam merancang visual album Koil : *First Installment*. Konsep dari lagu Koil pada album sebelumnya berjudul “Senyawa Mesin” pun menjadi salah satu landasan gagasannya dalam merancang visual album ini. Uraian ini menjadi ungkapan makna dan gaya visual dari album Koil – *First Installment*. Tingkat representasi dari idiom visual ini semakin meningkat ketika adanya implementasi visual album Koil : *First Installment* pada komoditas lain berupa cendera mata seperti kaus, minuman herbal (jamu), korek api dan *skateboard* di mana membuka akses lebih lebar audiens untuk mengapresiasi berupa konsumsi produk Koil diluar dari musik.

Hasil dari studi ini masih memerlukan banyak kelengkapan seperti adanya data tambahan berupa wawancara kepada pihak lain khususnya kepada aktor-aktor yang terlibat dalam proses produksi album ini, seperti musisi dan pihak distributor. Adanya data respon audiens akan album ini pun akan membuat studi ini lebih inklusif. Studi ini diharapkan bisa mendukung keberlangsungan komunitas subkultur yang juga menjadi kontributor dalam ekonomi kreatif. Studi selanjutnya diharapkan bisa melakukan komparasi idiom visual album-album sejenis, karena idiom visual yang digunakan dalam album Koil : *First Installment* tidak bisa dibilang hal yang baru. Studi kasus lain terhadap idiom visual yang ditampilkan musisi bisa mendukung studi ini agar lebih konklusif khususnya untuk studi yang berfokus pada subkultur.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada narasumber seniman Patra Aditia atas kesediaannya untuk menyampaikan data untuk keperluan studi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Atzmon, T. (2016). Musical pastiche: The case of matisyahu. *Studies in Symbolic Interaction*, 47, 185–195. <https://doi.org/10.1108/S0163-239620160000047020>
- Bennett, A. (2011). The post-subcultural turn: Some reflections 10 years on. *Journal of Youth Studies*, 14(5), 493–506. <https://doi.org/10.1080/13676261.2011.559216>
- Boddy, C. R. (2016). Sample size for qualitative research. *Qualitative Market Research*, 19(4), 426–432. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2016-0053/FULL/HTML>
- Castillo-Villar, F. R., Cavazos-Arroyo, J., & Kervyn, N. (2020). Music subculture as a source of conspicuous consumption practices: a qualitative content analysis of “altered movement” songs and music videos. *Journal of Consumer Marketing*, 37(4), 353–363. <https://doi.org/10.1108/JCM-02-2019-3087>
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative Inquiry And Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications Ltd.
- Goldstein, K., & Golan-Cook, P. (2016). The dilemma of deviant subcultures for immigrant youth integration: An analysis of popularity attainment in Israeli schools. *Sociological Studies of Children and Youth*, 21, 113–141. <https://doi.org/10.1108/S1537-466120160000021007/FULL/HTML>
- Hebdige, D. (2012). *Subculture: The meaning of style*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203139943>
- Kilinç, U. (2017). Vitalizing Ancient Cultures Mythological Storytelling in Metal

- Music. In *Encyclopedia of Information Science and Technology, Fourth Edition*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2255-3.ch638>
- Luthfi¹, M., & Fathy, R. (2019). PELAKU PENCURIAN: KONSTRUKSI SUBKULTUR BERLANDASKAN MODAL SOSIAL. *Share : Social Work Journal*, 9(1), 60–65. <https://doi.org/10.24198/share.v9i1.21271>
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies : An Introduction to the Interpretation od Visual Materials*. SAGE Publications Ltd.
- Singh, N., Benmamoun, M., Meyr, E., & Arian, R. H. (2021). Verifying rigor: analyzing qualitative research in international marketing. *International Marketing Review*. <https://doi.org/10.1108/IMR-03-2020-0040>
- Swinford, D. (2019). Black Metal’s Medieval King: The Apotheosis of Euronymous Through Album Dedications. In *Medievalism and Metal Music Studies: Throwing Down the Gauntlet* (pp. 121–134). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-78756-395-720191011>
- Vestergaard, V. (2019). Medieval Media Transformations and Metal Album Covers. In *Medievalism and Metal Music Studies: Throwing Down the Gauntlet* (pp. 21–34). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-78756-395-720191004>
- Suwardikun, D. W. (2008). Karakter Visual Keindonesiaan dalam Iklan Cetak di Indonesia. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 2(2), 159–172. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2008.2.2.4>
- Suwardikun, D.W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Kanisius.
- Winge, T. M. (2018). Chapter 1. Do Androids Dream of Electric Sheep Dressed in Street Fashions?: Investigating Virtually Constructed Fashion Subcultures. In *Subcultures, Bodies and Spaces: Essays on Alternativity and Marginalization* (pp. 13–26). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-78756-511-120181003>