

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Subkultur merupakan kebudayaan yang kerap diadaptasi oleh kaum muda (*youth subculture*) sebagai bentuk citra diri agar tampak berbeda dengan budaya induk dalam bermasyarakat. Subkultur juga mengadaptasi kebudayaan induk dan mengubahnya menjadi suatu bentuk yang khas dan dapat dikenali. Fesyen, bentuk musik, cara menikmati musik dalam pertunjukan musik menyatu dalam satu kesatuan dan membentuk identitas kebudayaan.

Gigs adalah pertunjukan musik skala kecil yang dibuat oleh sekelompok *youth subculture* sebagai wadah penyampaian kegelisahan sekaligus bentuk ekspresi diri. Pada praktiknya *gigs* memiliki dua unsur yaitu band sebagai penampil, dan penonton sebagai penikmat musik. Dalam konteks subkultur pertunjukan musik skala kecil tidak seperti pertunjukan musik pada umumnya yang menghadirkan batas antara penampil dan juga penonton. Kedekatan antara orang-orang yang berada dalam *gigs* merupakan hal yang kerap dijumpai. Kedekatan dan keberagaman dalam *gigs* menjadi sesuatu yang perlu diapresiasi dan diakui keberadaannya melalui penyampaian kepada khalayak luas.

Penyampaian merupakan sebuah bentuk pendekatan yang perlu diperhatikan. Dalam hal ini gaya bahasa, gaya visual ilustrasi, media, dan bentuk penyampaiannya adalah poin penting agar pesan tersampaikan ke khalayak luas. Maka dari itu proses mendesain dalam perancangan ini mengalami berbagai macam *utak-atik* gaya visual agar sesuai dan mudah untuk disampaikan kepada khalayak luas. Proses desain gaya ilustrasi yang awalnya menggunakan penggabungan fotografi dan ilustrasi (teknik kolase) kurang dapat menyampaikan pesan ilustrasi dalam buku. Gaya visual kartun dan teknik digital dalam pembuatan ilustrasi dalam perancangan ini dipilih untuk menggambarkan dan menyampaikan pesan yang tidak tersampaikan

melalui teks. Selain itu data yang digunakan dalam perancangan *handbook* ini merupakan pengalaman pribadi penulis (pengalaman mengunjungi berbagai *gigs* musik terutama di Yogyakarta), pustaka, internet, wawancara.

Perancangan *handbook* ini menggunakan pendekatan visual yang ilustratif dan informatif dengan harapan menarik perhatian khalayak luas. Dengan begitu informasi dan pesan yang tertera dalam *handbook* ini dapat menyadarkan masyarakat untuk menghargai dan mengapresiasi keberagaman budaya yang ada di sekeliling kita pada umumnya, dan pertunjukan musik alternatif khususnya.

B. Saran

1. Bagi *Target Audience*

Memahami kultur yang berbeda dari budaya mapan terkadang membuat orang lain mengernyitkan dahi. Bahkan, mendengar dan melihat perilaku yang aneh dianggap menyimpang dari tatanan sosial dalam bermasyarakat. Kurangnya pemahaman tentang keberagaman budaya terkadang membuat orang melihat dengan sebelah mata. Dengan begitu diperlukan media informasi dan pengetahuan umum tentang subkultur dan pertunjukan musik dapat menjadikan pengetahuan bagi *target audience* agar pikiran lebih terbuka.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Handbook kerap digunakan dalam bentuk penyampaian pesan dan juga informasi. Bahwa ilustrasi dan desain buku dapat dijadikan sarana informasi yang lebih ilustratif. Jika melihat dari kacamata Desain Komunikasi Visual gaya desain dalam perancangan sebutulnya bisa lebih beragam. Oleh karena itu ilustrasi yang lebih variatif dan mencerminkan suatu kelompok dapat lebih ditekankan. Selain itu masih terbuka untuk dimasukkan *gigs* lain yang tidak masuk dalam perancangan buku ini, seperti Dangdut, Reaggae, Skinhead, Ska, dan pertunjukan musik di kampung-kampung.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Gordon, B. Davis. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1*, PT. Pustaka Binamas Pressindo. Jakarta. 1991.

Hebdige, Dick. *Subculture; The Meaning of Style* Routledge, London and New York, Methuen & Co. Ltd, 1979.

Jogiyanto .HM, *Analisis dan desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi Offset, Yogyakarta, 2002.

Lani Sidharta, *Pengantar Sistem Informasi Bisnis*, P.T. ELEX Media Komputindo, Jakarta: 1995

Martono, John dan Pinandita Arsita. *Punk! Fesyen – Subkultur – Identitas*, Halilintar Books, 2010.

McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta. 2008.

Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, 2014.

Stein, Jess. Random house dictionary.1966.

Susanto, A.B. *Potret-Potret Gaya Hidup Metropolis*, Buku Kompas, 2001.

Susanto, Azhar. *Sistem Informasi Akuntansi*, Lingga Jaya, Bandung , 2004.

Throne, Tony. *Kultus Underground*, The Continuum, 2008.

Walker, John. *Desain, Sejarah, Budaya, Jalasutra*, Yogyakarta, 2010.

Weinstein, Deena. *Heavy Metal Music and It's Culture*. Da Capo Press.
Boston, Massachusetts. 2000.

B. Majalah

The New Rolling Stone Albums Guide. 2004

C. Tesis

Resmasari, Ganis. *Kajian Karakter Visual Pada Desain Clothing Labeloink*.
Program Studi Desain, Institut Teknologi Bandung, 2007.

D. Video

Noisey. 2015. “*Under The Influence: New York Hardcore*”. 26.55 menit.

Blush, Steven. 2006. *AMERICAN HARDCORE: The History of American
Punk Rock 1980-1986*. 100.21 menit

E. Lirik lagu

Minor Threat. 1981. *Straight Edge*.

Minor Threat. 1981. *Out of Step*.

F. Tautan

Nardwuar. 2001. Wawancara dengan Ian Mckaye. (online),
(http://nardwuar.com/vs/ian_mackaye/ian_mackaye-p3.html,
diakses 8 November 2016)