

ANALISIS SEMIOTIKA DESAIN KARYA YOUNG JERK UNTUK PRODUK DEUS EX MACHINA DALAM PERSPEKTIF KUSTOM KULTUR

Byan Sholeh Wibawanto¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negri Surabaya
email: byan.17021264106@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negri Surabaya
email: meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Deus Ex Machina merupakan merek dagang yang dimiliki Dare Jennings, didirikan sejak 2006 di Sydney, Australia. Penyebarluasan Kustom Kultur oleh Deus Ex Machina dilakukan melalui penyelenggaraan konser musik, kontes dan pameran kustom, hingga produksi apparel. Young Jerk adalah salah satu pioner desainer *apparel* dan acara-acara Kustom yang diselenggarakan Deus. Karena peran dibalik layar kreatifitas desain Deus. Untuk mengetahui bagaimana semangat Kustom Kultur bisa dihadirkan melalui desain produk *apparel* Deus Ex Machina, menarik bagi peneliti untuk menganalisisnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan visualisasi simbol pada desain produk *apparel* Deus Ex Machina khususnya pada karya Young Jerks'. Penulis menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif dengan paradigma deskriptif dengan teori semiotika visual Charles Sanders Peirce. Proses analisis menghasilkan makna dalam prespektif Kustom Kultur yaitu, Desain "*I Learned How To Dance*" menggambarkan iblis yang sedang belajar menari bermakna membutuhkan tenaga untuk melakukan hal yang disenangi. Desain "*See You Later I'm Gone*" bermakna kebebasan individu untuk menanggalkan segala bentuk ikatan yang sering melekat pada setiap hubungan. Desain "*Cowboy*" bermakna kebebasan untuk memilih jalan hidup, mencoba hal-hal baru dan kebudayaan berkendara yang khas dengan penjelajahan. Kebebasan berekspresi dan Kustom Kultur yang melekat didalam desain-desain yang dibuat membentuk suatu alur cerita manarik. disuguhkan dengan kreatif oleh Young Jerk.

Kata Kunci: kustom kultur, desain apparel, semiotika, deus ex machina

Abstract

Deus Ex Machina is a trademark owned by Dare Jennings, founded in 2006 in Sydney, Australia. The spread of Custom Cultures by Deus Ex Machina is done through organizing music concerts, custom contests and exhibitions, to apparel production. Young Jerk is one of Deus' pioneering apparel and custom events designer. Because of the behind-the-scenes role of Deus' design creativity. To find out how the spirit of Kustom Kultur can be presented through the design of Deus Ex Machina apparel products, it is interesting for researchers to analyze it. This study aims to describe the visualization of symbols in Deus Ex Machina apparel product design, especially in Young Jerks' work. The author uses a qualitative research method approach with a descriptive paradigm with Charles Sanders Peirce's visual semiotics theory. The analysis process produces meaning in the Custom Culture perspective, namely, the design of "I Learned How To Dance" depicts a devil who is learning to dance, which means that he needs energy to do what he likes. The design "See You Later I'm Gone" means the individual's freedom to abandon all forms of bonds that are often attached to every relationship. The "Cowboy" design means the freedom to choose the path of life, try new things and a distinctive driving culture by exploring. Freedom of expression and custom culture inherent in the designs that are made form an interesting story line. presented creatively by Young Jerk.

Keywords: custom culture, apparel design, semiotics, deus ex machina

PENDAHULUAN

Kehadiran Kustom Kultur bukanlah hal yang baru di Indonesia. Salah satu hal yang bisa membuktikan hal itu adalah, adanya cover majalah *Aktuil* yang terbit pada tahun 70-an. Cover tersebut menampilkan Alm. Gito Rollies berpose dengan Yamaha XS650 yang dimodifikasi dengan gaya *chopper* (Kurniawan, 2018:01). Diikuti dengan bermunculannya pelaku restorasi kendaraan pada tahun 80an. Semakin pesat perkembangannya pada tahun 90an, dimana para pemilik kendaraan meng-*custom* tunggangannya sesuai dengan karakter yang merepresentasikan diri mereka.

Kemajuan kustom kultur Indonesia ini tidak lepas dari dukungan teman-teman komunitas yang mengatasnamakan diri mereka sebagai klub motor (MC: Motorcycles Club) seperti Pemuda's, Bikers Brotherhood MC, Cobra, CB, KZ 200, Street Demon Indonesia, Japs Bratstaylor Indonesia, Chopper Bobber Indonesai, Black Mamba MC, teman-teman MACI (Motor Antik Club Indonesia) komunitas pecinta Vespa, sepeda lowride, sepeda klasik, sepeda BMX, bengkel-bengkel kustom, cafe-cafe bernuansa retro dan otomotif, barbershop, musisi, bahkan temanteman dari komunitas mobil beraliran klasik, retro, hot rod, media elektronik dan cetak yang begitu respek dengan perkembangan budaya lokal Indonesia (Prasetya, 2016).

Selain diramaikan dengan komunitas/klub-klub motor, hadir juga berbagai acara yang mengusung tema dan semangat Kustom Kultur, banyaknya acara semacam itu memberikan tempat bagi para penggiat dan pelaku industri Kustom Kultur untuk bisa memperluas pengaruh Kustom Kultur. Salah satu pelaku industri dan pegiat Kustom Kultur tersebut ialah Deus Ex Machina, ia menjadi nama yang populer diantara pecinta otomotif Indonesia. Deus menjadi salah satu pelaku industri *apparel* besar dan berpengaruh di Tanah Air. Karakter khas yang terdapat pada gaya desain Deus Ex Machina menjadikannya diminati kalangan umum.

Deus Ex Machina merupakan merek dagang yang dimiliki Dare Jennings, didirikan sejak 2006 di Sydney, Australia. Deus banyak memberikan perhatian pada Kustom Kultur yang berfokus pada media sepeda motor dan selancar (*culture surfing*). Berbagai produk telah dihasilkan dari

kombinasi semangat *surfing* dan *custom motorcycles*.

Seiring berjalannya waktu, Deus semakin berkembang hingga saat ini memiliki 9 toko utama diseluruh dunia, yang dimana Bali merupakan salah satu lokasi dari ekspansinya. Pada titik inilah, pembahasan tentang Deus Ex Machina menjadi sangat menarik, karena dia memiliki peran penting dalam menyebarkan budaya pop, secara spesifik Kustom Kultur di Indonesia.

Penyebarluasan kustom Kultur oleh Deus Ex Machina dilakukan melalui beberapa cara seperti, penyelenggaraan konser musik, kontes dan pameran kustom, hingga produksi *apparel*, yang mana produksi *apparel* tersebut memiliki peran yang penting untuk menyebarkan Kustom Kultur kepada masyarakat luas diluar pelaku Kustom. Pembahasan tentang desain *apparel* Deus Ex Machina menjadi menarik untuk dilakukan, sebab dari sana akan diketahui bagaimana Kustom Kultur bisa dihadirkan melalui desain-desain *apparel* yang dibentuk oleh Deus Ex Machina bisa diterima oleh masyarakat luas. Hal inilah yang kemudian mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang desain-desain produk *apparel* Deus Ex Machina. Adapun fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah pemaknaan tanda-tanda yang muncul pada karya desain *capsule artist* Deus Ex Machina tahun 2019 yaitu, Young Jerks. *Capsule artist* adalah agenda kolaborasi tahunan Deus dengan salah satu desainernya, yang mana Deus ingin mengikat nama dibalik desain mereka. Young Jerk salah satu pioner dalam mendesain *apparel* dan acara-acara Kustom yang diadakan dari awal berdirinya Deus Ex Machina. Hasil karya yang dapat diterima oleh masyarakat luas serta hubungan kerja sama yang terjalin baik selama bertahun-tahun membuat Young Jerk dipilih menjadi *capsule artist* 2019.

Lebih jauh lagi, keberadaan manusia memang tidak pernah bisa dilepaskan dari penggunaan tanda/symbol, manusia selalu membutuhkan simbol untuk mengaktualkan ide, ideologi, kebudayaan, keberadaannya (eksistensi), dan juga untuk memahami lingkungan dan kebudayaannya. Berawal dari asumsi dasar inilah kemudian lahir sebuah ilmu pengetahuan yang secara spesifik membahas tentang tanda/symbol,

dan ilmu pengetahuan itu disebut sebagai Semiotika/ Semiologi (Tinarbuko, 2008).

Dalam perkembangannya, bidang-bidang studi Semiotika menjadi sangat beragam, hal ini dikarenakan pertemuannya dengan berbagai pemikiran strukturalisme dan Pasca-strukturalisme seperti, antropologi struktural (Levi-Strauss), neo-Marxisme (Louis Althusser), Arkeologi (Foucault), Neo-Freudian (Lacan), serta Gramatologi (Derrida) (Budiman, 2011). Dengan kata lain, keterpengaruhannya tersebut semakin membuat objek kajian semiotika semakin luas dan beragam, jika semula kajiannya hanya berpusat kepada logika proses penandaan (Peirce) dan bahasa (Saussure), maka dalam perkembangannya semiotika kemudian juga mengkaji tentang bagaimana tanda-tanda digunakan, dimaknai dan membentuk realitas dalam kehidupan sosial – politik, psikologi hingga kebudayaan.

Dalam artikel ini, semiotika Charles Sanders Peirce akan digunakan sebagai pisau bedah untuk memahami bagaimana bentuk penggunaan dan pemaknaan tanda/symbol dalam desain *apparel* karya Young Jerk yang diproduksi oleh Deus Ex Machina. Pemilihan teori tersebut sangat relevan digunakan karena teori semiotika Peirce banyak menjelaskan bentuk-bentuk tanda serta bagaimana relasi antar tanda sehingga membentuk sebuah pemaknaan, teori semiotika ini juga biasa disebut sebagai semiotika pragmatis.

Berdasarkan uraian pembahasan didapati rumusan masalah yaitu, Bagaimana visualisasi tanda pada desain Deus Ex Machina pada karya Young Jerk dan apa makna desain karya Young Jerks yang terdapat pada desain Deus Ex Machina? Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan visualisasi simbol pada desain Deus Ex Machina, khususnya pada karya Young Jerk serta menjelaskan makna tanda dalam desain karya Young Jerk yang terdapat pada desain Deus Ex Machina.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang desain dalam produk Deus Ex Machina menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan

cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2006). Pemilihan pendekatan penelitian tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan mengenai korelasi antara objek, rumusan masalah, dan teori. Korelasi tersebut menjadi penting karena berkaitan dengan keobjektifan dari hasil penelitian yang akan dicapai.

Setelah melakukan pemilihan pendekatan, selanjutnya akan dijelaskan mengenai objek penelitian. Menurut Sugiyono (2012), objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, valid, dan reliabel tentang suatu hal. Sementara objek dalam penelitian ini ialah, desain *apparel* Deus Ex Machina karya Young Jerks. Deus memiliki agenda tahunan dengan para artis yang berkerjasama dengannya. Edisi Khusus itu bertajuk *capsule artist*, yang mana Young Jerk dipilih sebagai kontributor pada tahun 2019.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu primer dan sekunder. Sumber data primer yang dimaksud ialah sumber data yang digunakan untuk mampu memenuhi tujuan dari penelitian, sumber data primer tersebut ialah desain Deus Ex machine yang digarap oleh Young Jerks. Sementara sumber data sekunder ialah, sumber yang digunakan untuk memperkuat interpretasi atas pembacaan simbol yang diambil dari dokumen-dokumen, artikel, jurnal serta situs di internet yang relevan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah, Studi literatur dan dokumentasi. Studi literatur digunakan untuk mencari, mengumpulkan dan mengelolah berbagai literatur yang mendukung penelitian, pengumpulan data ini dilakukan dengan cara, mencari di perpustakaan, toko buku dan Internet. Sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk menyimpan dan mengelola berbagai data yang telah diambil melalui studi literatur.

Setelah tahap pengumpulan data, selanjutnya adalah teknik analisis data. Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah, deskriptif analisis, metode ini sengaja dipilih dengan mempertimbangkan, objek dan tujuan dari

penelitian. Dengan objek yang berupa gambar, maka pemilihan metode ini ditujukan terutama untuk mendeskripsikan secara detail fakta-fakta yang terdapat di dalam gambar, yang dilanjutkan pada proses analisis. Dari penggunaan metode tersebut maka akan didapat data-data yang berbentuk visual dan deskriptif yang merupakan hasil dari pengamatan secara mendalam. Untuk mempermudah analisis, akan digunakan tabel klasifikasi. Setelah selesai dengan klasifikasi tanda dan melakukan analisis secara deskriptif, lebih lanjut akan dilakukan penyimpulan terkait bagaimana bentuk dan makna dalam desain *apparel* Deus Ex Machina karya Young Jerk.

Setelah mengidentifikasi tanda-tanda visual didalam desain dengan data-data yang telah diperoleh, maka penilitan dilanjutkan pada tahanan berikutnya yaitu analisis data. Dalam kajian desain Deus Ex Machine ini, peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

KERANGKA TEORETIK

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai pendukung, pelengkap dan perbandingan. Untuk menandatangani relevansi dalam hasil penelitian dan perbedaan yang dilakukan oleh beberapa peneliti lain diantaranya,

Tabel 1. Penelitian terdahulu 1

Nama Peneliti	Ramadhan Arif Fatkhur
Judul Penelitian	Perancangan Zine Automotive Artist Motor Kustom Kulture Di Yogyakarta, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017
Hasil Penelitian	Perancangan zine yang bertujuan untuk pegiat Kustom Kultur lebih dekat dengan <i>target audience</i> yang memiliki ketertarikan di dunia otomotif dan dunia kesenian.
Perbedaan	Hasil penelitian berupa karya

Tabel 2. Penelitian terdahulu 2

Nama Peneliti	Imam Muflihun
Judul Penelitian	Kajian Semiotis Poster <i>Anti-Tank</i> Karya Andrew Lumban Gaol Universitas Negeri Yogyakarta 2017
Hasil Penelitian	Anti-Tank adalah poster politis dari Yogyakarta dengan pesan sosial dan politik
Perbedaan	Tidak mengangkat Kustom Kultur dan objek penelitiannya berbeda yaitu desain poster

Definisi semiotika secara umum dan yang paling dasar ialah sebuah ilmu yang mengkaji tentang tanda-tanda. Namun definisi mengenai semiotika menjadi sangat bervariasi dan terus mengalami perkembangan diantara masing-masing ahli semiotika. *“Beyond the most basic definition as ‘the study of signs’, there is considerable variation among leading semioticians as to the scope of semiotics”* (Chandler, 2017).

Pembahasan tentang semiotika telah dilakukan sejak dimasa Yunani kuno, beberapa bukti yang dapat menjelaskan hal ini ialah, Studi tentang tanda-tanda penyakit yang dilakukan oleh Hipocrates, dan Aristoteles yang menulis bab secara khusus yang berjudul *“On Interpretation”* (Chandler, 2017). Namun di masa modern, pembahasan mengenai ilmu tanda ini diawali oleh C.S. Peirce (1839 – 1949) dan Ferdinand de Saussure (1857 – 1913), keduanya memiliki definisi dan bentuk teori yang berbeda tentang tanda, yang kemudian dari mereka juga banyak tokoh semiotika yang juga memiliki definisi dan bentuk teori yang berbeda.

C.S. Peirce misalnya, sebagai seorang pemikir yang memiliki latar belakang sebagai ahli matematika, ia mendefinisikan semiotika sebagai kata lain dari logika, sementara Saussure (1857 - 1913) yang memiliki latar belakang sebagai ahli bahasa mendefinisikan semiologi (Saussure menyebut semiotika sebagai semiologi) sebagai ilmu umum tentang tanda (Budiman, 2011), sementara definisi lain yang lebih luas juga disampaikan oleh Umberto Eco (1932 – 2016), semiotika dipahami sebagai ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan segala sesuatu yang dapat

diambil sebagai tanda (Chandler, 2017). Dari definisi di atas maka dapat dipahami bahwa definisi tentang Semiotika terus mengalami perkembangan sesuai dengan latar belakang pengetahuan dan kondisi sosial politik yang dimiliki oleh para pemikirnya.

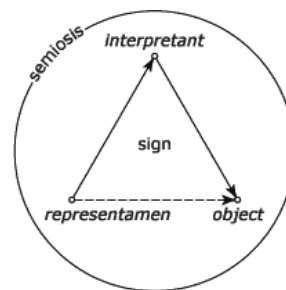
Seperti yang telah disinggung sejak awal, Pembicaraan mengenai semiotika tidak pernah bisa dilepaskan dari dua tokoh pemikir besar yang telah meletakkan fondasi dasar semiotika, kedua tokoh tersebut adalah C.S. Peirce dan Ferdinand de Saussure, yang dalam perkembangannya kemudian pemikiran kedua tokoh ini banyak mempengaruhi pemikir lainnya, sehingga membentuk dua aliran besar pemikir semiotika dan semiologi.

Meskipun sama-sama memiliki fokus pembahasan mengenai ilmu tentang tanda, kedua tokoh ini memiliki sebutan hingga dasar teori ilmu tentang tanda yang berbeda, Peirce menyebut ilmu tentang tanda dengan Semiotika dengan teori semiotikanya yaitu, trikotomi (*Interpretant*, *Representamen* dan *Object*) tanda, sedang Saussure menyebutnya dengan Semiologi dengan teori dikotomis (*Langue* dan *Parole*)-nya. Semiotika dan semiologi merupakan istilah yang dapat digunakan untuk menyebut ilmu tentang tanda-tanda, tanpa ada perbedaan pengertian yang terlalu tajam (Budiman, 2017). Pada penelitian ini teori semiotika yang akan digunakan adalah teori semiotika yang telah dirumuskan oleh C.S. Peirce.

Peirce merupakan salah satu tokoh yang meletakkan dasar ilmu tentang tanda atau yang disebut sebagai semiotika, karena usahanya tersebut maka tidak heran jika kemudian teorinya sering disebut sebagai *grand theory* dari semiotika, terutama bagi para pemikir yang terpengaruh secara langsung dengannya.

Dalam perjalanan intelektualnya, Peirce berulang kali melakukan pendefinisian ulang tentang apa itu tanda. Peirce mendefinisikan suatu tanda (atau *representament*), merupakan sesuatu yang menggantikan sesuatu bagi seseorang dalam beberapa hal atau kapasitas Peirce (dalam Budiman, 2011). “Sesuatu hal” hanya akan menjadi tanda/*representament* jika seseorang memperhatikan “sesuatu hal” itu hingga muncul sebuah gambaran lain dalam benaknya yang kemudian disebut sebagai *Interpretant*. Contoh: k/u/r/s/i, kata kursi yang merupakan tanda

digunakan untuk menggantikan benda kursi yang sebenarnya, yang jika kata tersebut kita baca maka akan memunculkan suatu gambaran tentang kursi dalam benak kita (bentuknya bisa berbeda dengan kursi sebenarnya), dan gambaran yang muncul dalam benak kita disebut sebagai *Interpretant*. Relasi antara *Object*, *Representament* dan *Interpretant* tersebut kemudian dinamai proses semiosis, yang kemudian bisa berubah menjadi *unlimited semiosis* ketika *interpretant* berubah posisi menjadi representamen secara berturut-turut (benda kursi - k/u/r/s/i – gambaran dalam benak tentang kursi – simbol kekuasaan – presiden dst).



Gambar 1. Proses Semiosis

Proses semiosis seperti pada gambar di atas hanya mungkin bisa terjadi apabila terdapat *ground*, dasar pemahaman konteks yang bersifat particular. Tanda k/u/r/s/i tidak akan memunculkan gambaran apapun dalam benak (*interpretant*) orang Inggris yang tidak mengetahui bahasa Indonesia.

Ikon, Indeks dan Simbol didefinisikan oleh Peirce (dalam Short, 2017) sebagai berikut;

Tabel 3. Definisi Elemen-elemen Kekeduaan

Icon	An <i>Icon</i> is a sign which refers to the Object it denotes merely by virtue of characters of its own which it possesses, just the same, whether any such Object exists or not.
Indeks	A sign . . . which refers to its object not so much because of any similarity . . . nor [by association]. . . as because it is in dynamical (including spatial) connection both with the individual object, on the one hand, and with the senses or the memory of the person for whom it serves as a sign, on the other.
Symbol	A <i>Symbol</i> is a sign which refers to the Object that it denotes by virtue of a law,

usually an association of general ideas, which operates to cause the Symbol to be interpreted as referring to that Object.

Dari definisi yang dilakukan Peirce di atas maka dapat diartikan bahwa yang disebut sebagai ikon adalah, sebuah tanda yang memiliki karakter yang menjadikannya signifikan atau merepresentasikan objek, sekalipun objeknya tidak ada, contoh gambar Naga yang merepresentasikan kekuatan binatang buas yang kuat namun secara objek real tidak pernah ada. Sementara yang disebut sebagai indek ialah, sebuah tanda yang keberadaannya mengacu kepada objeknya sehingga tidak selalu mirip dengan objeknya, namun tidak selalu memiliki kaitan fisik, eksistensial atau kausal, misal keberadaan asap yang merupakan indeks dari api (keberadaan asap merupakan kausalitas dari api). Selanjutnya adalah Simbol, Jika pada ikon dan indek sebuah tanda selalu memiliki keterkaitan dengan objeknya, maka pada simbol keterkaitan dengan objek tidak ada, tanda yang merupakan simbol dimaknai merepresentasikan objek hanya berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat, misal kata buku yang merupakan simbol digunakan untuk merepresentasikan benda buku, walaupun antara keduanya tidak ada keterkaitan.

Kustom kultur merupakan sebuah gerakan kebudayaan massa yang muncul pada tahun 1950an di Amerika, pada masa itu, kustom kultur merupakan istilah baru yang digunakan untuk menggambarkan karya seni dan budaya berkendara pasca perang dunia ke-2, yang kemudian berkembang menjadi lebih luas meliputi gaya hidup, melalui gaya berpakaian, musik, bahasa-bahasa yang khas, gaya rambut, hingga tato, budaya yang diasosiasikan sebagai khas anak muda (Barker, 2005).

Lebih lanjut yang disebut sebagai anak muda tidak berkaitan dengan definisi biologis atau usia, melainkan lebih dikarenakan konstruksi wacana tentang “anak muda”, konstruksi sosial dan juga budaya yang ada pada saat tertentu. Barker (2004) dalam bukunya *Dictionary of Cultural Studies* memberikan definisi tentang “budaya anak muda” sebagai berikut “*The post-Second World War Western world has been marked by the emergence and proliferation of distinct musical forms, fashion styles, leisure activities, dances and languages associated with young people. ...*” *The*

category of youth is not a universal of biology but a changing social and cultural construct that appeared at a particular moment of time under definitive conditions. As a discursive construct, the meaning of youth alters across time and space according to who is being addressed by whom” (Barker, 2007).

Dari definisi di atas, maka bisa diketahui bahwa kustom kultur yang juga merupakan budaya baru yang muncul setelah perang dunia ke-II juga bisa disebut sebagai budaya anak muda, yang dimana definisi tentang “anak muda” ini tidak terikat dengan usia dan kondisi biologis.

Lebih jauh, Gina Misiroglu (dalam Apinino, 2012) dalam bukunya *American Countercultures*, memaknai kustom kultur tidak hanya sebagai sebuah budaya yang non-ideologis, sebaliknya ia memaknai bahwa kustom kultur merupakan *Countercultures* (budaya tandingan) dari budaya yang sudah mapan, pada nilai-nilai, kepercayaan dan sikap, yaitu, budaya, dari kelompok minoritas yang bertentangan dengan arus utama atau budaya yang berpengaruh, kustom kultur dinilai sebagai sebuah gerakan kebudayaan yang mendukung kebebasan berekspresi bagi anak muda (seni, gaya hidup, fashion, jalan hidup, ideologi dan lain-lain), yang dimana pada masa sebelum perang dunia dan beberapa saat setelahnya, kebebasan berekspresi bagi anak muda banyak dikontrol oleh orang dewasa.

Kondisi semacam di atas juga dijelaskan oleh For Persons (dalam Barker, 2003:374), di masa masyarakat sebelum kapitalis, semua kebutuhan (ekonomi, budaya, fashion dll) anak muda dipenuhi oleh keluarga, namun setelah perang dunia ke-2, kaum muda diberikan tanggung jawab yang lebih besar dari semestinya, namun di sisi lain mereka dipaksa tunduk pada kendali orang dewasa “*In pre-capitalist societies, he argues, the family fulfilled all the major biological, economic, and cultural function of social reproduction. The transition from childhood to adulthood was marked by rites of passage and was not an extended period of youth or adolescence, ...*” *Young people are granted some greater responsibilities than children but are still subject to adult control*” (Barker, 2003).

Kondisi di atas yang menjadi latar belakang kelahiran kustom kultur, kustom kultur yang menghadirkan kebebasan berekspresi dan

berkendara (kegiatan yang sangat identik dengan aktivitas di luar rumah dan kehidupan bebas) sebagai dasar gerakan kebudayaannya menjadi sangat relevan bagi kelompok muda pada masa tersebut.

Berkembangnya kustom kultur melahirkan beberapa tokoh penting dalam berkembangnya kebudayaan tersebut, beberapa nama seniman yang kemudian menjadi simbol kustom kultur ini antara lain, Ed “Big Daddy” Roth, Von Dutch (Kenny Howard), Lyle Fisk, Dean Jeffries, Barris Brother (Sam dan George), nama-nama tersebut kemudian sering disebut sebagai pelopor Kustom Kultur.

Tokoh-tokoh diatas pada mulanya banyak tertarik dengan *hot rods*, term yang merujuk kepada mobil Amerika buatan tahun 1930-an yang dimodifikasi sedemikian rupa agar lebih cepat dan bertenaga besar. Namun lebih lanjut, mereka memperlebar aktivitas mereka ke banyak hal, salah satunya yaitu, mengecat body dengan desain artistik seperti jilatan api pada kendaraan mereka.

Desain-desain seperti pada awal era kustom kultur inilah yang kemudian terus dirawat dan dikembangkan hingga sekarang, banyak produk pun diciptakan dengan terinspirasi semangat kustom kultur, mulai dari kaos hingga sticker, salah satu perusahaan yang memiliki fokus tersebut adalah Deus Ex Machina, yang merupakan objek dari penelitian ini.

Deus Ex Machina merupakan merek *apparel* yang dimiliki oleh Dare Jennings bersama Carby Tuckwell, yang berdiri sejak 2006 di Sydney, Australia. Sebelum mendirikan Deus, Dare Jennings adalah pemilik merek *apparel* Mambo Graphics yang didirikan pada tahun 1984, sebuah perusahaan yang memiliki fokus dibidang fesyen, lebih tepatnya pakaian selancar, pakaian musim dingin, dan juga *street-wear*. Seperti halnya Mambo Graphics, Deus juga memproduksi perlengkapan *surfing*, namun tidak hanya itu, Deus juga menambahkan beberapa varian dalam produknya, yaitu segala macam pernak-pernik kustom kultur yang berfokus pada sepeda motor, bisnis kuliner (kafe), hingga *apparel* (pakaian). Selain itu, Deus juga memiliki aktivitas dalam bidang seni rupa dan aktifasi berkendara dan berselancar

Dare Jennings merupakan seseorang yang memiliki banyak pengalaman dalam mengelola

bisnis *apparel* dan studio desain, sedangkan Carby Tuckwell adalah seorang desainer grafis, Tuckwell merupakan seorang kreatif dibalik nama besar Deus Ex Machina, seorang desainer grafis yang memiliki banyak pengalaman dan ide-ide luar biasa, selain telah malang melintang menjadi *problem solver* bagi banyak perusahaan besar di Australia, Ia juga memiliki banyak pengalaman dalam dunia periklanan, desain industri dan sejenisnya

Dalam perkembangan bisnisnya dari tahun 2006 – 2020, tercatat Deus telah memiliki 9 toko yang tersebar di beberapa negara, berikut adalah daftar toko tersebut, *The House Simple Pleasure* (Sydney, Australia), *The Temple of Enthusiasm* (Bali, Indonesia), *The Emporium of Post Modern Activities* (Venice, USA), *The Portal of Possibilities* (Milan, Italy), *The Homestead of Perpetuity* (Cape Town, South Africa), *The Residence of Impermanence* (Tokyo, Japan), *The Tenement of Tenacity* (Biarritz, France), *The Island of Future Past* (Ibiza, Spain), *The Wat of Why* (Amsterdam, Netherland).

Toko-toko Deus di atas kemudian diberi julukan Deus “Temples”, toko-toko tersebut dibangun dengan konsep yang lebih menarik dari toko ritel yang ada secara umum, mereka lebih menggunakan konsep yang lebih santai, artistik, dan ramah lingkungan.

Dalam menjalankan bisnis kreatifnya, Deus banyak bekerja dengan beberapa pelaku kustom kultur, atlet surfing, otomotif, hingga studio design. Beberapa pelaku kustom kultur dan atlet surfing yang pernah menjadi *Ambassadors* atau duta dari Deus ialah, Zye Norris, Lewie Dunn, Matt Cuddihy, Forrest Minchton, Husni Ridhwan, Deni Firdaus, Micah Davis, Ayok, Dean Permana, Kelana Humphrey, dan Sheva Ardiansyah.

Sementara untuk mendukung kerja-kerja kreatif yang berkaitan dengan modifikasi dan mesin, Deus banyak bekerja dengan Jeremy Tagand dan Michael Woolaway. Lebih lanjut, Deus juga banyak berkolaborasi dengan beberapa artis design (design studio) untuk mendukung bisnis kreatif *apparel* mereka, kerja kolaborasi tersebut pernah dilakukan oleh Deus dengan beberapa studio seperti, Young Jerk, Land, Bjorn lie, dan Paul McNeil.

Selain memproduksi produk-produk di atas, Deus juga membuat berbagai aktivasi (event)

dalam dunia Kustom Kultur, aktivasi tersebut diadakan seluruh toko-tokonya, berikut adalah aktivasi yang dimaksud, *Bike Build Off*, acara perdana yang diselenggarakan Deus yang bertujuan merayakan kreativitas pembuatan atau modifikasi motor. *Slidetober*, acara berselancar akhir pekan dan pesta. Acara ini berlevel internasional, sehingga banyak peselancar dan pelaku kustom kutur mancanegara yang datang. *Swank Rally*, acara balap rally motor yang diperbolehkan untuk motor-motor kustom. *9ft & Single*, acara kompetisi selancar dengan pesta dan fetival pantai. *Parking Lot D'elegance*, acara pameran untuk mobil berjenis truck (jeep), acara ini juga sering disertai dengan *coffe break*, pesta makan-makan dan *gathering*. *Cycle Wine*, acara berkendara sepeda dengan tema *vintage* (klasik). Acara ini dikonsep dengan sederhana, berkendara sepeda, minum wine dan berbincang-bincang. *Surf Swap*, acara bincang-bincang tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan selancar, seperti halnya acara Deus lainnya, pada acara ini juga diikuti dengan makan-makan, berbincang-bincang dan musik. *Latte Art Showdown*, acara kompetisi membuat *latte* yang diikuti oleh beberapa barista, dengan kostum pengendara motor. *Deus Sound Swap*, acara bagi pecinta musik untuk berkumpul, memutar musik, berdiskusi, menjual dan bertukar kaset rekaman.

Deus kemudian juga mampu memproduksi dan menghasilkan film. Film-film ini diproduksi dengan tujuan untuk mengabadikan kisah dan petualangan dari para pegiat Kustom Kultur. Berikut adalah beberapa film tersebut, *Death Rides of Horse*, *Extremity*, *Black Rain*, *South to Sian*, *Membah*, *The Last Flag to Agadir*, *Painted in Dust*, *I Had Too Much to Dream Last Night*, *North to Noosa*, *Blackboy: A Potrait of Deni Firdaus*, *A Week Up West*, *Scramble Gamble*. *South to Sian* adalah salah satu film Deus yang bercerita tentang petualangan mengeksplorasi pantai-pantai Indonesia yang eksotis. Penjelajahan itu menggunakan mobil klasik dan sepeda motor kustom sebagai transportasi untuk membawa papan *surfing* ke ombak pantai selatan Nusantara. Suatu bentuk kreasi dalam dunia Kustom yang di kemas melalui film oleh Deus.

Young Jerk merupakan salah satu dari desainer yang berkolaborasi dengan Deus Ex Machina sejak pertama Deus berdiri. Young Jerk

berbentuk sebuah tim desainer, ilustrator dan tipografi, tim ini dipimpin oleh Dan Cassaro dan Dan Christofferson, dengan dibantu oleh Meg Yahashi, Kelly Thorn, dan Dough Hayes. Studio tersebut bertempat di Brocklyn, New York.

Dalam wawancaranya dengan jurnalis One Minute With.com, Dan Cassaro menjelaskan bahwa dirinya tidak bekerja sendirian dalam studionya, ia banyak dibantu oleh sebuah tim. Nama Dan Cassaro sebagai desainer grafis melesat ketika memenangkan penghargaan Young Gun di Amerika Serikat. Lebih lanjut, Dan Cassaro juga menjelaskan bahwa untuk mendukung kerja-kerja kreatifnya, tim Young Jerk juga melakukan beberapa aktivitas yang bisa dikatakan keluar dari rutinitas sebagai designer seperti, berkemah, berkendara keluar kota. Selain memiliki banyak pengalaman dalam dunia desain grafis, Dan Cassaro juga memiliki pengalaman di dunia entertainment, periklanan dan sebagainya, dan pernah juga bekerja di Mtv.

Selain banyak bersentuhan dengan desain, ilustrator dan tipografi, Young Jerk juga banyak bersentuhan dengan *branding*, *naming & copywriting*, *packaging* dan *strategy*. Hasil perkejaan yang kreatif yang kemudian mempertemukan Young Jerk dengan Deus Ex Machina. Dalam wawancaranya dengan jurnalis surfstich.com, diketahui bahwa Deus Ex Machina sudah lama menjalankan kerja sama dengan Young Jerk, studio ini juga yang kemudian mendesainkan beberapa logo untuk Deus. Kerja sama antara keduanya telah berlangsung selama 10 tahun, atau sejak 2010 silam.

Desain karya Youn Jerk selain muncul dalam bentuk ilustrasi *apparel* Deus, juga muncul dalam acara-acara yang bertemakan Kustom Kultur diantaranya desain acara *Slidetober*, acara berselancar diakhir pekan. Acara ini berlevel internasional, sehingga banyak peselancar dan pelaku kustom kutur mancanegara yang datang. *Swank Rally*, acara balap rally motor yang diperuntukan untuk motor-motor Kustom. Desian-desian Young Jerk dalam acara-acara tersebut dapat diartikan kedekatannya dalam dunia Kustom. Semangat dan nilai didalamnya dapat dioleh menjadi desain yang menarik sehigga dapat diterima dan tangkap oleh pecinta kendaraan kustom. Karena selain sebagai desainer orang-orang didalam Young Jerks sendiri sevbagai

pelaku yang mencintai kegiatan berkendara dengan motor kustom.

Prinsip-prinsip desain dapat dianalogikan dengan struktur sebuah bangunan, setiap bangunan secara umum selalu memiliki pondasi, lantai, pilar dan atap, yang jika itu tidak terpenuhi atau tidak proporsional dalam pembangunannya, maka bisa dikatakan bahwa bangunan tersebut tidak hanya buruk namun beresiko runtuh, begitu pulalah dalam desain grafis, ia memiliki prinsip-prinsip dasar yang harus dipenuhinya agar selain dapat dinikmati, juga agar pesan yang ingin disampaikan bisa dengan mudah ditangkap, atau bahkan lebih jauh mampu mempengaruhi penikmatnya. Supriyono (Dalam Pratama, 2013 : 12) menjelaskan bahwa, dalam desain *grafis* terdapat beberapa “peraturan”, semacam gramatika atau kaidah-kaidah visual untuk mencapai komposisi layout yang harmonis. Akan tetapi, penerapan kaidah-kaidah desain ini tidak seketat penggunaan grammar dalam tata bahasa verbal. Penyusunan elemen - elemen desain lebih mengandalkan kreativitas dan orisinalitas ide.

Prinsip-prinsip tersebut ialah, Keseimbangan (*balance*) adalah kesamaan berat dari unsur-unsur yang membentuk suatu desain. Dapat terbentuk dari komposisi yang sepadan seperti bentuk yang sama, warna atau unsur pembentuk lainnya. Tekanan (*emphasis*) fokus/ ide utama dari desain yang ingin di informasikan sehingga dibuat agar lebih menonjol dari visual lainnya. Irama (*rhythm*) pola yang disusun secara berulang-ulang yang terbentuk dari elemen-elemen desain. Dalam desain irama tersebut dapat berupa variasi maupun repetisi. Kesatuan (*unity*) adalah keteraturan yang terdapat pada elemen-elemen yang membentuk suatu desain. Keharmonisan desain akan tampak jika prinsip ini dapat dipenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dilakukan analisis desain *apparel* dari Deus Ex Machina karya Young Jerk. Sebelum melakukan analisis dilakukanlah pemilihan desain dari Young Jerk sebagai kontributor *Capsule Artist* di tahun 2019. Data desain *apparel* terpilih inilah yang menjadi data penelitian primer.

Sebagai pendukung proses penelitian dilakukan pula pencarian sumber data sekunder berdasarkan sumber data primer (Desain *apparel*

Young Jerk) yang diperoleh, sumber data sekunder digunakan untuk memperkuat interpretasi atas pembacaan simbol yang ada pada desain yang sedang diteliti. Data sekunder tersebut diwujudkan dalam bentuk teks pembahasan atau referensi analisis semiotik pada desain yang sedang diteliti. Data referensi analisis ini diambil dari data artikel, jurnal serta situs di internet yang relevan dengan penelitian. Setelah desain *apparel* terpilih maka dilakukanlah proses analisa semiotika pada setiap elemen-elemen desain dengan melakukan 3 Tahap analisis desain sebagai berikut, klasifikasi tanda, analisis visual serta analisis makna.

a. Analisis Desain “I Learned How To Dance” (ILHTD) Karya Young Jerk

Karya pertama yang akan dianalisis kali ini adalah karya desain kaos berjudul *I Learned How To Dance*.



Gambar 2. Desain *I Learned How To Dance*

Klasifikasi tanda

Pada bagian ini akan disajikan tabel klasifikasi tanda untuk karya desain *kaos* karya Young Jerk berjudul *I Learned How To Dance*. Dari hasil klasifikasi tanda diperoleh 5 bagian utama dalam desain yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 4. Struktur tanda pada Desain “*I Learned How To Dance*”

No	Jenis Tanda	Data	Penjelasan
1	Ikon	kepala bertanduk dengan garis	Tanda dan memiliki kemiripan visual dengan objek

		berwarna merah	yang diwakilinya yaitu iblis
2	Indek	Api	tanda yang mempunyai hubungan sebab-akibat dengan isi yang diwakilinya hembusan nafas iblis yang panas
3	Simbol	<i>I Learned How To Dance</i>	Merupakan tanda konvensional dari makna yang ingin disampaikan
4	Simbol	<i>Deus Ex Machina</i>	Tanda yang identik dengan identitas <i>branding apparel</i>
5	Simbol	Y dan J	Tanda yang merujuk pada inisial artis yang membuatnya yaitu Young Jerk

Analisis Visual

Desain pertama yang berjudul “*I Learned How To Dance*” atau yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan dengan “Saya sudah Belajar Bagaimana Caranya Menari”, dalam desain ini, dapat dilihat terdapat penggunaan elemen-elemen yang tidak sama antara atas dan bawah, namun masih tetap seimbang (*balance*), dari bentuk tampilan tersebut maka dapat dilihat terdapat keseimbangan asimetris dalam desain tersebut.

Dalam desain ini pula dapat dilihat bahwa elemen yang paling ditekankan atau yang diutamakan adalah kata-kata “*Dance*” (menari/berdansa) dan gambar ilustrasi non realistik wajah manusia bertanduk, hal ini dapat dilihat dari ukuran tulisan dan gambar yang sangat besar dibandingkan elemen lainnya, serta diletakkan dibagian tengah, dengan tulisan yang mengelilinginya. Huruf “YJ” yang terdapat pada podok kanan dan kiri atas desain serta kata “*Deus EX Machina*” yang teletak pada bagia bawah layout desain.

Lebih lanjut, dalam desain ini pula dapat dilihat bahwa terdapat pola penyusunan elemen-

elemen grafis yang bersifat dinamis dan tidak monoton, hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan bentuk, posisi dan jarak huruf.

Dalam desain ini pula dapat dilihat sebuah kesatuan yang sangat kompleks, mulai dari pengulangan warna kuning dan merah, jenis warna hangat yang sangat identik dengan kesan cerah, menarik dan semangat dengan penggunaan 3 jenis huruf yaitu, *Script*, *San-serif* dan *Blackletter*

Analisis Makna

Desain pertama ini dibentuk oleh 3 jenis tanda, ikon, indek dan simbol. Tanda ikon yang menonjol adalah bentuk wajah menyerupai manusia dengan tanduk dikepala. Ikonitas yang sering muncul dalam masyarakat umum sebagai sosok yang diinterpretasi sebagai iblis atau setan, *icon* wajah manusia dengan tanduk tersebut dalam beberapa literatur dijelaskan mengenai hal tersebut, salah satunya adalah yang ditulis oleh Ann Wang Seng (2007), penggambaran wajah bertanduk selalu identik dengan iblis atau setan. Manusia biasa menggambarkan setan ataupun iblis dalam bentuk serta wajah yang menakutkan. Salah satu bentuk dan ciri setan yang ada dalam imajinasi manusia adalah kepalanya yang bertanduk, bersayap, memiliki kuku yang tajam dan taring yang panjang (Seng dalam Dewi, 2007:4). Goresan garis pada bagian tahi, pelpis mata dan pada bagian pipi membentuk suatu ekspresi didalam raut muka iblis menunjukkan dia sedang kelelahan. Diperkuat dengan hembusan api yang keluar didepan mulutnya mengindekkan iblis menarik nafas dalam-dalam dan mengeluarkanya lewat mulut, menandakan dia telah melakukan sesuatu yang berat dan menguras tenaga. Selain itu hembusna nafas api dapat dimaknai sebagai mesin kendaraan yang mengeluarkan hasil kompresinya keluar melewati knalpot yang menghasilkan panas seperti panasnya api. Seakan kendaraan itu dipacu cepat, semakin panas mesin sampai dapat dirasakan oleh sang pengendara.

Tentu itu ada keterkaitanya dengan tanda lain dalam desain ini. Seperti yang terlihat pada simbol “*I Learned How To Dance*” menjadi sangat relevan menjabarkan dari ikon iblis yang ada. “*I Learned How To Dance*” dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menjadi “Saya sudah Belajar Bagaimana Caranya Menari/Berdansa”, kata

“saya” dalam kalimat tersebut tentu saja merujuk kepada iblis. Menjelaskan bahwa kelelahan yang dialami oleh iblis itu karena telah belajar berdansa. Penekanan kata “*Dance*” yang mempunyai ukuran lebih besar dari kata-kata lainnya dan penggunaan jenis huruf yang berbeda yaitu *Script*, yang memiliki bentuk lebih luwes atau fleksibel seperti gerakan-gerakan berdansa. Dansa dapat diartikan juga sebagai tindakan bersenang-senang.

Dari relasi tanda-tanda; 1) ikon wajah iblis 2) indek hembusan nafas api, 3) Simbol “*I Learned How To Dance*”, Maka akan didapat dimaknai bahwa, untuk belajar berdansa/bersenang-senang sebagai sosok yang menakutkan/garang iblis sampai harus terengah-engah untuk melakukannya. Dalam prespektif Kustom Kultur uraian tersebut dapat dimaknai bahwa, sebagai kedekatan kehidupan para pelaku didalamnya. Seorang pengendara motor harus siap dihadapkan dengan kondisi apapun dan menyelesaikan masalahnya. Kendala dalam pembuatan motor atau segala resiko yang akan terjadi dijalanan, kendala kerusakan pada kendaraannya. Meraka harus siap bergulat dengan oli, debu jalanan dan panas mesin kendaraan yang dipacu ditambah terik matahari semua itu dapat dimaknai sebagai proses bersenang-senang bagi pelaku Kustom Kultur seperti berdansa, kegiatan bersenang-senang pun memerlukan suatu proses yang panjang dan menguras tenaga untuk menjalaninya.

Selain tanda-tanda yang sudah tersusun diatas terdapat Simbol, “Deus EX Machina”. Simbol ini merupakan nama sekaligus logo dari perusahaan yang memproduksi *apparel* tersebut. Deus adalah muara dari makna yang terdapat pada tanda-tanda sebelumnya. Dari susunan tanda yang terbaca dari atas ke bawah, terletak dibawah kata”*Dance*” menginterpretasikan Deus sebagai tempat bagi sosok iblis belajar berdansa yang mana dalam prespektif Kustom Kultur sendiri dapat diartikan sebagai tempat bersenang-senang. Simbol Deus sendiri sangat melekat bagi masyarakat luas sebagai merek *apparel* yang bergerak diskenas Kustom Kultur. Lebih dari itu Deus juga sebuah bengkel kustom yang memproduksi sepeda motor yang mempunyai karakter yang khas dan menjual bebrbagai sperpart motor, pengadaan kompetisi membuat motor kustom yang bertajuk “*Build Off*” sebagai

tempat beradu kreatifitas bengkel-bengkel kustom, acara perlombaan balap “*Slidetober*” dan acara music dan mesih banyak lainnya. Semua itu membuat simbol “Deus EX Machina” identik dengan Kustom Kultur, tempat bersenang-senang bagi para pelaku didalamnya.

Sedangkan tanda simbol “YJ” menginisialkan artis digunakan sebagai *branding* atau identitas dari produk *apparel* tersebut. Dapat dimaknai sebagi penghormatan Deus pada para artisnanya yang kali ini Yong Jerk mendapat kesempatan untuk berkolaborasi. Dengan ini Deus menunjukan siapa kreator dibalik desian-desain *apparel* Deus selama ini.

Sebuah ide besar yang diusung dalam Kustom Kultur terwujud dalam sosok Iblis yang sibuk belajar menari atau berdansa, bentuk pemberontakan iblis dari tugas-tugasnya tersebut merupakan salah satu bentuk kebebasan berekspresi. Penggunaan warna cerah dalam desain ini, merah dan kuning memperkut suasana yang berapi-api semangat anak muda/ jiwa mudah pecinta Kustom Kultur.

b. Analisis Desain “*See You Later I’m Gone*” (SYLIG) Karya Young Jerk

Karya kedua yang akan dianalisis kali ini adalah karya desain kaos berjudul “*See You Later I’m Gone*”



Gambar 3. Desain *See You Later I’m Gone*

Klasifikasi tanda

Pada bagian ini akan disajikan tabel klasifikasi tanda untuk karya desain *kaos* karya Young Jerk berjudul *See You Later I’m Gone*. Dari hasil klasifikasi tanda diperoleh 4 bagian utama dalam desain yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 5. Struktur tanda pada Desain ” *See You Later I’m Gone*”

No	Jenis Tanda	Data	Penjelasan
1	Simbol	<i>See you later I’m Gone Outta- here</i>	Merupakan tanda konvensional dari makna yang ingin disampaikan
2	Ikon Simbol	Bunga dengan tangkai yang patah	Tanda dan memiliki kemiripan visual dengan objek yang diwakilinya yaitu mawar dan mawar sendiri merupakan tanda konvensional
3	Indek	Kelopak Bunga	tanda yang mempunyai hubungan sebab-akibat dengan isi yang diwakilinya bunga di atasnya

Analisis Visual

Seperti halnya desain sebelumnya, pada desain yang berjudul *See you later I’m Gone Outta-heare*, juga terdapat penggunaan elemen-elemen yang tidak sama antara yang dibagian atas dan bawah, lebih tepatnya antara ilustrasi bunga mawar dan susunan kalimat yang keseimbangannya tidak sama. Bentuk seperti ini biasa disebut sebagai keseimbangan asimetris. kemudian lagi dalam design ini juga digunakan pula dua jenis huruf yaitu, *Handwriting* dan *San-serif*.

Pada desain ini, elemen grafis yang paling ditekankan adalah ilustrasi bunga mawar, tulisan *See You* dan *I’m Gone*. Penekanan tersebut dapat dilihat dari tatak letak ilustrasi yang diletakan di atas dengan ukuran yang besar dibanding elemen grafis lainnya, hal yang sama juga terjadi kepada tulisan *See You* dan *I’m Gone*. Pada design ini, elemen *later* memang berada di atas elemen *I’m Gone*, namun dengan ukuran yang lebih kecil, maka dapat diketahui bahwa elemen *later* bukanlah menjadi elemen yang diutamakan atau untuk ditonjolkan

Masih sama dengan desain sebelumnya, pada desain kali ini juga masih digunakan pola

penyusunan elemen grafis yang bersifat dinamis dan tidak monoton, dengan perulangan elemen grafis, perubahan bentuk, posisi, spasi kalimat dan jarak huruf.

Meskipun terdapat keseimbangan yang asimetris dengan pola yang dinamis, dalam design ini masih terdapat kesatuan desain yang utuh. Hal ini dapat dilihat dari adanya pengulangan warna putih dan hitam, yang merupakan jenis warna tegas, ditambah warna merah sebagai warnah dasar, yang merupakan jenis warna hangat. Bentuk pewarnaan yang sangat kompleks, warna merah yang sangat identik dengan kesan cerah dan menarik dipadu dengan warna putih yang memiliki kesan terang dan murni, yang kemudian dipadukan pula dengan warna hitam, yang sangat identik dengan kesan duka dan tidak menentu.

Analisis Makna

Seperti halnya desain sebelumnya, desain kedua ini dibentuk dari susunan tanda-tanda yaitu, ikon, indek dan simbol. bentuk bunga mawar putih dengan tangkai yang patah menjadi ikon yang menojol dalam desain ini. Ikon tersebut secara harfiah merujuk pada setangkai bunga mawar putih yang berduri. Secara umum mawar merupakan simbol cinta, romantisme, keindahan. Sedangkan tangkai yang patah dapat memiliki relasi dengan suatu aktifitas yang membuat itu terjadi. Bisa dimaknai bahwa ada seseorang yang menyebabkannya patah, mematahkannya atau mengijak tangkai itu sehingga patah.

Menurut Anis Kurniawan (2020) dalam satu artikelnya di klikhijau.com ia juga menjelaskan makna dari mawar putih sebagai berikut: *White rose* ternyata juga melambangkan perpisahan. Pada setiap pertemuan pada sahabat, teman, kerabat, keluarga atau kekasih, selalu diakhiri dengan perpisahan. Suasana demikian, kerap ditandai dengan penyerahan mawar putih. Itu menandakan bahwa kamu adalah orang terpenting dan dihormati oleh kerabat, sahabat atau kekasihmu.

Secara keseluruhan dari simbol mawar putih yang tangkainya patah dapat dimaknai sebagai perpisahan yang sedang terjadi yang melibatkan antara dua belah pihak, penerima pesan dan penyampai pesan. Simbol “*See you later I’m gone outta here*” menjadi tanda yang memperkuat makna perpisahan. Kalimat “*See you later*” yang

dalam bahasa Indonesia dapat diartikan “sampai ketemu lagi”, merupakan sebuah kalimat yang sering diucapkan ketika seseorang akan berpisah dimana hal ini berkaitan erat dengan tanda kelopak bunga yang terpisah sebagai indek perpisahan. Terlihat pihak penyampai pesanlah yang mematahkan mawar dan kelopak yang mawar terpisah bisa diartikan juga ada sesuatu yang tertinggal bagi penerima pesan. Sebagaimana umumnya sebuah perpisahan pastilah menimbulkan berbagai respon dan sikap.

Pada desain kedua ini, bisa dilihat bahwa warna orange menjadi warna yang paling mendominasi dalam desain, yang kemudian juga terdapat warna putih dan hitam yang digunakan untuk mewarnai tangkai dan mahkota bunga mawar. Penggunaan warna-warna cerah dalam desain ini seakan-akan kontradiktif dengan makna perpisahan yang disampaikan.

Rangkaian tanda-tanda tersebut dapat dimaknai dalam prespektif Kustom Kultur sebagai petualangan kehidupan. Kecintaan akan berkendara membuat mereka para pengendara sering berjumpa dengan orang-orang baru sepanjang perjalanan. Setiap perjumpaan pastilah ada perpisahan. Tidak semua perpisahan dimaknai sebagai sesuatu hal yang negatif. Seperti yang terlihat dari simbol mawar putih yang patah dengan warna yang cerah dan jenis huruf *Handwriting* dan *San-serif* yang dinamis menunjukkan kontradiktif dari makna perpisahan yang dramatis.

Dalam perpisahan dapat dimaknai sebagai kebebasan individu untuk menanggalkan segala bentuk ikatan yang sering melekat pada setiap hubungan. Karena didalam perpisahan dapat meninggalkan kesan dan pesan bagi para pelakunya. Menambah pertemanan dan wawasan dari individu-individu yang beragam bagi mereka yang terlibat dalam Kustom Kultur menumbuhkan jiwa-jiwa kreatif yang merindukan kebebasan.

c. Analisi Desain ” Cowboy ” (CWB)

Karya Young Jerk

Karya kedua yang akan dianalisis kali ini adalah karya desain jaket yang berjudul *Cowboy (CWB)*



Gambar 4. Desain Cowboy (CWB)

Klasifikasi tanda

Pada bagian ini akan disajikan tabel klasifikasi tanda untuk karya desain jaket karya Young Jerk berjudul *Cowboy (CWB)*. Dari hasil klasifikasi tanda diperoleh 4 bagian utama dalam desain yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 6. Struktur tanda pada Desain ”Cowboy”

No	Jenis Tanda	Data	Penjelasan
1	Simbol	<i>Deus</i>	Tanda yang identik dengan identitas <i>branding apparel</i>
2	Ikon	Kuda	Tanda dan memiliki kemiripan visual dengan objek yang diwakilinya yaitu kuda
3	Simbol	Bunga	mawar sendiri merupakan tanda konvensional
4	Ikon Indek	Dua manusia	Tanda dan memiliki kemiripan visual dengan objek yang diwakilinya yaitu <i>Cowboy</i> dan berpose menembak yang memiliki hubungan sebab-akibat

Analisis Visual

Berbeda dengan desain sebelumnya yang sangat identik dengan penggunaan model keseimbangan asimetris, pada desain ini terdapat dua bentuk keseimbangan, yang pertama terdapat keseimbangan formal antara elemen grafis manusia, kanan dan kiri, namun juga terdapat

keseimbangan asimetris jika dilihat dari sudut pandang dari atas ke bawah.

Selain terdapat perbedaan pada bentuk keseimbangan dengan desain-desain sebelumnya, pada desain kali ini juga terdapat perbedaan dalam tekanan (*emphasis*), jika pada desain sebelumnya hanya terdapat beberapa elemen grafis saja yang diutamakan dan ditonjolkan, maka pada desain kali ini, penekanan tersebut dilakukan kepada setiap elemen-elemen grafis, pada elemen grafis dua sosok manusia, yang menjadi kesatuan dengan elemen grafis kuda, yang diberikan ukuran yang proposional dan warna yang sama yaitu putih dan kuning emas. Pewarnaan tersebut juga diikuti oleh elemen grafis yang bertuliskan Deus, yang menandakan bahwa keduanya merupakan kesatuan.

Sama halnya dengan desain sebelumnya, pada desain ini juga digunakan pola penyusunan elemen grafis yang bersifat dinamis dan tidak monoton, dengan perulangan elemen grafis, bentuk dan warna. Perulangan bentuk elemen manusia dengan sudut pandang yang berbeda, dengan elemen grafis lainnya yang berbeda bentuk yaitu kuda, dengan pengulangan warna yang sama yaitu putih dan kuning emas.

Dengan sedikitnya elemen grafis yang berbentuk huruf, dan pengulangan penggunaan warna yang stabil, maka dapat diketahui bahwa dalam desain ini terdapat kesatuan yang utuh antar elemen-elemen grafisnya. Pengulangan warna putih, kuning dengan warna dasar biru memunculkan penyusunan warna yang kompleks namun tetap proporsional. Terlebih lagi hanya terdapat satu jenis huruf yaitu, *San-serif* yang dimana penyusunannya disesuaikan dengan bentuk gambar.

Analisis Makna

Gambar dua sosok manusia diatas satu kuda, dengan model pakaian serupa *cowboy* dengan masing-masing memegang setangkai bunga mawar dan berpose seolah-olah menembak menjadi tanda yang kehadirannya sangat menonjol. Tanda tersebut dapat digolongkan sebagai ikon. Pengendara kuda berpakaian *cowboy* mewakili gambaran tentang kehidupan di era *wild west* pada abad 17 – akhir 19-an. Sebuah era yang sangat identik dengan kehidupan alam liar, eksplorasi dan penjelajahan wilayah baru,

hingga identik dengan tindak kekerasan seperti adu tembak. Pada masa ini juga banyak digunakan kuda sebagai alat transportasi.

Berbeda dengan gambaran era *wild west* yang identik dengan kekerasan. Para *cowboy* tersebut berpose seakan sedang melakukan baku tembak dari arah depan dan belakang. Akan tetapi benda yang dipegang oleh *cowboy* itu bukanlah pistol. Benda yang seharusnya digunakan untuk saling menyerang tersebut diganti dengan setangkai bunga, dimana bunga mawar berwarna kuning ini menjadi tanda simbol yang merepresentasikan rasa gembira dan suka cita. Suatu hal yang kontradiktif dengan benda yang seharusnya di bawa dalam baku tembak yang dapat melukai lawannya. Pose menampak juga menjadi indeks bawah ada suatu objek yang dijadikan sasaran dari gerakan tersebut baik sasaran yang didepan maupun yang ada dibelakang. Ikon kuda dengan posisi kaki yang terangkat dan ekornya yang terurai seperti dihembuskan oleh angin yang kencang mengindekan bahwa kuda tersebut sedang berlari kencang.

Berdasarkan relasi tanda-tanda tersebut maka didapat makna sebagai berikut, dua sosok orang manusia diatas satu kuda, dengan model pakaian serupa cowboy dengan masing-masing memegang setangkai bunga mawar dan berpose seolah-olah menembak, sebagai sebuah usaha meromantisir kehidupan bebas di era *wild west* namun dengan mengabaikan kekerasan seperti adu tembak yang menjadi ciri khas dari era tersebut. Bentuk kehidupan bebas di alam liar, eksplorasi dan penjelajahan di era *wild west*, adalah hal-hal yang juga diusung dalam prespektif Kustom Kultur. Kuda yang berlali kencang dapat dimaknai sebagai kendaraan bermotor pada era ini. Kekutan kuda sekarang digunakan sebagai istila dalam kecepatan kendaraan yaitu, *Horse Power*. Kuda juga dijadikan istilah bagi kendaraan bermotor khususnya sepeda motor yaitu, Kuda Besi. Begitu banyak kedekatan dari tanda-tanda tersebut yang menandakan era *wild west* dari pengambilan istilah-istilah yang diserap sampai dari gaya hidup, fesyen yang digunakan. Kesamaan ini dapat dilihat dari gagasan mengenai kebebasan untuk memilih jalan hidup dengan berbagai macam tujuan/target dengan mencoba hal-hal baru, dan kebudayaan berkendara yang khas dengan penjelajahan.

Selain tanda ikon dan indek juga terdapat simbol “Deus”. Seperti halnya desain sebelumnya, simbol Deus digunakan sebagai penunjukan identitas brand dari Deus. Peletakkan simbol ini dibagian bawah yang mana dijadikan pijakan kuda untuk berlari yang menyimbolkan Deus sebagai tempat pelaku Kustom untuk bertemu, berbagi pengalaman dan bersenang-senang yang diwadahi oleh Deus dengan berbagi aktifitas yang dimilikinya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan sebagai berikut;

Bentuk desain Deus Ex Machina karya Young Jerk banyak menggunakan keseimbangan asimetris, dengan bentuk penekanan lebih banyak pada identitas (*branding*) dari Deus Ex Machina, identitas tersebut muncul hampir disetiap desain-desain produknya, bahkan menjadi elemen grafis yang utama dalam beberapa desainnya. Lebih jauh, desain-desain Deus Ex Machina karya Young Jerk juga banyak menggunakan irama yang dinamis dan tidak monoton. Meskipun banyak menggunakan irama dinamis, kesatuan elemen-elemen grafis dalam setiap desain masih dapat terpenuhi.

Desain Deus Ex Machina karya Young Jerk banyak menggunakan susunan tanda-tanda dari ikon, simbol dan indek. Penggunaan elemen grafis dan tipografi menjadi elemen utama pembentuk setiap desainnya. Dari ketiga desain tersebut memiliki suatu alur yang berkesinambungan. Dimulai dari desain “*I Learned How To Dance*” yang menceritakan bagaimana iblis belajar menari disambung dengan desain “*See You Later I’m Gone*” yang menjelaskan tentang makna sebuah perpisahan dan diakhiri dengan sebuah perjalanan yang tergambarkan dalam desain “*Cowboy*”. Makna dan semangat Kustom Kultur yang melekat didalam desain-desain yang dibuat membentuk suatu alur cerita menarik yang disuguhkan dengan kreatif oleh Young Jerk.

Penggunaan warna-warna cerah dalam desain dikemas secara menarik oleh Young Jerk sebagai bentuk selebrasi kerjasama antara Deus Ex Machina dan Young Jerk bertajuk kolaborasi *Capsule Artist* 2019.

Berdasarkan hasil pembahasan serta kesimpulan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka didapat saran sebagai berikut;

Penggunaan tanda-tanda yang jauh dari bentuk-bentuk umum yang dapat terlihat jelas bahwa itu adalah suatu *brand apparel* yang bertema Kustom Kultur, membuat para orang yang baru mengenal Deus sulit untuk menangkap pesan dari desain yang disuguhkan. Penggunaan elemen grafis seperti roda, helm dan spart motor akan lebih mudah untuk mengantar Kustom Kultur ke audien lebih luas lagi, sebagai pengantar masuk kedalam makna dan semangat Kustom Kultur.

Penggunaan tanda dalam setiap desain *apparel* Deus Ex Machina karya Young Jerk banyak didominasi dengan penggunaan tanda dan symbol yang menunjukkan budaya barat (Amerika) seperti *cowboy*, *devil* dan idiom-idiom asing. Sehingga perlu kiranya kedepannya untuk pasar asia pasifik bisa mengeksplor dan menggunakan tanda-tanda yang mewakili lokalitas atau budaya timur, sehingga mudah dimengerti, namun tetap pada akar kustom kultur.

REFERENSI

- Apinino, Rio. Mencari Akar Lahirnya “Kustom Kulture”, 23 Oktober 2017, <https://tirto.id/mencari-akar-lahirnya-kustom-kulture-cyTA/> , diakses pada 18 Desember 2020.
- Bara, Balchi, “Makna lukisan harimau sebagai pelengkap interior 2020”, <https://www.balchibara.com/makna-lukisan-harimau/>, diakses pada 04 Januari 2021.
- Barker, Chris. 2003. *Cultural Studies: Theory and Practice*. New Delhi: SAGE Publication.Ltd.
- Barker, Chris. 2004. *The SAGE Dictionary Of Cultural Studies*. London: Sage Publication.Ltd.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Chandler, Daniel. 2017. *Semiotics the basic*. New York: Routledge.
- Dewi, Yanti Kusuma. 2009. SIMBOL-SIMBOL SATANISME DALAM PERSPEKTIF TEORI SIMBOL ERNST CASSIRER. Jurnal Filsafat. Vol (19):

- Fatkhur, Ramadhan Arif. 2017. Perancangan Zine Automotive Artist Motor Kustom Kulture Di Yogyakarta. Skripsi Tidak diterbitkan. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Hasana, Uswatun. 2013. Mengungkap Rahasia Setan Dalam Al-Quran. *Jurnal Hermeneutika*. Vol 07 (01): 101-102.
- Kurniawan, Aditya. 2018. Perancangan Ensiklopedia Kustom Motor di Klaten dan Sekitarnya. Skripsi Tidak Diterbitkan. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia: Yogyakarta.
- Kurniawan, Anis, "Mawar Putih yang Menggoda, Filosofi dan 6 Fakta Menarik di Balikny!", <https://klikhijau.com/read/mawar-putih-yang-menggoda-filosofi-dan-6-fakta-menarik-di-baliknya/>, diakses pada 08 Januari 2021.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Kualitatif: Edisi Revisi*, Cetakan ke-22. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya Offset.
- Muflihun, Imam. 2017. Kajian Semiotis Poster Anti-Tank Karya Andrew Lumban Gaol. Skripsi Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Noth, Winfred. 1990. *Hand Book Of Semiotics*. United State Of America: Library Of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- One minute with, "ONE MINUTE WITH Dan Cassaro", <http://oneminutewith.com/dan-cassaro>, diakses pada 19 Desember 2020.
- Prasetya, Dwi. 2016. Peran Kustom Kultur Dalam Industri Kreatif Indonesia. *Urna jurnal seni rupa*. Vol 04 (01): 32-44.
- Pratama, Indra Yudha. 2013. Analisis Ilustrasi Pada Kaos Oblong Produk Jogist Yogyakarta. Skripsi Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sandigliano, Teo. "YOUNG JERKS", 23 agustus 2017, <https://wevux.com/young-jerks0047465>, diakses pada 19 Desember 2020.
- Seng, Ann Wan, 2007, *Membongkar Kesesatan Black Metal*, MQ Publishing, Bandung
- Short, T.L. 2007. *Peirce Theory Of Sign*. United State Of America: Cambridge University Press.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surfstich, "COLLECTION CALL OUT: DEUS EX MACHINA X YOUNG JERKS", <https://www.surfstitch.com/blog/all/collection-callout-deus-ex-machina-x-young-jerks.html>, diakses pada 19 Desember 2020.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wibowo, Indiwanto Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.
- Young Jerk, "about Young Jerk", <https://youngjerks.com/Info>, diakses pada 19 Desember 2020.