RETORIKA VISUAL DAN IDENTITAS: HANTU SEBAGAI SIMBOL KOMUNITAS MUSIK *UNDERGROUND* DI SURAKARTA

Albertus Rusputranto Ponco Anggoro

Abstrak. *Artikel ini menguraikan mengenai fenomena kelompok musik metal yang menghadirkan hantu sebagai retorika visual pembentuk identitas komunitasnya. Citra hantu digunakan terkait dengan sejarah kelompok musik yang tidak terlepaskan dari pengaruh black metal atau yang dikenal dengan musik underground. Komunitas musik black metal menampilkan hantu sebagai ikon kelompok. Meski kelompok musik black metal di Indonesia terpengaruh oleh kelompok di negeri lain, namun mereka memodifikasi simbol atau ikon-ikon hantu yang dipergunakan dengan citra dan citarasa lokal. Seperti kelompok musik Makam atau Bandosa yang terdapat di Surakarta, mereka menciptakan syair, perhiasan yang dipakai dalam atraksi pemanggungan, logo, foto-foto serta artikel-artikel yang diperjual belikan sarat dengan soal dunia roh-roh gentayangan yang dikenal di masyarakat Jawa. Pemakaian ikon dan simbol-simbol yang mengerikan dan menjijikkan dalam penampilan dan pementasan mereka menggugat pemahaman tentang estetika yang secara umum dipandang berlawanan. Namun justru di situlah estetika komunitas underground diciptakan dan dinikmati. Di samping itu, kreatifitas dalam ranah ini sekaligus menyalakan daya hidup tradisionalisme di tengah arus modernitas global, di antara tren kebudayaan populer.*

Pendahuluan

Praktik representasi hantu di masyarakat Jawa sudah dilakukan sejak lama. Di antaranya, yang paling sering dilakukan, adalah dengan menuturkannya. Kisah-kisah yang merepresentasikan hantu merupakan tema cerita yang sangat digemari, apalagi dituturkan ketika malam semakin larut. Percaya atau tidak dengan keberadaan hantu, kisah-kisah hantu selalu menarik; membuat orang yang mendengarkannya merinding, deg-degan, namun sekaligus menikmati. Cerita-cerita itu beredar lebih banyak daripada yang benar-benar diterima sebagai pengalaman pribadi, tetapi hal itu memang lazim terjadi. Cerita yang beredar itu mungkin saja melebih-lebihkan, tetapi itu kurang penting dibandingkan dengan kenyataan bahwa cerita-cerita itu ditanggapi secara serius. Selain dituturkan sebagai "dongeng-dongeng malam," representasi hantu juga dihadirkan pada beberapa seni tradisi kelisanan, di antaranya pada pergelaran wayang kulit. Boneka-boneka wayang yang dimainkan dikenal dengan nama wayang *setanan*. Konon, wayang *setanan* ini merupakan representasi hantu yang dipercaya "benar-benar ada" di Jawa.

Selain dalam bentuk seni tradisi kelisanan, representasi hantu juga lazim ditemukan dalam bentuk seni rupa, misalnya pada karya lukis tradisional Citro Waluyo dan gambar *umbul* , dan berbagai seni-hiburan yang lain (film layar lebar, beberapa program televisi, karya sastra dan, yang pernah marak, sandiwara radio). Dan ternyata, tidak hanya pada media seni tradisi kelisanan dan hiburan saja, representasi hantu juga muncul sebagai simbol identitas beberapa komunitas anak muda. Komunitas musik *Black Metal* di Surakarta merupakan satu di antaranya, yang menghadirkan hantu dan ikon-ikon Jawa tradisional sebagai simbol identitas komunitas.

Black Metal adalah salah satu aliran musik ekstrim metal, *underground*, yang pernah marak di Surakarta selain Metal Core, Hard Core, Grind Core, Death Metal, Gothic Metal, dan beberapa yang lain. Dibandingkan dengan yang lain, saat ini Black Metal merupakan komunitas musik *underground* yang relatif kecil. Di Surakarta hanya ada dua kelompok musik *Black Metal* yang masih menunjukkan eksistensinya hingga sekarang: Makam dan Bandoso.

Sejarah Singkat Komunitas Black Metal di Surakarta

Kemunculan Makam dan Bandoso di Surakarta merupakan dampak dari tersebarnya pengaruh *Black Metal* ke berbagai belahan bumi, pada geliat gelombang ketiga aliran musik ini pasca peristiwa Dark War (1992-1993) dan

kemunculan perkumpulan Black Metal Inner Circle (atau yang juga sering disebut Black Circle). Dark War adalah peristiwa terjadinya konflik antara komunitas Black Metal Finlandia dan Norwegia, sedangkan Black Circle adalah sekumpulan musisi Black Metal gelombang kedua di Norwegia yang terobsesi membangkitkan kembali kebudayaan pagan nenek moyang mereka, Viking, dan memupuk kebencian terhadap agama Kristen yang mereka anggap telah menindas kebudayaan asli mereka. Komunitas ini melakukan pembakaran beberapa gereja di semenanjung Skandinavia. Publisitas negatif komunitas Black Metal Skandinavian ini justru memunculkan gelombang yang lebih luas, menumbuhkan komunitas-komunitas Black Metal di beberapa negara yang lain, termasuk di beberapa kota besar di Indonesia (Jawa-Bali). Gelombang ketiga ini juga dikenal sebagai Gelombang Modern Black Metal.

Black Metal Skandinavian banyak memengaruhi komunitas Black Metal di Surakarta, meskipun sebenarnya istilah Black Metal muncul dari nama judul album yang dirilis oleh kelompok musik new wave of British heavy metal yang bernama Venom (1982). Venom (Inggris) dan Bathory (Norwegia) adalah dua kelompok musik Black Metal yang dianggap sebagai penancap tonggak kemunculan aliran musik Black Metal (gelombang pertama).

Komunitas Black Metal di Surakarta muncul belakangan setelah marak di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Malang, Surabaya dan Denpasar. Peran komunitas Black Metal Bandung cukup besar pada pemunculan komunitas Black Metal di Surakarta. Bandung sempat menjadi mercusuar komunitas Black Metal di Surakarta sampai akhirnya, pada perkembangan berikutnya, komunitas Black Metal di Surakarta merasa lebih nyaman berkegiatan bersama dengan jaringan Black Metal Jawa Timur. Meskipun tidak sesemarak kota-kota besar lainnya (Jawa-Bali), Black Metal pernah sangat mewarnai kehidupan anak muda, *metalheads*, di Surakarta.

Demam *Trash Metal* merupakan fondasi awal diterima dan merebaknya *Black Metal* di Indonesia. Membedakan metal dengan *scene* musik rock yang sebelumnya dianggap sebagai musik paling "keras"; para "penganut" metal menyebut dirinya *metalhead*, bukan *rocker*. Menurut pengakuan Jiwo, vokalis band Makam, semua anggota Makam pernah sangat menggemari Sepultura, kelompok musik Trash Metal dari Brasil, sebelum akhirnya mengenal dan beralih ke Black Metal . Kecintaan mereka terhadap kelompok musik Trash Metal ini terlihat pada penamaan kelompok mereka Makam (dan sebelumnya Sucker Grave) yang terjemahannya senada dengan Sepultura: kuburan.

Sejak tahun 2007 Black Metal di Surakarta mulai surut. Semakin populernya varian musik underground ekstrim metal lain di kalangan *metalheads* Surakarta membuat Black Metal meminggir. Dibanding dengan bentuk aliran musik *underground* yang lain Black Metal ini akhirnya dianggap ketinggalan jaman, baik dari segi teknik permainan musiknya, maupun simbol-simbol visual yang dimunculkan. "Hari gini masih setan-setanan?" kata Aji menirukan kesan miring beberapa teman underground di Surakarta . Sekarang hanya tinggal dua kelompok musik Black Metal yang tersisa di Surakarta: Makam dan Bandoso.

Makam dan Bandoso dikenal sebagai dua kelompok musik Black Metal yang mensintesakan simbol-simbol identitas Black Metal dengan representasi hantu dan ikon-ikon Jawa tradisional sebagai simbol identitas mereka. Simbol-simbol tersebut mereka ekspresikan dalam berbagai produk visual mereka, baik fesyen panggung maupun produk-produk ikonik mereka (*artwork* pada *merchandise*, logo kelompok, foto kelompok). Sintesa ini terasa ganjil, janggal, namun justru itulah kekuatan mereka.

Simbol Identitas Makam dan Bandoso

Logo Makam mengalami empat kali perubahan. Logo pertama tidak terpublikasikan. Baru logo kedua yang mulai dipublikasikan. Logo kedua ini merepresentasikan pengalaman Jiwo melihat larik-larik cahaya di antara gerumbulan pohon yang dipercayainya sebagai kehadiran hantu Banaspati. Logo Makam yang ketiga merujuk pada ikon-ikon perlawanan True Norwegian Black Metal (*anti human-anti life*) dengan memasukkan ikon di luar tradisi simbol Black Metal, The Vitruvian Man (drawing karya Leonardo Da Vinci), dalam posisi terbalik. Penggunaan ikon di luar tradisi simbol identitas komunitas Black Metal juga muncul pada logo sekunder kelompok ini: ikon burung gagak reraton. Visualisasi logo Makam yang keempat dipengaruhi oleh Darkthrone, kelompok musik Black Metal dari Norwegia. Logo kedua kelompok ini sama-sama merepresentasikan badai: Darkthrone merujuk pada blizzard beast, badai salju yang biasa terjadi di Norwegia, sedangkan Makam merujuk pada cleret tahun, badai yang terjadi di beberapa tempat di pedesaan Jawa. Logo Makam dari yang pertama dipublikasikan hingga sekarang selalu merepresentasikan kekuatan alam. Banaspati, salah satu ide visual logo mereka, pun dimaknai sebagai bagian dari kekuatan alam.

Semua artwork produk merchandise yang diterbitkan Makam menggunakan ikon-ikon Jawa tradisional. *Artwork* seri *Ram of Java*

merupakan hasil modifikasi dan sintesa antara mitologi dewa kesuburan dalam kebudayaan Babilonia, *Ram of Mendes*, dengan mitos kesuburan dalam kebudayaan Jawa (Dewi Sri), sedangkan *artwork* pada semua seri Kayon adalah hasil modifikasi dari kayon atau gunungan dalam wayang kulit.

Selain berbagai seri Kayon, *artwork* seri Garuda Taksaka dan Kumbokarno juga merujuk pada wayang kulit. Artwork seri Garuda Taksaka merupakan gabungan imaji burung Garuda dan ular dalam wayang kulit, sedangkan seri Kumbokarno merujuk pada sosok Kumbokarno, raksasa, dalam epos Ramayana (wayang kulit). Raksasa dan binatang merupakan karakter keperwiraan yang berbeda dengan keperwiraan tokoh-tokoh protagonis pada umumnya. Karakter keperwiraan alternatif ini, sebagaimana idealitas priyayi yang tersurat dalam serat Tripama, menginspirasi terciptanya kedua *artwork* tersebut.

Artwork seri Surya Majapahit dan Jatayu merupakan upaya Makam meniru komunitas Black Metal Skandinavian, dengan memanfaatkan ikon-ikon kebudayaan yang mereka pandang sebagai ikon kejayaan Jawa. Makam merepresentasikan ikon-ikon identitas Jawa pada era kerajaan Hindu, era yang mereka anggap sebagai puncak kejayaan bangsa Jawa. Sedangkan pada seri *Sotya Kalimah* (modifikasi simbol pentagram terbalik) dihadirkan kaligrafi aksara Jawa yang membentuk imaji kepala kambing di tengah pentagram. Setiap kata dalam kaligrafi tersebut menunjuk pada keempat elemen alam, keempat kiblat *danyang* dan satu pusat: *papat kiblat lima pancer* dengan mendudukkan karaton Kasunanan Surakarta sebagai situs keramat pusatnya.

Sejak awal berdirinya, Makam sudah menggarap fesyen panggung mereka. Jubah hitam berkerudung dengan menggunakan *corpsepaint* adalah fesyen panggung Makam yang pertama (1995). Dua tahun kemudian fesyen panggung mereka berubah. Kalau sebelumnya terinspirasi oleh kelompok Testament (Amerika Serikat), kali ini rujukan mereka adalah Cradle of Filth, kelompok musik dari Inggris: Jiwo berdandan serupa Drakula, lengkap dengan *corpsepaint* dan kesan lumuran darah di mulutnya.

Pada antara tahun 1997-1999 Jiwo mengenakan lagi jubah hitamnya (sebagai *cape* berkerudung). Jiwo, dengan mengenakan *cape* berkerudung, *wristband* dan *armor* artificial, berdandan seolah-olah seorang prajurit Viking. Tahun berikutnya fesyen panggung Makam berubah lagi, dan tetap merujuk pada kode-kode fesyen Black Metal Skandinavian. Tahun 2000-2006 Jiwo

sempat hanya bertelanjang dada dan tanpa *corpsepaint* (tetap menghadirkan *gimmick* darah di sekitar mulut) ketika beraksi di atas panggung.

Pada perhelatan musik Smash Your Ass (16 September 2006) di Solo Radio FM, Jiwo mengenakan kostum panggung yang secara teknis lebih artistik penggarapannya. Kostum ini kemudian disempurnakan lagi dengan menambahkan *body protector* Kendo sebagai *armor*. Fesyen panggung ini tidak lagi digunakan setelah perhelatan musik Jakarta Black Fest II (4 Desember 2011) di Bulungan, Jakarta. Pada perhelatan musik Rock in Solo VI (13 Oktober 2012) di Alun-alun Utara Karaton Kasunanan Surakarta, kelompok ini menghadirkan fesyen panggung mereka yang terbaru, fesyen panggung yang visualisasinya lebih sederhana namun terasa sangat kuat retorika simbolnya.

Makam membuat imaji foto pertama kali pada tahun 1995. Mereka mengimitasi pose kelompok The Testament (pada imaji sampul album musik kelompok ini): berdiri berjajar lima, mengenakan jubah hitam berkerudung dengan salah satu orang, yang berdiri di tengah, memegang Satanic Bible. Sepuluh tahun berikutnya Makam baru membuat imaji foto lagi. Mereka berpose seperti kelompok-kelompok musik populer pada umumnya, namun dengan memberi tekanan pada penghadiran ikon keris (pose Jiwo memegang sebilah keris).

Menjelang keberangkatan Makam ke Malaysia, dalam proyek Manikamaya Ekspedisi Pamalayu 2009, Jiwo membuat imaji foto. Dia membuat foto ini sebagai arahan fesyen panggung yang digunakan oleh vokalis penggantinya sewaktu pentas di Malaysia (Jiwo tidak turut berangkat ke Malaysia). Imaji foto Jiwo ini merepresentasikan sesosok hantu prajurit Jawa yang sekaligus *metalhead*. Sepulang dari Malaysia Makam kembali membuat imaji foto dengan masing-masing orang memakai beskap, mengenakan kain jarit, memakai keris, menyelipkan samir (selempang) di pinggang, bercelana hitam dan bersepatu boot. Kelompok ini sekarang banyak membuat imaji foto untuk berbagai keperluan mereka: promosi, pembuatan *merchandise* dan berbagai keperluan official lainnya.

Kelompok Black Metal kedua di Surakarta, Bandoso, membuat logo pertama mereka pada tahun 2004, berupa tulisan nama kelompok yang ditulis dengan menggunakan tipografi *Minion Pro Medium*. Tahun 2009 logo kelompok ini berubah. Namun logo Bandoso yang kedua ini justru menuai banyak kritik dari sesama komunitas ekstrim metal di Surakarta: visual logonya terlalu mirip dengan logo Behemoth, kelompok musik Black Metal dari Polandia. Menerima kritik tersebut, Bandoso memodifikasi lagi

logo kelompoknya. Tipografi hurufnya diolah lagi (meskipun masih dalam ragam yang sama) dan diberi tambahan imaji kepala kambing di bawah tulisan nama kelompok. Visualisasi imaji kepala kambing ini dipengaruhi oleh imaji kepala robot pada film Transformers.

Pengaruh film pada produk ikonik Bandoso tidak hanya terlihat pada ikon kepala kambing ini saja. Imaji foto (pose) kelompok pada sampul CD album musik mereka yang terbaru, Semesta Paradoks, juga dipengaruhi oleh imaji pose para superhero The Avengers (pada berbagai *merchandise* dan media publikasi film ini). Tahun 2009 Bandoso mulai merintis produk *merchandise*. Awalnya mereka bekerjasama dengan beberapa perusahaan *clothing*. Perusahaan-perusahaan inilah yang merilis produk-produk *merchandise* mereka. Perusahaan *clothing* (*distro*) pertama yang bekerjasama dengan Bandoso adalah Belukar. *Distro* ini merilis kaus seri Rage of the Reaper. Setelah itu ada Helleluyah (seri Mystical Beat dan Tikaman Napsu), Alpha Omega Merch (seri logo Bandoso) dan Cock Off! (seri ulang tahun Bandoso: Eleven Years). Tapi Bandoso sering merasa kurang puas dengan *merchandise* yang dikeluarkan perusahaan rekanan mereka. Bandoso merasa identitas dan visi mereka sering kurang terepresentasikan pada produk-produk *merchandise* tersebut.

Bandoso berniat merilis sendiri produk-produk *merchandise* mereka. Ulang tahun Bandoso ke-12 adalah momentum kelompok ini secara serius memproduksi *merchandise* mereka sendiri. Bandoso memasukkan ikon-ikon Jawa tradisional pada *artwork* kaus ulang tahun ke-12 ini, di antaranya ikon keris dan angka dalam aksara Jawa. Sejak itu mereka berencana selalu memasang ikon-ikon Jawa tradisional dalam setiap *artwork* visual mereka. Hal itu terwujud pada sampul CD album Bandoso yang terbaru, Semesta Paradoks (2012), dimana mereka menghadirkan ikon *jarit* (atau kain batik), keris, serta menuliskan sebuah kalimat dalam bahasa Jawa dengan menggunakan aksara Jawa, meskipun terdapat kesalahan di sana-sini: '*wolak walik manungsa ing jaman kalebandu*'.

Tahun 2009 Bandoso juga mulai serius menggarap fesyen panggung mereka. Bandoso menggunakan kode-kode fesyen Black Metal pada fesyen panggung mereka dengan selektif. Mereka memilih mana yang menurut mereka bisa bisa digunakan dan mana yang tidak. Sabuk selongsong peluru (*bullet belt*), yang pernah menjadi aksesori wajib pada fesyen panggung mereka, sekarang tidak lagi mereka gunakan. Bandoso merasa penggunaan sabuk ini sekarang tidak banyak manfaatnya, bahkan cenderung mengganggu kenyamanan mereka saat beraksi di atas panggung.

Apabila dipandang dari perspektif kajian budaya, Makam dan Bandoso merupakan subkultur anak muda, sekaligus bagian dari kebudayaan populer. Mereka menjadi konsumen aktif tren simbol identitas Black Metal dan merujuknya -memodifikasinya- sebagai gaya. Makam dan Bandoso mengada oleh gaya meskipun dalam bentuk tiruan yang tidak lagi mengandung pesan tersembunyi: gaya sebagai bagian dari mode fesyen. Apa yang dilakukan kedua band itu dapat dideskripsikan sebagai *bricolage*. *Bricolage* simbol adalah pengambilan berbagai objek atau komoditi, yang masing-masing sudah dimuati makna, untuk direkontekstualisasi, ditata ulang dalam suatu *ensambel* simbolik, sehingga makna-makna sebelumnya tersubversi dan muncul makna dan pesan baru. Pemunculan berbagai ikon wayang kulit dan ikon-ikon tradisional Jawa yang lain, *The Vitruvian Man* terbalik, representasi cahaya, *body protector* Kendo, pose heroik ala kelompok lakon The Avengers, ikon kitab serta berbagai simbol perlawanan dan identitas Black Metal pada berbagai produk visual (ikonik dan fesyen) Makam dan Bandoso adalah proses *bricolage* simbol kedua kelompok tersebut dalam membangun simbol identitas mereka.

Bricolage simbol Makam dan Bandoso tidak akan ada artinya kalau tidak *homolog* dengan musik yang dimainkan, citra diri kelompok, kegiatan, jejaring komunitas dan kepedulian pokok mereka sebagai satu kesatuan yang terstruktur. Struktur pada subkultur yang memiliki karakter oleh keteraturan ekstrim: setiap bagiannya secara organik berkaitan dengan bagian lain dan melalui kecocokan antar bagian inilah anggota subkultur mengartikan dunia. Makam dan Bandoso muncul dan tumbuh dalam tren subkultur anak muda (*Black Metal*), namun konsep *bricolage* dan homologi pasca otentisitas memungkinkan keduanya memunculkan kekhasan mereka. Makam dan Bandoso merupakan bagian dari komunitas *Black Metal* dunia sekaligus tren dalam kebudayaan populer.

Retorika Simbol Identitas dalam Estetika Kengerian

Pada paparan data di atas, simbol visual identitas Makam dan Bandoso saya baca dengan menggunakan pendekatan *studium*. Data-data tersebut saya lihat secara rinci; saya pisahkan unsur-unsur –*a series of discontinuous signs*– dari keseluruhan visual. Saya tentukan kode-kode pada objek visual berdasarkan ketertarikan. Ketertarikan yang membangkitkan rasa suka tapi tidak sampai jatuh cinta. *Studium* sejajar dengan saat perseptif, ketika kita meraba-raba, mengeksplorasi dan mencocokkan kode-kode dalam diri kita dengan kode-kode yang ada dalam objek visual, sedangkan *punctum* adalah saat kita bergerak dan berhenti pada titik yang menggemaskan

kita dan merefleksikannya dengan bahasa sendiri sejauh itu membantu mengembangkan subjektivitas kita. *Studium* selalu terkodekan, dan *punctum* yang merusaknya. Kita mengonsentrasikan perhatian pada detail-detail bisu (*partial*) yang sebenarnya bukan fokus perhatian dan atau bahkan kecacatan (noda) yang tidak disengaja namun justru membangkitkan *desire* atau *mourning* yang mendalam.

Studium dan *punctum* adalah dua konsep pendekatan yang diperkenalkan oleh Roland Barthes (2000) untuk mengapresiasi fenomena visual. Semiotika ini merupakan perkembangan dari konsep retorika dalam semiotika konotasi (yang disusunnya dengan pendekatan struktural). Semiotika konotasi ini dikoreksinya dengan menengok kembali pendekatan "fenomenologis" yang disebutnya fenomenologi sinis.

Dari sekian banyak data visual simbol identitas Makam dan Bandoso (studium) ternyata hanya ada tiga titik (*punctum*) yang menggelisahkan dan menggemaskan saya: fesyen panggung Jiwo (Makam) pada perhelatan Rock in Solo VI, representasi Banaspati sebagai ide visual logo Makam dan produk ikonik (*artwork*) yang disematkan pada kaos ulang tahun Bandoso yang ke-12. Dalam hal ini, posisi saya bukan sebagai pengamat yang sedang berhadapan dengan berbagai realitas visual tersebut, tetapi saya berada di antaranya (*correspond*), kemudian menuliskan imajinasi-imajinasi baru berdasarkan realitas visual yang nyata. Ada yang terasa ganjil pada visualitas ketiga titik tersebut, namun justru keganjilan tersebutlah yang jadi kekuatan Makam dan Bandoso. Dengan demikian, tak salah jika dikatakan *punctum* adalah jantung retorika.

Analisa retorik ini merupakan pisau bedah untuk mengenali kondensasi kekuatan (metafora) dan retorika simbol identitas Makam dan Bandoso. Sedangkan untuk memahami estetika simbol identitas keduanya, sebagai pintu masuk saya gunakan teori estetika kengerian. Estetika kengerian ini saya adaptasi dari konsep estetika kejijikan (*disgust*) yang dikembangkan oleh Menninghaus. Dalam estetika ini, keindahan tidak hanya dapat dipersepsi pada apa-apa saja yang memang indah. Keindahan juga dapat terbangun atas dasar *mixed sensation*, campuran dari berbagai sensasi, termasuk bahkan sensasi yang berlawanan dengan apa yang secara umum dianggap sebagai keindahan. Inilah yang memungkinkan munculnya kenikmatan atas sensasi kengerian. Kant menyebutnya sebagai kenikmatan keindahan yang lain, yang sublim.

Sensasi kengerian adalah sebuah *strong sensation* , sensasi yang teramat sangat kuat, yang membuat orang merinding dan bahkan mungkug-

mungkug (Jawa: semacam rasa mual) serasa mau muntah. Sensasi kengerian ini bisa masuk dalam ranah seni hanya kalau sudah dalam bentuk metafora. Metafora kengerian yang masih tetap "berbahaya" sebab dibentuk oleh tiruan-tiruan artistik dan atau metonimi-metonimi sensasi kengerian.

Fesyen panggung Jiwo pada perhelatan Rock in Solo VI sebenarnya secara teknis tidak terlalu istimewa namun hampir di setiap detail bagian-bagiannya menyedot perhatian. Hampir semua konotator ini menghadirkan sensasi kengerian. Kesan wajah keriput nenek tua yang bersaput bedak dan bibir yang terlalu merah (oleh belepotan kecoh sirih) dengan matanya yang cowong, gelap, dalam kesehari-harian adalah lawan dari kecantikan. Ingatan akan sensasi tersebut ditambah dengan informasi tentang *corpse-paint* (representasi wajah pucat mayat) membuat konotator ini (dandanan dan *make up* Jiwo) tidak lagi hanya menjadi metafora mayat hidup yang mengerikan, tetapi juga kengerian yang mengenaskan. Darah gimmick yang belepotan di mulut dan membercak di beberapa bagian tubuh adalah tiruan artistik dari sensasi kengerian. Bercak dan leleran darah pada tubuh ini menjadi metafora dari kesakitan, penderitaan, perjuangan, kengerian, ketercekaman dan kekejaman. Bau anyir darah yang "tercium" dalam ingatan menjadikan metafora ini terasa lebih mengerikan. Metafora kengerian pada darah *gimmick* ini tidak hanya dibangun oleh tiruan artistik saja tetapi juga dari material yang digunakan. Air ludah hasil kunyahan sirih (kecoh) yang digunakan sebagai tiruan artistik, darah *gimmick*, adalah metonimi kejijikan.

Sumping kudhup merupakan aksesori penting dalam kostum tari tradisional Jawa, yaitu tari kraton gaya Yogyakarta. Penghadiran sumping kudhup pada fesyen panggung Jiwo memunculkan kejanggalan; sumping ini digunakan di luar fungsi simboliknya dan dipertemukan dengan fesyen panggung musik ekstrim metal yang berbeda sama sekali kode fesyennya.

Kaus hitam tanpa lengan yang sengaja dicabik-cabik, cut up, adalah metafora berikutnya. Kaus yang dicabik-cabik ini menguat metafora kengeriannya setelah ditambah bercak-bercak darah *gimmick* di atas kain kausnya. Cabik-cabik ini adalah metafora dari kesakitan dan perjuangan yang berdarah-darah. Keseluruhan metafora kengerian ini merupakan estetika fesyen panggung Jiwo. Dari konotator-konotator inilah retorika visual simbol identitas Makam pada fesyen panggung dibangun di atas strong sensation yang digali dari sensasi tergelap manusia (*the darkest sensation*) yang memendar cahayanya dalam "seni rupa".

Kisah hantu sebagai sebuah pengalaman perjumpaan dengan yang "menyeramkan" bukan hal yang mudah untuk didiskusikan. Banyak

yang mempercayai keberadaannya namun tidak sedikit pula yang menganggapnya sebagai khayalan belaka. Terlepas percaya dengan keberadaan hantu atau tidak, berbagai bentuk representasi hantu hampir selalu bisa membangkitkan *the darkest sensation*: ketakutan, ketegangan, kejijikan, kengerian dan sebagainya. Banaspati adalah satu di antara banyak jenis hantu yang dikenal oleh masyarakat Jawa, yang dikisahkan dan juga divisualisasikan. Representasi Banaspati pada karya-karya seni rupa tradisional biasanya memposisikan metafora sebagai penjaga moral, sebagai pembawa-penyampai nilai: simbol-simbol kengerian yang artistik, yang indah, dimunculkan untuk menyadarkan orang agar menjauh dari sifat-sifat jahat. Di sini kengerian tidak diijinkan menghadirkan sensasinya kecuali dalam metafora yang indah. Sebaliknya, dalam tradisi tutur (*non visual*) Banaspati tetap direpresentasikan sebagai hantu yang menyeramkan, mengerikan dan sangat imajinatif. Di dalam "*mere idea of imagination*" inilah Banaspati membangkitkan sensasi kengerian. Sensasi kengerian Banaspati ini nyata, selalu nyata, namun sekaligus "hanya ide." Sulit untuk membuktikan bahwa rasa takut terhadap kemengadaan hantu ini benar-benar sebuah sensasi yang digali dari rasa takut atau ingatan rasa takut atas perjumpaan yang sesungguhnya.

Banaspati, dalam tradisi tutur, sangat kuat membangkitkan sensasi kengerian. Hantu ini dikenal di masyarakat (Jawa) dalam bentuk kisah; representasi konstruksionis dari sesuatu yang menyeramkan. Representasi Banaspati menjadi metafora dari sensasi-sensasi kengerian. Metafora kengerian inilah yang digunakan Makam sebagai ide visual logo –kedua dan ketiga- kelompok mereka: retorika simbol identitas Makam. Kekuatan retorik ide visual ini dibangun tidak hanya oleh metafora kengerian saja tetapi juga oleh perlawanannya terhadap rasionalitas modern. Dalam rasionalitas modern hantu dianggap tidak masuk akal dan kacau. Ketidakmasukakalan, kekacauan dan kengerian inilah kekuatan simbol identitas Makam. Retorika ini menjadi lebih mengerikan sebab selain membangkitkan sensasi kengerian hantu juga telah menciptakan "hantu" yang lain, ketidakmasukakalan, yang ditolak oleh rasionalitas modern.

Kaus seri ulang tahun Bandoso ke-12 adalah *merchandise* ulang tahun sekaligus "pamflet": pernyataan kemengadaan mereka di dunia musik *underground*. Imaji simbol *freemason* dan imaji tengkorak bertanduk –simbol identitas komunitas *Black Metal* Skandinavia– mereka gunakan sebagai bagian dari elemen visual *artwork* ini. Simbol-simbol tersebut dalam tradisi simbol komunitas *Black Metal* adalah sebuah pernyataan perlawanan yang kuat terhadap kebudayaan dominan. Kekuatan simbol ini terlihat pada

metafora kengeriannya. Tapi tidak dalam visual artwork kaus merchandise ulang tahun Bandoso ini. Kedua simbol tersebut dihadirkan dalam kaidah desain grafis yang sederhana dan rapi. Begitu juga imaji-imaji lain yang digunakan (ikon keris, kitab yang diacungkan dan angka '12' yang ditulis dalam aksara Jawa).

Ikon tengkorak manusia tidak selalu digunakan sebagai simbol keseraman atau simbol maut tapi juga simbol kesucian. Kultus tengkorak merupakan salah satu agama tertua di dunia. Hari-hari ini ikon tengkorak bahkan juga digunakan sebagai bagian dari mode fesyen, tren dalam gebyar kebudayaan populer yang menyenangkan. Dan rupanya ikon tengkorak bertanduk (dan simbol *freemason*) dalam *artwork* kaus ulang tahun Bandoso ini merupakan bagian dari mode fesyen ini: tren simbol identitas komunitas Black Metal. Imaji keris dalam artwork ini adalah praktik pemakaian begitu saja imaji-imaji simbol yang sebenarnya tidak saling cocok. Keris lebih dikenal sebagai simbol identitas kebudayaan Jawa, bagian dari simbol kebudayaan dominan. Begitu juga dengan ikon kitab. Meskipun dalam visualisasinya digambarkan dibawa dengan tangan teracung, ikon kitab ini condong menjadi simbol kebudayaan dominan daripada simbol semangat perlawanan. Ikon angka '12'. Aksara Jawa, yang digunakan untuk menuliskan (imaji) angka '12' pada *artwork*, dalam kesehari-harian "hanya" dikenal sebagai salah satu simbol identitas Jawa yang artifisial. Seperti halnya ikon keris, aksara Jawa pada *artwork* ini terlihat sebagai tanda visual yang kuno. Dan tentu saja, ketiga ikon ini bukan bagian dari tradisi simbol identitas *Black Metal*. Keseluruhan imaji yang digunakan pada visual *artwork* kaus ulang tahun Bandoso ini ternyata tidak merepresentasikan kengerian. *Visual artwork* pada merchandise ini agaknya memang diupayakan dibuat seartistik mungkin. Apa-apa saja yang seharusnya memunculkan ketercekaman, kengerian dan ketakutan terluruhkan oleh eksekusi kreatif *artwork* yang rapi.

Konsep kreatif *artwork* kaus ulang tahun Bandoso ini sebenarnya hampir mirip dengan gaya pemberontakan subkultur *Punk*. Bedanya, subkultur *Punk* menggunakan metonimi kejijikan dan tiruan artistik untuk membangun metafora kejijikan pada "karya seni"nya, sementara artwork pada kaus ulang tahun Bandoso ini justru dikemas sebagai sebuah karya seni grafis yang terlalu sederhana dan terlalu rapi. Kesederhanaan dan kerapian yang justru menyamarkan kengerian-kengerian yang sebenarnya hampir muncul dalam bricolage dan homologi. Tapi "kegagalan" inilah kekuatan retorik simbol identitas Bandoso: metafora yang malas membangkitkan sensasi kengerian akhirnya justru menjadi metafora kengerian itu sendiri. Kesederhanaan dan

kerapian yang berlebihan pada tampilan visual artwork kaus ulang tahun Bandoso ini mengerikan: kengerian dalam keindahan.

Estetika Kengerian sebagai Kebangkitan Postradisionalisme

Selain membangkitkan sensasi kengerian, penghadiran ikon-ikon Jawa tradisional dalam simbol identitas Makam dan Bandoso ini ternyata juga membangkitkan postradisionalisme. Inovasi kreatif yang dilakukan Makam dan Bandoso menyalakan daya hidup tradisionalisme di tengah arus modernitas global, di antara tren kebudayaan populer. Modernitas selama ini selalu meminggirkan apa-apa yang tradisional. Menganggapnya ketinggalan jaman dan menjadikannya lawan (oposisi biner). Namun Giddens, dalam kajiannya tentang masyarakat postradisional, menunjukkan bahwa apa-apa yang tradisional ternyata tidak sepenuhnya hilang. Apalagi saat modernisme diidentikkan dengan "Barat". Tradisionalisme direkonstruksi berdasarkan masa sekarang, dalam kepentingan sekarang; pengulangan-pengulangan yang bukan berarti mempertahankan masa lalu melainkan melanjutkan pengalaman. Tradisi ini dibangun kembali sesuai dengan semangat zaman sekarang. Di antaranya juga yang berkait dengan globalisasi. Tradisi, dalam postradisionalisme ini, melakukan negosiasi dengan globalisasi. Saling menginterogasi. Karenanya, Gidden bahkan menyebut masyarakat postradisional sebagai masyarakat global yang pertama.

Kebangkitan postradisionalisme ini melengkapi penikmatan estetika kengerian Makam dan Bandoso, dan membuat orang-orang, terutama yang merasa berkebudayaan Jawa, tergila-gila dengan simbol identitas keduanya. Maka penikmatan tersebut bukan hanya disebabkan oleh kekuatan sensasi kengeriannya saja, tetapi juga oleh kuatnya harapan yang ditawarkan: memendarnya simbol-simbol identitas Jawa yang berasal dari praktik penggunaan ikon-ikon Jawa tradisional dalam estetika (kengerian) simbol identitas Makam dan Bandoso.

Daftar Pustaka

B. Calne, Donald. (2004). *Batas Nalar: Rasionalitas dan Perilaku Manusia*. Tr.Parakitri T. Simbolon. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Barthes, Roland. (2000). *Camera Lucida*. Tr. Richard Howard. London: Vintage Books.

Benu Wibi Winarko, Ibnu. (2010). *Gambar Oemboel Indonesia*. Yogyakarta: Penggemar Toelen Gambar Oemboel.

Giddens, Anthony. (2003). *Masyarakat Post-Tradisional*. Tr.Ali Noer Zaman. Yogyakarta: IRCiSoD.

Hall, Stuart (ed.). (2003). *Representation: Cultural Representations and Signifiying Practices*. London: Sage Publication.

Hebdige, Dick. (2000). *Asal-Usul & Ideologi Subkultur Punk*. Tr. Ari Wijaya. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.

Hermanu dkk. (2010). *Pameran Gambar Umbul II: Thong-Thong Shot*. Yogyakarta: Bentara Budaya Yogyakarta.

Kartodirdjo dkk., Sartono. (1987). *Perkembangan Peradaban Priyayi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Menninghaus, Winfried. (2003). *Disgust: The Theory and History of a Strong Sensation*. Tr.Howard Eiland dan Joel Golb. Albany: State University of New York Press.

Stange, Dr. Paul. (1998). *Politik Perhatian: Rasa Dalam Kebudayaan Jawa*. Tr. Tim LKiS. Yogyakarta: LKiS.

Sunardi, St. (2002). *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Kanal.

Internet:

Azizalfian, Sejarah Musik Underground di Indonesia, http://gudangartikel.net/discussion/536/sejarah-musik-underground-indonesia/p1#ixzz1t6nhvumG, diunduh pada 26 April 2012.

Black Metal, http://gilangmrbean.blogspot.com/2011/04/black-metal.html, diunduh pada 24 April 2012.

Death's Head Symbol, http://www.designboom.com/history/death.html, diunduh pada 15 Mei 2013.

Modern Black Metal, http://www.supri-online.com/category/artikel/page/2/, diunduh pada 24 April 2012.

Sejarah Black Metal, http://metalisir.forumotion.net/t9-black-metal, diunduh pada 24 April 2012.

Sejarah Singkat "Black Metal", http://www.myspace.com/eep666/blog/436452227, diunduh pada 12 April 2012.