

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Musik merupakan ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk konsep pemikiran, wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni serta mempunyai suatu bentuk pada ruang waktu. Lalu dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan hidupnya sehingga dapat dimengerti juga dinikmati. Begitu yang dikatakan oleh Suhastjarja, seorang dosen senior dari Fakultas Kesenian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Di zaman sekarang musik sendiri tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan masyarakat karena kebanyakan orang mendengarkan musik dalam segala macam kegiatan dan suasana hati. Musik pun kini sudah menjadi sebuah hal yang menjanjikan karena kini sudah menjadi sebuah industri yang besar. Industri musik adalah segala jenis usaha dan kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan dan pertunjukan karya seni musik. Industri musik pada umumnya terbagi menjadi dua dalam pengembangannya, yang pertama yaitu industri musik *mainstream* yang dimana secara keseluruhannya dibawah naungan perusahaan rekaman besar baik dari segi pengaturan nada musik, karakter, manajemen hingga ke penjualannya. Lalu kedua adalah Industri musik *indie* dimana sebuah grup atau individu yang memainkan musik-musik yang kurang laris di para pendengar musik *mainstream* namun kualitas musiknya tidak kalah dalam hal kualitas dengan musik-musik *mainstream* sehingga mereka bergerak secara mandiri memperkenalkan, mempublikasikan dan menjual karyanya.

Bandung yang direncanakan oleh Walikota Ridwan Kamil sebagai “Kota Musik” pada Mei 2016 lalu karena perkembangan musiknya yang pesat dan telah melahirkan band-band *indie* yang sukses baik nasional maupun internasional, mulai dari band *Pure Saturday*, *Puppen*, *Burgerkill*, *KOIL*, *Jasad*, *Mocca*, *The S.I.G.I.T*, dan *Rocket Rockers*.

Pesatnya perjalanan Industri musik *indie* di Kota Bandung yang sangat baik ditandai dengan mulai bermunculannya album dari band-band *indie* mulai tahun

2000an yang hingga sekarang sudah berjumlah ratusan. Band-band tersebut melahirkan bermacam genre salah satunya adalah *pop punk*. Setelah melakukan wawancara kepada seorang pengamat dan jurnalis musik Idhar Resmadi, genre ini muncul pada tahun 1997, Sendal Jepit adalah band yang mengawali *pop punk* di Kota Bandung setelah mereka mengeluarkan album *self-titled*nya pada tahun tersebut. Setelah album itu muncul, di Kota Bandung ramai oleh band-band beraliran *pop punk* yang juga turut serta merilis album mereka dan meramaikan genre *pop punk* ini seperti *Rocket Rockers*, *Closehead*, *Disconnected* dan masih banyak lagi. Band-band tersebut sering meramaikan panggung-panggung dan acara-acara *skateboard* yang sedang *trend* pada awal tahun 2000an. Acara-acara musik, terutama musik *pop punk* yang dekat dengan *skateboard* sering di sponsori oleh brand-brand terkenal seperti Volcom dan Macbeth, hingga memancing industri kreatif di Bandung untuk melahirkan beberapa brand-brand yang baru contohnya *Peter Says Denim* yang sering menjadi sponsor dalam acara-acara musik. Namun setelah tahun 2013 *pop punk* di Bandung cenderung meredup, bersamaan dengan acara *skateboard* dan brand-brand yang menjadi sponsornya, beberapa dari band-band tersebut pun menjadi vakum bahkan hilang begitu saja. Hanya beberapa band saja yang bisa berhasil bertahan dengan susah payah dengan genre *pop punk*, seperti *Rocket Rockers*, *Closehead* dan *Hoolahoop*.

Menurut Idhar Resmadi (2008:52) kesadaran orang Indonesia pada dokumentasi masih rendah, terutama pada musik dengan genre *pop punk*. Ini dirasakan karena kurangnya referensi sejarah yang tak jelas kebenarannya dan kurang referensial bagi era sesudahnya, yang menjadi kerugian besar bagi generasi-generasi sesudahnya. Akibatnya para remaja di Kota Bandung yang kurang mengetahui mengenai perkembangan musik *pop punk* di kotanya sendiri. Padahal dokumentasi sangat diperlukan untuk memberi tahu bagaimana kondisi musik pada masa tersebut. Maka dari itu diperlukanlah sebuah media informasi mengenai kondisi industri musik *indie* di Kota Bandung terutama mengenai genre *pop punk* yang pernah meramaikan panggung dan industri kreatif yang ada di Kota Bandung ini.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini :

1. Kesadaran orang Indonesia pada dokumentasi masih rendah terutama mengenai perkembangan musik.
2. Musik *pop punk* di Kota Bandung cenderung meredup bersamaan dengan acara skateboard dan brand-brand yang menjadi sponsornya.
3. Belum adanya sebuah media informasi mengenai sejarah dan perkembangan industri musik *indie* di Kota Bandung terutama mengenai genre *pop punk*.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari beberapa masalah yang sudah diidentifikasi dapat dirumuskan suatu masalah yang dapat diselesaikan dengan menggunakan keilmuan Desain Komunikasi Visual, yaitu :

Bagaimana cara untuk menginformasikan sejarah dan perkembangan industri musik *indie* dengan genre *pop punk* di Kota Bandung ?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Untuk tidak membuat masalah yang dibahas meluas, penulis memberikan fokus mengenai permasalahan dalam penelitian yang dilakukan :

1. Apa  
Musik *pop punk* yang pernah meramaikan dan membangkitkan semangat bermusik di Kota Bandung, tetapi banyak remaja yang kurang mengetahui mengenai perkembangan musik *pop punk* tersebut.
2. Siapa  
Masyarakat Kota Bandung terutama remaja pada umur 18-25 tahun.

3. Kapan

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Januari 2016 hingga Juni 2016.

4. Dimana

Penelitian dilakukan di Kota Bandung.

5. Kenapa

Belum adanya media informasi mengenai musik *pop punk* di Kota Bandung.

6. Bagaimana

Merancang sebuah media informasi mengenai musik *pop punk* di Kota Bandung agar masyarakat mengetahui sejarah dan perkembangannya.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumber informasi mengenai musik *indie* dengan genre *pop punk* di Kota Bandung bagi era sesudahnya, sehingga masyarakat yang memiliki minat terhadap musik terutama remaja-remaja dapat memiliki pengetahuan mengenai perkembangan genre *pop punk* dan referensi dalam bermusik.

#### **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

##### **1.5.1 Cara Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono, metode kualitatif digunakan untuk meneliti objek dengan kondisi alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen utama dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Metode kualitatif juga digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam (2014:9), maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah seperti berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur digunakan dengan mencari data dan teori yang dibutuhkan dalam perancangan dari beberapa buku yang sesuai untuk

mendapatkan data yang akurat. Buku yang digunakan antara lain Music Records *Indie* Label, Revolusi *Indie* Label, Desain Komunikasi Visual, dan sebagainya.

## 2. Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam penelitian. Pada metode wawancara ini penulis melakukan wawancara kepada pengamat musik *indie* Idhar Resmadi, Maruli Hasiholan pendiri *My Own Deck records* label musik *pop punk*, distributor dan musisi *pop punk* yang ada di Kota Bandung.

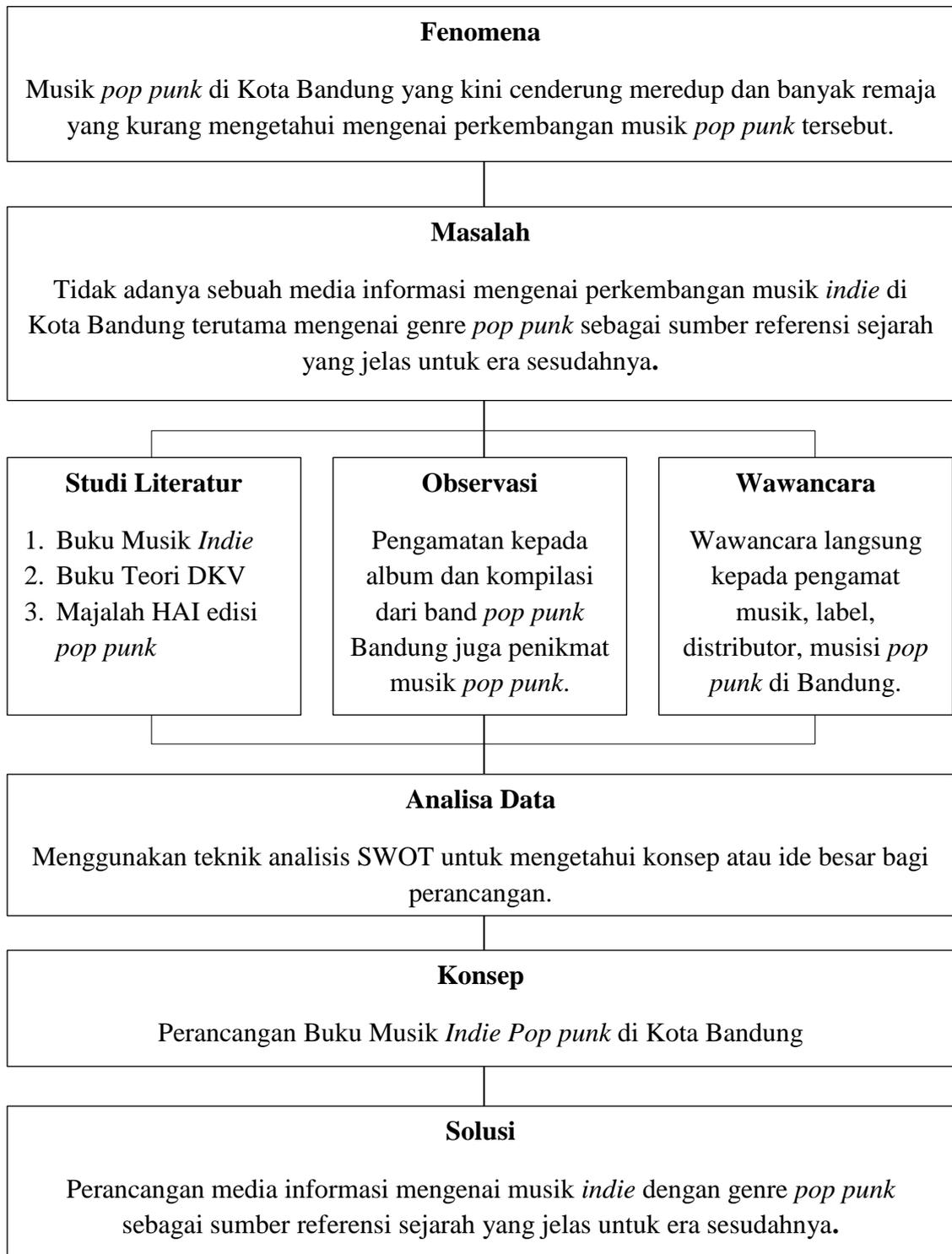
## 3. Observasi

Pada pengumpulan data ini penulis melakukan observasi terhadap perkembangan genre *pop punk* di Kota Bandung dengan mengamati album-album dan kompilasi yang telah dirilis oleh band-band *pop punk* Bandung juga penikmat musik *pop punk* di Bandung.

### **1.5.2 Cara Analisis**

Cara analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik SWOT untuk mengetahui konsep atau ide besar bagi perancangan. Karena menurut Didit Widiatmoko (2013:62) analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari Strength dan Weakness serta faktor luar yang terdiri dari Opportunity dan Threat.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Arsip Pribadi

## **1.7 Pembabakan**

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini di bagi menjadi lima bab yang secara garis besar sebagai berikut :

1. **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan dari setiap bab.

2. **BAB II Dasar Pemikiran**

Berisi mengenai dasar pemikiran dan teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan ini seperti teori musik, media informasi, layout, tipografi dan sebagainya.

3. **BAB III Data dan Analisis Masalah**

Data yang diperoleh dari hasil survey dan wawancara beserta dengan analisis mengenai perancangan desain.

4. **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Menjelaskan tentang konsep desain hingga hasil akhir dari perancangan media informasi ini.

5. **BAB V Penutup**

Berupa kesimpulan dan saran yang didapatkan pada saat sidang.