

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Musik adalah curahan isi hati dan pikiran manusia, yang dituangkan melalui suara yang disusun menggunakan nada, dengan sedemikian rupa untuk menghasilkan suatu keharmonisan. Unsur-unsur musik antara lain yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi (Arini, 2008:24). Meski musik bukan kebutuhan primer manusia, namun musik merupakan salah satu bagian penting dari kehidupan yang sudah ada sejak lama. Mulai dari segi tradisional, musik memiliki peranan penting dan seringkali dijadikan pengiring upacara dan kebaktian. Sebagai identitas dari keanekaragaman berbagai budaya yang ada di dunia. Kini, hidup tanpa musik mungkin akan menjadi keseharian yang sungguh membosankan.

Musik pada umumnya, seringkali dilekatkan dengan kata hiburan. Namun, pernyataan tersebut kurang tepat karena bila ditelaah lebih dalam, musik memiliki makna lebih dari itu. Musik merupakan ungkapan emosional, dan perantara pengekspresian diri. Suatu penelitian melaporkan bahwa rata-rata 64% dari mendengarkan musik sehari-hari dalam waktu dua minggu dikaitkan dengan emosi (Williamson, Victoria 2014:54). Dapat memainkan sebuah instrumen dan menghasilkan musik yang berkualitas pun dianggap sebagai talenta yang luar biasa. Musik juga merupakan sebuah penghayatan estetis, yang memiliki nilai seni yang dapat dirasakan, dan menginspirasi para pendengarnya. Musik bahkan dapat dijadikan cerminan ataupun media komunikasi dan informasi kehidupan sosial masyarakat.

Dengan kehidupan yang berkembang, industri musik pun ikut terus berkembang. Seiring berjalannya waktu, dan latar belakang yang terjadi di berbagai daerah, musik memiliki berbagai jenis genre yang dapat dipilih sesuai dengan selera dan suasana hati pendengarnya. Selain genre musik yang berubah-ubah dan beragam, rilisan musik pun juga mengalami perubahan. Musik yang tadinya merupakan sebuah pertunjukkan seni, yang mengharuskan penikmatnya untuk datang ke suatu acara untuk mendengarkannya, kini seperti yang kita ketahui, musik

dapat dinikmati kapan saja dan dimana saja. Rilis fisik pun mulai bermunculan, dengan berbagai macam bentuk dan mesin pemutarnya. Format rilis fisik atau analog yang banyak muncul di pasaran antara lain adalah seperti piringan hitam, kaset, dan CD. Rilis fisik membutuhkan mesin pemutar seperti turntable, tape, hingga CD Player, sehingga kini di era teknologi dan informasi, sebagian besar penikmat musik mulai berpindah media yang lebih praktis. Yaitu dengan menggunakan rilis digital seperti MP3, dan melalui *platform streaming* di internet, yang dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*.

Konten dari rilis musik fisik maupun digital ini, biasanya diproduksi oleh perusahaan-perusahaan industri hiburan yang menampung para musisi untuk menyebarluaskan karyanya. Rilis ini dibuat dengan jumlah tertentu, sesuai minat dan target pasar yang ada. Bentuk konten yang sering dirilis adalah seperti *album*, *single*, *EP*, dan sebagainya. Namun, perilis musik juga dapat dilakukan secara independen, salah satu bentuknya adalah *mixtape*.

*Mixtape* adalah sebuah kompilasi musik yang dibuat pendengar secara independen yang diambil dari sumber lain, dan tertata dalam urutan tertentu. Kompilasi ini biasanya dibuat dengan tema tertentu, seperti lagu favorit, era musik, menggambarkan film/literatur, suasana hati, dan lain sebagainya. *Mixtape* sendiri bersifat personal, dan kebanyakan non-komersial. Dari yang awalnya *mixtape* dibuat hanya menggunakan kaset, hingga dapat dengan mudah ditemukan di berbagai *platform* dan aplikasi *streaming* di internet. Dan bahkan kini dibuat lengkap dengan album art yang menggambarkan isi *mixtape* tersebut.

Awal kemunculan *mixtape* yang biasa kita kenal adalah melalui format kaset. Walau kaset sudah muncul sejak tahun 1963, perkembangan *mixtape* dimulai pada tahun 1980an. Saat banyak munculnya format kaset berkualitas tinggi dan mudah ditemukan di pasaran. Yang memudahkan penikmat musik untuk menyalin musik dalam format kaset ini dibanding dengan format-format sebelumnya, seperti *reel-to-reel* atau *8track tape*, yang memiliki teknik penyalinan dan perangkat yang lebih rumit. Pertumbuhan maraknya *mixtape* juga didorong oleh peningkatan popularitas *Sony Walkman* pada tahun 1979.

Di Indonesia, *mixtape* digunakan sebagai referensi musik oleh pemuda pada zamannya. Karena dengan minimnya ketersediaan genre musik yang ada di Bandung, dan maraknya genre musik yang sedang mainstream di Indonesia, seperti Rock, dan Disko, *mixtape* mengenalkan berbagai jenis genre musik lainnya, seperti musik *Indie*, dan Brit pop. *Mixtape* menjadi bagian penting dari masuknya *pop culture* di Kota Bandung. Seperti yang dilontarkan Denny Sakrie (2015:165) perkembangan musik di Indonesia merupakan hasil serapan dari pengaruh-pengaruh musik yang datang dari luar Indonesia, untuk kemudian melebur menjadi kesatuan musik.

Walau musik dan segala macam rilisannya seperti rilisan format fisik yang masih banyak diminati, seperti yang kita ketahui dengan Record Store Day yang diadakan tiap tahunnya. Hingga rilisan digital yang marak pada berbagai bentuk dan *platform* di internet, dokumentasi mengenai rilisan musik di Indonesia masih sangat kurang keberadaannya. Dimana kebanyakan masyarakat masih tidak mengetahui darimana suatu pengaruh suatu perkembangan berasal, dan apa penyebabnya. Padahal arsip merupakan sebuah kepingan waktu yang dapat memberi gambaran dan pengertian akan apa yang terjadi di masa lalu ke masa yang akan datang.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang sudah tertuliskan diatas, rumusan masalah yang dapat ditarik antara lain adalah:

1. Rendahnya kesadaran masyarakat akan dokumentasi kajian budaya mengenai musik.
2. Belum adanya media informasi yang membahas mengenai sejarah *mixtape* sebagai bagian penting akan masuknya kultur pop di Indonesia.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi yang telah dijabarkan diatas, rumusan masalah yang dapat ditarik adalah:

1. Bagaimana cara penyampaian yang dapat dilakukan untuk menginformasikan masyarakat mengenai perkembangan *mixtape* di kota Bandung?
2. Bagaimana perancangan media informasi yang sesuai untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan?

### **1.3 Tujuan**

1. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai *mixtape*, dan perkembangannya di kota Bandung.
2. Untuk merancang media informasi yang dapat menginformasikan secara tuntas mengenai perkembangan *mixtape* di kota Bandung.

### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam perancangan tugas akhir ini, batasan masalahnya antara lain adalah:

1. Apa  
*Mixtape* sebagai referensi musik, dan bagian penting dari masuknya kultur pop di Indonesia, tetapi masih banyak masyarakat yang belum mengetahui hal tersebut.
2. Bagaimana  
Perancangan media informasi yang akan tertuju pada *target audience*, beserta turunan media lain, seperti poster, banner, stiker, dan sebagainya.
3. Siapa  
Perancangan yang akan dibuat tertuju pada pria dan wanita, dengan umur kisaran 18-22 tahun. Target juga berfokus pada masyarakat lapisan menengah, hingga menengah keatas, yang hidup di perkotaan, dan memiliki minat terhadap musik.

4. Dimana

Perancangan, pengumpulan data, dan analisis akan dilakukan di Bandung, dan sebagian wilayah Jakarta.

5. Kapan

Pengumpulan data yang dibutuhkan akan dilakukan pada bulan Januari - Mei, dan perancangan dilakukan pada bulan Mei - Agustus, pada tahun 2018.

## **1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Penulis akan menggunakan metode kualitatif dalam proses pengumpulan data. 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 didasari respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh pelihat atau khalayak sasaran (Safanayong, Yongky 2006:4). Maka dari itu, metode yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka akan dilakukan dengan mencari data pada berbagai macam buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan topik. Antara lainnya adalah buku mengenai perkembangan musik, revolusi musik, kajian budaya, desain komunikasi visual, dan lain sebagainya.

2. Observasi

Pengamatan akan dilakukan pada peminat musik, pelaku musik, komunitas musik, dan penikmat musik.

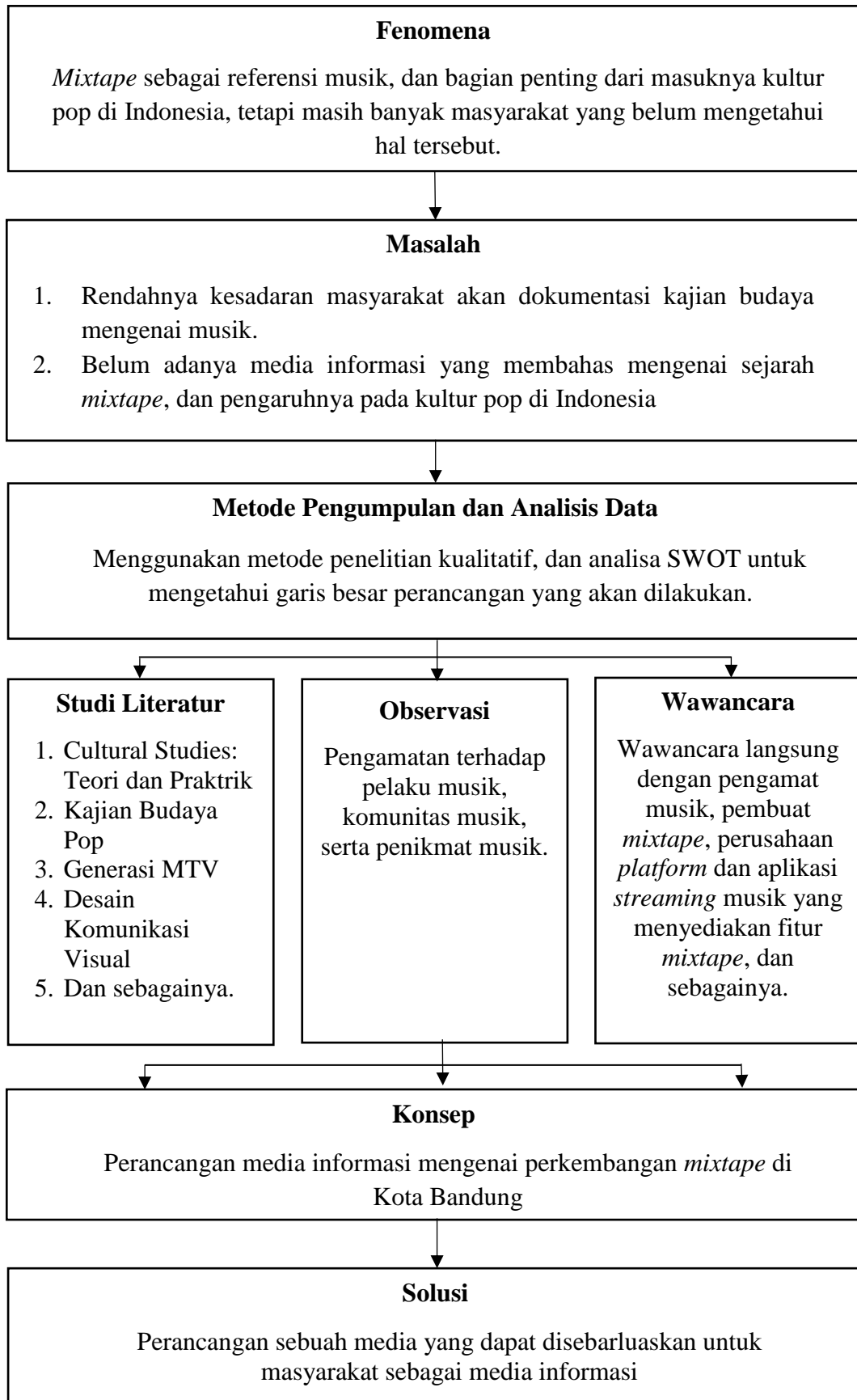
### 3. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan berbagai narasumber, mulai dari pemerhati musik, antara lain Idhar Resmadi, dan Mufti Priyanka. Seorang kurator musik, Dimas Ario, yang bekerja di perusahaan *platform* dan aplikasi *streaming* musik yang menyediakan fitur *mixtape*, yaitu Apple Music. Hingga pelaku musik, yaitu Richard Mutter yang merupakan personil dari PAS Band, dan lain sebagainya.

#### **1.5.2 Metode Analisis Data**

Metode analisis yang akan dilakukan, adalah dengan menggunakan tehnik analisis SWOT. Fungsi dari Analisis SWOT adalah untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan eksternal (peluang dan ancaman) (Ferrel:2005).

## 1.6 Kerangka Perancangan



## **1.7 Pembabakan**

Pada penulisan laporan tugas akhir ini, penulis akan membagi isi dalam beberapa bab, antara lain:

### **1. BAB I Pendahuluan**

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode pengumpulan data, metode analisis data, kerangka perancangan, hingga pembabakan yang menjelaskan isi dari tiap-tiap bab.

### **2. BAB II Landasan Teori**

Berisi tentang landasan teori dan dasar pemikiran yang dibutuhkan, dan berkaitan dengan topik yang diangkat. Seperti landasan teori mengenai musik, rilisan musik, media informasi, layout, ilustrasi, tipografi, dan lain sebagainya.

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

Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai data yang sudah didapatkan dari pihak maupun instansi tertentu. Dapat berupa data observasi, dan wawancara. Serta analisis dari data tersebut.

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

Membahas mengenai konsep yang diangkat, dan perancangan yang telah dilakukan, yang sesuai dengan masalah dan solusi yang didapatkan.

### **5. BAB V Penutup**

Berisi hasil kesimpulan beserta saran yang didapatkan saat proses sidang berlangsung.