

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan elemen yang sangat dekat dengan kehidupan manusia dan hingga saat ini, sehingga pada umumnya tidak ada yang dapat lepas dari kegiatan musik. Tidak hanya bunyi dan suara, di dalam musik terdapat unsur-unsur lainnya berupa nada, irama, dan keselarasan yang dapat mewujudkan keindahan dalam musik tersebut (Remy Sylado, 1983). Kemudian secara pengertiannya, menurut Banoe (2003:288) musik berasal dari kata *muse*, yaitu salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno pada cabang seni dan ilmu pengetahuan. Selain itu, Banoe menambahkan bahwa musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara kedalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia.

Musik *folk* merupakan salah satu dari berbagai macam jenis aliran atau genre musik yang tersebar diseluruh wilayah negara di dunia. Musik *folk* hadir ditengah lingkungan masyarakat bergantung pada keadaan sosial dan letak geografis dimana mereka bermukim. Menurut Duncan Emrich (1946:355), istilah atau kata *folk* digunakan pertama kali pada tahun 1846 oleh Thomas William, seorang penulis berkebangsaan Inggris. Thomas William menggunakan kata-kata atau istilah *folk* untuk menggambarkan tradisi, adat istiadat, dan cerita rakyat yang berkembang di dalam masyarakat lokal dengan menggunakan kata-kata berupa *folk song*, *folk music*, dan *folk dance* dalam setiap tulisannya. Sebelum meluas, istilah tersebut hanya dikenal dan digunakan oleh beberapa kelompok saja. *Folk* dalam bahasa Indonesia memiliki arti rakyat, atau pada merek “*Volk*” kendaraan buatan Jerman, *Volk* memiliki arti yang serupa, yaitu orang-orang secara keseluruhan. Sehingga jika dikaitkan dengan musik, *folk* merupakan musik yang lekat dengan kesederhanaan dan keseharian masyarakat atau orang banyak.

Berbeda dengan *world music* atau musik etnik yang kental dengan aturan (kode etik) dan bersifat sakral, musik *folk* tidak terikat dengan aturan atau bersifat bebas dan lebih leluasa dalam proses eksplorasi corak musiknya. Kebanyakan musisi *folk*

menciptakan karyanya dengan cara menggabungkan atau mengambil unsur dari musik etnik yang berbeda kedalam sebuah lagu. Oleh karena itu, musik *folk* tercipta dari corak musik etnik menggunakan instrumen yang biasa dimainkan sehari-hari untuk mengusir kebosanan atau menceritakan tentang pengalaman dan kegiatan yang dijalani sehari-hari. Secara teknis musik *folk* dapat digambarkan sebagai musik analog, karena pada dasarnya musik *folk* menggunakan alat musik sederhana (gitar akustik, ukulele, akordion, harmonika, dan lainnya), penggunaan alat musik digital sangat diminimalisir dan hal tersebut dapat dikatakan menjadi lambang atau identitas dari musik *folk* itu sendiri. Namun seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi dalam instrumen musik, penggunaan alat musik digital atau moderen mulai digunakan untuk beradaptasi atau menyesuaikan musiknya dengan era dimana musik tersebut diciptakan dan diperdengarkan.

Semakin meluasnya musik *folk*, membuat *folk* menjadi populer dikalangan masyarakat dunia khususnya yang terlibat dalam industri musik. Hal tersebut yang menyebabkan musik populer atau musik pop menjadi salah satu pengaruh dalam musik *folk*, Richard Carlin (2006) dalam bukunya berjudul *American Popular Music: Folk*, menuliskan bahwa musik populer adalah setiap musik yang menarik minat untuk didengarkan khalayak yang cukup besar. Istilah *folk* dan musik *folk* mulai populer pada tahun 1960 ketika digunakan oleh industri musik di Amerika dan kemenangan Bob Dylan pada ajang musik Grammy tahun 1987 dalam kategori *Best Contemporary Folk Recording* membawa kesepakatan bagi industri musik diseluruh negara, bahwa *folk* adalah sebuah genre musik yang akhirnya banyak digunakan dan menjadi komersil dalam dunia industri. Oleh sebab itu, musik *folk* bergaya *country* yang menceritakan tentang perlawanan dan kisah-kisah terdahulu dari Amerika Serikat menyebar hingga menjadi populer diseluruh negara termasuk di Indonesia.

Perkembangan musik *folk* di Indonesia dimulai pada era 1960-an, di mana pengamat musik Denny Sakrie (2013) dalam tulisannya berjudul *Selayang Pandang Folk Indonesia*, Gordon Tobing dengan musiknya yang menggunakan bahasa Batak dan dibawakan bersama grup vokalnya Impola, menjadi musisi asal Medan yang mempopulerkan musik *folk* dan berhasil tampil di panggung internasional seperti Press

Fest pada tahun 1965 di Jerman dan pada tahun 1969 dipilih sebagai perwakilan Asia untuk Art Festival of Perth di Australia.

Bandung yang disebut sebagai Kota Musik (dicetuskan oleh Ridwan Kamil pada Mei 2016), mempunyai kontribusi besar dalam perjalanan sejarah dan perkembangan musik *folk* di Indonesia. Berbeda dengan Jakarta yang musiknya identik dengan tema penolakan dan politik, musik *folk* di kota Bandung sangat kental akan pembawaan suasana musiknya yang terasa asri dan teduh. Munculnya Trio Bimbo pada tahun 1967 yang populer dengan musik bertemakan *folk ballad* menceritakan tentang romantisme, alam, dan hal yang bersifat religius. Kemudian sosok Remy Sylado populer dengan musik bertemakan *folk rock* yang berawal dari musikalisasi puisi, menceritakan tentang konflik atau komunikasi yang terjadi didalam hubungan antar manusia maupun manusia dengan alamnya. Kemudian skema musik *folk* Bandung berkembang sangat pesat setelah diadakannya pagelaran Pesta Folk Songs Se Jawa pada tanggal 25 Agustus 1973 di Gedung Asia Afrika Bandung dan kemudian pada akhir tahun 1970 banyaknya acara musik bertajuk musik akustik digunakan banyak musisi *folk* sebagai ajang untuk tampil.

Kurangnya informasi terhadap sejarah dan perkembangan musik *folk* di kota Bandung menjadikan musik *folk* mengalami bias terhadap pemahamannya karena salah satu anggapan dan asosianya adalah sebagai musik tua, hal tersebut dikarenakan musik *folk* identik dengan budaya dan unsur yang berbau alam, perlawanan, hingga sosial dan politik diantara berbagai macam genre musik lain yang lebih populer, terutama pada saat itu (era 70-an) musik *rock n' roll* yang menjadi tren dikalangan anak muda. Selain itu, di era modernisasi sekarang yang kian gencar membuat masyarakat perlahan mulai beralih pada media baca hingga aplikasi pemutar musik yang berbasis digital sehingga tidak adanya informasi yang jelas atau tertulis yang dapat diturunkan dan diteruskan ke generasi selanjutnya dengan cara berkala mencatat sejarah dan perkembangannya. *Folk* memang rumit untuk dipahami, kebanyakan kaum remaja memahami *folk* adalah salah satu genre musik yang hanya dapat diasosiasikan terhadap senja, kesenduan, segelas kopi, dan sebagainya. Sepanjang pergerakannya hingga sampai ditengah Indonesia, *folk* merupakan persoalan tentang bagaimana cara menyampaikan sesuatu dalam sebuah

keharusan untuk mewakili identitas masyarakat, beserta seluruh konflik dan eksotismenya (vice.com, 16/08/2018).

Menilik penulisan bahwa *folk* dapat mewakili identitas masyarakat hingga kepada seluruh konflik dan eksotismenya, media informasi dibutuhkan sebagai arsip untuk menjelaskan bagaimana runtutan rekam jejak sejarah dan perkembangan gaya musiknya, baik dari segi penggunaan instrumen atau alat musiknya maupun tema yang diceritakan didalam musiknya. Pada era yang modern dan serba canggih seperti saat ini, pengarsipan masih jadi salah satu hal yang perlu diperhatikan, khususnya di bidang musik. Seringkali rekam jejak sebuah band atau musisi hilang begitu saja, sehingga tidak bisa dinikmati oleh generasi penerusnya. Melalui hal tersebut, informasi dapat diketahui oleh generasi mendatang bahwa apa yang sedang dikerjakannya adalah meneruskan dari generasi yang lalu. Kemudian diharapkan media tersebut dapat dipahami dan menjadi sebuah media informasi yang dapat menyampaikan ilmu atau mengingatkan kembali kepada masyarakat bahwa musik *folk* sebagai bagian dari komunikasi dan dalam esensinya mewakili konflik yang terjadi dalam menjalani kehidupan berkesenian musik didalam lingkungan masyarakat.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dalam perancangan media informasi perkembangan musik *folk* di kota Bandung, yaitu:

1. Kurangnya media informasi tertulis sebagai bentuk pencatatan, pengarsipan, atau dokumentasi tentang jejak sejarah dan perkembangan musik *folk* hingga saat ini dan seterusnya di kota Bandung.
2. Dibutuhkannya sebuah media informasi mengenai sejarah dan perkembangan musik *folk* di kota Bandung.
3. Pesatnya perkembangan industri musik di kota Bandung menjadi sebuah peluang dan kesempatan untuk memberikan informasi bagi generasi sekarang yang sedang terlibat maupun generasi selanjutnya.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara untuk menyampaikan informasi mengenai pengarsipan musik, khususnya musik *folk* terhadap remaja dan dewasa awal di kota Bandung.
2. Bagaimana cara untuk merancang media informasi yang dapat mengumpulkan, mencatat, membahas sejarah, dan perkembangan musik *folk* di kota Bandung.

1.4 Ruang Lingkup

Untuk mengantisipasi pembahasan yang keluar dari lingkup penelitian ini, maka ditetapkan batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Apa
Pengarsipan musik, khususnya musik *folk*.
2. Siapa
Remaja dan dewasa awal di kota Bandung dengan umur 18 – 25 tahun.
3. Dimana
Penelitian dilakukan di kota Bandung dan sekitarnya.
4. Kapan
Pengumpulan data berupa arsip atau dokumentasi tertulis tentang musik *folk* yang dapat ditemui dari tahun 1960-an.
5. Kenapa
Kebutuhan informasi agar mengurangi bias pemahaman tentang esensi serta tujuan dari keberadaan musik *folk* dan terutama informasi terhadap jejak sejarah hingga perkembangannya sampai saat ini bagi remaja kota Bandung.
6. Bagaimana
Dengan merancang media informasi berkala berbentuk buku yang mencatat mengenai perkembangan musik *folk* di kota Bandung.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Mengumpulkan serta mencatat kembali informasi mengenai penulisan terhadap sejarah dan perkembangan tentang musik *folk* di kota Bandung.

2. Memperkenalkan kembali sekaligus memberikan informasi terhadap sejarah dan perkembangan musik *folk*.
3. Merancang buku tentang musik *folk* di Kota Bandung sebagai bentuk kumpulan informasi tertulis.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan metode pengumpulan data, sebagai berikut:

1. **Observasi**
Proses observasi dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dari berbagai macam media pemutar musik digital yang dapat memperlihatkan angka terhadap pendengar musik *folk* per-bulannya hingga kepada komunitas skema musik di Bandung, untuk mendapatkan informasi berupa latar belakang masuknya musik *folk* ke Bandung hingga perkembangannya dikalangan anak muda atau remaja sebagai pendengar atau calon musisi yang serba mengikuti tren lingkungan terdekatnya.
2. **Studi Pustaka**
Proses studi pustaka dilakukan penulis sebagai landasan teori atau dasar pemikiran mengenai musik, musik Indonesia, musik populer, dan yang paling utama adalah tentang musik *folk* itu sendiri. Selain itu, studi pustaka diharapkan dapat menemui titik terang tentang jejak-jejak sejarah musik *folk* melalui pengertian budaya, musik, hingga perkembangan dan pembeda antara istilah atau genre *folk* dengan istilah atau genre lainnya yang dekat dengan konsep musik atau budaya rakyat.
3. **Studi Literatur**
Proses studi literatur dilakukan penulis sebagai metode pengumpulan data dari berbagai macam media informasi berbasis digital yang mudah ditemui untuk kemudian dapat dianalisa dan diketahui tentang perkembangan serta arah pergerakan musik *folk* di masa sekarang dan yang akan datang.

4. Wawancara

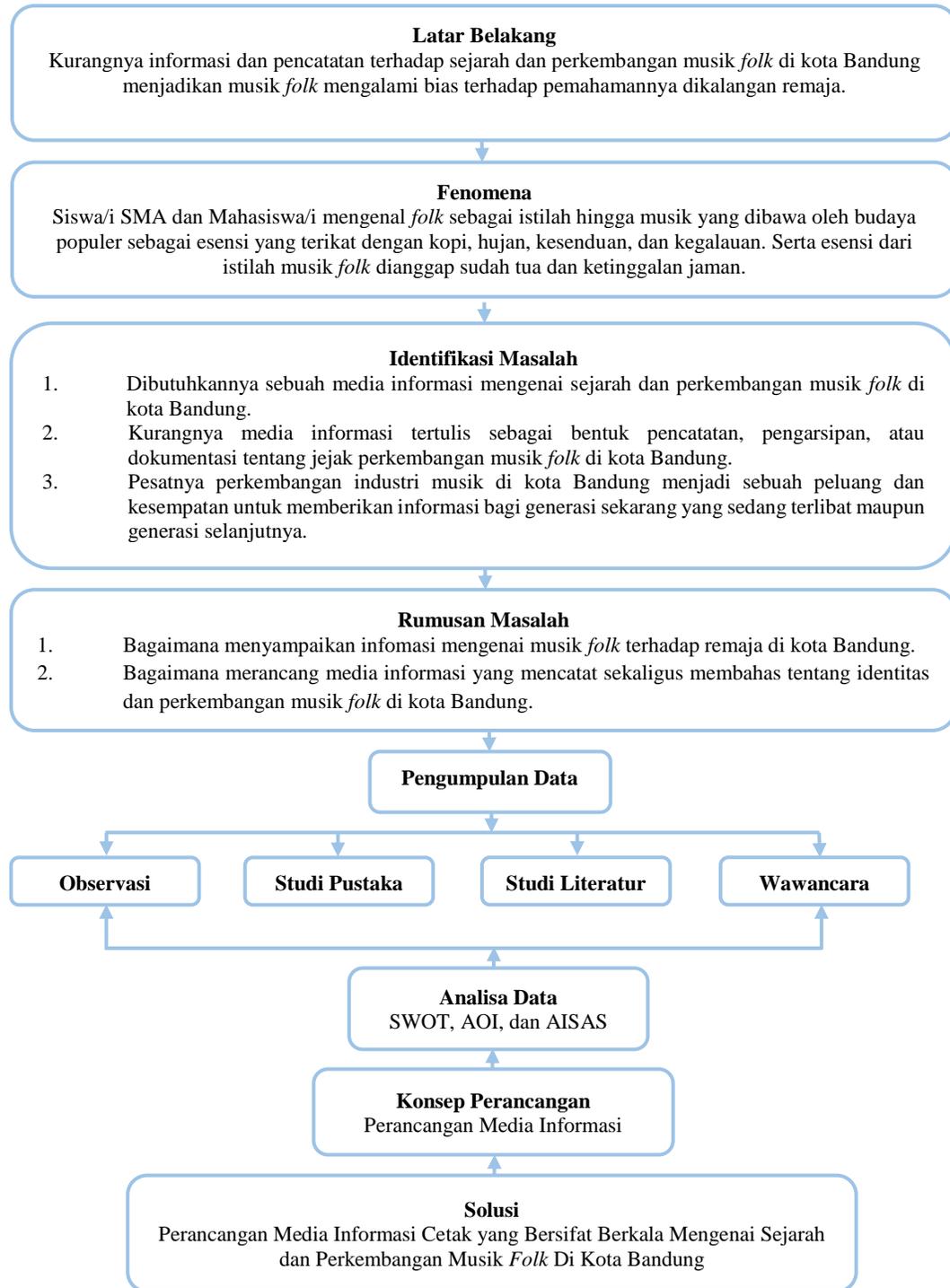
Proses wawancara dilakukan penulis untuk mengumpulkan data yang ditujukan kepada pelaku musik, pengamat musik, budayawan yang mengalami era *folk*, ataupun komunitas budaya dan musik yang memiliki hubungan dengan perkembangan musik *folk* di kota Bandung.

1.6.2 Metode Analisis Data

Penulis menggunakan metode analisa dimana analisis situasi berhubungan dengan pasar dan kompetitor, segmentasi pasar, dan lebih mendalami situasi pasar secara luas (Wijayanti, 2017:4). Hal ini didukung dengan studi analisa SWOT mengenai Ruangguru. Karena analisis SWOT menurut Widiatmoko (2013:52), merupakan aktivitas dalam menganalisa faktor internal yaitu kekuatan dan kelemahan, serta faktor luar yaitu *opportunity* dan *threat*. Analisa SWOT memungkinkan untuk mengetahui produk lebih detail dengan maksud menghasilkan konsep yang kemudian akan dibuat ide besarnya.

Sedangkan dalam menganalisa perilaku target audiens, penulis menggunakan metode AOI (*Activity, Opinion, dan Interest*). Hal ini didukung dengan analisis situasi *marketing* oleh Wijayanti (2017:4) yang menjelaskan bahwa perkembangan akan menyesuaikan perilaku konsumen, dengan kebutuhan dan gaya hidup, serta berbagai faktor dalam kehidupannya. Teori tersebut relevan dengan bagaimana penulis akan menganalisa perilaku target audiens.

1.7 Kerangka Perancangan



Skema1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

1.8 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, penulis mendeskripsikan topik, menjelaskan permasalahan, serta fenomena yang dipaparkan dalam bentuk penulisan latar belakang, rumusan masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan kerangka perancangan.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Dasar pemikiran berisikan teori yang bersumber pada teori dari buku yang relevan untuk digunakan sebagai pendukung teoritis dalam Perancangan Buku Sejarah dan Perkembangan Musik Folk.

3. BAB III Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini penulis menyantumkan data yang kemudian disusun dengan mengolah data dan menganalisa hasil observasi pada komunitas hingga media dan arsip yang mendukung perkembangan atau pergerakan musik, baik digital maupun cetak, serta melakukan wawancara singkat dengan jurnalis, penggiat media dan arsip, hingga musisi sekaligus penggemar atau pengamat musik.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini penulis menuturkan konsep yang akan dilakukan pada Perancangan Buku Mengenai Sejarah dan Perkembangan Musik *Folk*. Bab ini menjelaskan strategi perancangan serta bagaimana konten dalam bentuk penulisan dan visual dapat dituangkan kedalam hasil perancangan untuk menjadi sumber informasi yang baik.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang menjelaskan hasil dari perancangan media yang telah dilakukan.