

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI SEJARAH MUSIK RAP INDONESIA

INDONESIAN RAP MUSIC HISTORY MEDIA DESIGN

Farras Rayhan Agustiana¹, Bambang Melga²

¹²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹farrasrayhan@student.telkomuniversity.ac.id , ²Bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak:

Hip Hop telah menjadi budaya populer global, begitu juga dengan Indonesia. Lagu lagu Rap/Hip Hop kini menguasai radio dan televisi. Komunitas Hip Hop bermunculan hingga pelosok Indonesia, beradaptasi dengan budaya daerahnya masing masing. Bahkan, beberapa musisi Rap lokal sudah mencapai kancah Internasional. Namun, informasi mengenai sejarah budaya Hip Hop khususnya musik rap di Indonesia saat ini masih sangat terbatas sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Penelitian dilakukan menggunakan metode observasi ke dalam komunitas, melakukan wawancara dengan pelaku dan studi pustaka yang bersangkutan dengan budaya Hip Hop dan musik Rap. Bertujuan untuk mengedukasi khalayak umum mengenai budaya Hip hop khususnya musik Rap Indonesia, sehingga tidak terjadi pergeseran nilai budaya.

Kata Kunci : Media Informasi, Ilustrasi, Musik Rap Indonesia.

1. Pendahuluan

Hip Hop adalah gerakan budaya yang dimulai pada awal 1970an oleh kaum afro-amerika dan latin-amerika. Ditandai dengan “Block Party” DJ Kool Herc di 1520 Sedgwick Avenue, Bronx, New York, 11 Agustus 1973.

DJ atau Disk Jockey adalah seorang bertugas untuk memutar rekaman musik, agar pesta menjadi meriah. Seorang DJ bernama Kool Herc bereksperimen menggunakan dua Turntable, satu mixer, dan dua rekaman yang identik. Kemudian memutar bagian “Breaks” pada kedua rekaman terus menerus (Looping) sehingga audience dapat menari lebih lama, yang kemudian tarian itu disebut Breakdance

Chuck D menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Chuck D Presents This Day in Rap and Hip-Hop History” (2017) ketika Kool Herc memainkan DJ set nya, seorang kawan bernama Coke La Rock secara spontan memegang microphone lalu mulai memanggil nama

teman temannya dan ber improvisasi diatas Breakbeat DJ secara ritmik yang kemudian disebut sebagai Rap.

Pada 12 Novermber di tahun yang sama yaitu 1973, mantan anggota geng Afrika Bambaataa mendirikan Zulu Nation. Terinspirasi dari Kool Herc, Bambaataa ingin membuat organisasi yang mampu menginspirasi anggota geng dan kaum tertindas di seluruh dunia. Untuk menggunakan kekuatan kreatif sebagai cara untuk mengubah hidup mereka. Bambaataa menggunakan budaya hip-hop sebagai kendaraan untuk mewujudkan tujuan itu. Karena erat dengan kultur geng ini, maka hadir Graffiti ke dalam Hip Hop.

Lahirilah 4 elemen fundamental hip hop yang meliputi: DJ (Musik), Break Dance (Tarian), MC/Rap (Puisi), Graffiti (Visual). Keempat elemen ini digunakan untuk melawan diskriminasi ras dan, kekerasan aparat yang melanda New York kala itu. Pada 1980-an, Zulu Nation sudah memiliki cabang di Inggris, Jepang, Prancis, Australia, dan Korea Selatan.

Di rentan tahun 80-an ini pula budaya Hip hop mulai menjamur di Indonesia. Breakdance menjadi elemen pertama yang paling banyak digemari oleh remaja Indonesia. Ditandai dengan kemunculan film “Gejolak Kawula Muda” pada tahun 1985, yang di produksi oleh Rapi Films.

Kemudian hadirilah musik Rap Indonesia ditandai oleh debut album Iwa K berjudul “Kuingin Kembali” yang dirilis oleh Musica Studio’s pada tahun 1993, disusul album kompilasi “Pesta Rap” yang diikuti oleh 10 group rap dari berbagai kota, dirilis oleh Musica Studio's pada tahun 1995.

Elemen Rap di Indonesia juga berkembang melalui kompetisi rap yang sering diadakan oleh korporat untuk memeriahkan acara mereka saat itu. Kompetisi ini menjadi semacam ajang pertemuan para penggemar musik rap yang pada akhirnya membentuk komunitasnya sendiri.

Hingga saat ini, keberadaan musik rap semakin mendominasi tanah air. Komunitas Hip hop bermunculan tersebar di berbagai daerah dan intensitas album rap yang dirilis meningkat tiap tahun. Bahkan, Rapper Indonesia sudah ada yang mencapai kancar internasional, dilansir dari tempo.co “Kini Rich Brian (Brian Immanuel Soewarno) adalah salah satu rapper muda yang mengorbit di Amerika Serikat. Wajahnya bahkan pernah dipampang Spotify pada papan

iklan digital di Times Square, New York. Brian adalah simbol kemenangan minoritas. Sebagai musikus Asia pertama yang nangkring di urutan pertama tangga lagu hip-hop iTunes, Brian punya sederet kualitas yang membuatnya punya banyak pemuja. Klip Video Dat \$tick-nya di YouTube ditonton lebih dari 100 juta kali. Ia masuk daftar Forbes untuk kategori 30 Under 30 Asia 2018: Entertainment & Sports. Album perdananya, Amen, pun sempat duduk di peringkat ke-18 Billboard 200.

Namun, literasi dan informasi mengenai rekam jejak perkembangan musik Rap Indonesia sendiri masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

2. Landasan Teori

2.1 Media Informasi

Menurut Kemp dan Dayton (1985:3) media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim yang mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima informasi atau pesan.

2.2 Buku

Buku merupakan benda nyata tiga dimensi yang dapat didefinisikan bandel kertas, kertas berjilid, atau bandel kertas berisi tulisan ilmu tertentu. (Simon, 1989 : 5)

2.3 Anatomi Buku

Pendapat (Suwarno, 2011 : 77) anatomi buku secara umum dikategorikan menjadi beberapa bagian yang meliputi: Cover, Halaman Pendahuluan, Isi Buku, dan *Postliminary*.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi secara etimologi diambil dari bahasa Latin “*Illustrare*” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Menurut Rees (2012:14) Ilustrasi dapat menambahkan perspektif baru kepada pembaca, Memperkuat nuansa kontemplatif, dan membuat subjek yang sulit menjadi mudah dipahami dan tidak membosankan.

2.5 Warna

Warna adalah salah satu elemen visual yang penting. Supriyana (2010: 70) menjelaskan mengenai pentingnya warna dalam sebuah sajian visual. Warna menjadi penarik perhatian bagi para pembaca. Sehingga perlu untuk berhati-hati di dalam memilih warna.

Pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah pembaca untuk membaca sebuah sajian visual.

2.6 Tipografi

Secara bahasa, diambil dari bahasa Yunani yaitu Tupos (yang diguratkan) dan Graphoo (tulisan). Jadi, tipografi merupakan istilah disiplin ilmu mengenai cara mengelola dan memilih huruf dalam desain grafis. (Supriyono, 2010 : 19)

2.7 Layout

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang pada media tertentu untuk membawa konsep dan pesan yang akan di tampilkan (Surianto Rustan, 2008:1).

2.8 Musik

Musik adalah hasil karya seni bunyi yang berbentuk lagu atau komposisi musik. Ungkapan pikiran dan perasaan pencipta melalui unsur unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, struktur lagu dan ekspresi dalam satu kesatuan. (Jamalus, 1988:1)

2.9 Budaya

Budaya mampu menjadi identitas dan tanda pengenal suatu daerah, setiap daerah memiliki kebudayaanya masing masing. Dimana kebudayaan itu menjadi identitasnya. Pengetahuan mengenai kebudayaan lain akan menuntun kita untuk sadar mengenai ciri khas budaya kita sendiri juga. (Delors 1999:37)

2.10 Budaya Hip Hop

Hip Hop adalah gerakan budaya yang dimulai pada awal 1970an oleh kaum afro-amerika dan latin-amerika. Ditandai dengan “Block Party” DJ Kool Herc di 1520 Sedgwick Avenue, Bronx, New York, 11 Agustus 1973. Hip Hop memiliki empat unsur utama yaitu seni grafitti, breakdancing, DJ-ing, Mc-ing. (Bambaataa, 2005:27).

3. Metode

Observasi, Penulis melakukan kegiatan observasi dengan survey ke komunitas Hip hop di Jakarta dan Bandung. Di Bandung melakukan observasi ke *Grimloc Records* yang juga sebuah basecamp untuk komunitas *Defbloc*. Untuk Jakarta, penulis akan melakukan

kegiatan observasi ke kantor *Hiphopindo.net* media informasi online pertama mengenai Hiphop di Indonesia

Studi Pustaka, Mencari data informasi dan literatur yang sesuai dengan topik bahasan. Dikarenakan buku mengenai musik Rap Indonesia masih terbatas, sehingga penulis lebih banyak menggunakan buku dari luar. Untuk literatur dari Indonesia, penulis lebih banyak melakukan studi pustaka melalui jurnal dan majalah.

Wawancara, Melakukan kegiatan wawancara kepada pelaku. Narasumber yang akan diwawancara sebagai berikut:

1. Herry Sutresna (alias: Morgue Vanguard): Rapper, penulis, founder Grimloc Records, mantan personil group Rap Homicide. Aktif sejak 1980-an hingga sekarang.
2. Ridwan (alias: DJ E-One): Dj, Juara DMC's World DJ Championships (2014), Juara Redbull3Style Championships (2019). Mantan personil group Rap Homicide. Aktif sejak 1990-an hingga sekarang.
3. Adoy (alias: Doyz): Rapper, personil P-Squad dan Blakumuh. Aktif sejak 1980-an hingga sekarang.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Penulis ingin menyampaikan nilai nilai yang terkandung di dalam musik Rap Indonesia melalui pemaparan profil grup, album, lagu, maupun kompilasi yang dirilis pada era 90an hingga awal 2000 dengan cerita dibaliknya.

4.2 Konsep Kreatif

Menurut hasil observasi, target sasaran adalah penggemar musik yang ingin mengetahui tentang musik rap Indonesia dan penggemar musik yang hanya ingin mengkoleksi *merchandise* musik. Sehingga ilustrasi merupakan elemen penting di dalam perancangan ini dan harus lebih *eye catching* serta menghibur.

5. Konsep Media

5.1 Media Utama

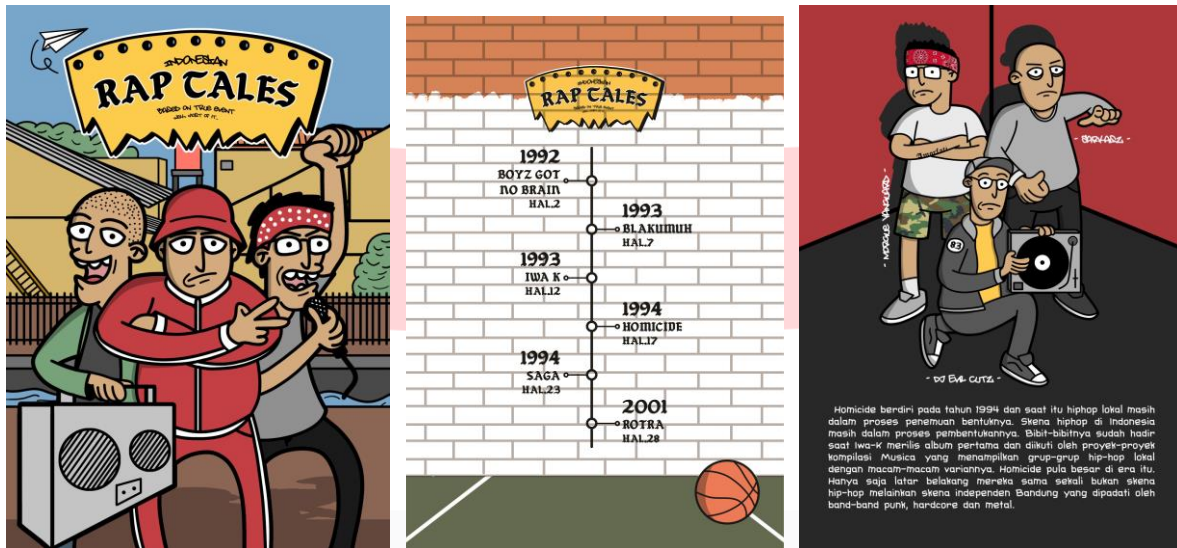
Perancangan media informasi mengenai sejarah perkembangan musik Rap Indonesia ini akan diterapkan ke dalam media buku ilustrasi dengan spesifikasi digital print 36 halaman dengan soft cover.

5.2 Media Pendukung

Sebagai kebutuhan promosi dan pelengkap media utama, maka dibutuhkan media pendukung seperti: Stiker, Poster, dan Kaset Tape.

6 Hasil Perancangan

6.1 Media Utama



Gambar.1 Hasil Perancangan Media Utama
(Sumber: Farras Rayhan, 2020)

6.2 Media Pendukung



Gambar. 2 Hasil Perancangan Media Pendukung
(Sumber: Farras Rayhan, 2020)

7. Kesimpulan dan Saran

Menurut data yang diperoleh penulis, dapat disimpulkan bahwa pergeseran nilai budaya Hiphop Indonesia yang terjadi saat ini disebabkan oleh kurangnya informasi dan edukasi kepada generasi muda. Sehingga segala yang viral dapat mempengaruhi dan menjadi panutan tanpa menghiraukan nilai nilai didalamnya. Musik rap adalah jenis musik yang dinamis, berubah ubah seiring zaman. Sehingga buku ilustrasi ini dapat menjadi media informasi sebagai penghubung generasi awal kemunculan musik Rap di Indonesia, dengan generasi muda. Diharapkan generasi muda sebagai pelaku ataupun penikmat musik Rap Indonesia dapat menyelidik kembali sejarah musik rap Indonesia dan belajar dari masa lalu untuk masa depan yang lebih baik.

Penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar meneliti mengenai elemen dalam budaya Hip hop lainnya. Seperti Graffiti, atau Breakdance.

Daftar Pustaka:

Arumsari, R.Y., & Utama, J. (2018). Kajian Pendekatan Visual Iklan Pada Instagram. Jurnal Bahasa Rupa. Vol 02. No 01 (2018).

Chang, J. (2007). Total Chaos: The Art and Aesthetics of Hip-Hop (1st ed.). New York City, United States: Civitas Basic Books.

Piskor, E. (2013). Hip Hop Family Tree Vol. 1 (1st ed.) Seattle, Washington, United States: Fantagraphics Books.

Ridenhour, C.D. (2017). Chuck D Presents This Day in Rap and Hip-Hop History (1st ed.) New York City, United States: Black Dog & Leventhal.

Sutresna. H. (2016). Setelah Boombox Usai Menyalak (1st ed.). Tangerang Selatan: Elevation Books.

Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).

Wulandari, Callista Chairani, and Arumsari, R.Y. (2017). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TEMBANG DOLANAN JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 5-6

TAHUN. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).

