

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah sebuah bentuk seni budaya, karena merupakan sesuatu yang dibuat oleh manusia. Menurut Ian Cross dalam tulisan jurnalnya yang berjudul *Music, Cognition, Culture, and Evolution*, musik bukan hanya merupakan susunan suara, tetapi musik juga memiliki peranan yang erat sebagai sarana interaksi sosial manusia, yang mempengaruhi evolusi berpikirnya manusia, selain itu musik juga memiliki ciri khas yang berbeda dalam tiap kebudayaan yang berbeda (Cross, 2001). Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa musik dapat dikatakan sebagai alat untuk berinteraksi sosial bagi manusia, mempengaruhi evolusi cara berpikir manusia, sehingga memungkinkan timbulnya perbedaan ciri musik dalam tiap kebudayaan yang berbeda, dan akan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu.

Selalu ada ciri khas tersendiri di setiap jenis musik yang dapat dipelajari nilai, makna, dan kebudayaannya, salah satunya adalah musik *indo rock*. Berdasarkan buku yang ditulis oleh Adnan Nanda yang berjudul *Indorock Blitzkrieg!*, musik *indo rock* adalah skena musik yang terjadi pada akhir tahun 1950-an di Eropa, terutama di Belanda dan Jerman. Orang Indo mempergunakan jiwa berkesenian mereka sebagai alat untuk berbaur dengan masyarakat Belanda, salah satunya melalui seni musik. Mereka memainkan musik *rock and roll* yang kala itu sedang digemari di seluruh penjuru dunia, tetapi masih membawa ciri khas seni musik dari tanah air, seperti musik keroncong atau gamelan (Nanda, 2014).

Musik yang selalu berkembang seiring dengan cara berpikir manusia yang kian berkembang, membuat musik *indo rock* tergantikan oleh jenis-jenis musik baru. Alhasil, kini musik *indo rock* jarang terdengar keberadaannya, terutama di Indonesia, karena para pelaku musik ini bermain di Eropa. Permasalahan ini juga didukung oleh pendapat Adnan Nanda pada sebuah wawancara yang dilakukan dengan perancang tentang eksistensi musik *indo rock* pada akhir tahun 2010-an ini,

bahwa musik mengikuti siklus zaman, kini musik *indo rock* jarang terdengar karena sudah tergantikan dengan aliran-aliran musik baru, sehingga meredupnya musik seperti musik *rock and roll* termasuk subkulturnya, *indo rock*, merupakan suatu hal yang wajar. Padahal musik *indo rock* merupakan suatu warisan kebudayaan hibrida antara Indonesia dan Eropa, sehingga memiliki relevansi dengan kebudayaan Indonesia yang patut untuk dipelajari.

Musik beraliran *rock* berjaya di Indonesia pada tahun 1967-1980-an, sedangkan mulai dari tahun 1990-an, popularitas musik *rock* mulai tergantikan oleh musik pop melayu (Hidayat A. , 2018). Menurut data laporan IDN Reaserch Institute, masyarakat Indonesia yang lahir dari tahun 1984-1999 merupakan generasi milenial (Utomo & Noormega, 2020). Kemudian, menurut pernyataan pada situs web Wikye tentang alasan orang dewasa masih menonton film animasi, dinyatakan bahwa salah satu alasannya adalah film animasi dapat mengembalikan kembali memori masa kecil mereka (Angeliki, 2019). Berdasarkan data-data tersebut, perancang memilih khalayak sasar generasi milenial, karena mereka merupakan generasi terakhir yang sempat merasakan popularitas musik *rock*, sehingga mereka masih memiliki bekal pengetahuan tentang musik *rock* dan diharapkan dapat menerima animasi tentang musik *indo rock*. Generasi milenial termasuk ke dalam kategori orang dewasa, maka penyampaian melalui film animasi diharapkan dapat membantu mengembalikan memori masa lalu tentang musik *rock* bagi mereka.

Maka dari itu, solusi yang dilakukan oleh perancang adalah penyampaian melalui film animasi 2D, yang dikerjakan pada bagian *concept art* dengan judul animasi *The Indisch Boys*. Menurut Andrew Selby, *concept art* termasuk ke dalam tahap praproduksi pembuatan animasi, pada bagian konsep dan ide yang dituangkan ke dalam bentuk visual (Selby, 2013). Perancang kesulitan untuk mengimajinasikan dunia kehidupan musik *indo rock* karena pengetahuan tentang sejarah dan ciri khas musik *indo rock* masih minim. Perancang juga kesulitan dalam menentukan strategi pembuatan *concept art* agar mencukupi target yang diinginkan. Perancangan *concept art* ini diharapkan dapat membuat musik *indo rock* diapresiasi dan diwariskan kembali oleh generasi milenial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah-masalahnya sebagai berikut:

1. Musik aliran *rock and roll*, termasuk *indo rock* sekarang meredup di Indonesia.
2. Keberadaan musik *indo rock* pada masa popularitasnya bukan di Indonesia, melainkan di Eropa.
3. Musik aliran *rock* tergantikan oleh musik aliran pop melayu sejak tahun 1990-an.
4. Masyarakat generasi milenial adalah generasi terakhir yang merasakan kejayaan musik aliran *rock*.
5. Perancang masih memiliki pengetahuan yang minim tentang sejarah dan ciri khas musik *indo rock*.
6. Perancang masih memiliki pengetahuan yang minim tentang strategi pembuatan *concept art*.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah kemudian perancang merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana sejarah dan ciri khas musik *indo rock*?
2. Bagaimana langkah-langkah pembuatan *concept art* animasi tentang musik *indo rock*?

1.4 Ruang Lingkup

Apa

Data sejarah musik *indo rock* dari tahun 1950-1968 dan ciri khas musik *indo rock* berupa data kebudayaan dan data visual.

Siapa

Target sasaran perancangan ditujukan kepada kelompok generasi milenial usia 21-36 tahun yang tinggal di perkotaan di Indonesia.

Bagaimana

Memberi pengetahuan tentang sejarah dan ciri khas musik *indo rock* dengan memberikan gambaran tentang kisah kehidupan musisi *indo rock* melalui *concept art* animasi.

Kapan

Penelitian dilakukan dalam rentang waktu dari September 2020 – Agustus 2021.

Dimana

Penelitian dilakukan di Bandung.

Bagian mana

Perancangan *concept art* animasi tentang musik *indo rock* berupa ilustrasi-ilustrasi yang menggambarkan peristiwa yang melingkupi kehidupan musisi *indo rock*.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, berikut adalah tujuan perancangan *concept art* animasi tentang musik *indo rock*.

1.5.1 Tujuan Perancangan

Perancangan *concept art* untuk animasi 2D *The Indisch Boys* memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menceritakan kisah kehidupan tentang musik *indo rock* kepada generasi milenial melalui *concept art*.
2. Menghasilkan karya *concept art* yang baik.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Perancangan *concept art* untuk animasi 2D *The Indisch Boys* memiliki manfaat sebagai berikut.

Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan *concept art* untuk animasi 2D *The Indisch Boys* adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan tentang sejarah dan ciri khas musik *indo rock* bertambah.
2. Kemampuan untuk membuat *concept art* meningkat.

Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari perancangan *concept art* untuk animasi 2D *The Indisch Boys* adalah sebagai berikut.

1. Bagi perancang, hasil penelitian ini dapat membuat perancang mengetahui tentang sejarah dan ciri khas musik *indo rock* sebagai acuan untuk dibuat *concept art*-nya, serta dapat melaksanakan pembuatannya dengan strategis.
2. Bagi khalayak sasaran, hasil perancangan diharapkan dapat membuat khalayak sasaran mengapresiasi dan mewariskan kembali musik *indo rock*.

1.6 Metode Perancangan

Perancangan *concept art* untuk animasi 2D *The Indisch Boys* membutuhkan penelitian terhadap data-data sejarah dan ciri khas tentang musik *indo rock* sebagai acuan cerita.

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi tentang objek penelitian seputar topik sosial dan budaya yang erat dengan perilaku manusia, termasuk dalam penelitian tentang musik *indo rock* yang meliputi data sejarah dan ciri khas musik *indo rock*, termasuk data dalam bentuk lisan, tulisan, dan visual. Penelitian dengan pendekatan kualitatif berarti meneliti sesuatu yang bersifat alamiah dan perancangannya bersifat deskriptif. Penelitian ini akan menggunakan studi kasus, yaitu penelitian berfokus pada suatu kasus atau kejadian terkait dengan waktu dan tempat dengan rinci dan mendalam. Studi kasusnya adalah tentang masyarakat Indo yang beradaptasi atau

mengadu nasib di Belanda dengan memainkan musik *indo rock*. Cara pengumpulan datanya adalah melalui observasi (pengamatan dokumen) dan wawancara.

2. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan cara pengumpulan data dari observasi (pengamatan dokumen) dan wawancara.

Observasi (Pengamatan Dokumen)

Perancang mengamati objek penelitian tentang sejarah dan ciri khas musik *indo rock* dengan cara meneliti dokumen berupa gambar dan video. Perancang akan meneliti film dokumenter musik *indo rock* yang berjudul *Rockin' Ramona*, film *Paprika (1959)*, video talk show *David Bayu bersama The Orchest Stamboel*, dan gambar-gambar dari internet yang berhubungan dengan lingkungan skena musik *indo rock*. Dokumen berupa video akan diteliti mengenai sejarah, peristiwa-peristiwa yang melingkupinya, dan ciri visual. Dokumen berupa gambar akan diteliti ciri visualnya.

Pada penelitian film dokumenter *Rockin' Ramona*, keseluruhan film didominasi oleh wawancara terhadap tokoh-tokoh musisi *indo rock* pendahulu yang berjaya pada masanya. Di dalam dokumenter tersebut juga terdapat cuplikan-cuplikan gambar maupun video dari skena musik *indo rock*. Perancang kemudian menyimpan gambarnya dengan melakukan *screenshot* terhadap visual-visual suasana musik *indo rock*, mulai dari suasana kedatangan orang-orang Indonesia ke Belanda sampai dengan suasana saat musisi-musisi *indo rock* tampil di panggung. Data akan dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu data deskripsi kebudayaan dan data visual. Data visual dikelompokkan dalam bentuk tabel untuk diteliti dengan pendekatan teori dalam *concept art*, mulai dari warna kulit, busana, bentuk bangunan, tumbuhan, kendaraan, properti, hingga suasana.

Pada penelitian film *Paprika (1959)*, film ini menggunakan bahasa Jerman. Menurut situs web IMDb, film ini bergenre komedi dan berasal dari Jerman Barat. Perancang hanya mencoba memahami filmnya dari

gestur para tokoh dan peristiwa dalam film. Data yang akan diambil dari film ini hanya visualnya saja. Film ini menghadirkan penampilan band The Tielman Brothers sungguhan, walaupun hanya muncul sebentar, keberadaan mereka menandakan bahwa suasana dan ciri visual di dalam film tersebut erat dengan skena musik *indo rock* di Jerman tahun 1959. Perancang mengamati film dan mengambil cuplikan-cuplikan gambar suasana dalam film dengan melakukan *screenshoot*. Data akan dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu data deskripsi kebudayaan dan data visual. Data visual dikelompokkan dalam bentuk tabel untuk diteliti dengan pendekatan teori dalam *concept art*, mulai dari warna kulit, busana, bentuk bangunan, tumbuhan, kendaraan, properti, hingga suasana.

Penelitian video *talk show David Bayu bersama The Orchest Stamboel* berisi tentang perbincangan David Bayu bersama band The Orchest Stamboel tentang sejarah singkat mereka dari mulai mengenal musik *indo rock* sampai dengan membentuk sebuah band beraliran *indo rock*. Video tersebut juga menampilkan aksi mereka memainkan musik *indo rock*. Perancang akan mengambil data sejarah dan ciri musik *indo rock* dari isi perbincangan mereka dan mengambil data visual dari cara mereka memainkan alat musik. Data akan dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu data deskripsi kebudayaan dan data visual.

Penelitian visual tambahan diambil dengan mencari gambar di internet untuk melengkapi kekurangan data dari penelitian video, seperti visual yang dibutuhkan tidak ada atau gambar tidak berwarna. Data visual dikelompokkan dalam bentuk tabel untuk diteliti dengan pendekatan teori dalam *concept art*, seperti warna kulit, busana, bentuk bangunan, tumbuhan, kendaraan, properti, hingga suasana.

Wawancara

Penelitian objek dengan metode wawancara dilakukan karena data yang dibutuhkan berhubungan dengan budaya dan peristiwa yang melingkupi pelaku musik *indo rock*. Narasumber yang diwawancarai adalah seorang penulis buku tentang musik *indo rock* berjudul *Indorock*

Blitzkrieg!, Adnan Nanda. Ia juga merupakan seorang musisi dari band *indo rock* masa kini dengan nama Orchest Stamboel.

Berawal dari mencari-cari informasi tentang musik *indo rock* di internet, kemudian menemukan buku tentang musik *indo rock* yang berjudul *Indorock Blitzkrieg!*, perancang menelusuri situs web Wordpress dari sang perancang buku ini, Adnan Nanda. Kontak yang tertera pada situs web tersebut adalah Twitter, perancang kemudian memesan buku dengan menghubungi Adnan Nanda melalui Twitter. Ia memberikan alamat E-mail kepada perancang untuk melanjutkan proses pemesanan buku. Buku sudah didapatkan dan dibaca, kemudian perancang kembali menghubungi Adnan Nanda melalui E-mail bahwa perancang ingin bertanya lebih dalam untuk mengetahui lebih banyak tentang musik *indo rock*. Adnan Nanda menanggapi dengan terbuka, kemudian memberikan kontak Whatsapp untuk berkomunikasi lebih lanjut. Perancang melakukan perkenalan kepada Adnan Nanda melalui Whatsapp dan menyampaikan maksud perancang melakukan penelitian. Semenjak itu kami melakukan percakapan melalui Whatsapp Chat tentang musik *indo rock*. Setelah beberapa minggu, perancang membuat janji dengan Adnan Nanda untuk melakukan wawancara daring melalui Google Meet. Wawancara dilakukan pada tanggal 28 November 2020, pukul 16.00 WIB.

Perancang menggunakan metode wawancara tidak terpimpin. Wawancara tidak terpimpin, yaitu tanya jawab yang dilakukan cenderung spontan, namun dapat menjaga suasana yang natural. Topik pembahasan dalam wawancara ini meliputi tentang isi buku *Indorock Blitzkrieg!* dan karir bermusik band Orchest Stamboel. Data meliputi sejarah dan ciri khas musik *indo rock*, pengalaman Adnan Nanda sebagai musisi *indo rock*, sampai dengan pendapatnya tentang asumsi masyarakat tentang musik, termasuk musik *indo rock*.

3. Analisis

Data-data penelitian yang sudah terkumpul dianalisis sesuai dengan kebutuhan perancangan, kemudian disusun agar dapat disajikan sebagai data yang berguna untuk melengkapi dan menguatkan teori-teori yang didapatkan sebelumnya.

Data-data mengenai perancangan *concept art* untuk animasi 2D *The Indisch Boys* menggunakan metode analisis sebagai berikut.

Analisis Data Hasil Observasi (Pengamatan Dokumen)

Data objek berupa teori kebudayaan dan data visual yang sudah terkumpul melalui pengamatan dokumen, dianalisis dengan mengelompokkan gambar, deskripsi, dan analisis.

1. Mengelompokkan Gambar

Gambar-gambar yang sudah terkumpul dikelompokkan ke dalam tabel berdasarkan ciri khas fisik karakter, busana, *environment*, properti, dan suasana.

2. Deskripsi

Perancang menguraikan data satu per satu dari gambar yang diamati, berdasarkan penilaian yang objektif. Kolom deskripsi diletakkan di bawah kolom gambar.

3. Analisis

Perancang menguraikan hubungan antara landasan teori yang berkaitan dengan data penelitian dengan hasil deskripsi pengamatan gambar.

Analisis Data Hasil Wawancara Objek Penelitian

Data objek penelitian yang sudah terkumpul melalui wawancara diuraikan ke dalam bentuk deskripsi. Deskripsi dikelompokkan ke dalam kategori data dan kesimpulan. Deskripsi kategori data berisi data hasil wawancara tentang musik *indo rock*, kemudian menyimpulkannya dengan dihubungkan ke landasan teori.

Analisis Data Karya Sejenis

Data objek berupa teori kebudayaan dan data visual yang sudah terkumpul melalui pengamatan dokumen, dianalisis dengan mengelompokkan gambar, deskripsi, dan analisis.

4. Mengelompokkan Gambar

Gambar-gambar yang sudah terkumpul dikelompokkan ke dalam tabel berdasarkan ciri khas fisik karakter, busana, *environment*, properti, dan suasana.

5. Deskripsi

Perancang menguraikan data satu per satu dari gambar yang diamati, berdasarkan penilaian yang objektif. Kolom deskripsi diletakkan di bawah kolom gambar.

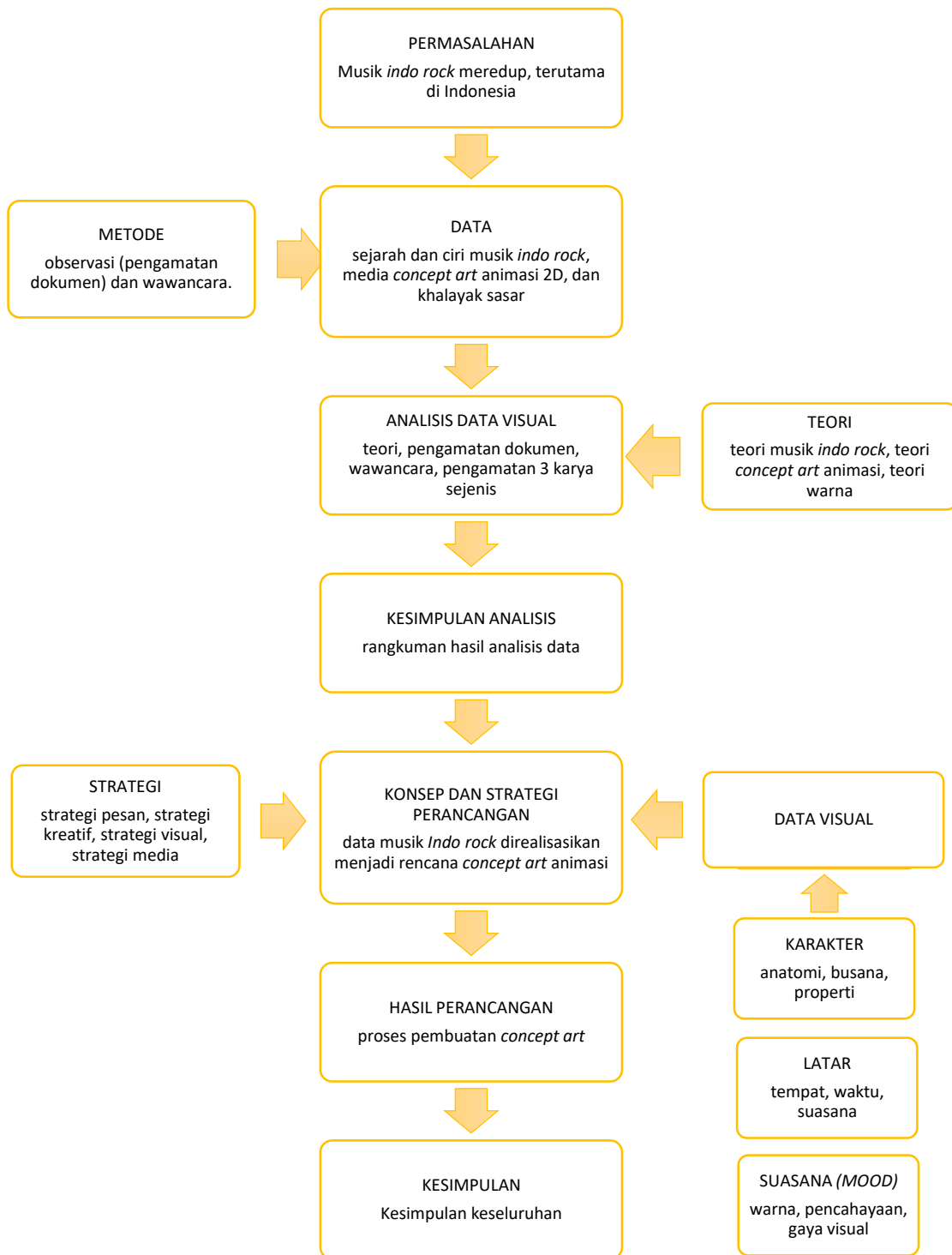
6. Analisis

Perancang menguraikan hubungan antara landasan teori yang berkaitan dengan data penelitian dengan hasil deskripsi pengamatan gambar.

4. Proses Perancangan

Perancangan *concept art* untuk animasi 2D *The Indisch Boys* pada prosesnya menggunakan strategi pesan, strategi kreatif, strategi media, dan strategi visual. Strategi pesan adalah membuat ide cerita, menuliskan jalan cerita, membuat penokohan karakter, dan menentukan ciri *environment* yang akan digunakan. Strategi kreatif adalah memberi unsur tambahan atau fiktif kedalam cerita untuk menarik perhatian khalayak sasaran, sehingga mereka seolah bisa merasakan apa yang tokoh alami dalam cerita. Strategi media adalah menentukan media untuk menyalurkan *concept art*, yaitu dengan menggunakan *art book*. Strategi visual adalah proses pembuatan *concept art* dengan menentukan gaya visual, membuat komposisi, sketsa, *value*, warna, dan *detailing/finishing*.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Skema Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8 Pembabakan

Perancangan tugas akhir ini disusun berdasarkan sistematika perancangan yang telah ditetapkan, penjabarannya adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab ini memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan dan analisis data, kerangka perancangan, dan pembabakan. Latar belakang menjelaskan tentang fenomena dan permasalahan tentang musik *indo rock* beserta penanganan permasalahan melalui perancangan *concept art* animasi. Identifikasi masalah yaitu membuat poin-poin permasalahan dari yang dijelaskan dalam latar belakang. Masalah-masalah tersebut kemudian dirangkum menjadi rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan permasalahan yang dibagi menjadi dua pertanyaan, yaitu tentang fenomena musik *indo rock* dan perancangan *concept art*. Setelah rumusan masalah sudah ditentukan, kemudian dibuat ruang lingkup permasalahan yang berisi tentang 5W+1H dari perancangan. Tujuan dan manfaat perancangan dibuat berdasarkan rumusan masalah, berisi tentang hal-hal apa saja yang ingin dicapai beserta manfaat dari dilakukannya perancangan. Metode perancangan dan analisis data berisi tentang cara-cara yang dilakukan untuk mendapatkan data objek penelitian musik *indo rock*, menganalisis data penelitian, dan cara merancang *concept art* animasinya. Kerangka perancangan berisi bagan konsep penelitian dan perancangan. Pembabakan berisi tentang gambaran singkat tiap bab laporan Tugas Akhir.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini memaparkan teori – teori dan kerangka teori penelitian dan perancangan. Teori penelitian dan perancangan yang digunakan diantaranya adalah teori objek penelitian, teori media, teori pendukung, teori metode penelitian, dan kerangka teori. Teori objek penelitian berisi tentang sejarah dan ciri khas musik *indo rock*. Teori media berisi tentang teori animasi dan *concept art*. Teori pendukung berisi tentang teori warna. Teori metode penelitian dan perancangan yang digunakan adalah jenis metode kualitatif, yaitu observasi (pengamatan

dokumen) dan wawancara. Kerangka teori adalah bagan yang berisi tentang keterkaitan antara teori makro dan mikro.

BAB III Data & Analisis

Bab ini memaparkan data dan analisis objek; data dan analisis khalayak sasaran; data dan analisis tiga karya sejenis; dan hasil analisis. Data objek didapatkan dari pengamatan dokumen dan wawancara. Dokumen yang diamati adalah foto, video penampilan musik *indo rock*, film dokumenter *indo rock*, dan film yang terdapat musisi *indo rock* didalamnya. Data khalayak sasaran berisi tentang kecenderungan remaja dalam menyukai gaya visual tertentu, demografis, psikografis, dan perilaku. Data analisis tiga karya sejenis berisi perbandingan-perbandingan visual pada karya dengan tema serupa, yaitu animasi bertema musik. Kemudian hasil analisis berisi penggabungan hasil analisis dari data objek, data khalayak sasaran, dan data tiga karya sejenis.

BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini memaparkan konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan hasil perancangan karya. Konsep pesan yaitu ide besar yang disampaikan. Konsep kreatif yaitu pendekatan kreatif yang dilakukan untuk memikat khalayak sasaran. Konsep media yaitu kesesuaian atau tidaknya media animasi dengan khalayak sasaran remaja. Konsep visual yaitu tentang gaya, bentuk, dan warna pada karya *concept art*. Hasil perancangan dipaparkan dari mulai sketsa hingga penerapannya menjadi *concept art*.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan. Kesimpulan dari bab 1 sampai dengan bab 5, yakni penggabungan tujuan perancangan, teori perancangan, analisis perancangan, konsep perancangan, dan karya yang dihasilkan. Saran berisi tentang masukan bagi pembaca dan khalayak sasaran.