

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena yang sedang terjadi bagi musisi pemula adalah kurangnya akses untuk musisi pemula di Kota Bandung. Maka ini berdampak kepada mereka yang baru terjun ke industri musik. Ada beberapa masalah yang dihadapi musisi pemula di era sekarang. Pertama, kurangnya akses dalam industri musik, kurangnya pengetahuan terhadap musik dari segi industri musik, teknis produksi, dan cara memasarkannya, kurangnya media yang dapat menjadi mentor untuk mendukung musisi pemula. Namun, dengan majunya teknologi informasi memudahkan untuk memantau penyanyi atau musisi pendatang baru agar memiliki strategi yang tepat dalam menghadapi era musik zaman sekarang. Dengan berkembangnya industri musik dengan peluang yang dimanfaatkan untuk terjun ke dunia musik. Menurut Nadia Yustina pendiri Booking Agency Amity Asia Agency dikutip dari *antaranews.com* tidak banyaknya akses atau tempat untuk musisi pemula. Oleh karena itu, menjadikan suatu permasalahan yang mesti diselesaikan karna dibutuhkannya bekerja sama dengan segala pemangku kepentingan mau itu pemerintah, komunitas atau rakyat indonesia.¹ Oleh karena itu, banyak sekali kesempatan untuk menjadi musisi ataupun penyanyi. Walaupun dikala ini banyak talenta baru yang timbul serta tiap orang memiliki peluang guna ikut serta di dalamnya. Untuk disaat ini, industri musik ini masih kurang maksimal disebabkan akses yang sangat begitu lingkungan.

Maka dari itu peluang musisi pemula sangat terbatas yaitu akses. Persoalan dalam konteks regenerasi musisi itu bagaimana akses ke market, seolah-olah akses ini dikuasai oleh senior di bidang industri musik, dengan dikuasainya akses ke industri musik menjadi salah satu penyakit di ranah perindustrian musik, bukan hanya di industri musik saja di ranah budaya lain juga ada. Ekosistem musik

¹ <https://www.antaranews.com/berita/1174392/ekosistem-industri-musik-perlu-dibangun-di-setiap-kota> diakses pada 23 Maret 2021

memainkan peran penting dalam industri kreatif. Dalam tatanan kerja yang sempurna, sebagai salah satu subsektor, musik memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap industri terpaut. Terkait ekonomi. akses ekosistem karena belum adilnya industri musik dan perlunya kantung industri musik di Kota Bandung, dan industri musik kebanyakan masih berpusat di Jakarta. Sehingga, akan terjadinya industri musik yang tidak memihak ke salah satu orang saja. Sementara itu banyak kota lain yang memiliki kemampuan besar. Namun, ekosistem musik lokalnya belum mencukupi sebab tidak terdapat label, promotor, distributor, serta aktor pendukung yang lain. Oleh sebab itu, musisi baru hadir tetapi tempat yang digunakan sangat terbatas.

Menurut Idhar Resmadi dikutip dari *beritabaik.id* bahwa tidak cuma dari musisinya saja yang kebagian akibat ekonomi. Menurutnya dikala ini industri musik di Indonesia telah terletak di fase ketiga, ialah fase tata kelola. Dimana di fase ini terbukti dengan adanya undang-undang kemajuan kebudayaan serta undang-undang ekonomi kreatif. Bagi Idhar Resmadi, hadirnya komunitas yang lincah (*community agile*) akan memperluas perkembangan industri musik di Kota Bandung. Komunitas yang lincah ini ditafsirkan dia selaku komunitas dengan multidisiplin di dalamnya. Menurut Idhar Resmadi dilansir dari *beritabaik.id* "Jadi di komunitas itu ada agensi, ada media, ada band juga. Kelincahan masyarakat seperti ini akan mendukung subsektor lainnya. Musik adalah lokomotif, area pendukung musik adalah kereta yang dibawa lokomotif ke depan."² Label atau Major Label juga biasa disebut sebagai industri musik rekaman yang mainstream. Menurut Wenz yang dimaksud mainstream adalah arus utama, tempat band-band yang bernaung di bawah label besar, sebuah industri yang mapan. Band-band tersebut dipasarkan secara meluas yang *coverage* promosinya juga secara luas, nasional maupun internasional, dan mereka mendominasi promosi di seluruh media massa, mulai dari media cetak, media elektronik hingga multimedia dan mereka terekspos dengan baik. (Resmadi, 2017) Untuk memasarkan Band-band tersebut secara meluas ada beberapa cakupan yaitu promosinya yang secara luas, maupun itu dalam negeri atau luar negeri, serta serta mendominasi di media massa, mulai

²<https://beritabaik.id/read?editorialSlug=musik&slug=1591678798643-bicara-ekosistem-musik-di-bandung-dengan-idhar-resmadi> diakses pada 23 Maret 2021

dari media yang berbentuk nyata seperti media cetak ataupun media elektronik seperti sosial media yang terekspos dengan baik. (Resmadi, 2017)

Dengan berkembang industri musik banyak peluang bisnis di dunia industri musik yang dapat dimanfaatkan, Untuk terjun ke dunia musik, atau jadi musisi atau penyanyi bukan satu satunya jalan. Meskipun saat ini banyak talenta baru muncul dan setiap orang punya kesempatan untuk terlibat di dalamnya. Perbedaan label major dan indie label bisa dilihat, bahwa major label memiliki link untuk mendistribusikan mencakup skala nasional dan internasional. berbeda dengan indie label, indie label memiliki link untuk mendistribusikannya terbatas, untuk ide kreatif lebih bebas. Musisi atau band kebanyakan lebih memilih untuk bergabung dengan indie label yang sudah ada, atau lebih baik membuat sendiri indie label tersebut.³ Musisi Pemula perlu mengetahui teknis produksi untuk membuat lagu. Sebelum itu ada tahapan-tahapan untuk memproses sebuah lagu. Yaitu, proses produksi, pra-produksi, produksi, pasca produksi, dan major label. Lalu dari akses segi pemasarannya, dengan berkembangnya teknologi musisi sekarang tidak harus pergi ke label untuk mempromosikan lagunya. Untuk mempromosikan lagu untuk menarik perhatian musik kepada pendengar bisa melalui Ilustrasi cover album. Cover album mempunyai peranan yang sangat berarti untuk berkomunikasi secara visual antara musisi kepada pendengar yaitu masyarakat indonesia. Fungsi utama dari ilustrasi cover album merupakan untuk menghasilkan suatu gambaran bisa saja dengan musik sebagai cerminan visual yang mencerminkan pesan dari band tersebut. Terkadang, cover album menjadi daya tarik. Terlebih lagi di tengah persaingan album rekaman yang banyak di zaman sekarang. Oleh karena itu, cover album rekaman harus memerhatikan sebagian Mengenai tidak cuma cerminan dan genre musik yang diusung, yakni mengenai masalah orisinalitas maupun otentisitas dan pula inspirasi yang mencuat entah dari karakter suatu band, nuansa musik, hingga liriknya⁴. Perkembangan teknologi digital juga sangat mempengaruhi bagaimana penyebaran informasi dalam salah satu peran komunikasi visual untuk kebutuhan pemasaran dan promosi di sosial media. Dengan demikian, Konten-

³ <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/3377> diakses pada 25 Maret 2021

⁴ <https://journals.telkomuniversity.ac.id/ruqa/article/view/2654> diakses pada 26 Maret 2021

konten di sosial media menjadi salah satu media komunikasi musisi dengan pendengar musik yaitu masyarakat Indonesia. Pada akhirnya kemudian konten-konten komunikasi visual tersebut menjadi “bentuk baru” atau “inovasi” dari cara promosi yang berbasis teknologi digital.⁵

Musisi pemula sangat membutuhkan mentor dan peran penghubung sebagai jembatan untuk berkembang di industri musik. Musisi pemula sangat menginginkan pengalaman bimbingan dari mentor. Seperti, Musisi profesional atau ahli musik. Sebagai memenuhi keinginan musisi pemula yang masih awam dengan industri musik. Tentunya memberikan harapan agar lebih percaya diri. Tetapi, musisi pemula harus percaya diri tampil di depan umum. Dengan adanya platform ini sebagai wadah atau hub musisi pemula untuk mengekspresikan karya-nya dan membuat musisi pemula semangat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis dapat menyimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya akses dalam kreasi, produksi, distribusi dan konsumsi untuk musisi pemula dalam ekosistem musik.
2. Kurangnya pengetahuan terhadap musik dari segi industri musik, teknis produksi, dan cara memasarkannya.
3. Kurangnya media akan kreasi, produksi, distribusi dan konsumsi untuk musisi pemula dalam ekosistem musik.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, maka penulis dapat menyimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang website untuk akses musisi pemula pada ekosistem musik di Kota Bandung.

⁵ <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/2742> diakses pada 27 Maret 2021

1.4 Ruang Lingkup

Fokus Masalah

Bagaimana cara merancang website untuk akses musisi pemula pada ekosistem musik di Kota Bandung.

1. **Apa:** Merancang website untuk akses musisi pemula pada ekosistem musik di Kota Bandung.
2. **Kapan:** Penelitian dan pengumpulan data dilakukan mulai dari bulan Maret-Juli 2021.
3. **Siapa:** Objek penelitian pada perancangan akses ini adalah berusia 17-30 tahun. Menurut wawancara penulis dengan Idhar Resmadi usia tidak berpengaruh. Yang lebih banyak peluangnya adalah di usia muda (17-30 tahun). Karena, di era sekarang ini teknologinya menjanjikan kesempatan yang sama. (diwawancarai pada 1 desember 2020)
4. **Dimana:** Tempat dan alamat dari penelitian untuk perancangan media ini adalah Warkop Musik. Alamat berada di Jl. Mohammad Ramdan, Pungkur, Regol No.02 Lt.2 40252, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
5. **Mengapa:** Perancangan ini dibuat sebagai upaya untuk merancang website untuk akses musisi pemula pada ekosistem musik di Kota Bandung.
6. **Bagaimana:** Dalam perancangan ini, peneliti akan berfokus kepada merancang website untuk akses musisi pemula pada ekosistem musik di Kota Bandung. Peneliti akan berfokus pada akses musisi pemula di industri musik.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat website untuk akses musisi pemula pada ekosistem musik di Kota Bandung.

1. Di era digital saat ini ketika musisi pemula tidak mempunyai akses ke media salah satu yang harus dilakukan adalah membuat media sendiri, berkomunal sehingga mempunyai amplifikator yang organik.
2. Mulai Membekali strategi pemasaran dari mulai *profiling* atau *presskit*, mengetahui market lalu *build up campaign* sebagai salah satu cara promosi.

3. Memunculkan mentor dan peran penghubung atau bisa disebut *middle man* sebagai jembatan ke media musik.

1.6 Metode Kualitatif

Menurut Lincoln & Guba (1985) bahwa dalam mengumpulkan data kualitatif. Menggunakan wawancara, observasi serta dokumen (catatan ataupun arsip). Wawancara, observasi berfungsi dan (participant observation) serta kajian dokumen silih menunjang serta memenuhi dalam memenuhi data yang dibutuhkan sebagaimana fokus riset. Data yang terkumpul tercatat dalam lapangan.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan penulisan untuk mengumpulkan data dan analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Margono (2007) secara dasarnya metode observasi digunakan buat memandang serta pula buat mengamati pergantian dari fenomena- fenomena sosial yang tumbuh ataupun berkembang yang berikutnya bisa dicoba pergantian dari evaluasi tersebut. Penulis melaksanakan observasi sepanjang melaksanakan aktivitas pengerjaan di salah satu label musik yang bernama Warkop Musik.

2. Metode Wawancara

Menurut Sugiyono (2013:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu label yang ada di Bandung bernama Warkop Musik.

3. Studi Pustaka

Menurut Sarwono (2006) studi pustaka merupakan meneliti bermacam novel rujukan dan hasil riset tadinya yang sejenis yang bermanfaat buat memperoleh

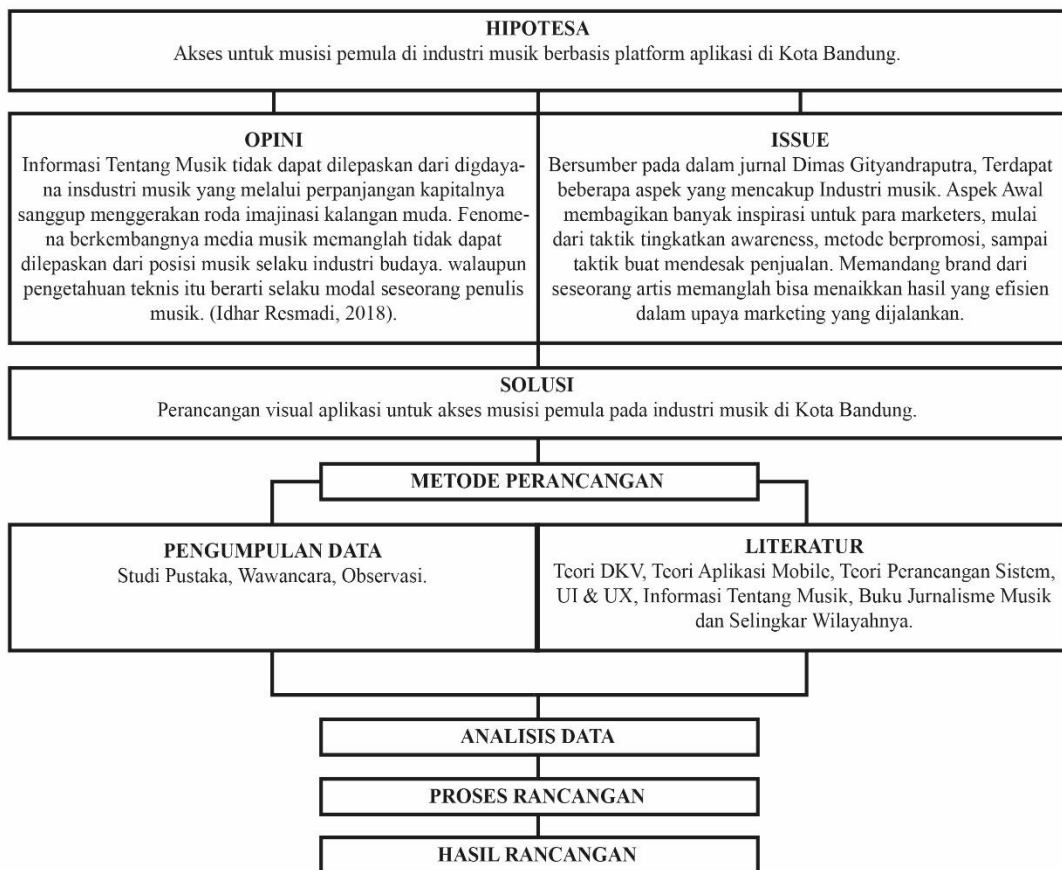
landasan teori menimpa permasalahan yang hendak diteliti. Penulis melaksanakan pengumpulan informasi teori pada laporan yang berkaitan dengan permasalahan riset ini.

1.7.2 Metode Analisis Data

Menurut Moleong (2007) definisi metode analisis informasi merupakan aktivitas analisis- analisis dalam riset yang dicoba dengan menelaah segala informasi yang ada dari instrumen riset, yang terdiri dari catatan, rekaman, dokumen, uji, serta lain sebagainya. Penulis mengumpulkan informasi dengan menguasai fenomena yang dialami.

1.8 Kerangka Perancangan





Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Fahmi Mohammad Farabi, 2021

1.9 Pembabakan

Penulisan tugas akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisikan latar belakang masalah, permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan dan pembabakan tiap bab di dalam tugas akhir ini.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab II ini berisikan penjelasan teori yang relevan digunakan Sebagai acuan dalam proses perancangan objek penelitian.

BAB III DATA & ANALISIS MASALAH

Bab III ini berisikan hasil survey data pengumpulan di lapangan terhadap objek terstruktur. Serta menganalisis data menggunakan landasan teori untuk mendapatkan kesimpulan konsep ideal yang digunakan di dalam perancangan.

BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Bab IV ini berisikan penjelasan mengenai konsep yang telah dibuat seperti konsep pesan, konsep komunikasi, konsep media, dan konsep visual sesuai dari hasil analisis disertai dengan hasil rancangan yang telah dibuat mulai dari sketsa hingga penerapan pada media-media yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP

Bab V ini berisikan kesimpulan atas rancangan yang telah dibuat, saran terhadap karya yang dihasilkan dan direkomendasikan yang dapat diterapkan untuk perencanaan selanjutnya.