

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik *Rock* adalah salah satu genre dalam khazanah musik populer dunia yang biasanya didominasi oleh vokal, gitar, drum, dan bass dan bisa pula dengan penambahan instrumen seperti *keyboard*, piano maupun *synthesizer*. Musik *Rock* biasanya mempunyai beat yang kuat dan didominasi oleh gitar dengan gaungan efek yang berdistorsi. Di Indonesia musik *rock* termasuk jenis genre musik yang paling banyak digemari oleh banyak orang, terutama oleh kaum muda. Oleh sebab itu musik *rock* bisa merubah kebiasaan dan menciptakan tren di kalangan anak muda. Terciptanya tren tentunya berasal dari jejak *band rock* yang menginspirasi mereka karena mempunyai kiprah yang bagus.

Koil merupakan salah satu band pionir di kancah musik independen atau *underground* Kota Bandung. Memulai panggungnya sejak 1993, Koil solid dengan personel Otongkoil (vokal), Donnyantoro—Donikoil (gitar), Leon Ray Legoh—Leon (drum), dan F.X. Adam Joswara—Vladvamp (bass, synthesizer). Jejak musik Koil direkam dalam beberapa album. Mulai dari mini album *Demo From Nowhere* pada 1994 berlanjut dengan album panjang pertama, *Self Titled* yang mereka lepas pada 1996. Lima tahun kemudian, sophomore *Megaloblast* hadir. Album terakhir Koil adalah *Blacklight Shines On* yang dirilis pada 2007. Jejak lain musik Koil bisa juga dijumpai di berbagai album kompilasi lokal, *soundtrack* film hingga deretan *single* lepasan.

Koil termasuk band legendaris yang di miliki Kota Bandung yang mampu bertahan dari tahun 1993 hingga hari ini. Lewat gelaran konser tunggal Koil pada tanggal 24 februari 2011 di Sabuga yang sekaligus memperkenalkan album *Blacklight*, Koil sukses menyuguhkan sajian tata suara yang menggelegar dan memanjakan telinga, cahaya lampu yang berkilauan dan tampilan artistik yang terlampau mewah nan rumit serta aman dan nyaman untuk dinikmati. Album *Blacklight* milik Koil merupakan artefak penting bagi industri musik Indonesia era 2000an dalam peralihan analog ke digital. Bagi orang banyak, *Blacklight* dianggap sebagai pencapaian penting Koil yang mengubah standar musik rock independent

di Indonesia. Dari segi kualitas produksinya dianggap sebagai album Koil yang visioner oleh para kritikus musik pada saat itu. Selain dianggap visioner, *Blacklight* menjadi album yang dianggap sangat kuat mewakili zaman dan lagu-lagu di dalamnya yang menginterpretasikan orang keluar dari kekelaman. Koil beberapa kali merilis ulang rilisan fisik dan *merchandise* album *Blacklight*. Menurut data dari label rekaman album *Blacklight* dirilis ulang pada tahun 2010 oleh label rekaman Nagaswara, pada tahun 2019 dirilis ulang Kembali oleh Grimloc *Records* dalam format piringan hitam, dan pada tahun 2020 dirilis ulang oleh label rekaman Warkop Musik dalam format CD (*Compact Disc*).

Namun, karena anak muda tidak banyak mengetahui informasi tentang Koil karena kurangnya media informasi yang membahas Koil. Sehingga para calon pendengar dan pendengar lama beranggapan bahwa Koil merupakan band yang sudah tidak eksis lagi di zaman sekarang. Maka dari itu metode pengenalan ulang album *Blacklight* perlu dilakukan agar Koil menjadi band yang kembali hidup dan terdengar seperti band baru dan dapat melakukan penetrasi ke pendengar baru dan dapat menginspirasi banyak orang lewat lagu-lagu di dalam album *Blacklight* dan citra karir Koil. Koil sangat takut kehilangan penggemar jika mereka tidak melakukan penetrasi kepada pendengar baru di zaman sekarang. Maka dari itu, diperlukan media informasi berupa buku untuk mengenalkan ulang kisah album *Blacklight* milik Koil dengan lebih menarik secara keilmuan Desain Komunikasi Visual.

1.2 Permasalahan

1.2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyak generasi masa kini yang tidak mengetahui Band Koil dan beranggapan bahwa Koil merupakan band yang sudah tidak aktif dan eksis lagi.
2. Koil memerlukan media informasi yang relevan dan tepat sasaran untuk pengenalan ulang album *Blacklight* dengan lebih menarik.

1.2.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa masalah yang sudah diidentifikasi, dapat dirumuskan suatu masalah yang dapat diselesaikan menggunakan keilmuan Desain Komunikasi Visual, yaitu:

Bagaimana merancang sebuah media informasi berupa buku untuk mengenalkan ulang album *Blacklight* agar memposisikan koil sebagai band yang terdengar seperti *band* baru khususnya kepada calon pendengar baru secara keilmuan Desain Komunikasi Visual?

1.3 Ruang Lingkup

Agar masalah tidak meluas, permasalahan dibatasi oleh aspek sebagai berikut:

1. Apa

Kesadaran orang Indonesia soal Album *Blacklight* milik Koil yang merupakan cetak biru Koil dan artefak penting bagi industri musik Indonesia era 2000an dalam peralihan analog ke digital.

2. Bagaimana

Merancang sebuah media informasi untuk mengenalkan ulang album *Blacklight* agar memposisikan koil sebagai band yang terdengar seperti *band* baru dan melakukan penetrasi kepada anak muda zaman sekarang.

3. Siapa

Topik yang diangkat difokuskan :

1. Demografis (80% Pria dan 20% Wanita, 20 – 35 tahun, remaja, orang dewasa, pelajar, mahasiswa, dan penggemar musik, pelaku bisnis kreatif).

2. Geografis (Indonesia, Kota Bandung, Jawa Barat).
3. Psikografis (masyarakat dengan ekonomi kelas menengah ke atas, para penggemar musik, skena musik, pelaku bisnis bidang kreatif).
4. Kenapa
Masih sedikit masyarakat yang mengetahui informasi seputar band Koil dan fakta album *Blacklight* karya Koil.
5. Dimana
Penelitian dilakukan di daerah Kota Bandung.
6. Kapan
Kegiatan pengumpulan data serta pelaksanaan penelitian dilakukan selama Tugas Akhir semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 (terhitung sejak September 2022).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan sumber informasi mengenai musik terutama Koil sebagai band yang eksis dan berjaya lewat perilisan album *Blacklight* (2007) yang hingga kini album tersebut layak untuk di dengarkan, sehingga masyarakat terutama remaja memiliki minat terhadap musik dan memiliki pengetahuan mengenai album *Blacklight* dan karya-karya Koil yang lain dan menciptakan standarisasi informasi band agar terus bertahan lama dan menjadi referensi musik dan berkarya secara serius.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk mengimplementasikan teori dan ilmu yang telah didapatkan selama dalam perkuliahan di Desain Komunikasi Visual.
2. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk mempelajari media informasi yang memuat seputar musik, kiprah band, dan albumnya.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Cara Pengumpulan Data

Dalam riset ini, penulis memakai tata cara kualitatif untuk mengumpulkan informasi. Kualitatif merupakan pengumpulan informasi pada sesuatu latar alamiah dengan iktikad menafsirkan fenomena yang terjalin dimana periset merupakan selaku instrument kunci, pengambilan ilustrasi sumber informasi dicoba secara purposive serta snowball, metode pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis informasi bertabiat induktif/kualitatif, serta hasil riset kualitatif lebih menekankan arti dari pada generalisasi (Anggito & Setiawan, 2018). Maka, teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah seperti berikut:

1. Observasi

Dalam penelitian ini, penulis mengamati perkembangan algoritma digital sosial media, lagu-lagu yang ada di dalam album *Blacklight*, Masing-masing personil Koil, dan psikologis para pendengar lama ataupun calon pendengar baru. Metode observasi dilakukan penulis dengan cara mengamati unsur- unsur yang sebelumnya sudah diamati.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan penulis dengan mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Penulis melakukan pengumpulan data teori melalui jurnal, buku, dan situs web pada laporan yang berkaitan dengan masalah penelitian ini.

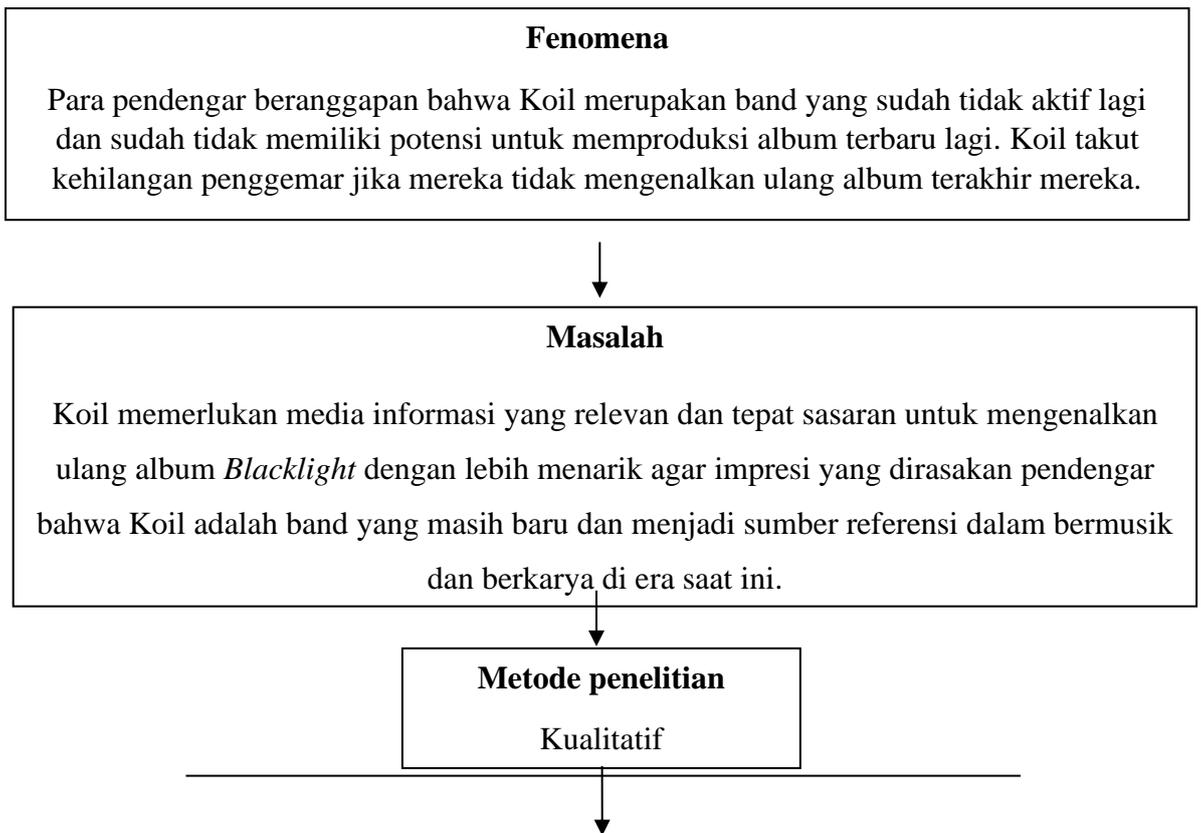
3. Wawancara

Metode wawancara dilakukan guna menggali informasi yang lebih dalam. Dalam metode wawancara ini, penulis melakukan wawancara kepada Tresna Galih selaku manajer Koil dan pemilik label rekaman Warkop Musik yang merilis rilisan fisik beberapa album Koil dan membuat konser Koil di Kota Bandung, Tiar Renas sebagai pengamat musik, dan juga Otongkoil sebagai vokalis dan frontman dari Band Koil.

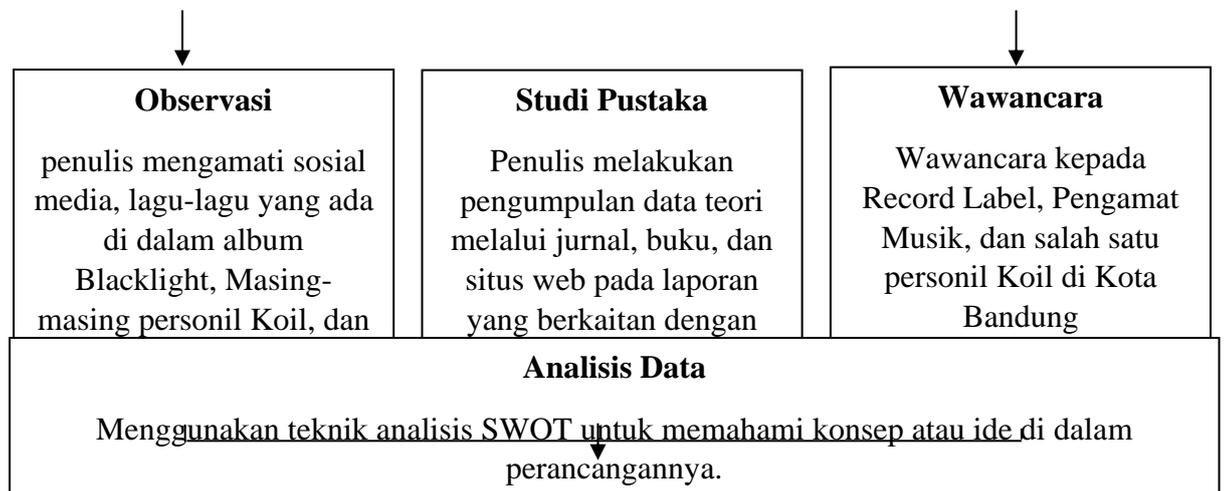
1.6.2 Analisis

Penelitian ini menggunakan teknik analisis SWOT (Strength, weakness, Opportunities, Threats) atau lebih dikenal dengan cara menganalisis kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman. Analisis menggunakan SWOT adalah 10 analisis yang mempertimbangkan faktor luar dan dalam yang dimiliki. Analisis yang akan didapat ini adalah salah satu cara untuk menghasilkan konsep atau ide besar bagi perancangan (Widiatmoko (2013:63)). Penelitian ini juga akan disertakan dengan menggunakan analisis AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) untuk menyesuaikan hasil perancangan dengan model pemasaran yang akan disesuaikan.

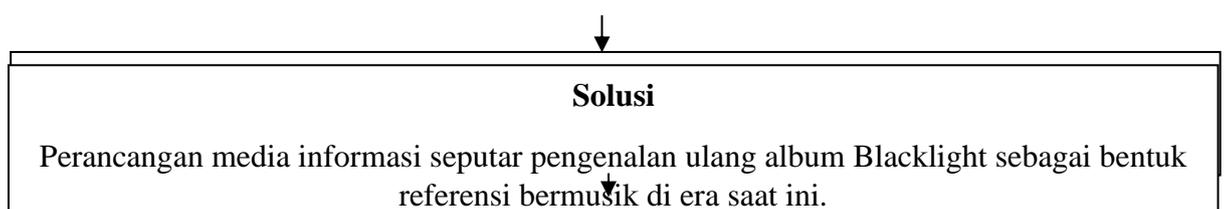
1.7 Kerangka Pemikiran



Tabel 1.1 Kerangka Pemikiran



1.8 Pembabakan



BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka pemikiran dan pembabakan dari setiap bab.

BAB II Dasar Pemikiran

Menguraikan dasar pemikiran dan teori-teori relevan yang dibutuhkan dalam perancangan, laporan penelitian, dan kerangka teori. seperti teori musik, media informasi, layout, tipografi dan lain sebagainya.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Dalam bab data dan analisis pemikiran akan mengurai hasil pencarian data secara terstruktur, dari data observasi, studi pustaka, data wawancara, dan analisis mengenai perancangan desain.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini memaparkan seluruh konsep dari perancangan yang akan dibuat, dimulai dari konsep ide hingga konsep visual yang dipergunakan. Kemudian dilampirkan hasil rancangan berupa sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB V Penutup

Dalam bab penutup akan menjelaskan kesimpulan dari penelitian dan perancangan serta saran yang berkaitan.