

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI PERKEMBANGAN *MIXTAPE* DI KOTA BANDUNG

DESIGNING MEDIA INFORMATION ON MIXTAPE DEVELOPMENT IN BANDUNG

Andina Dwi Utari¹, Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹galndina@gmail.com, ²dennynugraha@telkomuniveristy.ac.id

Abstrak

Musik telah muncul di kehidupan manusia sejak sekitar 100.000-180.000 tahun yang lalu. Mulai dari musik yang sepenuhnya dikategorikan sebagai seni, seperti musik klasik. Hingga, musik populer, seperti jazz, rock, pop, hip-hop, *metal*, dan lainnya. Mulai dari saat musik hanya dapat orang dengarkan dengan datang ke pertunjukkan musik, hingga dengan mudahnya kini dapat kita akses dengan *smartphone*. Salah satu rilisan musik yang sempat *booming* dan kini telah muncul lagi, adalah *mixtape*. *Mixtape* adalah sebuah kompilasi musik yang dibuat pendengar secara independen yang biasanya memiliki hak cipta, dan diambil dari sumber lain, yang tertata dalam urutan tertentu. Kompilasi ini biasanya dibuat dengan tema tertentu, seperti lagu favorit, era musik, menggambarkan film/literatur, hingga suasana hati. Dari yang awalnya *mixtape* dibuat hanya menggunakan compact audio cassette, hingga dapat dengan mudah ditemukan di berbagai *platform* di internet, dan bahkan kini dibuat lengkap dengan album art yang menggambarkan isi *mixtape* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan media informasi, yang dapat mengupas tuntas mengenai perkembangan *mixtape* di Kota Bandung. Sedangkan, analisis yang dilakukan akan menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan desain komunikasi visual, dan analisis SWOT. Dari data yang terkumpul, dan analisis yang telah dilakukan, penulis berharap masyarakat dapat memiliki kesempatan untuk mengetahui bagaimana perkembangan *mixtape* di kota Bandung.

Kata kunci: Musik, *mixtape*, perkembangan, dan media informasi.

Abstract

Music has appeared in our life since about 100,000-180,000 years ago. Starting from music that is fully categorized as art, like classical music. Until, popular music, such as jazz, rock, pop, hip-hop, metal, and others. Starting from when music can only people listen to come to music concert, until easily can be accessed with smartphones. One of the music media that had been booming and has now appeared again, is a mixtape. Mixtape is a compilation of music created independently of listeners who are usually copyrighted, and coming from other sources, arranged in a specific order. This compilation is usually made with a particular theme, such as favorite songs, music era, depicting movies / literature, to a certain everyday-mood. From the first mixtape made using only compact audio cassette, to be easily found in various platforms on the internet, and even now made complete with album art that describes the content of the mixtape. This study aims to make the design of information media, which can talks thoroughly about the development of mixtape in Bandung. Meanwhile, the analysis will use qualitative method, with visual communication design approach, and SWOT analysis. From the collected data, and the analysis that has been done, the author hope the public can have a chance to know how the development of mixtape in the city of Bandung.

Keywords: Music, mixtape, development, and media information.

1. Pendahuluan

Dengan kehidupan yang berkembang, industri musik pun ikut terus berkembang. Musik yang tadinya merupakan sebuah pertunjukkan seni, yang mengharuskan penikmatnya untuk datang ke suatu acara untuk mendengarkannya, kini seperti yang kita ketahui, dapat dinikmati kapan saja dan dimana saja. Rilisan musik pun mulai bermunculan, dengan berbagai macam bentuk dan mesin pemutarnya. Format rilisan fisik atau analog yang banyak muncul di pasaran antara lain adalah seperti piringan hitam, kaset, dan CD. Rilisan fisik membutuhkan mesin pemutar seperti turntable, tape, hingga CD Player, sehingga kini di era teknologi dan informasi, sebagian besar penikmat musik mulai

berpindah media yang lebih praktis. Yaitu dengan menggunakan rilisan digital seperti MP3, dan melalui *platform streaming* di internet, yang dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*.

Konten dari rilisan musik fisik maupun digital ini, biasanya diproduksi oleh perusahaan-perusahaan industri hiburan yang menampung para musisi untuk menyebarluaskan karyanya. Rilisan ini dibuat dengan jumlah tertentu, sesuai minat dan target pasar yang ada. Namun, perilisan musik juga dapat dilakukan secara independen, salah satu bentuknya adalah *mixtape*.

Mixtape adalah sebuah kompilasi musik yang dibuat pendengar secara independen yang diambil dari sumber lain, dan tertata dalam urutan tertentu. Kompilasi ini biasanya dibuat dengan tema tertentu, seperti lagu favorit, era musik, menggambarkan film/literatur, suasana hati, dan lain sebagainya. *Mixtape* sendiri bersifat personal, dan kebanyakan non-komersial. Dari yang awalnya *mixtape* dibuat hanya menggunakan kaset, hingga dapat dengan mudah ditemukan di berbagai *platform* dan aplikasi *streaming* di internet. Dan bahkan kini dibuat lengkap dengan album art yang menggambarkan isi *mixtape* tersebut. Awal kemunculan *mixtape* yang biasa kita kenal adalah melalui format kaset. Walau kaset sudah muncul sejak tahun 1963, perkembangan *mixtape* dimulai pada tahun 1980an. Saat banyak munculnya format kaset berkualitas tinggi dan mudah ditemukan di pasaran. Yang memudahkan penikmat musik untuk menyalin musik dalam format kaset ini dibanding dengan format-format sebelumnya, seperti *reel-to-reel* atau *Strack tape*, yang memiliki teknik penyalinan dan perangkat yang lebih rumit.

Di Indonesia, *mixtape* digunakan sebagai referensi musik oleh pemuda pada zamannya. Karena dengan minimnya ketersediaan genre musik yang ada di Bandung, dan maraknya genre musik yang sedang mainstream di Indonesia, seperti Rock, dan Disko, *mixtape* mengenalkan berbagai jenis genre musik lainnya, seperti musik *Indie*, dan Brit pop. *Mixtape* menjadi bagian penting dari masuknya *pop culture* di Kota Bandung. Seperti yang dilontarkan Denny Sakrie (2015:165) perkembangan musik di Indonesia merupakan hasil serapan dari pengaruh-pengaruh musik yang datang dari luar Indonesia, untuk kemudian melebur menjadi kesatuan musik.

Walaupun musik dan segala macam rilisannya seperti rilisan format fisik yang masih banyak diminati, seperti yang kita ketahui dengan Record Store Day yang diadakan tiap tahunnya. Hingga rilisan digital yang marak pada berbagai bentuk dan *platform* di internet, dokumentasi mengenai rilisan musik di Indonesia masih sangat kurang keberadaannya. Dimana kebanyakan masyarakat masih tidak mengetahui darimana suatu pengaruh suatu perkembangan berasal, dan apa penyebabnya. Padahal arsip merupakan sebuah kepingan waktu yang dapat memberi gambaran dan pengertian akan apa yang terjadi di masa lalu ke masa yang akan datang.

2. Landasan Teori

Dalam perancangan yang dilakukan, terdapat teori-teori yang harus diimplementasikan pada proses yang dilakukan agar penyampaian pesan dapat dilakukan dengan baik. Teori yang dimaksud antara lain adalah sebagai berikut:

2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses upaya menemukan sebuah inovasi yang tepat pada permasalahan yang ada. Atau dalam konteks desain, dapat berpengertian aktivitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipandu oleh suatu sasaran yang telah ditetapkan. (Sarwono, Jonathan 2007:3)

2.2 Media Massa/Media Informasi

Media massa merupakan alat/perantara komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi untuk khalayak dalam skala yang luas, hingga yang terbatas, secara serentak. Alat/perantara yang dimaksud umumnya dapat berupa televisi, surat kabar, majalah, film, dan lain sebagainya. Media massa juga menjadi perhatian utama masyarakat untuk mendapatkan hiburan dan menyediakan lingkungan budaya bersama bagi semua orang. (Morissan 2013:1)

2.3 Zine Sebagai Media Informasi

Media informasi merupakan sebuah medium, atau perantara antar penyampai informasi dengan penerimanya dengan secara tidak langsung. Menurut Marshall McLuhan (1967), media pada setiap zamannya menjadi esensi masyarakat. Media informasi memiliki berbagai macam bentuk, namun yang akan penulis bahas lebih dalam adalah media cetak, dikarenakan *zine* sendiri merupakan salah satu bentuk dari media cetak. Dikutip dalam Morrisian (2017: 32) teknologi cetak memungkinkan orang untuk menyimpan informasi secara lebih permanen, tidak mengandalkan pada ingatan saja.

2.4 Industri Musik

Suatu industri secara tradisional dapat dikatakan sebagai bagian spesifik dari ekonomi yang berkaitan dengan produksi barang-barang pabrik yang ditujukan untuk konsumsi massa. Maka dari itu, seperti dilansir oleh Wikström, Patrik (2013:49) industri musik adalah industri yang terdiri dari perusahaan-perusahaan yang berkecimpung dengan pengembangan konten musik dan kepribadian yang dapat dikomunikasikan di berbagai media.

2.5 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. (Anggraini, Lia 2018:14) Dalam desain komunikasi visual, terdapat unsur-unsur dasar yang harus diketahui agar dapat dipadupadankan dalam sebuah kesatuan, antara lain adalah seperti garis, bentuk, tekstur, kontras, ukuran, serta warna.

2.6 Layout

Layout adalah elemen-elemen desain yang disusun secara demikian rupa untuk membentuk sebuah kesatuan visual yang dapat menyampaikan pesan yang diinginkan namun juga memiliki nilai estetika yang baik. Dikutip dari Anggraini, Lia (2018: 75) tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

3. Pembahasan

3.1 Perkembangan Mixtape

Mixtape adalah sebuah kompilasi musik yang dibuat pendengar secara independen yang diambil dari sumber lain, dan tertata dalam urutan tertentu. Kompilasi ini biasanya dibuat dengan tema tertentu, seperti lagu favorit, era musik, menggambarkan film/literatur, suasana hati, dan lain sebagainya. *Mixtape* sendiri bersifat personal, dan kebanyakan non-komersial. Dari yang awalnya *mixtape* dibuat hanya menggunakan kaset, hingga dapat dengan mudah ditemukan di berbagai *platform* dan aplikasi *streaming* di internet. Dan bahkan kini dibuat lengkap dengan album art yang menggambarkan isi *mixtape* tersebut.

Awal kemunculan *mixtape* yang kita kenal adalah melalui format kaset. Walau kaset sudah muncul sejak tahun 1963, perkembangan *mixtape* dimulai pada tahun 1980an. Karena sebelumnya, kaset yang beredar belum berkualitas baik untuk dianggap cocok dalam membuat *mixtape*. Sebelum menggunakan kaset, pembuatan *mixtape* membutuhkan waktu yang lama, dan proses penyalinan yang rumit. Yaitu dengan menggunakan perangkat yang hanya dapat digunakan oleh orang yang berkeahlian khusus, seperti perangkat *reel-to-reel* dan *8-track-tape*. Format yang digunakan adalah tape magnet, yaitu isi dari kaset biasa tanpa menggunakan *case* yang terdapat pada kaset. Sehingga tape magnet ini harus diurus dengan penuh dedikasi.

Lalu pada tahun 1980, kaset berkualitas tinggi mulai muncul dipasaran. Yang menjadikan budaya membuat *mixtape* mulai digemari, karena kaset dapat dengan lebih mudah untuk ditangani. Yaitu dengan menggunakan pemutar tape *double-deck*, yang memiliki 2 slot kaset, dengan kebutuhan yang berbeda. Yakni, satu untuk memutar, dan satunya lagi adalah untuk merekam. Dimana kaset yang berisi lagu diputar di *deck* pertama, dan kaset kosong untuk merekam di *deck* kedua. Cara ini pada zamannya sudah dianggap sebagai kemajuan, karena orang dengan mudah dapat memahami prosesnya, ketimbang dengan cara sebelumnya. Selain itu, pertumbuhan maraknya *mixtape* juga didorong oleh peningkatan popularitas *Sony Walkman* pada tahun 1979. Yang merupakan pemutar tape *portable* yang dapat dengan mudah untuk dibawa kemana-mana, dengan ukurannya yang terbilang kecil, dan hanya menggunakan baterai tanpa harus dicolok dan membutuhkan aliran arus listrik.

Namun, dalam beberapa kultur musik tertentu, *mixtape* memiliki definisi yang agak berbeda dari pada umumnya. Contohnya saja, pada kultur genre musik *hip-hop* dan *R&B*, *mixtape* adalah jenis rekaman tertentu yang diproduksi sendiri oleh musisi dan *rapper* independen. Yang dirilis secara gratis, diharapkan untuk meningkatkan publisitas sebelum terjun ke industri musik yang sesungguhnya. Dalam kultur DJ atau *Disc Jockey*, yaitu orang yang memainkan rekaman musik yang sudah ada untuk penonton secara langsung, *mixtape* digunakan untuk merekam penampilan mereka, untuk kemudian disebar kembali.

Pada tahun 1980-an, *mixtape* merupakan bagian besar dari budaya anak muda. Namun, dengan kemunculan CD *player*, dan mulai berkurangnya pemutar tape, menyebabkan penurunan popularitas kaset sebagai format media *mixtape*. Peningkatan popularitas CD sebagai format *mixtape*, juga salah satunya adalah berkat terbitnya novel *High Fidelity* oleh Nick Hornby pada tahun 1995. Novel ini berceritakan tentang pemilik toko rilisan musik yang suka membuat *mixtape* tentang kehidupan cintanya. Novel ini terjual sebanyak lebih dari satu juta kopi dan membawa pengaruh besar pada perkembangan *mixtape*. Sejak itu, *mixtape* dengan dapat mudah dibuat dan didengarkan oleh penikmatnya.

Sekarang, sudah banyak situs-situs dan aplikasi *platform streaming* musik yang menyediakan fitur *mixtape*, atau kini lebih dikenal dengan *playlist*. *Mixtape*, atau *playlist* ini sangat lah digemari oleh pendengarnya. Namun, dengan fungsi yang berbeda. *Mixtape* kini digunakan pendengar dan penikmat musik, sebagai bentuk dari ekspresi diri. Sedangkan oleh perusahaan *platform* dan aplikasi *streaming*, *mixtape* digunakan sebagai sebuah marketing dan fitur untuk meningkatkan nilai pasar.

3.2 Perkembangan Mixtape di Bandung

Mixtape di Indonesia digunakan sebagai referensi musik oleh pemuda pada zamannya. Karena dengan minimnya ketersediaan genre musik yang ada di Bandung, dan maraknya genre musik yang sedang mainstream di Indonesia. Musik di Indonesia sendiri tentu masih dikuasai musisi dalam negeri, dan beberapa musisi luar negeri yang biasanya bergenre rock. Bawaan pengaruh musik dari luar negeri ini dimulai setelah Perang Dunia II, dimana munculnya virus "*rock n' roll*" dari Amerika Serikat yang menyebar tanpa terbendung ke seantero jagad, termasuk Indonesia. Yang menumbuhkan titik awal industri musik Indonesia, yaitu dengan berdirinya perusahaan rekaman milik pribumi pertama, yaitu Irama yang didirikan di Jakarta.

Namun sejak tahun 1959, rakyat Indonesia dilarang untuk mendengar dan membawakan lagu dari Barat. Padahal, sejak tahun 1950-an, rakyat Indonesia mulai menikmati musik dari Barat karena pengaruh dari musik dan film. Pada saat itu Presiden Soekarno merasa khawatir budaya dalam negeri akan terlupakan dan tidak dilestarikan, karena kalah popularitas dengan budaya dari Barat. Dimana Radio Republik Indonesia (RRI) dengan keras untuk tidak memutar dan memperdengarkan lagu dari luar negeri. Maka dari itu, genre yang tersebar di Indonesia tidaklah banyak. Rilisan musik dari Barat hanya bisa didapatkan oleh masyarakat kelas atas. Orang-orang yang memiliki akses inilah yang sebenarnya penyebab awal munculnya *mixtape*. Mereka yang ke luar negeri, kembali ke tanah air dengan membawa

rilisan musik musisi luar negeri, yang kemudian disalin dan diperbanyak untuk dibagi-bagikan ke komunitasnya. Salah satu komunitasnya di Bandung, yaitu terdapat di Taman Lalu Lintas, yang penuh dengan anak muda yang memiliki minat terhadap berbagai hal, seperti *skateboarding*, desain, fesyen, dan tentunya musik. Dari komunitas-komunitas ini munculah budaya berbagi *mixtape*. Dan dengan banyaknya referensi dalam berbagai macam genre ini, memacu semangat anak muda untuk berkreaitivitas dan membuat musik mereka sendiri.

Seperti komunitas musik *metal* yang bertempat di Studio Palapa, Ujungberung, yang menghasilkan band-band *metal* lokal ternama, seperti *Burgerkill*, *Forgotten*, dan lainnya. Dalam genre *Punk* yang menghasilkan band *Sandal Jepit*, *Disconnected*, dan lainnya. Lalu dalam genre *Indie*, yang menghasilkan band *Indie* yang terbilang sukses seperti *PAS Band*, dan *Puppen*. *PAS Band* sendiri di tahun 1993 menoreh sejarah sebagai band Indonesia yang pertama kali merilis album secara independen. Sedangkan *Puppen*, didirikan pada tahun 1992 juga sukses merilis 3 album hingga keeksistensiannya sampai tahun 2002. Menyusul selanjutnya, adalah band *Pure Saturday*, yang aktif sejak 1996 dan masih eksis hingga sekarang. Band-band *Indie* ini bertempat di sebuah studio bernama Studio *Reverse*, yang didirikan pada tahun 1994. Hingga munculnya band-band yang banyak kita kenal, seperti *Mocca*, *The Milo*, dan *Homogenic*, yang secara tidak langsung lahir karena berbagai macam jenis genre yang muncul dan dikenal melalui *mixtape*.

3.3 Analisis Visual

Pengayaan visual yang terdapat pada sebuah cover *mixtape*, yang digunakan untuk menggambarkan isinya sangatlah beragam. Keberagaman ini kembali lagi, tergantung pada isi dan waktu kapan *mixtape* itu dibuat. Pada era analog *mixtape* memiliki cara pembuatan yang manual, dibuat secara manual, digambar secara manual, hingga ditulis secara manual. Perubahan ke era digital tentu sangat terlihat. Kini visual sebuah *mixtape* dibuat di perangkat lunak komputer, seperti dengan Adobe Photoshop dan Illustrator. Sehingga terdapat berbagai macam bentuk gaya berdasarkan eranya masing-masing.

Karakteristik Visual		
Era pertama	Era kedua	Era ketiga
Album art band-band bergenre punk yang marak pada tahun 1970-1980an 	Visual kartun/motion dan juga cover kaset kosong yang banyak diperjualbelikan pada tahun 1990an. 	Visual album art dan cover playlist yang banyak tersedia di layanan streaming musik online. 

Tabel 1. Karakteristik Visual
Sumber: Berbagai sumber

No.	Unsur-unsur Visual	Analisa		
		Era pertama	Era kedua	Era ketiga
1.	Ilustrasi	Pengayaan ilustrasi dengan warna yang didominasi dengan warna hitam, dengan outline tebal menggunakan teknik stamp, atau dengan potongan-potongan gambar yang membentuk sebuah kolase.	Ilustrasi dengan warna solid yang tidak bergradasi, dan dengan bayangan berwarna hitam, juga dengan outline yang tebal dan warna yang cukup bervariasi, juga biasanya menggunakan pattern-pattern asimetris dengan bentuk-bentuk dasar.	Pengayaan ilustrasi yang seringkali menggunakan perangkat lunak komputer berbentuk vector, dengan warna-warna neon seperti ungu dan biru atau warna-warna pastel yang bergradasi.
2.	Tipografi	Menggunakan campuran huruf font serif dan sans-serif, yang sama seperti dengan ilustrasinya, menggunakan teknik stamp atau dengan potongan huruf yang membentuk sebuah kolase.	Menggunakan huruf sans serif dan dekoratif untuk mempertajam judul/sub-judul. Dengan menggunakan warna-warna yang mencolok.	Seringkali menggunakan huruf sans-serif yang memiliki bentuk dasar lingkaran, untuk menambahkan kesan yang lebih bebas/non-formal.
3.	Layout	Layout terlihat lebih bebas, atau bisa dibilang berantakan. Karena memiliki nilai D.I.Y (Do It Yourself) yang kental dalam budaya musik punk.	Banyak menggunakan aksan grafis bentuk-bentuk dasar, seperti persegi panjang, segitiga, lingkaran, dsb. Dan juga teks yang disusun miring hingga 90° maupun 45°.	Menggunakan penempatan huruf yang banyak memiliki whitespace yang menunjukkan kesan minimalis dan simpel.

Tabel 2. Analisis Visual
Sumber: Dokumen Pribadi

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Perkembangan industri musik memang sudah berkembang pesat saat ini. Musik memiliki banyak sekali penyanyi, band, dan musisi dalam segala macam genre dan dari seluruh penjuru dunia, yang dapat dengan mudah untuk diakses karya-karyanya. Dapat didengarkan kapan saja, dan dimana saja hanya dengan sentuhan jari di smartphone. Dipermudah lagi, pada layanan streaming musik terdapat fitur yang menyajikan kompilasi lagu. Yang biasa disebut dengan playlist, atau yang dahulu lebih dikenal dengan *mixtape*. Namun, dibalik pesatnya pendistribusian musik zaman sekarang, sangat berbeda dengan apa yang biasa dilakukan puluhan tahun lalu, yang berdampak hingga sekarang.

Sehingga, berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan, baik dari data hasil observasi, wawancara dengan berbagai narasumber ahli, hingga studi pustaka literasi mengenai topik terkait, terbentuklah sebuah konsep perancangan yang akan dilaksanakan oleh penulis. Yaitu dengan merancang sebuah media yang dapat menginformasikan mengenai perkembangan *mixtape* di kota Bandung. Dengan mengetahui informasi ini, penulis berharap target audience yang dituju menjadi paham dan tahu akan musik dari generasi sebelumnya yang ternyata berpengaruh besar ke musik masa kini.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dilakukan oleh penulis adalah dengan menggunakan sebuah judul zine dengan 3 buah seri. *Zine* ini diterbitkan menjadi 3 seri, sesuai linimasa keeksistensian *mixtape*. Yaitu era kaset, era CD, dan akhirnya era digital. Dengan media cetak, penikmat *mixtape* dapat mengoleksinya dan memiliki daya simpan tersendiri. Jenis media cetak yang akan dibuat yaitu adalah dengan *Zine*. *Zine* dipilih karena *zine* umumnya digunakan sebagai media informasi topik-topik underground, dan memiliki sifat yang sama dengan *mixtape*, yaitu personal. Sehingga menjadikan kedua media ini cocok untuk satu sama lainnya.

4.3 Konsep Media

Media Utama yang digunakan dalam perancangan media informasi mengenai *mixtape* ini yaitu berupa 3 seri zine, yang dicetak diatas kertas HVS, art paper, dan berbagai macam kertas lainnya, sesuai dengan konten. Selain itu, selain media utama, media pendukung juga akan dirancang dengan media yang bersangkutan dengan tema guna menunjang pesan yang akan disampaikan. Dan juga dapat digunakan sebagai media promosi, yang terdiri dari *mixtape*, poster, stiker, postcard, pin, t-shirt, dan totebag.

4.4 Konsep Visual

Visual yang dirancang dengan menggunakan ilustrasi, layout, dan tipografi yang kemudian diolah menjadi suatu desain. Dan juga menggunakan beberapa foto yang berkaitan dari web. Selain itu, untuk memberikan kesan keseragaman antara ketiga seri yang ada, warna yang dipilih akan cukup serupa.

4.5 Konsep Bisnis

Seperti penjualan zine pada umumnya, zine ini akan diproduksi dan dijual secara independen. Zine akan dijual pada acara-acara seperti Bandung Zine Festival, Art Market Bandung, berbagai macam bazaar, dan lain sebagainya.

4.6 Hasil Perancangan Media Utama

Dari analisa visual yang telah dilakukan pada referensi dan karakteristik visual yang ada, terbentuklah sebuah perancangan media informasi berbentuk zine dengan 3 seri sesuai dengan linimasa keeksistensian *mixtape*, yang memiliki 3 konsep utama, yaitu: sejarah, analog, dan digital. Setiap seri zine memiliki perbedaan visual dalam bentuk ilustrasi, tipografi, dan layout yang cukup signifikan, tetapi tetap memiliki unsur kesatuan yang terlihat dan dapat diketahui bahwa ketiga seri ini merupakan bagian yang tidak dapat ditinggalkan, satu dengan lainnya, dalam proses penyampaian pesannya. Dari konsep yang sudah disebutkan tadi, setiap seri akan memiliki judul yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.

Seri pertama berjudul "You Should Thank The Rich", dimana *mixtape* tidak akan ada di Indonesia, khususnya Bandung tanpa orang-orang yang memiliki akses keluar negeri dan kembali ke tanah air membawa rilisan musik asing tersebut.



Gambar 1. Hasil Perancangan Cover #1
Sumber: Dokumen pribadi

Sedangkan seri kedua yang berjudul “You Should Thank The Community” memiliki makna yang kurang lebih sama dengan seri pertama, dimana mixtape tidak akan ada tanpa orang-orang dalam komunitas anak muda yang terus menerus mengembangkannya dengan cara saling berbagi.



Gambar 2. Hasil Perancangan Cover #2
Sumber: Dokumen pribadi

Yang terakhir, yaitu seri ketiga yang berjudul “You Should Thank Yourself” dimana mixtape tidak akan tetap ada, tanpa orang-orang yang terus membuat dan mendengarkannya, bahkan dalam bentuk format yang berbeda-beda.



Gambar 3. Hasil Perancangan Cover #3
Sumber: Dokumen pribadi

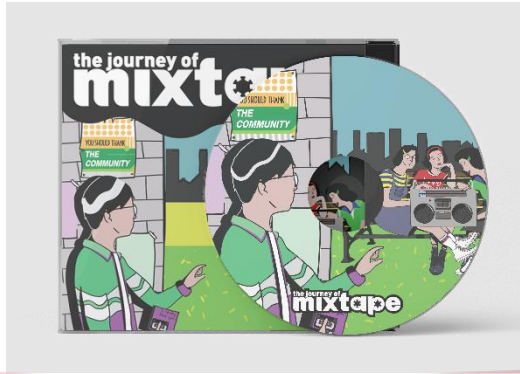
4.7 Hasil Perancangan Media Pendukung

1. *Mixtape* Kaset



Gambar 4. *Mixtape* Kaset
Sumber: Dokumen pribadi

2. *Mixtape* CD



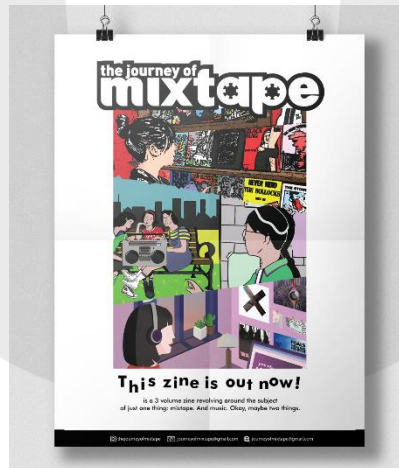
Gambar 5. Mixtape CD
Sumber: Dokumen pribadi

3. *Mixtape* QR Code



Gambar 6. Mixtape QR Code
Sumber: Dokumen pribadi

4. Poster



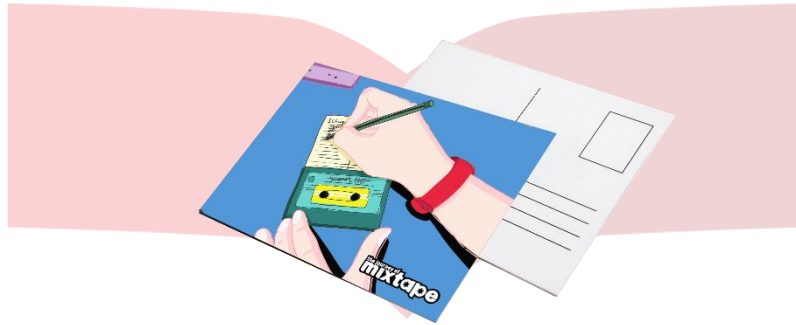
Gambar 7. Poster
Sumber: Dokumen pribadi

5. Stiker



Gambar 8. Sticker
Sumber: Dokumen pribadi

6. Postcard



Gambar 9. Postcard
Sumber: Dokumen pribadi

7. Pin



Gambar 10. Pin
Sumber: Dokumen pribadi

8. T – Shirt



Gambar 11. T – Shirt
Sumber: Dokumen pribadi

9. Tote Bag



Gambar 12. Tote Bag
Sumber: Dokumen pribadi

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dengan segala pencapaian teknologi yang ada, memang sangat memudahkan kegiatan kita untuk beraktivitas sehari-hari. Namun sebelum masyarakat zaman sekarang dapat menikmati kemajuan teknologi ini, terkadang mereka lupa, tidak tahu, atau bahkan mengabaikan apa yang orang terdahulu kita telah lakukan. Tentu ada sejarah, dan cerita yang mungkin belum tersampaikan, yang juga perlu diketahui oleh generasi muda, sehingga dapat diapresiasi.

Dokumentasi sebuah perjalanan sejarah sangat dibutuhkan, termasuk sejarah media musik. Terlebih, dengan masuknya *mixtape*, yang memungkinkan kultur pop budaya asing pun ikut masuk ke Indonesia. Dimana kultur pop sangat berpengaruh besar pada kehidupan masyarakat, terutama masyarakat globalisasi masa kini.

Sehingga, dengan kurangnya liputan media mengenai perkembangan *mixtape* ini, penulis melihat peluang untuk menginformasikan perihal ini dalam sebuah media cetak, yaitu zine. Yang selain dapat untuk menginformasikan, memiliki daya simpan untuk diturunkan pada generasi-generasi selanjutnya.

5.2 Saran

Dengan perancangan media informasi ini, diharapkan masyarakat yang membacanya dapat memperoleh ilmu mengenai perkembangan *mixtape* dari luar negeri ke tanah air, dan masuknya kultur pop melalui *mixtape* ini, yang ternyata berpengaruh besar terhadap perkembangan dunia musik, hiburan, hingga yang lebih luas dari itu.

Bagaimana kita berkembang, berinteraksi, yang tidak luput dengan kultur budaya asing yang masuk ke tanah air. Yang diharapkan dapat ikut menginspirasi para pelaku dan penikmat musik, untuk memajukan dunia permusikan dalam negeri agar dapat menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan musik yang ada di Indonesia sendiri juga.

6. Daftar Pustaka

- [1] Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana, (2018), *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Penerbit Nuansa, Bandung
- [2] Ferrel, O.C dan D, Harline, (2005), *Marketing Strategy*, Thomson Corporation, South Western
- [3] Morrisani, (2013), *Teori Komunikasi Massa*, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor
- [4] Safanayong, Yongky, (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Arte Intermedia, Jakarta
- [5] Sakrie, Denny, (2015), *100 Tahun Musik Indonesia*, Gagas Media, Jakarta
- [6] Sarwono, Jonathan (2007), *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, Penerbit ANDI, Yogyakarta
- [7] Wikström, Patrick (2013), *The Music Industry*, Polity, Cambridge