

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Musik merupakan seni yang melibatkan suara dalam rangka menciptakan karya seni yang memiliki keindahan, harmoni, dan ritme. Dalam hal ini, musik melibatkan penggunaan elemen melodi, ritme, harmoni, dinamika dan tekstur untuk menciptakan ekspresi yang artistik. Musik adalah salah satu hasil budaya manusia yang hadir berdampingan dengan ilmu pengetahuan, arsitektur, bahasa dan sastra, dan lainnya. Menurut Banoe (2003: 288), musik merupakan bagian dari seni yang membahas dan menetapkan berbagai macam suara ke dalam berbagai pola yang akhirnya dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia. Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. Musik dapat dihasilkan dengan berbagai alat musik dan juga dapat diciptakan melalui teknologi seperti komputer. Musik juga mencakup unsur-unsur lirik atau kata-kata yang disampaikan oleh penciptanya. Menurut Sylado (1983: 12), musik adalah waktu yang memang untuk didengar. Sementara menurut Bahari (2008: 55), musik merupakan sebuah ilmu pengetahuan dan seni yang membahas kombinasi ritme dari berbagai nada, baik vokal maupun instrumental yang meliputi beberapa melodi dan harmoni sebagai bentuk ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan, terutama dalam aspek emosional.

Pada masa kini, musik tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat karena mendengarkan musik pada masa kini cukup praktis karena dapat didengarkan di mana saja. Dengan banyaknya aliran musik yang masuk dan bermunculan di Indonesia, penduduk Indonesia bisa dengan bebas memilih aliran musik yang ingin didengarkan di berbagai platform musik digital. Berdasarkan laporan We Are Social (2022), penduduk Indonesia setidaknya menghabiskan waktu selama 1 jam 37 menit setiap harinya untuk mendengarkan musik melalui platform digital.

Dengan berkembangnya zaman, musik menjadi hal yang mudah diakses untuk banyak kalangan. Hal ini juga memicu meningkatnya minat banyak orang untuk menciptakan musik mereka sendiri. Di industri kreatif saat ini, minat untuk musik sudah semakin tinggi dan merupakan hal yang menjanjikan untuk ditekuni. Industri musik merupakan segala bentuk rangkaian kegiatan ekonomi yang terlibat dalam produksi, distribusi, dan promosi musik. Hal ini melibatkan beberapa elemen seperti rekaman, penerbitan, promosi, distribusi musik, manajemen artis, penjualan tiket dan *merchandise*, dan industri *streaming*.

Aliran musik *pop punk* adalah sub-genre dari musik punk yang mana menggabungkan musik *punk rock* dengan *pop* yang lebih mudah didengar dan diminati. Aliran musik ini menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari musik Indonesia, khususnya pada generasi muda. Musik *pop punk* muncul pertama kali pada tahun 1978 dengan kemunculan *the Ramones* pada tahun 1976 sampai pada akhirnya genre *pop punk* dianggap resmi. Aliran musik ini terus berkembang dari skena musik global dan menjadi bagian dari industri musik tanah air. Musik *pop punk* mulai mendapatkan peminatnya di Indonesia sekitar awal tahun 2000, yang dibantu oleh naiknya *band* aliran musik *pop punk* seperti Green Day, Sum 41, dan Blink-182. Meningkatnya peminat musik aliran *pop punk* tersebut pula yang membuat *band* dengan genre *pop punk* mulai muncul di tanah air. Beberapa *band* dengan genre *pop punk* yang lahir di Indonesia pada awal tahun 2000 adalah Rocket Rockers, Remember of Today, Sendal Jepit, Pee Wee Gaskins, dan masih banyak lagi.

Pentingnya aliran musik *pop punk* dalam memahami tren musik di Indonesia menjadi salah satu dasar penelitian lebih lanjut, di mana visualisasi informasi memiliki peran yang penting dalam menyampaikan pesan. Meskipun terdapat banyak literatur dan dokumentasi tertulis mengenai aliran musik *pop punk* di Indonesia, buku bergambar kolase diharapkan dapat menjadi pelengkap dan memberikan pandangan yang lebih detail dan menarik melalui gambar-gambar yang merepresentasikan momen-momen, tokoh-tokoh, dan peristiwa penting dalam proses perkembangan aliran musik *pop punk*.

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Kesadaran pada aliran musik *pop punk* cenderung rendah.
- b. Perkembangan aliran musik *pop punk* belum terdokumentasikan dengan baik.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dan diselesaikan menggunakan keilmuan Desain Komunikasi Visual, yaitu:

- a. Apakah penggunaan zine dapat meningkatkan kepekaan masyarakat dalam perkembangan aliran musik *pop punk*?
- b. Bagaimana cara menginformasikan perkembangan masuknya aliran musik *pop punk* melalui media informasi dengan baik?

## 1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian berikut dapat dilakukan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pada perancangan ini, penulis memfokuskan pada perancangan media informasi perkembangan aliran musik *pop punk*.
- b. Proses perancangan ini dilakukan pada bulan Maret 2024 – Juli 2024
- c. Perancangan dilakukan di kota Bandung, Jawa Barat.

## 1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

- a. Dapat terancangnya zine dengan bentuk visual yang sesuai dengan peminat aliran musik *pop punk* dan media edukasi mengenai perkembangan aliran musik *pop punk*.

- b. Penelitian berikut dilakukan dengan harapan peminat musik dapat memahami perkembangan aliran musik *pop punk*.

## **1.5 Manfaat Perancangan**

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat praktis maupun teoretis kepada pihak-pihak yang terkait.

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Perancangan ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual khususnya zine. Selain itu diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembuatan buku zine.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Hasil perancangan ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan untuk masyarakat, khususnya untuk media edukasi perkembangan aliran musik *pop punk* agar dapat lebih memahami perkembangan genre musik tersebut.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

### **1.6.1 Pengumpulan Data**

#### **A. Observasi**

Pratiwi dalam Penelitian Tindakan Kelas (2021), sebuah tindakan pengumpulan data yang digunakan untuk menjawab berbagai permasalahan yang muncul merupakan tindakan observasi.

Pada perancangan ini, observasi dilakukan pada beberapa peminat musik yang berusia sekitar 18-40 tahun.

Observasi dilakukan di kota Bandung, Jawa Barat dan berfokus pada wilayah Antapani, Kota Bandung.

#### **B. Wawancara**

Menurut Lexy J Moleong (2012: 186) wawancara merupakan kegiatan melakukan percakapan dengan tujuan tertentu.

Dalam tahapan ini, dilakukan sesi tanya-jawab kepada narasumber yang merupakan tokoh aliran musik *pop punk*, dan juga beberapa peminat musik dan beberapa profesi lainnya untuk memahami pendapat mereka perihal buku ilustrasi perkembangan aliran musik *pop punk* di Indonesia.

Wawancara pertama dilakukan bersama musisi *pop punk* kota Bandung yang bernama Bisma Aria Nugraha, atau yang lebih dikenal sebagai Bisma Rockers. Bisma Rockers adalah pemain alat musik bass di band *pop punk* asal kota Bandung yang bernama Rocket Rockers.

Wawancara kedua dilakukan bersama musisi *pop punk* kota Bandung yang bernama Aska Pratama, atau yang lebih akrab disapa sebagai Aska Rockers. Aska Rockers merupakan vokalis sekaligus gitaris dari band *pop punk* asal kota Bandung yang bernama Rocket Rockers.

### **C. Kuesioner**

Kuesioner adalah daftar rangkaian pertanyaan terkait suatu masalah atau bidang yang akan diteliti (Narbuko, Achmadi, 2015)

Pada tahap kuesioner, dilakukan pembuatan daftar pertanyaan melalui media *google form* dan disebarakan melalui akun media sosial seperti X dan WhatsApp untuk mencapai target objek penelitian.

Kuesioner pada penelitian dilakukan menggunakan *google form* dengan total jawaban dari 50 responden. Kuesioner tidak difokuskan pada pendengar musik *pop punk* saja, melainkan penikmat musik secara umum.

### **D. Studi Pustaka**

Terbitan berkala yang memiliki bentuk pamphlet berseri dan berisikan bahan ilmiah yang sangat diminati orang saat diterbitkan merupakan sebuah jurnal. (Koswara, 2003).

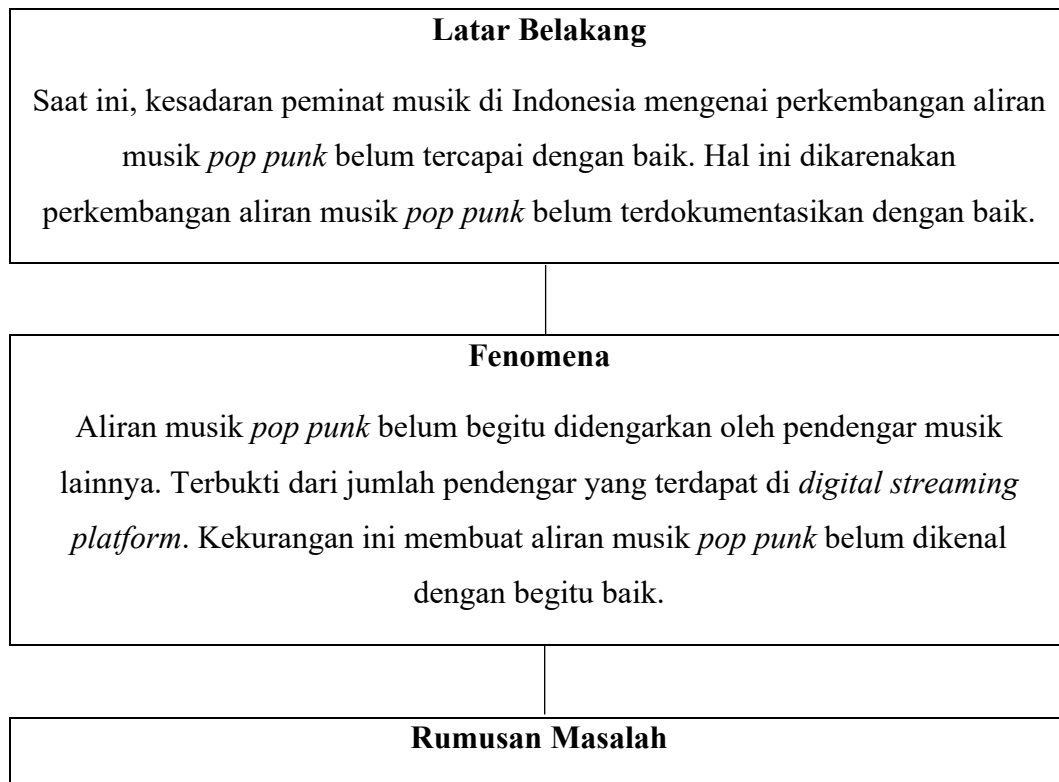
Studi pustaka perancangan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari sumber seperti jurnal dan juga data dari survei kuesioner, serta mengumpulkan beberapa teori dari jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian.

### 1.6.2 Analisis Data

Pada perancangan ini, analisis data menggunakan kualitatif deskriptif. Data dapat dilengkapi dengan wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka. Data primer dapat diperoleh melalui tanya jawab dengan narasumber, di mana narasumber yang dimaksud adalah salah satu tokoh masyarakat yang berprofesi sebagai musisi aliran musik pop punk di Bandung, Jawa Barat. Sementara data sekunder dapat diperoleh dari kepustakaan dan internet.

## 1.7 Kerangka Perancangan

Berikut digambarkan skema atau alur dalam perancangan zine mengenai perkembangan aliran musik *pop punk*:



- a. Apakah penggunaan zine dapat meningkatkan kepekaan masyarakat dalam perkembangan aliran *musik pop punk*?
- b. Bagaimana cara menginformasikan perkembangan aliran musik *pop punk* melalui zine dengan baik?

**Metode Penelitian Kualitatif**

**Deskriptif**

1. Observasi
2. Wawancara
3. Kuesioner
4. Studi Pustaka

**Hasil Akhir**

Perancangan zine mengenai perkembangan aliran musik *pop punk* di Indonesia.

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

## **1.8 Pembabakan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang fenomena dari perancangan yang akan dilaksanakan, yaitu perancangan zine mengenai perkembangan aliran musik *pop punk*, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan dari perancangan ini.

### **2. BAB 2 DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini berisi uraian mengenai tinjauan pustaka yang memuat teori dan konsep dari topik penelitian ini.

### **3. BAB 3 DATA DAN ANALISIS**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai data yang diperoleh, mencakup hasil wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka.

### **4. BAB 4 KONSEP DAN PERANCANGAN**

Bab ini memuat tentang hasil data yang disajikan secara deskriptif, dan hasil analisis data dalam pembahasan yang terkait dengan teori yang terkait pula.

### **5. BAB 5 PENUTUP**

Bab ini mencakup kesimpulan dari hasil penelitian dan saran sebagai masukan yang dapat diberikan pada pihak yang terkait.