

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Box set*

Menurut Cambridge *Dictionary* dalam websitenya, pengertian *box set* sendiri adalah sekumpulan barang yang bersangkutan lalu dikemas dalam satu kotak dan ditawarkan untuk dijual sebagai satu unit (dictionary.cambridge.org). Dalam dunia musik, *boxset* biasanya akan dirilis secara limit dan dijadikan *merchandise* yang eksklusif. Banyak kolektor *merchandise* yang mengincar *boxset* sebagai koleksi dan juga sebagai investasi karena dalam beberapa waktu yang akan datang, mengingatnya *boxset* merupakan *merchandise* yang eksklusif, harganya akan melunjang naik.



Gambar 2.1 *Box Set*

2.1.1 *Boxset dalam Musik Indie*

Dalam dunia musik Indie, kreatifitas seakan dijunjung tinggi untuk mendapatkan luas pasar yang maksimal. Dalam mengemas sebuah album, banyak band indie yang sangat menyadari pentingnya bentuk kemasan untuk album yang akan mereka pasarkan. *Packaging* juga bisa mempresentasikan fungsi produk dengan jelas dan efisien karena konsumen rata-rata menghabiskan kurang dari lima detik di depan etalase untuk membuat keputusan apakah mereka akan membeli atau

tidak. Mendesain *packaging* dengan hasil maksimal merupakan hal yang harus diperhatikan oleh setiap musisi indie.

Grup musik indie ternama seperti Endank Soekamti mengemas album keduanya dalam bentuk *boxset*. Masih banyak lagi grup musik yang merilis *boxset* seperti Burgerkill, Seringai, Homicide dan lain-lain. *Boxset* merupakan *merchandise* yang banyak digemari untuk diproduksi oleh musisi dan dikonsumsi oleh pendengar musik.

2.2 Musik Indie

Definisi musik Indie adalah diambil dari kata *independent* yang berarti bebas atau merdeka, jadi dapat diartikan musik indie adalah music yang bebas dan merdeka. Dalam musik indie yang tidak terkait persaingan, trend atau permintaan pasar. Musik indie direkam dan dipasarkan sendiri tanpa ada ikut campur dari *major label* karna secara keseluruhan musik indie memiliki prinsip dalam bermusik yang menjunjung tinggi kreativitas dalam bermusik tanpa terikat dari sisi komersil, oleh karna itu musik indie digunakan untuk melambangkan kebebasan dalam bermusik.

Karna tidak terikat dalam hal komersil menjadikan salah satu alasan munculnya banyak “warna” dalam musik indie. Kreatifitas dalam bermusik meniptakan pasar sendiri untuk penikmat musik indie dan melibatkan banyak komunitas untuk tolak ukur kesuksesannya.

Kecenderungan awam dalam menyikapi istilah musik indie adalah perbedaan musik yang sudah diciptakan dengan musik yang ada pada umumnya, menyamaratakan musik yang berbeda dengan pasaran itu adalah indie , apabila di tinjau lebih jauh musik indie bukanlah berarti musik yang harus berbeda dari apa yang telah ada, melainkan musik yang dikerjakan, dihasilkan oleh kemampuan diri sendiri tanpa melibatkan perusahaan rekaman komersil untuk pendistribusiannya, jadi bukan pada hasil musik yang diciptakannya. (marciamusicportal.com, 2013 : paragraf 3)

2.2.1 Perbedaan Grup Musik Indie dan Non-Indie/ Label

Perbedaan grup musik Indie dan *Label* akan dijelaskan melalui tabel berikut:

| Indie | Industri |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Tidak mengikuti trend- Bebas bereksperiment - Menggunakan dana pribadi - Didistribusikan antar teman/ komunitas- Media produksi terbatas- Distrubusi melalui social media dan internet | <ul style="list-style-type: none">- Mengikuti pasar/ trend- Diatur melalui ketentuan <i>music director</i> - Didanai perusahaan - Media distribusi luas- Acara regular TV dan radio- Konten promo tersebut merata- Biaya video clip dibiayai perusahaan- Perusahaan media internet resmi |

Tabel 2.1 Perbedaan Musik Indie dan *Non-Indie*

2.3 Musik *Underground*

Musik *underground* berawal dari musik bergenre *heavy metal*. Istilah *underground* sendiri pada awalnya digunakan media musik seperti majalah untuk mengidentifikasi band-band yang memainkan musik keras dengan gaya yang terkesan liar dan ekstrem. Mengenai istilah musik *underground* itu sendiri, Yapi Tambayong (1992) berpendapat bahwa *underground* diartikan sebagai suatu gerakan seni *rock* yang muncul di penghujung akhir dekade 1960-an. *Underground* sendiri hadir sebagai jawaban untuk musik yang mempunyai dua konteks, yaitu musik yang melawan arus komersial dan musik yang berani melakukan eksperimen

bunyi dengan suara gegap gempita. Musik *underground* menjadi suatu gerakan perlawanan terhadap trend musik yang berkembang pada saat itu. Contoh musisi luar negeri yang dikategorikan sebagai musisi *underground* antara lain: Frank Zappa, Grand Funk Railroad, Black Sabbath, Alice Cooper.

Musik *underground* sendiri dipelopori oleh bangsa Yahudi, dengan dukungan keuangan yang kuat dan media massa yang dikuasai oleh organisasi Yahudi, musik underground saat itu menjadi cepat populer dikalangan remaja. Ditambah dengan pergerakan yang dibuat secara sistematis diatas nama liberalisme, humanisme, dan ideologi-ideologi lain yang akhirnya golongan remaja menjadi penentang agama dan Tuhannya. Musik *underground* menjanjikan kebebasan untuk mereka agar dapat melepaskan diri dari segala peraturan agama, undangundang, dan norma yang katanya menyusahkan remaja. (islampos.com : 2013)

2.3.1 Genre Musik

Genre musik adalah pengelompok-an musik berdasarkan nada iramanya yang hampir menyerupai. Sebuah *genre* juga dapat dikategorikan berdasarkan gaya, teknik musik, konteks dan tema musik.

Masing-masing genre terbagi lagi menjadi beberapa sub-genre, pengkategorian musik seperti ini, meskipun kadang-kadang merupakan hal yang subjektif, namun merupakan salah satu ilmu yang dipelajari dan ditetapkan oleh para ahli musik dunia. (selis, rapendik.com, 2013 : paragraf 2)

2.3.2 Heavy Metal

Heavy metal adalah sebuah aliran musik rock yang berkembang pada 1970-an, dengan akar dari blues rock dan psychedelic rock. Aliran musik ini ditandai dengan distorsi Gitar yang sangat kuat, solo gitar panjang, ketukan cepat, baik disemua instrumentasi alat musiknya. Lirik *heavy metal* pada umumnya berkaitan dengan maskulinitas dan kejantanan.

Nama *Heavy metal* digagas oleh band *Hard rock* tahun 1960-an, Steppenwolf, dalam lagu mereka yang berjudul *Born To Be Wild* (terdapat di baris kedua bait kedua). "*I like smoke and lightning Heavy metal thunder Racin' with the wind And the feelin' that I'm under*". Istilah tersebut belum dipakai secara tepat hingga pada tahun 1970, ketika Black Sabbath merilis debut album mereka yang berjudul "Black Sabbath". Dari tahun 1960-an atau bisa disebut masa *Blues rock* dengan contoh band seperti Led Zeppelin, AC/DC. *Classic metal* disekitar 60'an sampai 70'an atau disebut dengan masa *Classic rock* dengan contoh band seperti Black Sabbath, Blue Oyster Cult, Deep Purple, Alice Cooper. Permainan musik *Classic metal* dikendalikan oleh riff yang lebih bersifat *Blues*.

Heavy Metal pada awal 70'an dipelopori oleh band-band seperti Led Zeppelin, Black Sabbath, dan Deep Purple. *Heavy Metal* pada era tersebut masih dipengaruhi oleh elemen *Blues* yang kental. Judas Priest kemudian mengembangkan genre ini dengan menghilangkan unsur *blues* dan lebih mengandalkan distorsi, *beat* yang lebih cepat, dan harmoni. Pada akhir 70'an muncul *New Wave of British Heavy Metal* yang lebih sering disingkat (NWOBHM), dengan pelopornya adalah Motorhead. NWOBHM menggabungkan aliran *Punk* dan *Heavy Metal*. Contoh band-band NWOBHM lainnya adalah Iron Maiden, Saxon, Venom, Diamond Head, dan lain lain.

Awal era 80'an dipelopori oleh band-band NWOBHM seperti Motörhead, Iron Maiden, Venom dan Diamond Head. *Heavy Metal* akhirnya bercampur dengan musik *Pop* dan memunculkan genre yang disebut *Glam metal*. *Glam metal* berhasil menerobos daftar musik papan atas, yang menyebabkan *Heavy metal* lebih cepat tersebar di seluruh dunia.

2.4 Musik Industri *Underground*

Secara garis besar musik industri adalah bisnis dalam musik yang secara kasar memperjual belikan musik *merchandise* dan pertunjukan musik. Arti kata industri sendiripun menurut KBBI adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dalam menggunakan sarana peralatan. Dalam dunia musik *underground*,

dapat diartikan industri terletak mulai pada proses seorang musisi membuat lagu, merekamnya lalu didistribusikan pada pasarnya. Yang ikut serta dalam beroprasi adalah musisi tersebut sebagai pencipta dan distributor musik mereka sendiri.

Bret D. Woods dalam bukunya mengatakan bahwa kata industri dalam music masih sangatlah ambigu. Kata industri tersebut masih sering dipakai sebagai kata sifat untuk mewakili karakteristik musikal dan juga suasana hati seperti *industrial rock*, *industrial metal* atau *goth/industrial*. Tetapi pengertian *genre* dalam musik industri pun masih sama dengan apa yang dipahami dengan musik musik sekarang ini masih dipertanyakan. Mayoritas musik didistribusikan melalui internet, oleh karna itu dalam mencari arti musik industri sangatlah ambigu.

2.4.1 Merchandise

Merchandise adalah produk-produk yang dijual dalam gerainya, sedangkan *merchandising* adalah kegiatan pengadaan barang-barang yang sesuai dengan bisnis yang dijalani toko (pakaian, barang kebutuhan rumah, produk umum dan lain-lain atau kombinasi) untuk disediakan dalam toko pada jumlah, waktu dan harga yang sesuai untuk mencapai sasaran toko atau perusahaan peritel (Ma'aruf, 2005)

Sebuah grup musik *indie/ underground* yang berkembang tanpa naungan *promotor/ label* pasti akan mengalami kesulitan dibandingkan grup musik yang berada dibawah *label*. Hal tersebut mengharuskan grup musik *underground* tersebut harus menjadi mandiri dari hal pembuatan lagu sampai mendistribusikannya, bahkan banyak band *underground* yang mati karena masalah finansial yang terbatas.

2.4.2 Album

Dalam musik, album adalah sekumpulan banyak lagu atau rekaman audio yang sebelumnya dirilis sebagai *single* dan disimpan seperti di CD, perekam, *tape audio*, ataupun perangkat lainnya. Sekumpulan *single* tersebut dikumpulkan dan

membentuk sebuah Album. Album tersebut dirilis belakangan setelah *single-single* dari mengawalinya.

Dalam rilisnya tidak semua lagu dalam *single* mengisi album, ada juga lagu baru. Normalnya lagu dari *single* yang masuk *track* album hanya lagu-lagu yang populer saja, dengan tambahan lagu-lagu baru.

Material (musik atau audio) yang tersimpan di sebuah album disebut juga dengan *track* normalnya dalam satu rilisan album terdapat 11 atau 12 *track*. *Track* musik dalam album bisa berupa lagu maupun rekaman instrumental. Istilah itu terutama sangat populer di dunia musik, dimana *track* terpisah dikenal sebagai *track* album; istilah ini juga digunakan di format lain seperti EP dan *single*.

2.5 Visual Book

Visual book adalah media informasi yang berupa dominan dari visual dan juga verbal (Gloria Grace). *Visual Book* yang biasa di sebut juga sebagai *Art Book*, dapat diartikan sebagai buku atau objek seperti buku yang dimana penekanannya diberikan dalam bentuk visual bukan berupa teks. *Artist Book* atau yang lebih dikenal sebagai *Art Book* merupakan objek seperti buku yang merupakan penampilan terakhir dari seorang karya seni yang mempunyai tahap kawalan didalam dirinya, dimana buku itu dikaitkan sebagai hasil karya seni dalam diri karyawan tersebut.

2.6 Desain Komunikasi Visual

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

2.6.1 Komunikasi Visual

Komunikasi ini mempergunakan mata sebagai alat penglihatan. Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama adalah penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. Metodologi dalam Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah proses kreatif.

2.6.2 Unsur-Unsur Visual

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan:

- **Titik:**

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

- **Garis:**

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau wama. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

- **Bidang:**

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri

dalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedang bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya, Bidang bisadihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

- **Ruang:**

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai sala satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

- **Warna:**

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah Hue (spektrum wama), Saturation (nilai kepekatan), dan Lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Hal yang paling menentukan adalah Lightness. Jika ia bemilai 0, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap tanpa cahaya), sebaliknya jika Lightness benilai 100, warna akan berubah menjadi putih, alias tidak berwama karena terlalu silau. Pada nilai 40 hingga 60, kita akan dapat melihat wama-wama dengan jelas.

(simaksejenak.wordpress.com/unsur-unsur-dan-prinsip-dasar-seni-rupa)

2.6.3 Tipografi

Di dalam desain grafis, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan

kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi bisa juga dikatakan sebagai “*visual language*” atau dapat berarti “Bahasa yang dapat dilihat”.

- **Huruf Serif**

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* kepada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya, Contoh : Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino Lino type, Bookman Oldstyle dan lain-lain.

- **Huruf San Serif**

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh : Arial, Future, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya.

- ***Legibility* dan Keterbacaan**

Legibility adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh : - Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan serif, kontras *stroke* dan sebagainya. - Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan warna Keterbacaan adalah tingkat kenyamanan suatu susunan huruf saat dibaca, dipengaruhi oleh: - Jenis Huruf - Ukuran - Pengaturan, termasuk di dalam alur, spasi, kerning, peralatan dan sebagainya.

2.7 Ilustrasi

Secara etimologi, pengertian ilustrasi berasal dari bahasa Latin “*illustrare*” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminology adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Menurut Rohidi (1948:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan.

2.7.1 Peran Ilustrasi

Adapun peran ilustrasi sebagai berikut:

- Menarik Perhatian. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca.
- Memudahkan untuk memahami bacaan atau sesuatu. Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantic dengan menyediakan koneksi untuk element-element teks dengan kata lain membawa kata-kata dan kalimat bersama dalam sebuah gambar (Pagie, 2004)
- Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatikan akankah terarahkan ke ilustrasi (membaca non-verbal) pada saat yang sama mencoba menemukan hubungan antara teks dan ilustrasi, selama proses ini kedua belahan otak terlibat menyimpan memori yang lebih dalam terhadap informasi yang baru masuk (Ghazzanfari, 2014)
- Memberikan gambaran visual yang ada dalam isi sebuah tulisan terkait cerita yang disampaikan dalam mewakilinya dalam bentuk gambar. (Peeck, 1987)