

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara kedalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia (Banoë, 2003:288). Menurut Jamalus (1988:1) musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Senada dengan Jamalus, menurut Soeharto (1992:86) seni musik adalah “pengungkapan gagasan melalui bunyi yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa bentuk, sifat, dan warna bunyi”.

Di dalam musik terdapat beberapa *genre*. *Genre* musik adalah pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain atau karakteristik dari sebuah musik yang terbentuk berdasarkan jenis *instrument* yang digunakan, kulturasi daerah dan keadaan geografis. Ada macam-macam *genre* musik diantaranya musik bergenre Pop, Jazz, dan Rock. Seiring berkembangnya zaman dari ketiga *genre* tersebut banyak melahirkan sub-sub *genre*. Diantaranya *genre* Pop yang melahirkan *genre* baru seperti *Pop Punk* dan *Pop Rock*. Pada *genre* musik Jazz pun melahirkan subgenre seperti *Classic Jazz* dan *Swing*. Begitupun pada *genre Rock*, *genre Rock* melahirkan subgenre baru seperti *Metal*, *Punk*, dan *Hardcore* (www.123dok.com).

Beragam gramatika musik yang berkembang di dunia industri musik di Indonesia, salah satu *genre* musik yang digemari oleh anak-anak remaja adalah *Hardcore*. Musik *Hardcore* pertama kali muncul di Amerika Utara dan UK pada tahun 1970-an. *Hardcore* adalah keturunan dari salah satu jenis musik Underground yaitu *Punk*, tetapi dengan tempo musik yang lebih cepat dan agresif. Lirik-lirik pada lagunya kebanyakan berbicara tentang kebersamaan, solidaritas,

perdamaian, kesetaraan, HAM, lingkungan hidup dan bahkan kampanye sosial-politik, dari isu personal hingga ke global (Samyayogi, 2006:26).

Musik *Hardcore* terbagi menjadi dua masa yaitu *Oldschool Hardcore* dan *Newschool Hardcore*. *Oldschool Hardcore* adalah salah satu jenis musik *Hardcore* generasi pertama dengan pengaruh musik *Punk*. Karakteristik musik *Oldschool Hardcore* adalah tempo musik yang cepat, lebih cepat dari tempo musik *Punk*. Adapun group band yang mengusung jenis musik *Oldschool Hardcore* adalah Minor Threat, Gorilla Biscuits, 7 Second, SSD, dan Uniform Choise (Susilo, 2009:71).

Seiring dengan perkembangan zaman, munculah generasi kedua musik *Hardcore* yaitu *Newschool Hardcore*. Karakteristik musik *Newschool Hardcore* adalah musik yang di bawakan lebih berat dan lebih variatif daripada *Oldschool Hardcore*, itu karena musik *Newschool Hardcore* banyak dipengaruhi musik Metal, Grindcore, dan Gothic. Adapun group band yang mengusung jenis musik *Newschool Hardcore* adalah Madball, Hatebreed, Integrity, Maximum Penalty, dan Judge (Samyayogi, 2006:27).

Musik *hardcore* memiliki daya tarik tersendiri, terutama pada vokal dengan cara berteriak lantang dan tegas dalam menyanyikannya dengan jenis vokal *growl*, yaitu teknik vokal “*scream* (teriakan) rendah” yang ketika melakukan teknik tersebut mulut penyanyi harus membentuk “O” sehingga suara teriakan yang dihasilkan akan terdengar lebih rendah daripada *scream* biasanya. Selain itu, bentuk musik yang sederhana dimainkan dengan teknik yang baik dan sangat emosional. Emosional itu bukan hanya dari musik tetapi juga dari vokal yang dibawakan secara totalitas. Permainan gitar yang penuh dengan efek distorsi ditambah ritme dari drum yang energik, dapat mengajak penikmat musik *hardcore* untuk bergerak liar yang sering disebut dengan *slam dance*, *pogo*, *violence dance* dan *stage diving* (Wawancara: Azi, 17 Desember 2018).

Musik *Hardcore* mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1980-an. Namun dari pertama kali masuk ke Indonesia musik *hardcore* adalah salah satu musik yang tidak diminati oleh major label di Indonesia, akan tetapi musik *hardcore* di

Indonesia masih bisa eksis karena masuk dalam kategori musik *indie*, *indie* berasal dari kata Independent yang berarti merdeka, bebas, mandiri, dan tidak bergantung pada siapapun. Musik *Indie* bermula dari kesulitan dari beberapa group band yang memiliki idealisme dalam bermusik untuk memasuki dapur rekaman karena benturan kepentingan antara pemilik perusahaan rekaman dengan idealisme dari group band itu sendiri, maka beberapa dari perusahaan rekaman beranggapan bahwa aliran musik tersebut tidak dapat dinikmati masyarakat, tidak mempunyai mutu dan tidak mengikuti pasar musik yang ada sekarang (Wawancara: Jon, 17 Desember 2018).

Selain dalam kategori musik *indie*, musik bergenre *Hardcore* adalah salah satu aliran musik yang ada di dalam komunitas “*underground*”. Band yang beraliran *underground* di Indonesia lebih memilih jalur *indie* karena musik yang mereka bawakan mempunyai pasar tersendiri dan mempunyai karakter yang berbeda dengan jenis musik yang lain (Wawancara: Rengga, 17 Desember 2018).

Musik *indie* di Indonesia dalam komunitas *underground*, khususnya pada *genre Hardcore* memiliki beberapa cara agar musik mereka dapat di terima di kalangan masyarakat. Band-band yang bergenre *hardcore* di Indonesia telah membuktikan bahwa mereka bisa sukses di pasarannya dan populer di kalangannya dan ada 10 band *Hardcore* terkenal di Indonesia. Contoh band bergenre *Hardcore* Indonesia yang sudah dibilang sukses diantaranya Outright, Seringai, dan Jeruji (didinwhy.blogspot.com).

Outright adalah band *Hardcore* asal Bandung yang berdiri sejak tahun 2004. Pada profil band Outright (indonesiametal-info.blogspot.com) menyatakan pada 2008 mereka merilis album *Hardcore Strikes Back* di bawah label Crossover Records. Album ini membuat nama Outright semakin dikenal di kalangannya sehingga punya banyak kesempatan merambah wilayah yang lebih luas. Mereka juga mendapatkan pengalaman yang luar biasa karena bisa satu panggung dengan banyak band internasional seperti *Terror*, *Carpathian*, *Have Heart*, *Ruiner*, dan *First Blood*. Album *Hardcore Strikes Back* juga didistribusikan di beberapa negara Eropa seperti Swedia, Perancis, dan Belanda. Selain Outright, ada juga

band *hardcore* Indonesia yang dibilang cukup sukses walaupun band mereka dikatakan indie, yaitu Seringai. *didinwhy.blogspot.com* pada tanggal 15 Januari 2016 menyatakan bahwa pada tahun 2004 Seringai band yang berasal dari Jakarta ini resmi mengeluarkan album pertama mereka yang berjudul *High Octane Rock* dalam format kaset tape melalui label sendiri yaitu Parau. Walaupun tanpa promosi besar-besaran mereka berhasil menjual 15.000 *copy* kaset. Lagu mereka juga sempat mengisi *Soundtrack* Film seperti film Catatan Akhir Sekolah dan 12:00 AM. Band *hardcore* lainnya yang juga sudah membuktikan kesuksesan mereka karena memiliki strategi pemasaran tersendiri yaitu Jeruji. Dengan adanya strategi pemasaran yang diterapkan oleh band ini, pada tahun 2017 Jeruji bisa *tour* di benua eropa, seperti yang dikutip dari pemberitaan media *kompas.com* yang menyatakan “Kisah Sukses *Tour* Eropa Band Jeruji”. Beberapa Negara eropa yang telah mereka taklukan antara lain negara Perancis, Belgia, Hungaria, Ceko, Polandia, Austria dan Jerman.

Selain band-band di atas, ada pula band indie yang namanya sudah cukup dikenal di kalangan penggemar musik *hardcore* di Bandung yang sekarang mulai *go internasional*, yaitu band Lose It All yang *besacamp*-nya berlokasi di jalan Purwakarta no.64, Antapani Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40291. Band ini berdiri sejak 2008 yang awal mulanya di bentuk oleh Jonjon dan sang ex gitaris yaitu Eki yang awal mulanya hanya membuat 2 demo lagu saja. Namun karena adanya keseriusan pada tahun 2010 maka dibentuklah EP, dan bisa dikatakan lebih serius lagi setelah mereka membuat album pertama pada tahun 2014. Bahkan mereka pun membuat album yang kedua pada tahun 2017 yang mulai bisa *go internasional* karena bekerjasama dengan salah satu *media platform* di Italy (www.crossoverbdg.com).

Album kedua Lose It All berjudul Contentious yang terinspirasi dari keresahan yang mereka alami sehari-hari. Contentious menceritakan pertentangan yang tidak ada solusinya dan nama ini diangkat oleh Lucky (gitaris). Pertentangan tersebut merefleksikan adanya ketidakadaan solusi pada komentar-komentar pengguna media sosial yang sekarang lagi marak di dunia maya. Pertentangan

tersebut hanya menimbulkan masalah baru atau bisa disebut juga perang komen. Contentious ditujukan kepada semua individu atau *audience* yang merasakan hal yang sama dengan apa yang mereka rasakan. Karena tujuan utama lirikal dalam Contentious tersebut adalah persamaan rasa dengan *output* psikologis yang lebih bijak dan dewasa dalam menghadapi sebuah konten yang tidak seharusnya diperdebatkan (Wawancara: Lucky, 17 Desember 2018).

Peneliti melakukan studi kasus pada band Lose It All, peneliti tertarik terhadap strategi pemasaran album kedua mereka yang berjudul Contentious. Ketertarikan tersebut muncul karena Phopi sebagai satu-satunya personil perempuan memiliki kemampuan teknik vocal *growl* dan *scream* yang baik dan mampu memberikan *brand image* terhadap band Lose It All. Selain itu Phopi mampu melakukan *personal branding* dengan baik melalui media sosialnya hingga berimbas pada *brand awereness* band Lose It All. Tidak banyak band beraliran keras seperti *metal hardcore* memiliki vokalis perempuan dan Phopi (vokalis) salah satu personil yang mampu melakukan promosi personal dengan baik melalui media sosialnya, band Lose It All pun mampu bekerjasama dengan Negara eropa seperti Italy.

Kegiatan promosi yang dilakukan oleh Phopi dan personal lainnya telah mampu mendongkrak penjualan album Contentious di Indonesia hingga terjual 500 keping CD. Selanjutnya Lose It All pun melakukan kerjasama promosi dengan salah satu *media platform* asal Italy yaitu *audio ferox*. Kerjasama ini dilakukan untuk memperluas pasar mereka ke wilayah eropa. Maka atas pertimbangan-pertimbangan tersebut penulis tertarik untuk melakukan studi kasus terhadap strategi pemasaran album Contentious yang dilakukan oleh para personilnya untuk kepentingan Skripsi.

Berdasarkan temuan dan fenomena diatas peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam tentang Strategi pemasaran album “Contentious” band Lose It All dengan judul **“Musik Hardcore: Strategi Pemasaran Album (Study Kasus Pada Grup Band Lose It All dalam Album Contentious)”** adapun masalah yang akan diungkap adalah sebagai berikut:

1.2 Rumusan masalah

Agar permasalahan tersebut lebih spesifik dan mudah dipahami, maka penulis merumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana band Lose it All bisa tetap eksis?
- b. Bagaimana strategi pemasaran album Contentious oleh band Lose it All?

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian tersebut adalah:

- a. Untuk mengetahui musik Hardcore bisa tetap eksis di kalangan masyarakat
- b. Untuk mengetahui strategi pemasaran album Contentious band lose it All

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari pelaksanaan studi kasus di band Lose It All antara lain adalah:

1. Bagi penulis

Sebagai sumber informasi dan pengalaman bagi penulis untuk mengetahui bagaimana strategi promosi dan pemasaran band indie bergenre hardcore dengan baik dan benar.

2. Lingkungan akademis

Sebagai salah satu sumber untuk kepentingan studi kasus bagi penulis di lingkungan atau materi yang sama

3. Bagi band Lose It All

Menjadi bahan evaluasi Lose It All agar lebih meningkatkan kualitas promosi dan pemasaran mereka agar jauh lebih baik.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Metode

Kumar (1999) menyatakan bahwa metode studi kasus adalah suatu pendekatan untuk meneliti fenomena social melalui analisis kasus individual secara lengkap dan teliti, serta memberikan suatu analisis yang intensif daei banyak rincian khusus yang sering terlewatkan oleh metode penelitian lain. Sedangkan menurut Pollit dan hungler (1999) memaknai studi kasus sebagai metode penelitian yang mengguakan analisis mendalam, yang dilakukan secara lengkap dan teliti terhadap unit sosial lain.

Bongdan dan Taylor (1975:5) menyatakan bahwa Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek dan merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Menurut definisi ini penelitian kualiatif menghasilkan data deskriptif sehingga merupaka rinci dari suatu fenomena yang diteliti.

Karena peneliti ingin mengarah pada mutu dan kedalaman uraian, yakni pembahasan tentang strategi pemasaran album band hardcore, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Dalam hal ini objek penelitiannya adalah band hardcore yang berasal dari Bandung yaitu Lose It All.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah peneliti meneliti itu sendiri dengan dibantu instrument lain yaitu wawancara dan observasi. Peneliti sebagai instrument utama karena hanya peneliti yang dapat bertindak sebagai alat yang responsive terhadap realitas karena bersifat kompleks. Peneliti melakukan observasi secara mendalam melalui wawancara dengan semua personil band Lose it All, serta melakukan observasi mengenai kegiatan pemasaran album. Peneliti merupakan perencana, pengumpulan data, analisis, penafsir data dan menjadi pelapor hasil penelitiannya.

Instrumen penelitian dimaksudkan sebagai alat pengumpulan data. (Moleong, 2010:168).

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada musik *hardcore* yang memiliki strategi pemasaran tersendiri. Peneliti meneliti dengan cara study kasus pada salah satu band *hardcore* di Bandung yakni Lose It All dalam album Contentious, serta komposisi musik yang dianalisis secara ilmu bentuk musik dan ritme yang terkandung dalam komposisi musik lagu yang berjudul Contentious dalam album Contentious.

1.7 Jadwal Penelitian

Berikut adalah estimasi waktu yang diperlukan untuk penelitian:

| Keterangan | Maret | April | Mei | Juni | Juli | Agustus |
|-----------------------|-------|-------|-----|------|------|---------|
| Tahap Pra-penelitian | | | | | | |
| Tahap Pelaksanaan | | | | | | |
| Tahap penyusunan data | | | | | | |

Gambar 1.1 Tabel Estimasi waktu penelitian

1.8 Sistematika Penulisan

Seluruh hasil penelitian oleh penulis dituangkan dengan mengikuti sistematika penulisan yang telah ditentukan oleh program studi seni musik FISS Unpas. Adapun sistematika yang dipergunakan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Fenomena dan realita musik indie (hardcore) di Bandung.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi informasi-informasi istilah-istilah dan teori-teori dari para ahli baik bersumber dari buku ilmiah, jurnal ilmiah, atau sumber kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan Musik Hardcore dalam strategi pemasarannya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, baik penjelasan tentang metode yang dipakai. Bab ini juga berisi penjelasan rinci perihal pengumpulan data, analisis data dan penyajian analisis data. Metode kualitatif, (deskriptif dan analitik) dengan Teknik pengumpulan data: 1. Observasi, 2. Wawancara, 3. Studi literature, 4. Dokumentasi

BAB IV DATA PEMBAHASAN

Bab ini berisi data-data yang diperoleh selama penelitian dan pengumpulan data yang diambil melalui observasi, wawancara, catatan-catatan dan rekaman, yang kemudian diuraikan, diklasifikasi lalu dianalisis pada sub bab pembahasan.

BAB V PENUTUP

Merupakan bagian akhir yang menyajikan rangkuman atas hasil observasi dan pembahasan, yang terbagi dalam dua bagian, yaitu kesimpulan dan saran-saran.