

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hardcore punk merupakan subgenre atau perkembangan dari genre musik dan subkultur *punk rock* yang lahir pada akhir dekade 1970-an. Kota San Fransisco dan California Selatan bertanggung jawab atas lahirnya genre dan subkultur ini atas dasar protes terhadap kebudayaan *hippie* yang berkembang lebih dahulu waktu itu. Jenis musiknya dapat ditandai dengan *beat* yang cepat, penggunaan kunci gitar minor yang cepat berganti dan teriakan yang cempreng bernada amarah.

Masuknya genre *hardcore punk* di Indonesia tidak lepas dari perkembangan kultur *punk* yang masuk ke Indonesia. Awalnya musik *punk* hadir di kelas menengah atas di Jakarta yang mampu membawa koleksi rilisan fisik dari luar negeri ke tanah air. Awal musik *hardcore punk* muncul di Indonesia tepatnya di Jakarta adalah dengan lahirnya band seperti Antiseptic. Selain itu, Pid Bar dan Poster Café merupakan tempat yang berjasa melahirkan itu semua.

Di Bandung sendiri, GOR Saparua menjadi sebuah tonggak munculnya band-band *hardcore punk*, yang masih aktif hingga saat ini yaitu Turtles.Jr. Turtles Junior atau biasa disingkat Turtles.Jr adalah sebuah band *hardcore punk* yang lahir dan tumbuh di kota Bandung, Indonesia pada tahun 1992 di tongkrongan komunitas mereka yaitu Punk Indonesia (PI). Band ini merupakan band *hardcore punk* legendaris Bandung yang sudah malang melintang di scena

underground. Layaknya band-band legendaris yang lain, mereka telah menyelesaikan banyak *tour* di beberapa pulau di Indonesia seperti Jawa, Bali, Sumatera, Lombok, dan tidak lupa *tour* luar negeri seperti Malaysia, Singapura dan Thailand. Nama Turtles.Jr sendiri datang dari vokalis pertama mereka bernama Yoni yang suka menonton film “Kura-kura Ninja”. Budi (Vokalis saat ini) menjelaskan, “Alasan memakai nama itu karena simpel dan mudah diingat. Kura-kura umurnya panjang selain itu hewan ini dianggap menganut makna hidup perlahan tapi pasti”.

Turtles.Jr sangat terkenal dengan lagunya berjudul “Kuya Ngora” yang dilepas di album *Die My Girls* pada tahun 1997 bersama dengan *hits single*-nya berjudul “Fuck Your Friends”. Band ini telah melepas 6 album, yaitu *Die My Girls* (1997), *This Is Fuck Off System* (1998), *Restart The Punk* (2004), *Bintang Mati* (2008), *Murder* (2012), dan satu lagi album kompilasi *hits single* mereka yakni *The Best Of Turtles.Jr* yang dirilis tahun 2015. Pergantian personel turut mendukung kesempurnaan band ini baik secara *sound* maupun *live performance*.

Di tahun 2020 ini tepatnya di usia ke-28 tahun, Turtles.Jr sudah merampungkan sesi rekaman. Selain sebagai bentuk mempertahankan konsistensinya, penggarapan album baru adalah hal yang wajib dilakukan agar karya-karya mereka selalu tumbuh dan hadir ditengah-tengah penggemar mereka dan masyarakat. Pengerjaan album ini memakan waktu kurang lebih delapan bulan. *Workshop* dimulai dengan gitaris, drum dan bassis membuat aransemennya, dan vokalis menulis semua lirik beserta lagunya dan kemudian dipadukan di studio musik saat latihan. Album ini berisi total 12 lagu, dengan 3 lagu lama yang diaransemennya ulang dan 9 materi baru. Album ini akan diberi judul *Spread The*

Noise, diambil dari salah satu judul lagu yang ada didalam album tersebut. “Spread The Noise” dimaksudkan sebagai “*anthem*” penyebar kebisingan, penyebar idealisme, dan menyebarkan perlawanan kepada siapapun yang mendengarkannya. Budi sebagai *frontman* band ini mengatakan album ini masih tetap sama tema dengan album sebelumnya yaitu perlawanan, nihilisme dan pemberontakan terhadap pemerintahan. Budi juga memasukkan salah satu lagu bertemakan patah hati yang berasal dari pengalaman pribadinya saat berada di Aceh. Tidak ada *target audience* spesifik, Turtles.Jr merasa bahwa semua lagu-lagu mereka boleh didengar semua masyarakat dan kalangan mana saja.

Sebagai grup musik *hardcore punk* yang sudah termasuk kategori legendaris tentunya mereka juga akan ikut meramaikan persaingan musik segenre maupun lintas genre di Bandung dan di Indonesia. Persaingan yang dimaksud adalah secara lirik, musikalitas, visual dan bahkan cara penyampaian promosinya sehingga menarik perhatian penggemar mereka maupun masyarakat umum. Album terbarunya sudah melalui sesi rekaman dan *mixing - mastering* di FunHouse Studio dengan formasi yang bertahan sejak 2013 yakni Boentar (Drum), Boodfuck (Vokal), Dohem (Bass) dan Buux (Gitar) melalui kualitas studio rekaman berstandar internasional, serta menunjuk “Edz” sebagai *sound engineer* rekaman dan *mixing - mastering* yang kompeten dalam bidang *sound*, menjadikan album ini spesial dari segi materi *audio*.

Apabila aspek-aspek lain seperti promosi maupun visual albumnya tidak berbanding lurus dengan kualitas materi *audio* dan kelegendarisan band ini merupakan hal yang sangat disayangkan. Penentuan media-media promosi sangat berpengaruh untuk mendukung hal-hal diatas. Sebagai contoh adalah sampul

album, aspek yang pertama kali bersinggungan dengan indera penglihatan. Sampul album memiliki peran dalam memberi pesan, kesan serta citra.

Selama kurun waktu 28 tahun ini aktivitas promosi ke-6 album Turtles.Jr tersebut dilakukan sendiri dan media yang digunakan tidak optimal, mengingat pada saat itu internet dan media daring belum secanggih sekarang. Hanya pada album *Murder* (2012) dan *The Best of Turtles.Jr* (2015) saja yang disertakan di salah satu media sosial Turtles.Jr. Aktivitas promosi empat album sebelumnya hanya dilakukan melalui media poster yang ditempelkan di beberapa arena *gigs* di Bandung, salah satunya GOR Saparua. Rilis album tersebut dapat dibeli hanya di distro tertentu saja dan kuantitasnya terbatas, mengingat produksi kaset *tape* pita saat itu mahal harganya. Biasanya setelah merampungkan album, Turtles.Jr melakukan *tour* untuk menyebarluaskan dan memberitahu komunitas *punk* di beberapa daerah mengenai album baru tersebut, namun hal ini membutuhkan biaya besar dan seringkali aktivitas *tour* ini mengeluarkan kocek lebih besar lagi daripada proses rekaman. *Tour* akan membuat rugi apabila tidak didorong dan didukung oleh *record label*, *brand* maupun perusahaan rokok. Pemilihan media promosi Turtles.Jr dan saluran komunikasinya tidak tepat juga kurang optimal karena dilakukan sendiri dan tidak dilakukan observasi pada target.

Bila dicermati, visual yang ditampilkan pada aktivitas promosi mereka sebelumnya pun tidak menarik dan tidak melalui konsep yang matang. Contoh saja, visual pada poster *tour* dan *merchandise* mereka yang kurang memuaskan, visual promo *single* yang seadanya sampai pada promosi perilisan *gigs* dan promosi video klip yang poster dan *flyer*-nya semua terkesan seadanya. Kemudian sampul album yang merupakan objek utama sebuah promosi album harusnya

merepresentasikan isi album dan menyampaikan pesan-pesan yang berkaitan dengan isi dan tema lagu-lagunya. Pada beberapa sampul album Turtles.Jr hal tersebut masih kurang diperhatikan dan perancangannya tidak dikonsepsi dengan baik juga kurang bermaknanya visual yang digunakan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, berikut rumusan masalahnya:

1. Bagaimana cara merancang promosi untuk album “Spread The Noise” dari band Turtles.Jr?
2. Bagaimana mendesain visual yang baik agar bisa menyampaikan isi dan pesan dari album “Spread The Noise”?

1.3. Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan untuk mendukung proses promosi album “Spread The Noise” dari band Turtles.Jr adalah sebagai berikut:

1. Daerah Perancangan

Daerah perancangan difokuskan sampai pada perancangan media promosi album. Perancangan terdiri dari konsep komunikasi, konsep media dan konsep kreatif yang saling mendukung untuk mewujudkan promosi yang baik.

2. Daerah Jangkauan

Khalayak sasaran pada aktivitas promosi ini adalah komunitas *punk* dan *hardcore punk*, khususnya para penggemar Turtles.Jr laki-laki berusia 18-30 tahun, pekerja/mahasiswa, berasal dari golongan ekonomi menengah keatas,

mengoleksi album fisik dan *merchandise*, mengapresiasi musik, suka menghadiri acara *gigs* dan festival musik, dan berada dalam sebuah skena komunitas *underground*.

1.4. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Menambah pengetahuan tentang pergerakan dan perjalanan sebuah band dari komunitas *punk* yang sudah legendaris dan sukses yang berasal dari kota Bandung.
- b. Menjadi inspirasi untuk mulai berpikir kreatif dalam membentuk maupun mengorganisir sebuah band dalam merancang media promosi dan visual yang baik untuk merilis album.
- c. Menambah khasanah informasi serta visual tentang musik *punk*, serta dapat menjadi dokumentasi perkembangan musik *punk* di Indonesia.

2. Manfaat Bagi Lembaga Pendidikan

Perancangan diharapkan mampu menjadi referensi tambahan mahasiswa desain komunikasi visual dalam melihat suatu permasalahan yang berhubungan dengan sebuah band ataupun musisi. Bagaimana tampilan sampul album, poster, maupun *merchandise* yang baik dapat mempengaruhi jalannya aktivitas promosi band ataupun musisi yang bersangkutan.

3. Manfaat Bagi Turtles.Jr

- a. Aktivitas perancangan ini membantu Turtles.Jr untuk menjaga konsistensinya sebagai band legendaris.

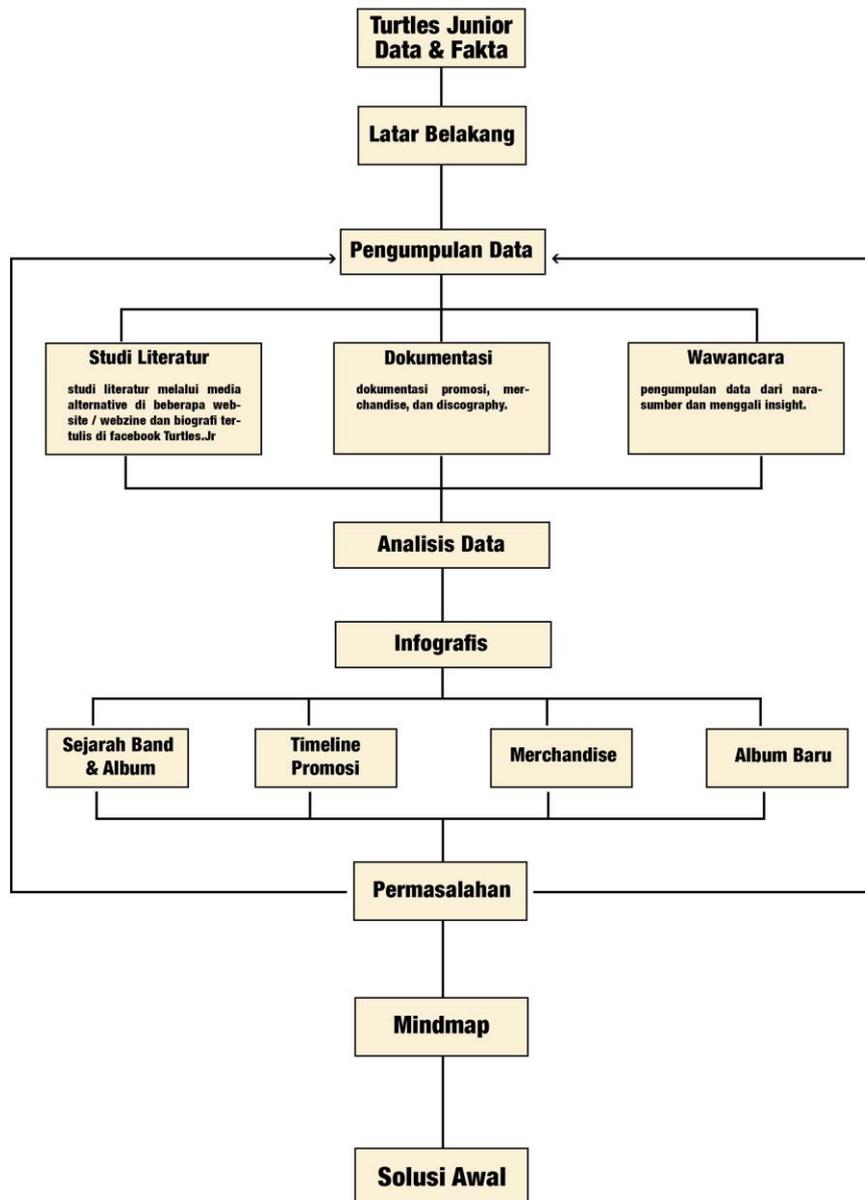
- b. Membantu dalam meraih perhatian publik secara luas dan penggemar terhadap karya musik terbaru yang ditawarkan sehingga berpeluang untuk memperluas lagi jangkauan pasar band tersebut.
- c. Promosi album terbaru turut serta membangun nilai pada sampul albumnya.
- d. Para penggemar Turtles.Jr yang *loyal* merasakan kesegaran baru diperilisan album ini.
- e. Memperbaiki kualitas visual pada media promosi, baik itu sampul album, poster dan *merchandise*.

1.5. Skema Perancangan

Skema perancangan terbagi atas *workflow* dan *mind mapping*.

1.5.1. Workflow

Berikut merupakan *workflow* atau alur kerja yang dipakai:

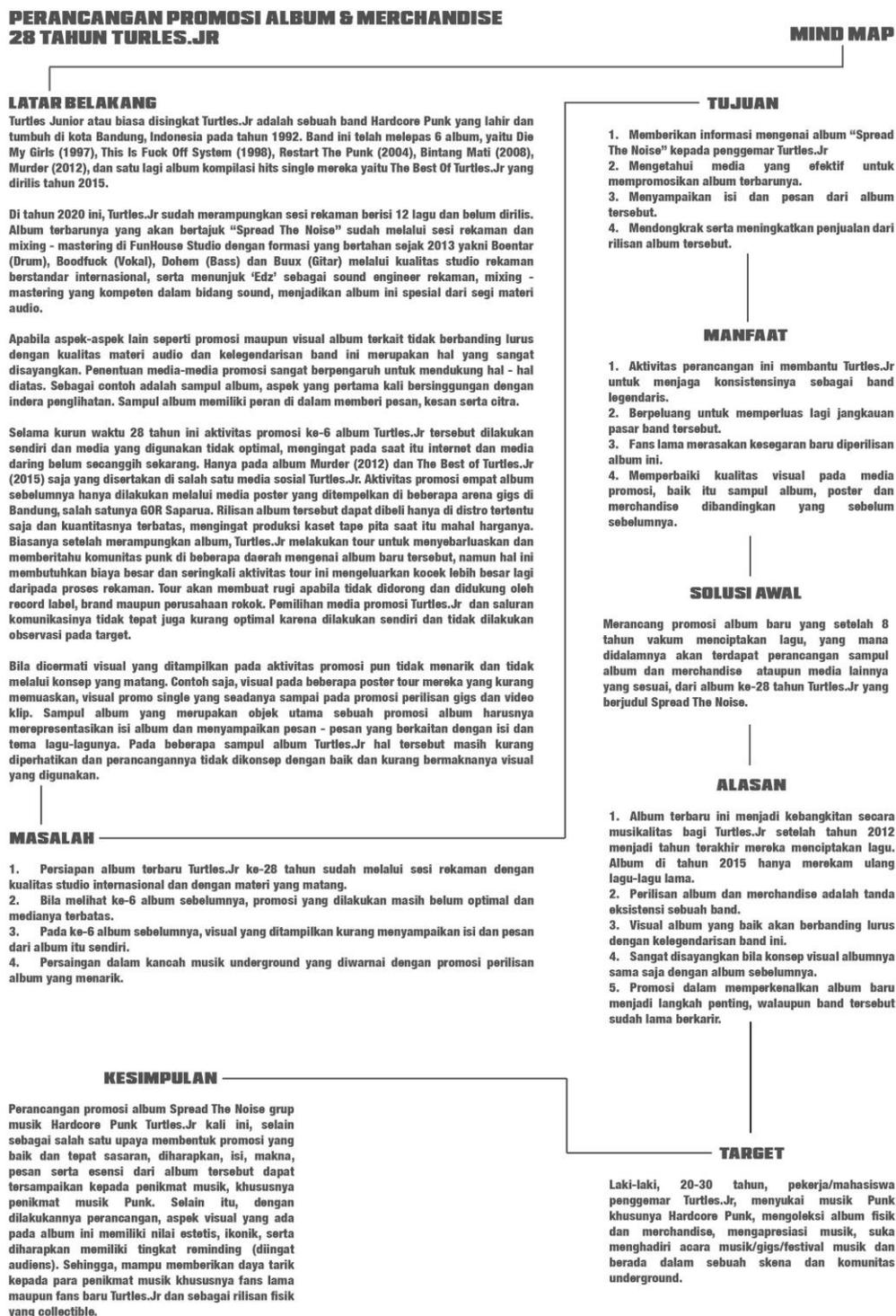


Gambar 1.1 Workflow

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

1.5.2. Mind Mapping

Berikut merupakan *mind mapping* atau struktur pemikiran yang dipakai:



Gambar 1.2 Mind Mapping
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

1.6. Metode Perancangan

Secara garis besar dalam bagian metode perancangan ini akan dijelaskan bagaimana cara mengelola permasalahan desain berdasarkan proses pengumpulan data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Pengumpulan data primer melalui wawancara digunakan untuk mencari fakta-fakta dan pengetahuan juga sejarah terkait dengan Turtles.Jr. Selain itu juga untuk mengumpulkan fakta-fakta tentang album terbaru mereka, mulai dari proses rekaman, siapa saja yang terlibat, kemudian isi dan makna lagu mereka. Wawancara ini dilakukan langsung kepada personil dan manajemen Turtles.Jr. Untuk mengumpulkan data terkait skena *punk*, dan proses pengerjaan *artwork* album, wawancara juga dilakukan kepada *illustrator* dan penggiat di skena *punk*. Selain itu, wawancara dilakukan kepada para penggemar Turtles.Jr untuk menggali *insight* mereka. Kuesioner dibagikan kepada *target audience* secara daring melalui Google Form untuk mendapatkan dan menguatkan hasil data di lapangan yang sudah diobservasi sebelumnya.

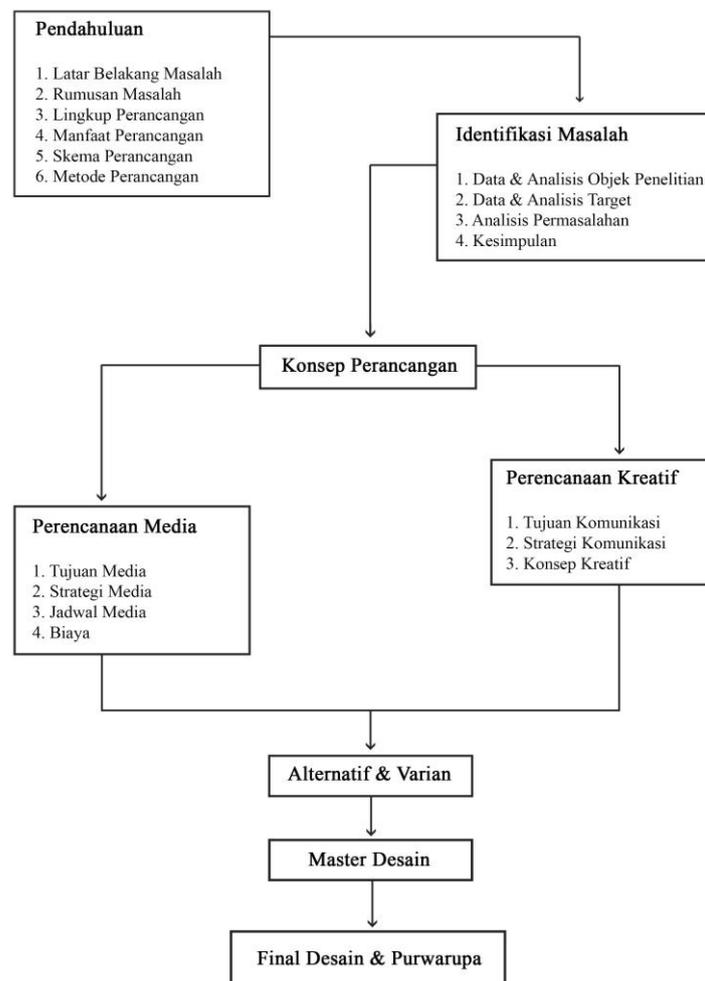
2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dengan cara meninjau studi literatur yang digunakan untuk mengumpulkan data sejarah Turtles.Jr dan skena musik *punk* tanah air, dan penjelasan mengenai sampul album yang didapatkan melalui jurnal, buku dan sumber lainnya di internet. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui keseharian para pelaku skena musik khususnya penggemar Turtles.Jr, berikut

dengan kebiasaan mereka dalam menghadiri acara musik juga cara mereka menikmati band kegemarannya. Demikian juga untuk mengetahui kondisi perilsan album fisik dan penjualan *merchandise* yang dilakukan oleh *record label independent* di kota Bandung terkait dengan band-band segenre maupun lintas genre.

1.6.2 Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan dibuat dalam bentuk skema.



Gambar 1.3 Tahapan Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, penulis menjelaskan latar belakang masalah yang sedang diteliti, mencermati masalah utama sehingga dapat menyimpulkan permasalahan yang ada lalu membatasi masalah agar fokus kepada solusi yang ditawarkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di bab ini terdapat teori-teori utama dan pendukung yang akan digunakan untuk mendukung penelitian terkait dengan penelitian yang dibuat.

BAB III ANALISA DATA

Dalam bab ini, menjelaskan tentang data dan analisa yang dilakukan, mulai dari data band terkait, wawancara, kuesioner, menganalisi *target audience*, analisa masalah, *consumer journey*, serta penentuan *what to say*.

BAB IV PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai strategi kreatif dan proses perancangan dari album terbaru Turtles.Jr.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari semua penelitian yang telah dilakukan.