Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik *rockabilly* adalah salah satu dari beberapa genre musik yang ada dan berpengaruh dalam pembentukan musik *rock* yang terkenal pada tahun 50-an. Menurut Fontenot (2019), gaya bermusik *rockabilly* sangat mempengaruhi musik *rock* dan budaya populer. Ciri khas dari musik *rockabilly* ialah tempo yang tinggi dengan betotan bas, dan vokal yang sangat emosional dan energetik. *Rockabilly* sendiri menciptakan trend *fashion*-nya yang populer hingga sekarang. Elvis Presley adalah salah satu bintang *rockabilly* dan merupakan orang yang mengenalkan musik dan gaya *rockabilly* ke seluruh dunia. (Fontenot, 2019)

Sakrie (2015) mengatakan bahwa, di Indonesia, musik *rock n' roll* yang mengusung ciri khas *rockabilly* dimulai tahun 1945, yang dimana *rockabilly* sendiri belum terlahir. Di Surabaya dengan band bernama The Tielman Brothers (hlm.53). Band The Tielman Brothers menunjukkan talentanya di berbagai pertunjukan. Pengaruh mereka terbilang sukses, bahkan sampai ke penjuru dunia, hal ini sebagai bukti bahwa *rockabilly* menjadi *milestone* dalam dunia permusikan di Indonesia. Lalu ada The Hydrant yang memainkan *rockabilly* di zaman sekarang, bahkan pernah tampil di festival *rockabilly* terkenal di dunia yang diadakan di Las Vegas (Dethu, 2016). Namun demikian, di Indonesia sendiri saat ini masih sedikit informasi yang tersedia tentang genre *rockabilly*.

Berdasarkan hasil survey di Tangerang, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, dan Denpasar, Nuran (2017) mengatakan bahwa saat ini musik *rock* terutama *rockabilly* perlahan ditinggalkan anak-anak muda di Indonesia, bahkan sebagian masyarakat muda Indonesia masih belum mengetahui bagaimana musik *rockabilly*. David (2020) pun mengatakan bahwa, masyarakat masih tidak bisa membedakan *rockabilly* dengan *rock n' roll.* Bahkan, penikmat *rockabilly* sendiri masih belum memahami bagaimana filosofi dari *rockabilly*, dibuktikan dengan komunitas *rockabilly*-nya pun yang masih kurang adanya aktifitas sosial yang bermanfaat secara langsung kepada masyarakat dan kurang adanya kerukunan antar anggotanya, sehingga beberapa saat terjadi permasalahan internal di komunitas, yang padahal nilai positif dari budaya *rockabilly* ialah kerja sama dengan asas keresahan yang sama kepada permasalahan sekitar, sehingga menimbulkan sikap solidaritas, dan kebersamaan (14 Februari 2020). Kurangnya informasi dan pemahaman anggota komunitas, dan masyarakat "Gen Z" mengenai musik *rockabilly* sebagai penyebab dari permasalahan ini, bahkan artikel musik yang tersebar di Indonesia, masih jarang menuliskan tentang musisi/band *rockabilly* di Indonesia. Bagaimana pun, musik *rockabilly* merupakan hal penting dalam permusikan dan nilai kebudayaan di Indonesia, seperti budaya gotong-royong, solidaritas dan kebersamaan, serta budaya *fashion* yang masih diterapkan di Indonesia yang menjadikan tidak lantas untuk redup. Bahkan nilai sejarah dari budaya *rockabilly* yang menggabungkan musik dari ras yang berbeda harus kita perhatikan di zaman sekarang yang sedang maraknya isu rasisme di Indonesia. Dan

juga *rockabilly* merupakan terobosan awal genre/lifestyle luar yang berpengaruh di Indonesia. (Nuran. 2017)

Berdasarkan masalah yang ditemui, maka penulis mengajukan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi perjalanan musik *rockabilly* di Indonesia sebagai bentuk pemecahan masalah berbentuk sumber informasi. Hal ini diharapkan dapat menjadi sumber media pengetahuan tambahan tentang *rockabilly* di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi perjalanan musik *rockabilly* di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Demografis:

Berusia 25-35 tahun.

Sedang menempuh pendidikan Perguruan Tinggi dan Pekerja.

Keadaan ekonomi menengah.

2. Geografis:

Tinggal di daerah Jabodetabek.

3. Psikografis:

Ditujukan untuk komunitas musik *rockabilly* dan masyarakat umum yang sedang tertarik dengan *rockabilly* dan sering akan berpesta dan datang ke acara musik.

4. Konten:

Hanya membahas asal usul musik *rockabilly* dan budayanya, hingga perjalanan musik *rockabilly* di Indonesia sampai saat ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang buku ilustrasi perjalanan musik *rockabilly* di Indonesia. Dengan begitu, informasi tentang musik *rockabilly* bertambah dan diharapkan mampu membantu wawasan masyarakat di Indonesia di bidang musik.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi Penulis

Dengan perancangan ini, penulis dapat mempelajari tentang *rockabilly* lebih dalam. Penulis juga dapat berperan dalam pengarsipan musik Indonesia dalam bentuk pustaka.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Dengan perancangan ini, diharapkan masyarakat dapat menambah wawasan mengenai dinamika musik di Indonesia. Serta, menerapkan sikap positif dari budaya dan gaya hidup *rockabilly* dalam kehidupan sehari-hari.

3. Manfaat bagi Universitas

Dengan perancangan ini dapat menjadikan bentuk kontribusi terhadap penelitian dalam bidang seni dan desain, serta meningkatkan kualitas akademik