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 III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

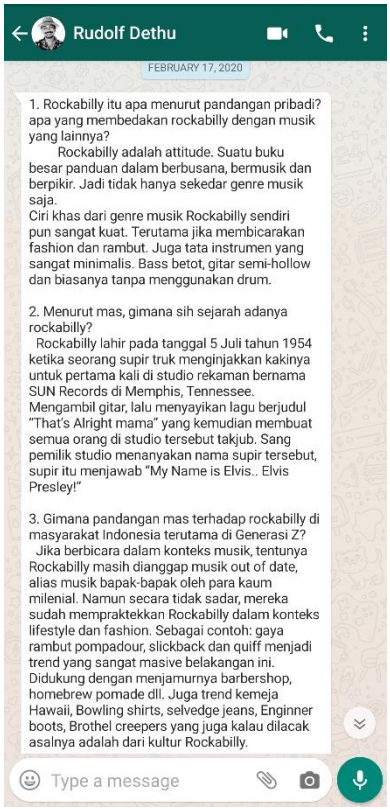
Penulis merancang buku ilustrasi untuk memberikan informasi akan sejarah dari musik *rockabilly* yang terjadi di Indonesia. Buku ilustrasi ini akan menjelaskan sejarah, budaya, *band/*musisi *rockabilly* di Indonesia, dan perkembangannya.

Dalam perancangan ini, penulis menjalankan pengambilan data perihal musik *rockabilly*. Pengambilan data ini diproses melalui metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yang dimaksud adalah wawancara dengan Rudolf Dethu selaku Jurnalis Musik. David Tarigan selaku pendiri dari Irama Nusantara yang merupakan arsip-arsip mengenai musik. Marshello selaku personil grup musik The Hydrant sebagai narasumber untuk mendapatkan data tentang musik *rockabilly* di Indonesia, dan observasi dari data yang tertulis melalui Tinjauan Pustaka dan Studi Eksisting. Sedangkan untuk metode kuantitatif, dilakukan kuisioner untuk mengetahui bagaimana pengetahuan masyarakat Jabodetabek akan musik *rockabilly*, dan kuisioner terhadap komunitas Jakbilly, yaitu komunitas *rockabilly* yang berdomisili di Jakarta, untuk mengetahui pola dan gaya hidup masyarakat penikmat *rockabilly*, dan mengetahui konten apa yang diinginkan oleh penikmat *rockabilly* dalam perancangan ini. Data-data tersebut kemudian dikumpulkan sebagai pendukung perancangan yang akan dibuat.

3.1.1. Wawancara

3.1.1.1. Wawancara dengan Rudolf Dethu (Jurnalis Musik)

Penulis melakukan wawancara dengan Rudolf Dethu selaku Jurnalis Musik dari Bali. Penulis menanyakan pandangan tentang musik dan budaya *rockabilly* di Indonesia. Menurutnya *rockabilly* adalah sebuah buku besar dalam berbusana, bermusik, dan berpikir. Rudolf Dethu mengatakan bahwa *rockabilly* merupakan *art of story telling* dan pemberontakan. Jika *rockabilly* difungsikan dengan benar, maka *rockabilly* adalah media kritik yang berguna. Ia juga memaparkan bagaimana sejarah *rockabilly* terbentuk oleh Elvis Presley di Sun Records, Memphis, Tennessee, pada 5 Juli 1954. Rudolf Dethu berpendapat bahwa pandangan *rockabilly* dalam segi musik pada masyarakat di Indonesia terbilang sudah ditinggalkan oleh zaman. Namun, dalam segi gaya hidup secara tidak sadar masyarakat Indonesia mempraktikkan kultur *rockabilly* yaitu dengan gaya rambut *pompadour*, celana *selvedge jeans*, kemeja Hawaii, serta maraknya *barbershop* di lingkungan Indonesia.


Rudolf Dethu

FEBRUARY 17, 2020

1. Rockabilly itu apa menurut pandangan pribadi? apa yang membedakan rockabilly dengan musik yang lainnya?
Rockabilly adalah attitude. Suatu buku besar panduan dalam berbusana, bermusik dan berpikir. Jadi tidak hanya sekedar genre musik saja.
Ciri khas dari genre musik Rockabilly sendiri pun sangat kuat. Terutama jika membicarakan fashion dan rambut. Juga tata instrumen yang sangat minimalis. Bass betot, gitar semi-hollow dan biasanya tanpa menggunakan drum.

2. Menurut mas, gimana sih sejarah adanya rockabilly?
Rockabilly lahir pada tanggal 5 Juli tahun 1954 ketika seorang supir truk menginjakkan kakinya untuk pertama kali di studio rekaman bernama SUN Records di Memphis, Tennessee. Mengambil gitar, lalu menyayikan lagu berjudul "That's Alright mama" yang kemudian membuat semua orang di studio tersebut takjub. Sang pemilik studio menanyakan nama supir tersebut, supir itu menjawab "My Name is Elvis.. Elvis Presley!"

3. Gimana pandangan mas terhadap rockabilly di masyarakat Indonesia terutama di Generasi Z?
Jika berbicara dalam konteks musik, tentunya Rockabilly masih dianggap musik out of date, alias musik bapak-bapak oleh para kaum milenial. Namun secara tidak sadar, mereka sudah mempraktekkan Rockabilly dalam konteks lifestyle dan fashion. Sebagai contoh: gaya rambut pompadour, slickback dan quiff menjadi trend yang sangat masive belakangan ini. Didukung dengan menjamurnya barbershop, homebrew pomade dll. Juga trend kemeja Hawaii, Bowling shirts, selvedge jeans, Enginner boots, Brothel creepers yang juga kalau dilacak asalnya adalah dari kultur Rockabilly.

Type a message

Gambar 3.1 Wawancara dengan Rudolf Dethu (Jurnalis Musik)

3.1.1.2. Wawancara dengan David Tarigan (Irama Nusantara)

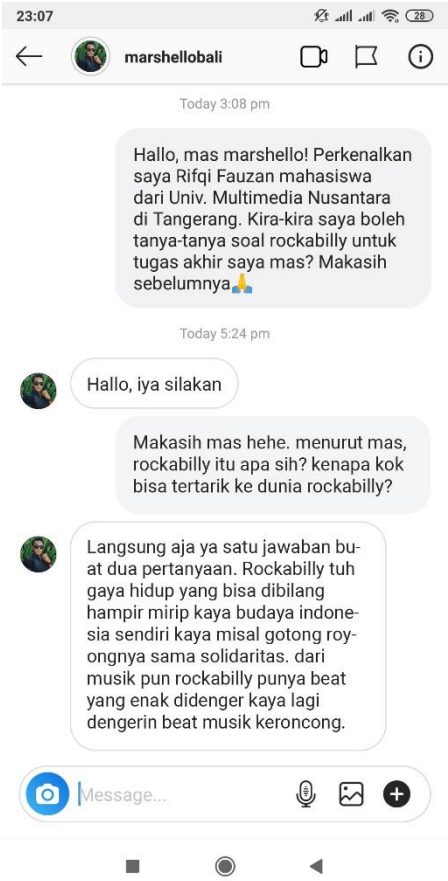
Penulis melakukan wawancara dengan David Tarigan selaku pendiri Irama Nusantara di Jakarta pada tanggal 14 Februari 2020. Penulis menanyakan pandangan tentang *rockabilly* secara umum. Menurutnya *rockabilly* adalah bagian dari musik *early rock n' roll*, yang mengawali musik *rock* sebagai musik dengan target anak muda, yang dimana pada saat itu musik dikontrol oleh Industri-industri. *Rockabilly* juga mengawali adanya sebuah budaya dalam musik. Ia mengatakan bahwa kelahiran *rockabilly* disebabkan oleh adanya perpaduan kultur musik Amerika, yaitu musik *blues* yang menjadi ciri khas musik orang kulit hitam, dengan musik *country* yang menjadi ciri khas musik orang kulit putih, yang dimana pada saat itu di Amerika masih

sering terjadi adanya sifat rasial. *Rockabilly* di Indonesia mulai diterima oleh masyarakat pada masa '*rockabilly revival'* di tahun 1970-an. Namun, baru populer pada awal tahun 2000-an melalui munculnya *band-band* yang secara sadar memainkan musik *rockabilly*, seperti The Hydrant. David Tarigan berpendapat bahwa istilah *rockabilly* tidak pernah dipakai di masyarakat Indonesia sehingga kurangnya pengetahuan mengenai *rockabilly* dan menyebut *rockabilly* secara merata yaitu musik *rock n' roll*, yang secara pemahaman lebih meluas. Walaupun pernah ada yang mengangkat tema *rockabilly* melalui media artikel-artikel terjemahan, namun hanya membahas *band-band rockabilly* yang sedang populer pada saat itu, dan tidak membahas budaya serta filosofi mengenai *rockabilly*-nya. David Tarigan mengatakan bahwa belum ada arsip mengenai *rockabilly* secara spesifik dalam bentuk musik maupun pustaka di Irama Nusantara.

Gambar 3.2 Wawancara dengan David Tarigan (Irama Nusantara)

3.1.1.3. Wawancara dengan Marshello (The Hydrant)

Penulis melakukan wawancara dengan Marshello selaku personil band The Hydrant dari Bali. Penulis menanyakan pandangan tentang musik *rockabilly* di Indonesia. Menurut nya kebudayaan *rockabilly* mempunyai beberapa kesamaan dengan kebudayaan di Indonesia, dengan adanya sifat gotong-royong, solidaritas, dan kebersamaan yang menjadikannya tertarik dengan musik *rockabilly* sebagai masyarakat Indonesia. Namun, menurutnya sangat disayangkan orang Indonesia sendiri belum banyak yang mengetahui dengan adanya *rockabilly* dari aspek musik sampai gaya hidupnya. Dengan begitu, ia mencoba mendirikan *band* berlatar *rockabilly* guna menyebarkan musik *rockabilly*, disamping karena ia tertarik dengan musiknya. Menurutnya, usaha itu masih ada kesulitan karena beberapa orang di Indonesia masih belum mengetahui tentang *rockabilly*, sehingga banyak masyarakat yang lebih memilih datang konser musik yang lain. Ia berpendapat bahwa tidak harus bermusik untuk meluaskan pemahaman suatu budaya musik, hal apapun bisa dilakukan seperti adanya media informasi dalam bentuk apapun.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Marshello (The Hydrant)

3.1.1.4. Wawancara dengan Joko Wibowo (PT. Elex Media Komputindo)

Penulis melakukan wawancara dengan Joko Wibowo selaku *Senior Editor* di PT. Elex Media Komputindo di Jakarta pada tanggal 26 Februari 2020. Penulis mewawancarai Joko Wibowo selaku *Senior Editor* di PT. Elex Media Komputindo mengenai buku. Menurutnya, buku adalah sumber informasi yang paling otentik, karena bisa dipertanggung jawabkan dengan adanya nama penulis. Biasanya, orang yang menulis buku adalah orang yang sudah ahli dalam topik yang diangkat di buku tersebut. Beliau juga

mengatakan bahwa, buku dengan ilustrasi lebih mudah dicerna pembaca, karena secara visual lebih mudah dipahami. Penulis juga menanyakan tentang ukuran dan isi buku yang tepat mengenai *rockabilly*. Menurutnya, ukuran buku yang tepat dengan target anak muda yang menykai musik adalah buku berukuran majalah dengan format berkolom, karena mengikuti dengan psikologi target yang menyukai musik seperti itu membawa kesan bacaan ringan tapi mudah dipahami.

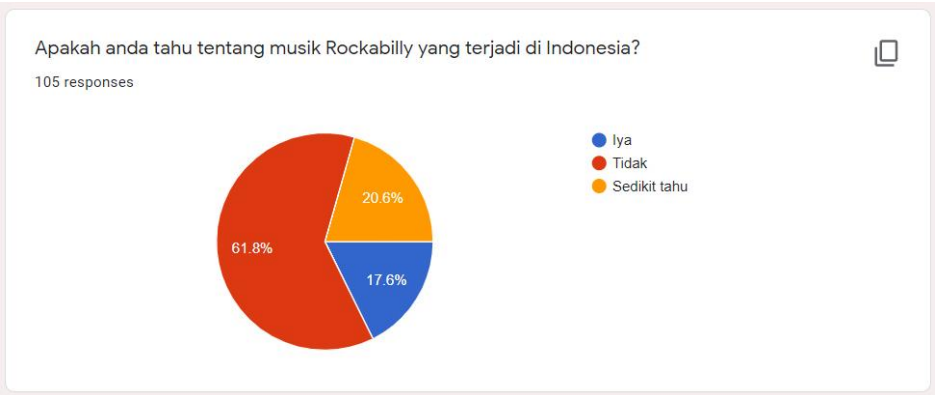
Gambar 3.4 Wawancara dengan Joko Wibowo (PT. Elex Media Komputindo)

3.1.2 Kuesioner

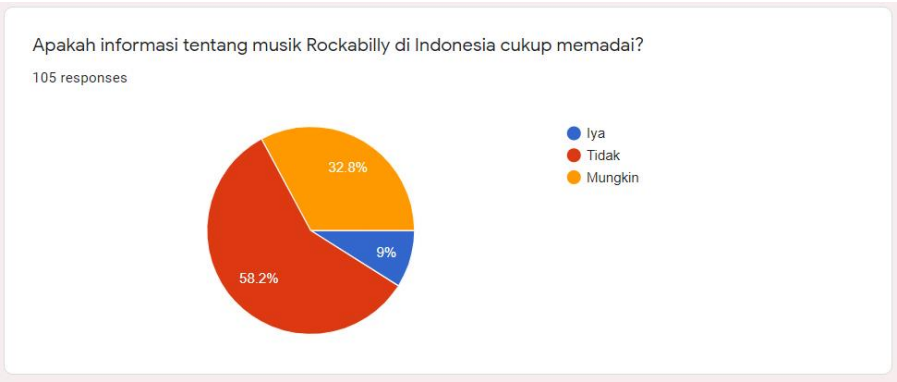
Dalam penyebaran kuesioner, penulis melakukannya berdasarkan metode dari rumus Slovin, dan menggunakan teknik *random sampling*, yaitu sample yang didapatkan dari populasi yang dilakukan secara acak. Penulis menyebarkan kuesioner kepada 105 responden pada tanggal 14 Mei 2019 untuk mengetahui pengetahuan masyarakat mengenai musik *rockabilly* dan respon masyarakat terhadap perancangan buku ilustrasi yang penulis lakukan.

Gambar 3.5 Kuisioner

Tanggapan dari pertanyaan ini merupakan uraian, 22,8% mengatakan secara jelas tidak tahu.

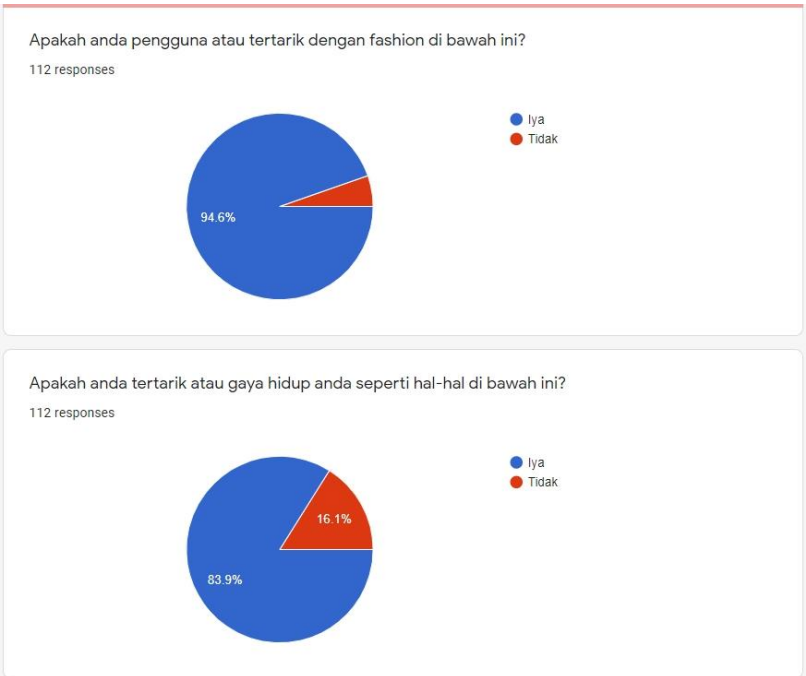


Gambar 3.6 Kuisioner



Gambar 3.7 Kuisioner

Penulis juga menyebarkan kuesioner kepada 112 responden pada tanggal 19 Februari 2020 untuk mengetahui gaya hidup di komunitas Jakbilly, yaitu komunitas *rockabilly* di Jakarta. Dalam kuisioner ini, penulis menggunakan teknik *convenience sampling*, yakni sample yang didapatkan berdasarkan kemudahan untuk memperolehnya.

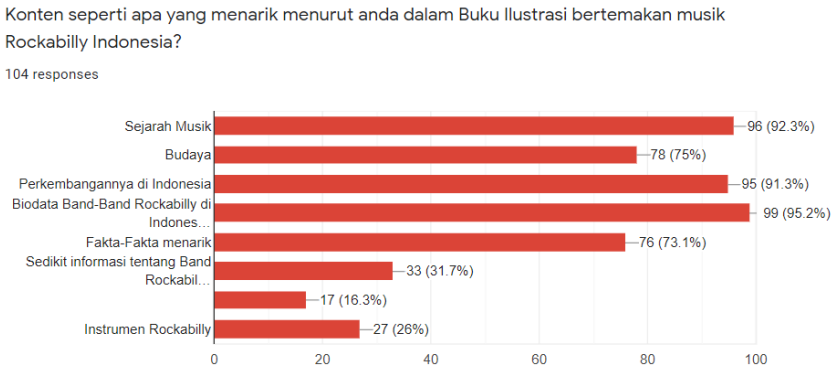


Gambar 3.8 Kuisioner

Gambar 3.9 Kuisioner

Tanggapan dari survey ini menunjukan bahwa 94.6% anggota komunitas Jakbilly tertarik dan menerapkan *fashion* bergaya *rockabilly*. Dan 83.9% menunjukan bahwa anggota komunitas Jakbilly tertarik dengan gaya hidup bergaya *rockabilly*. 112 responden juga menunjukan bahwa adanya sikap-sikap positif dari budaya *rockabilly* di komunitas.

Kesimpulan dari survey kepada masyarakat umum dan komunitas *rockabilly* tersebut, yakni sebagai validasi langsung yang menunjukan bahwa masih banyak masyarakat yang belum tahu atau kurangnya kepemahaman akan keberadaan dan peran dari *rockabilly* di kancah permusikan Indonesia. Serta, mengukur pola perilaku dan mengetahui ketertarikan dari para penikmat *rockabilly* itu sendiri selain dari sisi musiknya.



Gambar 3.10 Kuisioner

Penulis juga melakukan kuisioner terhadap Jakbilly, untuk mengetahui konten apa yang diinginkan oleh penikmat *rockabilly* dalam perancangan ini. Dari 104 responden, terdapat 92.3% yang tertarik dengan sejarah mengenai *rockabilly.* Dan terdapat 91.3% yang tertarik dengan perkembangannya di Indonesia. Lalu, untuk konten mengenai *band rockabilly* di Indonesia, terdapat 95.2% responden yang tertarik. Serta, 75% responden yang tertarik dengan pembahasan mengenai budaya *rockabilly*-nya. Dari hasil kuisioner ini, penulis melakukan diskusi dengan Rudolf Dethu sebagai narasumber utama pada tahap perancangan, sehingga konten-konten yang dipilih akan dirasa tepat untuk para penikmat *rockabilly* dan secara umum.

3.1.3 Studi Eksisting

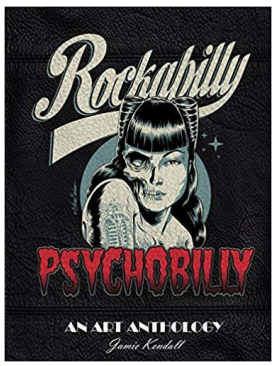
Penulis melakukan pengamatan tentang buku-buku musik yang sudah ada untuk mendalami visual dan konten yang hendak digunakan.

Tabel 1.1. Studi Eksisting

Nama Buku	Kriteria	Kelebihan	Kelemahan
Rockabilly/Psychobilly: An Art Anthology	Aset Visual	Memiliki visual Pop Art dengan gaya khas Rockabilly-nya	Warna yang banyak dan tidak konsisten
Nice Boys Dont Write Rock N Roll	Layout	Menggunakan layout mudah dipahami isinya dengan ilustrasi yang *simple*	Orang malas membacanya karena terlalu banyak teks
Rocker Paper	Konsep	Berkonsep seperti komik yang menampilkan ilustrasi dan sedikit teks untuk isi cerita	Buku hitam putih tanpa berwarna

3.1.3.1. Profil Buku

1. *Rockabilly/Psychobilly: An Art Anthology*



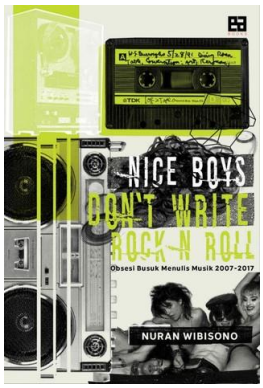
Gambar 3.11 Buku *Rockabilly/Psychobilly: An Art Anthology*

Sampul: Hard Cover

Harga: Rp 355.000

Halaman: 207

2. *Nice Boys Dont Write Rock N Roll*



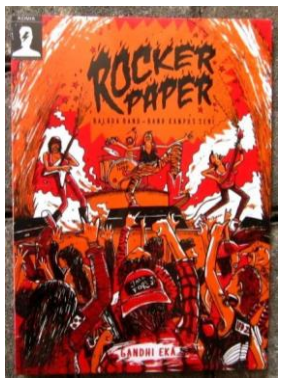
Gambar 3.12 Buku *Nice Boys Dont Write Rock N Roll*

Sampul: Soft Cover

Harga: Rp 125.000

Halaman: 582

3. *Rocker Paper*



Gambar 3.13 Buku *Rocker Paper*

Sampul: Soft Cover

Harga: Rp 75.000

Halaman: 132

3.2. Metodologi Perancangan

Pengambilan data dikategorikan menjadi dua yaitu, data primer dan data sekunder. Metode perancangan yang akan digunakan mengacu pada buku Graphic Design Solution (Landa, 2010). Tahapan perancangan perjalanan musik *rockabilly* di Indonesia dijelaskan sebagai berikut.

3.2.1. Pengumpulan Material

Mengumpulkan data-data untuk memahami tentang fenomena atau suatu masalah yang terjadi. Pengumpulan data yang penulis lakukan melalui wawancara dengan Rudolf Dethu, dan Marshello mengenai informasi seputar *rockabilly*. Wawancara dengan David Tarigan untuk memperoleh arsip *rockabilly* yang ada, dan perkembangan *rockabilly* di Indonesia. Dan Joko Wibowo untuk mengetahui ukuran dan jenis bahan yang akan diaplikasikan dalam perancangan ini, serta membantu pemahaman tentang konsep dari sebuah buku.

3.2.2. Analisis

Menganalisis permasalahan untuk menentukan target dan media yang digunakan dalam perancangan. Setelah penulis melakukan pengumpulan data, penulis menganalisis data-data tersebut sehingga dapat ditentukan media apa saja yang akan penulis rancang, dengan buku ilustrasi sebagai media utama, dan poster, *standing banner*, media sosial, dan *merchandise* sebagai media sekundernya.

3.2.3. Konsep Visual

Setelah menentukan perancangan media yang telah dipilih, penulis membuat konsep untuk perancangannya melalui tahap *brainstorming* dan *mindmapping*. Dari proses ini, terdapat *big idea, keyword, tone of voice,* serta elemen visual lainnya yang akan penulis terapkan dalam perancangan ini sesuai dengan konteks *rockabilly*.

3.2.4. Pembuatan Desain

Konsep yang telah dirancang akan diterapkan dalam bentuk sketsa hingga bentuk digital dengan mengaplikasikan teori desain dalam perancangan.

3.2.5. Implementasi

Hasil rancangan yang telah selesai dalam media buku ilustrasi dan media lainnya akan diteruskan ke dalam proses percetakan dan produksi *merchandise* untuk media pendukungnya.

3.2.6. Evaluasi

Setelah melakukan berbagai metode yang telah dilalui, maka desain yang dihasilkan sesuai dengan pengamatan penulis, dan pembentukan kesimpulan serta saran dari penulis mengenai perancangan ini.