

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Musik eksperimental merupakan sebuah musik yang dimana komponen musiknya hasil penggabungan dari berbagai jenis musik yang berbeda. Istilah musik eksperimental dapat didefinisikan secara luas dengan menggunakan istilah seperti kolaborasi, improvisasi, atau dengan pendekatan terminologi akademis seperti sound art (Menus, 2017). Pada tahun 1952, komposer asal Amerika Serikat John Cage melahirkan sebuah komposisi simfoni melalui alunan musik yang terdengar abstrak (Cohen, 2009). Salah satunya adalah musik *noise*. Istilah kata *noise* berasal dari suara yang keras, tidak menyenangkan, tidak terduga, dan tidak diinginkan. Dalam konteks musik, Menus (2017) mengatakan bahwa musik *noise* adalah sebuah aliran musik yang menggabungkan beragam gaya dan praktik inovatif berbasis suara.

Menus dan Stellfox (2019) mengatakan bahwa masuknya musik *noise* di Indonesia diinisiasi oleh pertunjukan musik eksperimental pertama di Indonesia, tepatnya di kampus ISI Yogyakarta pada tahun 1995. Salah satu band yang paling berpengaruh dalam kancah musik *noise* Indonesia adalah Seek Six Sick. Sound *noise* dari band tersebut memiliki karakteristik suara yang kacau atau cenderung kepada abstrak. Pada awal tahun 2010-an, sebuah proyek duo musik eksperimental yang diberi nama Senyawa lahir. Musik dari Senyawa membawa pengaruh terhadap musik *noise* di Indonesia saat ini.

Menus (2017) mengatakan bahwa, beberapa dari penggiat dari musik *noise* di Indonesia masih belum paham mengenai pemahaman secara dasar dan historis dari musik *noise*. Hal ini disebabkan arsip, dokumentasi, hingga informasi dari musik *noise* masih ada yang belum ditemukan, lalu ada beberapa data yang masih belum valid bahkan tercecer. Berdasarkan hasil wawancara kepada Adyithia Utama pada tanggal 14 September 2020, mengatakan bahwa buku mengenai musik *noise* sebelumnya sudah ada, tetapi pembahasannya belum spesifik di Indonesia, melainkan hanya membahas satu skena musik *noise* di Indonesia dan skena musik *noise* luar negeri. Selain itu, informasi mengenai musik *noise* di Indonesia yang beredar di internet dan publik belum sepenuhnya valid dan belum mudah dimengerti. Hal tersebut dikarenakan cara penyampaian yang kurang baik dan masih sedikit informasi pendukung seperti gambar dan ilustrasi. Berdasarkan hasil wawancara kepada David Tarigan pada tanggal 19 September 2020, mengatakan bilamana musik *noise* tidak ada sumber informasi yang valid dan pengetahuan musik *noise*, maka penggiat *noise*, penikmat, dan masyarakat umum bisa kehilangan esensi dan eksistensi dari musik *noise* ini.

Berdasarkan masalah yang ditemui, maka dibutuhkan suatu media informasi berupa buku informasi mengenai musik *noise* di Indonesia sebagai pemecahan masalah. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Lakoro (2012) ilustrasi pada buku bertujuan untuk menjelaskan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, maupun informasi lainnya. Hal ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan seputar musik *noise* di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi musik *noise* di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Demografis:

- a. Berusia 20-30 tahun. Berdasarkan Depkes RI tahun 2009, umur 17-25 merupakan masa remaja Akhir, dan umur 26-35 merupakan masa dewasa Awal. Pertimbangan dari pembatasan masalah ini adalah guna memudahkan penulis untuk merancang buku ini sehingga informasi dan visual yang penulis sampaikan dapat sampai dengan target audiens yang telah penulis tentukan.
- b. Sedang menempuh Pendidikan Perguruan Tinggi, dan pekerja.
- c. SES B-C atau status ekonomi menengah dan menengah kebawah.

2. Geografis:

Tinggal di daerah Jabodetabek, Indonesia.

3. Psikografis:

Ditujukan untuk komunitas musik *noise* dan masyarakat umum yang tertarik mengenai musik *noise* di Indonesia, gemar terhadap sesuatu yang baru mengenai musik dan praktek etos kerja D.I.Y, dan ingin mendalami sesuatu yang berbeda.

4. Konten:

Konten untuk media informasi ini membahas mengenai sejarah, budaya, penggiat, dan keberadaan musik *noise* di Indonesia sampai saat ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi mengenai musik *noise* di Indonesia. Dengan adanya media informasi ini, diharapkan mampu menambah informasi tentang musik *noise* dan membantu memberikan wawasan untuk masyarakat Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi Penulis

Dengan adanya perancangan ini, penulis dapat mempelajari mengenai musik *noise* lebih dalam. Penulis juga dapat berperan dalam pengarsipan musik Indonesia dalam bentuk media informasi.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Dengan perancangan ini, diharapkan masyarakat Indonesia khususnya penggiat dan penikmat dapat menambah wawasan mengenai musik *noise* di Indonesia, karena dengan adanya media ini dapat membantu menjadi salah satu media arsip musik di Indonesia.

3. Manfaat bagi Universitas

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