

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mengajukan perancangan media informasi musik *noise* di Indonesia. Perancangan ini memiliki tujuan untuk memberikan informasi seputar musik *noise* di Indonesia mulai dari sejarahnya di Indonesia, eksistensi, fenomena yang terjadi, kancah musik *noise*, penggiat, hingga pemahaman dasar mengenai musik *noise*. Dalam penelitian ini penulis melakukan metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dan sudut pandang mengenai musik *noise*. pengambilan data ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif dilakukan melalui metode wawancara dan observasi dari data yang tertulis dengan tinjauan pustaka dan studi eksisting. Wawancara dilakukan kepada Indra Menuis yaitu salah satu penggiat *noise* sekaligus penulis buku. David Tarigan yaitu salah satu *founder* dari lembaga pengarsipan musik Indonesia, Irama Nusantara, dan Adyithia Utama sebagai salah satu penggiat *noise* sekaligus pembuat film dokumenter.

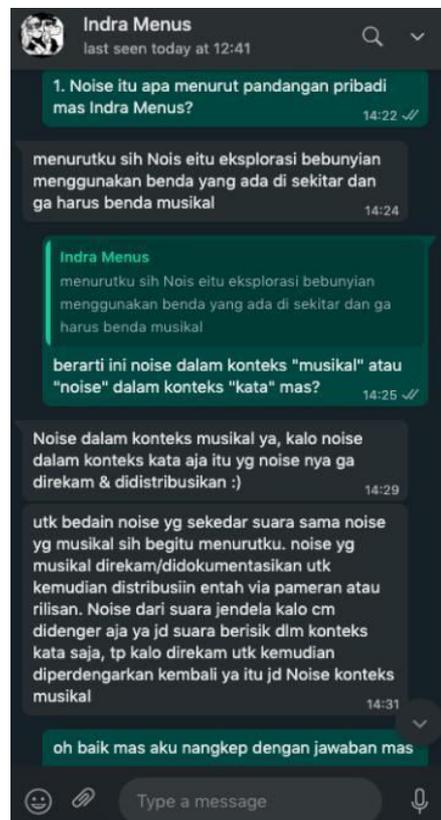
3.1.1. Wawancara

3.1.1.1. Wawancara dengan Indra Menuis (Penggiat *Noise*)

Penulis melakukan wawancara kepada Indra Menuis selaku penggiat musik *noise* sekaligus penulis buku *Pekak!* dan *Jogja Noise Bombing*, wawancara ini dilakukan pada tanggal 18 September 2020. Penulis menanyakan beberapa hal mengenai musik *noise*, mulai dari pendapat, dan pandangan

terhadap musik *noise* di Indonesia. Indra Menus mengatakan, *noise* dalam konteks musikal merupakan eksplorasi bunyi-bunyian menggunakan benda yang ada di sekitar. Menurutnya benda yang dimaksud tidak harus benda musikal, melainkan benda apa saja yang ada disekitar. Di Indonesia saat ini terdapat 3 skena *noise* Indonesia penting yang dapat diketahui, yaitu skena dari skena akademik, skena seni kontemporer, dan dari skena musik. Dari skena akademik, biasanya membahas musik *noise* lebih detail dan berdasarkan akademis. Dari skena seni kontemporer biasanya berkecimpung di dunia seni kontemporer, bisa di temukan pada karya seni. Dari skena musik, biasanya banyak kegiatan penampilan dari penggiat musik *noise*. Biasanya, dari 3 skena ini, skena musik dan skena akademik memiliki jarak, batas, dan pemahaman yang berbeda, seperti contohnya dari skena musik, mereka bisa menyebutkan bahwa *noise* bukanlah musik atau *anti musical*, sedangkan dari skena akademik dan skena seni kontemporer, mereka bisa menyebutkan bahwa *noise* merupakan bagian dari seni bahkan musik. Indra menus mengatakan bahwa budaya dari para penggiat musik *noise* masih kental pada etos kerja yang dikenal dengan *Do It Yourself* atau biasa dikenal dengan sebutan D.I.Y. Dari beberapa pengalaman yang sudah dialami oleh Indra Menus, ia mengatakan bahwa sampai saat ini, para penggiat musik *noise* masih banyak yang belum paham esensi dari musik *noise* itu sendiri. Hal ini bisa dibuktikan bahwa, masih ada penggiat dari musik *noise* yang tidak bisa bermain alat musik atau tidak mau belajar alat musik dengan benar kemudian menjadi

pembenaran bagi mereka untuk menjadi salah satu penggiat. Selain itu, banyak stigma buruk mengenai musik *noise*, seperti menganggap musik *noise* tidak layak untuk ditampilkan di depan masyarakat. Indra Menus berharap, musik *noise* di Indonesia memiliki suatu suara yang khas, tetap bereksplorasi tanpa batas dari penggiatnya. Hal ini merupakan yang membuat musik *noise* berkembang. Lalu ada sebuah pendapat kalau musik *noise* juga sama seperti jenis musik lainnya.

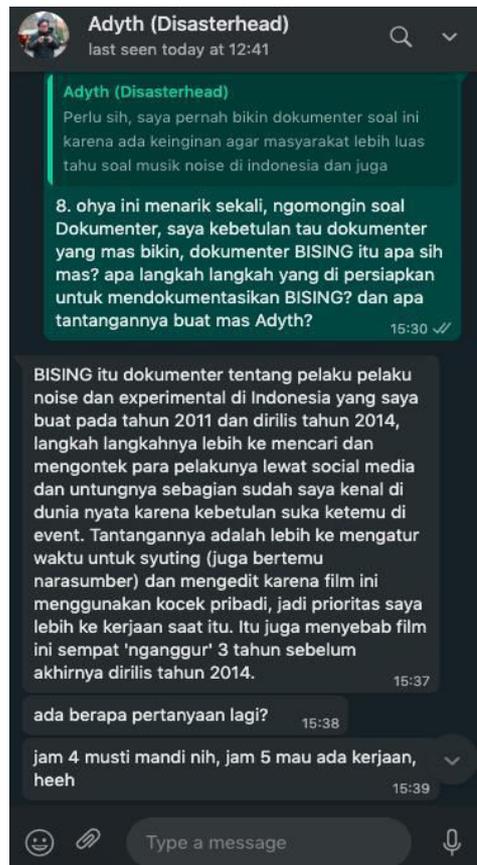


Gambar 3.1. Wawancara dengan Indra Menus melalui Whatsapp

3.1.1.2. Wawancara dengan Adythia Utama (Penggiat *Noise*)

Penulis melakukan wawancara kepada Adythia Utama selaku penggiat musik *noise* sekaligus pembuat dokumenter kancah musik *noise* di

Indonesia yang berjudul *BISING: Noise & Experimental Music in Indonesia*. Wawancara dilakukan pada tanggal 14 September 2020. Penulis menanyakan hal terkait dengan musik *noise* seperti pendapat, dan pandangannya. Menurut Adythia Utama, musik *noise* merupakan rangkaian bunyi tanpa nada bahkan bisa bernada tapi tidak beraturan. Ia pun menyatakan bahwa esensi dari musik *noise* itu seperti mendengarkan musik keras pada umumnya, tergantung dari interpretasi orang masing-masing. Menurutnya, musik *noise* di Indonesia sudah mulai berkembang, hal ini dapat dibuktikan bahwa selama 10 tahun terakhir, kancah musik *noise* di Indonesia sudah menyebar luas. Lalu ia mengatakan bahwa informasi musik *noise* di Indonesia sudah lumayan tersampaikan, meskipun masih ketinggalan dengan informasi jenis musik lainnya. Selama Adythia Utama menjadi penggiat musik *noise*, ia pun berkata bahwa saat ini masyarakat harus disuguhkan oleh hal-hal baru mengenai musik, salah satunya musik *noise*. Hal ini juga karena dari musik *noise* bisa menjadi sarana dan juga memacu penggiat untuk mengekspresikan diri tanpa tertahan aturan baku yang ada mengenai musik.



Gambar 3.2. Wawancara dengan Adythy Utama melalui Whatsapp

3.1.1.3. Wawancara dengan David Tarigan (Irama Nusantara)

Penulis melakukan wawancara kepada David Tarigan selaku founder dari lembaga pengarsipan musik di Indonesia yang bernama Irama Nusantara. Wawancara dilakukan pada tanggal 16 September 2020. Penulis menanyakan hal terkait dengan musik *noise* dan pengarsipan musik. David Tarigan mengatakan bahwa, musik *noise* Indonesia banyak ter-*influence* dari musik Sonic Youth dan dari negara Jepang. Bahkan di Asia Tenggara, kiblat dari musik *noise* juga banyak mengambil beberapa konsep dari Jepang, yang di kancah musik *noise* dunia disebut dengan *Japanoise*. Lalu ia mengatakan bahwa, musik *noise* juga dipengaruhi oleh budaya *fashion*

pada saat itu. Menurutnya, pengarsipan musik *noise* sangat possible untuk dilakukan, mengingat musik *noise* juga merupakan musik yang cukup berpengaruh di Indonesia dan arsipnya sangat minim saat ini.

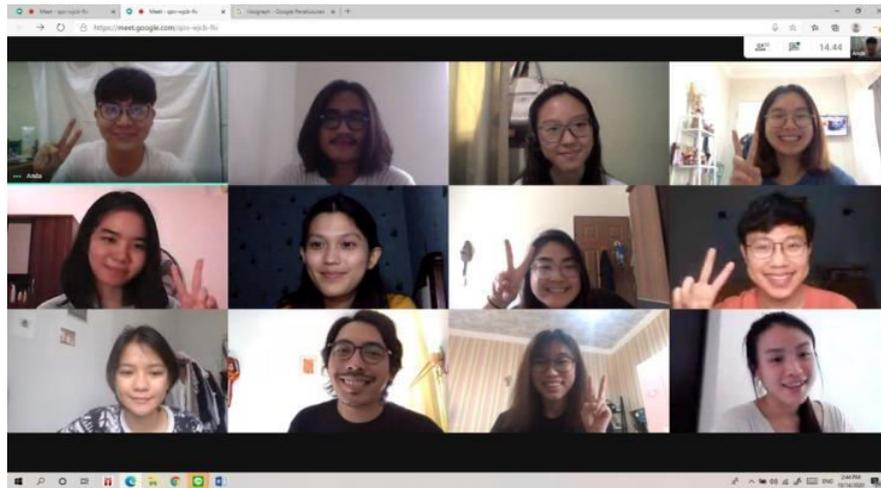


Gambar 3.3. Wawancara dengan David Tarigan melalui Zoom

3.1.1.4. Wawancara dengan Daud Sihombing (Kamboja Press)

Penulis melakukan wawancara kepada Daud Sihombing salah satu founder dari Kamboja Press pada tanggal 14 Oktober 2020. Wawancara ini dilakukan bersama rekan-rekan dari prodi DKV yang juga sedang menjalankan tugas akhir. Dalam wawancara ini ada beberapa pertanyaan mengenai buku, publishing, teknik cetak-mencetak, dan promosi buku. Menurutnya, secara umum yang terkandung dalam sebuah buku adalah teks dan visual. Buku juga salah satu media yang masih banyak dikonsumsi oleh masyarakat, karena hal ini merupakan sebuah pengaruh dari trend sekitar. Untuk format sebuah buku, Daud menyatakan bahwa format diatur sesuai dengan kebutuhan tertentu. Ketika merancang sebuah buku musik, Daud berpendapat bahwa buku musik itu alangkah baiknya memiliki interaksi terhadap *users* nya, seperti adanya aktivitas didalam buku seperti menggambar, teka-teki, atau seperti *bundling mixtape* yang nantinya akan diputar di *player* masing-masing. Daud mengatakan, jika

ingin menarik perhatian target audiens yang diluar target, hal itu sangat memungkinkan untuk dilakukan, mengingat perancangan buku tergantung dari cakupan visual dan isi dari kontennya.



Gambar 3.4. Wawancara dengan Daud Sihombing melalui Google Meets

3.1.1.5. Kesimpulan Hasil Wawancara

Kesimpulan dari wawancara yang sudah dilakukan oleh penulis adalah, saat ini musik *noise* masih harus dikembangkan dari segi informasi, arsip dan dokumentasinya. Beberapa pendapat dari narasumber pun sepakat bahwa, musik ini harus diketahui oleh masyarakat karena dari musik ini masyarakat dapat terus bereksplorasi dan memiliki sisi positif mengenai etos kerja D.I.Y yang nantinya akan membentuk sebuah pribadi yang kreatif dan bisa mengaplikasikan hal ini di kehidupan sehari-hari. Hal ini harus ditinjau dari beberapa informasi yang valid dan dikumpulkan menjadi satu wadah untuk mengkomunikasikan informasi musik *noise* kepada target audiens dengan baik, sehingga tidak ada lagi pemahaman yang ambigu atau membingungkan, dan diharapkan bisa menghapus

stigma yang buruk mengenai musik *noise* dan dari segi budayanya di Indonesia.

3.1.2. Studi Eksisting

Studi eksisting dibutuhkan untuk mendapatkan perbandingan dengan beberapa buku yang membahas mengenai musik *noise*. berikut ini merupakan beberapa contoh buku yang membahas topik terkait:

1. Buku Pekak! Skena Eksperimental Noise di Asia Tenggara dan Jepang



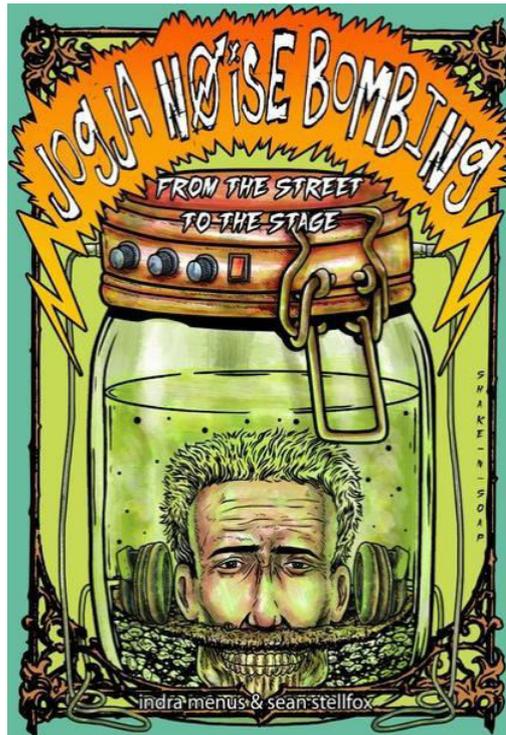
Gambar 3.5. Buku PEKAK!

(<https://www.berdikaribook.red/pekak-skena-eksperimental-noise-di-asia-tenggara-dan-jepang.html>)

Tabel 3.1 Studi Eksisting Buku Pekak!

1.	<i>Cover</i>	Menggunakan <i>soft cover</i> dengan material <i>art carton</i> yang dilaminasi <i>doff</i> . Pada sampul buku terdapat judul buku, nama pengarang, dan ilustrasi digital
2.	Konten	Informasi skena musik <i>noise</i> , foto dokumentasi beserta teks, serta halaman <i>copyright</i> .
3.	Tipografi	Judul yang terdapat pada sampul buku menggunakan <i>font</i> dekoratif, dan <i>body text</i> menggunakan <i>font serif</i> .
4.	Warna	Warna pada ilustrasi menggunakan <i>full color</i> , dalam halaman buku berorientasi wana hitam dan putih.
5.	<i>Layout</i>	Menggunakan <i>single column grid</i> dan <i>two column grid</i> .
6.	Ilustrasi	Menggunakan teknik ilustrasi digital.
7.	Binding	<i>Perfect binding</i> .
8.	Harga	Rp. 55.000,-

2. Buku Jogja Noise Bombing: From The Street To The Stage



Gambar 3.6. Buku Jogja Noise Bombing
(<https://www.bukalapak.com/>)

Tabel 3.2. Studi Eksisting Buku Jogja Noise Bombing

1.	Cover	Menggunakan soft cover dengan material <i>art carton</i> yang dilaminasi <i>doff</i> . Pada sampul buku terdapat judul buku, nama pengarang, dan ilustrasi digital
2.	Konten	Informasi skena musik <i>noise</i> , foto dokumentasi beserta teks, serta halaman <i>copyright</i> .
3.	Tipografi	Judul yang terdapat pada sampul buku

		menggunakan <i>font</i> dekoratif, dan <i>body text</i> menggunakan <i>font serif</i> .
4.	Warna	Warna pada ilustrasi menggunakan <i>full color</i> , dalam halaman buku berorientasi wana hitam dan putih.
5.	<i>Layout</i>	Menggunakan <i>single column grid</i> , <i>two column grid</i> , dan <i>Hierarchical Grid</i> .
6.	Ilustrasi	Menggunakan teknik ilustrasi digital.
7.	Binding	<i>Perfect binding</i> .
8.	Harga	Rp. 75.000,-

3.2. Metodologi Perancangan

Haslam (2006) mengatakan bahwa dalam proses produksi sebuah buku, dapat melibatkan beberapa pihak yakni penulis, desainer, *editor*, konsultan, hingga retailer. Haslam menjelaskan ada beberapa pendekatan atau metode untuk merancang sebuah buku dengan baik dan benar, yakni proses dokumentasi, analisis, konsep dan ekspresi. Langkah tersebut penulis gunakan untuk merancang media informasi musik *noise* di Indonesia. Berikut ini merupakan penjabaran dari metode yang dipilih:

1. Dokumentasi

Dalam proses dokumentasi penulis melakukan penelitian dan mengumpulkan sebuah data dari studi literatur, wawancara kepada penggiat musik *noise* dan kepada pihak lembaga pengarsipan musik Indonesia, dan observasi mengenai buku yang serupa.

2. Analisis

Setelah data sudah dikumpulkan oleh penulis, maka pada tahap proses ini penulis melakukan pemilihan data dan di sederhanakan lagi sehingga sebuah informasi yang sudah didapat, dapat di komunikasikan kepada audiens dengan baik. Dalam proses ini, penulis membagi data menjadi dua bagian yaitu konten dan visual. Dalam sebuah konten, penulis mengelompokkan menjadi beberapa bagian seperti, sejarah musik *noise*, musik *noise* Indonesia, penggiat musik *noise*, dan diskografi dari musik *noise*

3. Konsep

Dalam tahap konsep, penulis mulai mencari big idea untuk mengetahui seluruh rangkaian dari perancangan buku ini. *Big idea* dapat dibentuk dalam tahap *brainstorming* dan *mind mapping*. Tentunya dalam tahapan *brainstorming*, penulis mencari padanan kata yang nantinya akan membentuk sebuah *big idea* yang memiliki relevansi dengan perancangan yang penulis rancang.

4. Ekspresi

Dalam tahap ekspresi penulis melakukan harus mengatur keseimbangan porsi dalam emosi sebagai desainer. Sehingga dalam perancangan ini bisa berjalan dengan baik dan dapat memberikan sebuah visual yang baik dan padu. Dalam tahap ini, harus di perhatikan juga dari segi konsep dan komposisi dari isi konten sehingga dapat mengkomunikasikannya dengan baik.