



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik Indonesia pada tahun 70-80an merupakan era yang besar dengan munculnya banyak perusahaan rekaman di Jakarta dan lahirnya gaya musik populer baru dengan sebutan Pop Kreatif. Menurut Sakrie (2015), istilah ini muncul untuk membedakan musik pop yang mendayu-dayu dan dipengaruhi oleh gaya musik dari Jepang yang sering disebut dengan *Japanese City Pop*. *Japanese City Pop* terpengaruh dari banyak gaya musik Barat seperti *funk*, *rock*, *soul*, *disco*, *jazz*, *boogie* dengan lirik yang terinspirasi dari gaya hidup di Jepang tahun 70-80an (Sommet, 2021). Musik Pop Kreatif mengalami perkembangan besar pada tahun 1977-1978 melalui Lomba Cipta Lagu Remaja (LCLR) dan melahirkan beberapa musisi Pop Kreatif legendaris seperti Chrisye, Fariz RM, Utha Likumahuwa, dan masih banyak lagi (Putri & Wahab, 2019).

Musik Pop Kreatif memiliki pengaruh yang besar terhadap industri musik Indonesia, hal ini dapat dilihat dari lahirnya kembali Pop Kreatif saat ini dengan terminologi baru yaitu *Indonesian City Pop*. Istilah tersebut tentu saja datang dari *Japanese City Pop*, tetapi gaya musik ini mengambil referensi bukan dari Jepang melainkan dari musik Pop Kreatif di Indonesia. Namun masih banyak pelaku kreatif yang belum mengetahui mengenai sejarah dibalik Pop Kreatif ataupun musisi yang membentuk gaya musik tersebut. Hal yang menyebabkan ini adalah kurangnya media informasi dan data mengenai musik lawas Indonesia, terlebih Pop Kreatif (Putri dan Wahab, 2019).

Melalui wawancara yang dilakukan dengan Satrio sebagai *Social Media* dan *Program Officer* dari Irama Nusantara, dapat diketahui bahwa akses untuk mendapatkan referensi maupun informasi seputar musik populer Indonesia tahun 70-80an masih sulit didapatkan karena kurangnya media informasi (Satrio, Irama Nusantara, 15 September, 2021). Informasi mengenai musik Pop Kreatif hanya mudah didapatkan dari artikel *online*, namun belum banyak buku atau jurnal yang

spesifik membahas mengenai musik Pop Kreatif di Indonesia. Kurangnya informasi ini dapat menyebabkan hilangnya pengetahuan dan referensi musik dari masa lalu. Padahal informasi ini sangat penting untuk dipahami oleh para pelaku kreatif dan sebagai sumber inspirasi serta referensi dalam proses kreatifnya.

Berdasarkan masalah tersebut dibutuhkan sebuah media informasi yang memberikan informasi lengkap seputar musik Pop Kreatif di Indonesia. Maka penulis akan merancang sebuah buku ilustrasi informatif mengenai perkembangan musik Pop Kreatif di Indonesia. Dengan buku ilustrasi ini, diharapkan para pelaku kreatif dapat mendapatkan wawasan, inspirasi dan referensi mengenai musik Pop Kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi mengenai perkembangan musik Pop Kreatif di Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1.3.1 Geografis:

Kota Jakarta, Indonesia

1.3.2 Demografis:

- A. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan.
- B. Usia : 20-29 tahun.

1.3.3 Psikografis:

Pelaku kreatif yang sedang melakukan penelitian musik, sedang melakukan pengembangan karir di bidang musik, suka mengikuti perkembangan musik dan tren yang ada, dan sedang mencari referensi mengenai musik Pop Kreatif.

Pelaku kreatif yang memiliki hobi mengoleksi barang *vintage*, yang berhubungan dengan musik, buku, dan menikmati buku dengan banyak ilustrasi.

1.3.4 Konten:

Media yang dirancang akan membahas awal mula terbentuknya musik Pop Kreatif dan pengaruhnya terhadap industri musik Indonesia saat ini. Media ini juga akan membahas munculnya terminologi *Indonesian City Pop*, musisi legendaris Pop Kreatif dan musisi *Indonesian City Pop* saat ini, serta tren dan gaya hidup yang membentuk Pop Kreatif.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk merancang media informasi mengenai perkembangan musik Pop Kreatif di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Melalui penelitian ini penulis dapat mempelajari lebih mengenai sejarah musik di Indonesia, terlebih music Pop Kreatif. Penulis juga dapat berperan dalam proses pengarsipan pustaka musik Indonesia.

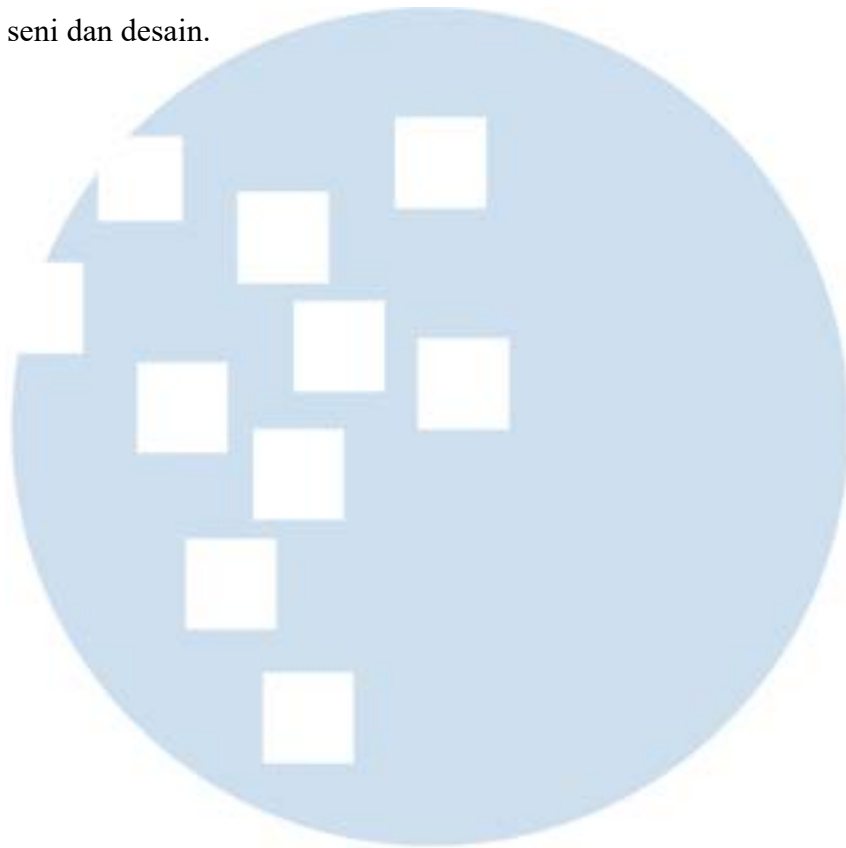
1.5.2 Manfaat bagi Pembaca

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat menambah ketertarikan dan wawasan masyarakat akan musik Pop Kreatif di Indonesia dan dapat dijadikan sebagai media informasi.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara

Melalui penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang sedang melakukan

penelitian dan dapat dijadikan sebagai bentuk kontribusi dalam pendidikan seni dan desain.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA