



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 merupakan salah satu hiburan yang dapat dinikmati oleh semua kalangan usia. Salah satu genre musik yang digemari anak muda saat ini yaitu musik EDM. Musik EDM sering diputar dalam festival musik maupun mengiringi musik di klub malam. (*winnetnews.com*)

Musik EDM (*Electronic Dance Music*) pertama kali lahir pada era tahun 1960-an, namun pada saat itu musik EDM belum dikenal akrab di kalangan masyarakat. Hingga pada tahun 1980-an, popularitas musik EDM mulai dikenal di benua Eropa. Namun, musik EDM belum terlalu populer di Amerika pada jaman itu, dikarenakan banyak yang mengkaitkan musik EDM dengan penggunaan narkoba, sehingga pada awalnya kurang diminati. Mulai tahun 2000-an hingga sekarang, musik EDM semakin berkembang dan dikenal luas hingga ke benua Asia, salah satunya Indonesia. Hal itu ditandai dengan adanya festival *Djakarta Warehouse Project*, yang merupakan salah satu festival musik EDM terbesar di Asia. *Djakarta Warehouse Project* pertama kali dilaksanakan di tahun 2008 dengan nama *Blowfish Warehouse Project*. (*ilmupedia.co.id*)

Secara umum, aliran musik EDM sendiri memiliki banyak jenis atau yang disebut juga dengan *subgenre*. Dilansir dari *shvr.id*, Musik EDM yang dibagi berdasarkan *subgenre* dibedakan dari BPM (*Beats per Minute*), variasi nada-nada *synth*, dan juga melodi dari musik EDM itu sendiri. Beberapa *subgenre* musik EDM yang terkenal adalah *Techno*, *Trance*, *Drum & Bass*, *Dubstep*, dan *House*. Masing-masing *subgenre* memiliki keunikan masing-masing. Di masa sekarang, *subgenre* yang paling populer adalah *House* dengan tempo 126-128 BPM. Karakteristik musik *House* yaitu memberi *vibe upbeat* kepada para pendengarnya namun tetap santai.

Meskipun musik EDM saat ini sudah banyak digemari di Indonesia, kenyataannya masih banyak para penikmat musik EDM yang masih belum

mengenal sejarah dan latar belakang serta *subgenre* dari musik EDM itu sendiri. Padahal, musik EDM membawa pengaruh besar dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa festival musik EDM yang dilaksanakan setiap tahunnya di Indonesia dengan mengundang musisi EDM internasional. Selain itu, beberapa musisi EDM Indonesia juga mengepakkan sayap mereka dan berkarir di ranah internasional, hingga berkolaborasi dengan musisi EDM terkenal. Salah satunya adalah Weird Genius, grup trio musisi EDM dengan lagunya yang berjudul Lathi yang dirilis tahun 2020, dan menjadi *trending* di media sosial di berbagai negara.

Selain itu, dilansir dari *brilio.net*, banyak orang yang menganggap bahwa musik EDM merupakan genre baru dalam dunia musik. Padahal kenyataannya, musik EDM sudah mulai dikenal banyak orang pada tahun 1980-an. Banyak juga yang beranggapan bahwa EDM hanya memiliki satu *subgenre* dan terdengar sama antara satu lagu dengan lagu lain.

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka penulis meneliti dan melakukan perancangan media informasi untuk memperkenalkan masyarakat tentang sejarah dan latar belakang genre musik EDM secara keseluruhan, serta memperkenalkan berbagai *subgenre* atau jenis musik EDM yang ada saat ini. Hal ini bertujuan agar masyarakat terutama para penikmat musik EDM menjadi paham akan latar belakang dari musik EDM sendiri, karena musik EDM memiliki peran penting dalam sejarah dunia musik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media informasi mengenai sejarah dan latar belakang serta *subgenre* atau jenis musik EDM dapat tersampaikan secara efektif kepada audiens?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan perancangan menjadi lebih fokus dan terarah, maka batasan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut.

1) Demografis

Jenis Kelamin : Laki - laki dan Perempuan.

Usia : 18-24 tahun.

Kelas Ekonomi : SES A dan SES B

- 2) Geografis : Perancangan ini dibatasi pada wilayah DKI Jakarta.
- 3) Psikografis : Remaja akhir penikmat genre musik EDM.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini yaitu untuk melakukan perancangan media informasi yang berupa buku ilustrasi mengenai sejarah dan latar belakang genre musik EDM secara keseluruhan, serta memperkenalkan berbagai *subgenre* atau jenis musik EDM agar masyarakat penikmat musik EDM menjadi paham akan latar belakang dari musik EDM sendiri.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang akan dihasilkan dari perancangan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Genre Musik *Electronic Dance Music*” yaitu sebagai berikut.

- 1) Manfaat Bagi Penulis
Melalui penelitian ini, penulis mendapatkan berbagai macam *insight* dan juga bertambahnya ilmu pengetahuan mengenai musik EDM seiring berjalannya penelitian ini berlangsung.
- 2) Manfaat Bagi Universitas
Penelitian ini dapat digunakan sumber literatur bagi universitas sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- 3) Manfaat Bagi Orang Lain
Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain yang ingin mengetahui informasi mengenai genre musik EDM.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A