

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musisi merupakan seseorang yang mengomposisikan, menulis, dan memainkan musik, (American Heritage Dictionary, 2012). Dan, industri musik merupakan sebuah wadah bagi para musisi untuk membuat musik dan mempertunjukkan dan memperjual-belikan hasil karya yang telah diciptakan oleh mereka sendiri (Umam, 2021). Menurut Awan Garnida, vokalis & basis dari band SORE & G-Pluck Beatles Band, industri musik di Indonesia merupakan industri yang memiliki audiens yang sangat banyak. Selain itu, musisi-musisi yang ada di Indonesia juga sangat mengikuti perkembangan zaman sehingga perkembangan musisi-musisi yang ada di Indonesia cukup pesat. Oleh karena itu, tidak sedikit musisi baru yang ingin masuk kedalam industri musik Indonesia.

Dirangkum melalui wawancara penulis dengan Satria Ramadhan, seorang artist manager dan pemilik manajemen band SRM, setiap tahunnya sangat banyak musisi baru yang berdatangan dan ingin terjun kedalam industri musik karena industri musik di Indonesia telah melambungkan banyak musisi yang tidak hanya berhasil dalam level nasional, namun juga dalam skala global. Beberapa musisi internasional dari Indonesia misalnya NIKI, Rich Brian, dan Agnez Mo. Namun, di masih sangat banyak musisi yang ingin menjadi profesional dalam berkarir di industri musik tetapi belum memiliki pengetahuan dan platform untuk memulai karir dalam industri musik. Salah satu penyebabnya adalah tidak adanya media dan platform yang berfokus dalam menyediakan informasi dan peta jalan mengenai berbagai jalur yang dapat ditempuh untuk masuk kedalam industri musik.

Berdasarkan data yang telah dicari penulis, kurangnya platform yang menyediakan informasi dan peta jalan mengenai jalur yang dapat ditempuh untuk masuk kedalam industri musik menyebabkan musisi-musisi baru di tanah air kurang percaya diri untuk memulai karir karena tidak mengetahui cara-caranya. Menurut

Satria Ramadhan, hal ini dapat memperlambat dan mengancam perkembangan industri musik di Indonesia. Selain itu, industri musik di Indonesia menjadi lebih sulit mendapatkan musisi baru. Karena musisi baru belum mengetahui perbedaan dari musisi independen dan musisi yang masuk kedalam label rekaman. Selain itu, mereka juga tidak mengetahui cara untuk masuk kedalam industri musik dan menjadi seorang musisi profesional.

Oleh karena itu, penulis menawarkan perancangan *Website* panduan berkarir sebagai musisi dalam industri musik dengan harapan dapat berkontribusi dalam mengembangkan industri musik di Indonesia dan mendatangkan lebih banyak musisi-musisi baru melalui perancangan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah yang dijadikan tugas akhir ini berupa: bagaimana cara merancang *website* panduan berkarir sebagai musisi dalam industri musik?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan pada topik permasalahan yang di ambil oleh penulis. Berikut merupakan batasan-batasan masalah yang terbagi dalam demografis, geografis, dan juga psikografis.

1.3.1 Demografis

Kelompok umur yang diklasifikasi berdasarkan klasifikasi umur dari Departemen Kesehatan dan pengutipan dari tulisan Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si. & Yulia Ayryza, Ph.D., adalah orang-orang di rentang usia remaja akhir menuju dewasa awal pada umumnya telah menyelesaikan kewajiban pendidikan dan mulai merintis karir. Kecenderungan sifat orang-orang di rentang usia remaja akhir menuju dewasa awal adalah melakukan eksplorasi identitas melalui karir.

Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan

Usia : 17-25 Tahun

SES : B

Pengelompokan *Socio-Economic Status* dilakukan berdasarkan data dari nominal penghasilan dan pengeluaran responden dan kemudian dikelompokkan berdasarkan pengelompokan *Socio-Economic Status*. (Indonesia Data, 2022).

1.3.2 Geografis

Batasan geografis yang diambil oleh penulis adalah Jabodetabek karena Jabodetabek merupakan pusat industri musik di Indonesia (Yustina, 2019).

1.3.3 Psikografis

Batasan psikografis yang diambil oleh penulis adalah orang-orang yang antusias, teliti, penasaran, dan memiliki hobi dalam bermain musik dan ingin menjadi seorang musisi secara profesional.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir perancangan tugas akhir ini adalah untuk merancang *website* panduan berkarir sebagai musisi dalam industri musik.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir perancangan media informasi untuk mempersiapkan musisi baru yang ingin memulai karir di industri musik adalah:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu desain yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, dan penulis mendapatkan ilmu dan pengetahuan baru dari topik yang diangkat oleh penulis. Selain itu, melalui riset, wawancara dan, pencarian data, penulis mendapatkan koneksi pertemanan yang luas.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan tugas akhir ini bermanfaat sebagai sumber informasi, dan juga referensi bagi pembaca yang ingin mengetahui tentang perancangan media informasi.

3. Bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini dapat menjadi sumber informasi, dan juga sumber referensi untuk mahasiswa yang sedang menjalankan tugas akhir, dan juga mahasiswa yang membutuhkan informasi tentang perancangan media informasi.

