

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan aset penting yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dan sudah sepantasnya musik yang memiliki sejarah budaya dapat didokumentasikan serta diabadikan hasil karyanya [1]. Sedangkan, perkembangan industri musik semakin meningkat berkat hasil kerja keras dari seniman musik serta musisi tanah air. Perkembangan zaman membuat musik semakin beragam seperti musik pop, musik daerah, musik *rock*, musik rege, musik metal, musik campursari maupun musik religi.

Musik terbagi menjadi dua golongan yaitu *mayor* dan *minor*. Musik *mayor* biasanya lebih dikenal oleh masyarakat karena terikat dengan suatu manajemen label yang memiliki tujuan utama yaitu mencari pendapatan uang selain itu agar musik tersebut dikenal di kalangan masyarakat. Sedangkan musik *minor* adalah musik yang berdiri sendiri yang memiliki suatu kebebasan dalam berekspresi tanpa adanya aturan dari manajemen label [2]. Salah satu musik *minor* yang dikenal oleh anak muda adalah jenis musik *indie*. Musik *indie* atau kepanjangan dari *independent* memiliki arti musik yang berdiri sendiri, memiliki kebebasan yang tinggi serta memiliki daya tarik yang berbeda [3]. Musik *indie* biasanya memulai karir dari satu kelompok yang dimulai dengan daerah setempat.

Setiap daerah pasti memiliki nilai seni kebudayaan dan tradisi dengan ciri khas berbeda-beda [4]. Nilai seni kebudayaan bisa berupa dari musik daerah yang menjadi identitik kedaerahan. Lagu daerah diperkenalkan dan diwariskan secara turun menurun kepada anak cucu sebagai bentuk apresiasi dan menjadi peran yang dapat dilestarikan untuk meningkatkan rasa cintanya kepada daerahnya sendiri [5]. Seperti halnya Didi Kempot yang telah konsisten menjadi penyanyi maupun pencipta lagu campursari sehingga dapat memberikan kesempatan pelestarian

musik daerah agar tetap eksis dimasa sekarang. Dengan munculnya berbagai macam jenis musik tidak menjadikan tolak ukur musik daerah terutama yang memiliki kreativitas dapat diasingkan.

Banyak industri musik yang terbentuk dengan adanya kreativitas yang mereka miliki sebagai contoh grup musik yang mengangkat kebudayaan daerah. Seperti grup musik Sopsan, Sopsan merupakan grup musik yang berasal dari kota Banyumas yang dikenal dengan bahasa yang unik yaitu bahasa ngapak. Sopsan terbentuk karena keberadaannya yang dikenal oleh masyarakat Banyumas sebagai grup lawak sekaligus penyanyi yang menggunakan aksen bahasa ngapak. Lagu yang menggunakan bahasa daerah dapat diwariskan kepada anak cucu, serta dapat dilestarikan untuk meningkatkan rasa cintanya kepada daerah kelahiran sendiri.

Sopsan merupakan grup lawak sekaligus grup musik daerah Banyumas yang terbentuk pada tahun 1992 dan dinilai mengangkat kebudayaan yang tinggi. Kebudayaan tersebut seperti menggunakan aksen Banyumasan ngapak, pakaian adat Jawa dan blankon sebagai ciri khas penampilan. Sopsan adalah singkatan dari kata sopan dan santun serta sebuah akronim yang diakronimkan kembali yaitu kata “Sopan” akronim sok pandai dan “santun” yang berarti santun dalam menyampaikan tuntunan. Dalam setiap lagu yang dimiliki oleh Sopsan mengandung sebuah guyonan tetapi mengandung arti yang menggambarkan keseharian warga Banyumas pada saat itu.

Grup musik yang membawakan suatu unsur kedaerahan sangat penting untuk diapresiasi karena membuat kota tersebut dikenali oleh masyarakat. Album fisik pertama bertema *Tembang Guyon Banyumasan* sebanyak tiga VCD di antaranya *Narkoba* (2004), *Badha dan Wawawa* (2005) dan *Koplak Bis Purwokerto* (2007) dan tembus penjualan hingga 5.000 album. Perubahan teknologi membuat grup Sopsan berhenti untuk memproduksi album dan beralih ke media digital seperti *youtube* dan *spotify*. Meskipun tidak lagi memproduksi album dan beralih ke media

digital tidak membuat grup Sopsan berhenti untuk berkarya di media digital *youtube* dan *spotify*.

Di Tahun 2022 Sopsan genap terbentuk 30 Tahun, karena bentuk album pertama yang diciptakan masih menggunakan bentuk VCD dan rilis pada Tahun 2005. Di mana perkembangan album yang semakin meningkat menyebabkan banyak penyanyi, musisi, bahkan grup musik menciptakan tampilan album yang memiliki daya tarik yang berbeda. Melalui sebuah tampilan keidentikan Sopsan yang selalu menggunakan pakaian adat serta gitar maka penulis ingin menuangkan ide bentuk komunikasi visual *boxset* berbentuk gitar.

Boxset dianggap sebagai media yang cukup *update* dengan perkembangan teknologi serta perkembangan zaman. *Boxset* tersebut akan dituangkan dalam bentuk visual gitar yang akan berisikan berbagai *merchandise* seperti CD Album, *speaker*, *flashdisk*, kaos, gantungan kunci dan sertifikat. Pemilihan *merchandise* dipilih karena memudahkan masyarakat dalam mengakses lagu-lagu milik Sopsan. Sedangkan komunikasi visual dipilih dan digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam sebuah lagu maupun sebuah keidentikan grup yang membawa unsur kebudayaan Banyumas.

Unsur kebudayaan Banyumas tersebut akan dibuat menggunakan sebuah ilustrasi karikatur. Karikatur dipilih karena memiliki sifat lucu yang berkaitan dengan grup musik Sopsan yang memiliki sifat komedi guyonan. Untuk menciptakan sebuah tampilan *boxset* berisikan *merchandise* maka perlu juga dibutuhkan sebuah media pendukung berupa promosi yang akan digunakan sebagai penawaran atau penjualan dari hasil perancangan *boxset* album Sopsan 30 tahun berkarya.

Promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam melakukan pemasaran jual beli yang memiliki sifat membujuk konsumen agar tertarik dengan produk yang kita tawarkan [6]. Promosi tersebut akan menggunakan sebuah media sosial Instagram yang akan digunakan untuk mengenalkan hasil perancangan *boxset* kepada masyarakat. Media sosial

memberikan dampak positif dan memuat berbagai informasi yang bisa kita dapatkan seperti sebuah informasi lowongan pekerjaan, berita, *trend* serta proses jual beli yang dilakukan dengan menggunakan media sosial [7].

Dengan adanya sebuah proses perancangan komunikasi visual berupa *boxset* album yang berisikan *merchandise* dan dibantu dengan media pendukung promosi media sosial. Besar harapan masyarakat akan lebih tertarik kepada hasil perancangan berupa *boxset* yang diciptakan dari grup musik dari daerah Banyumas. Dengan masalah di atas maka perlu dibuat sebuah proses perancangan komunikasi visual *boxset* album sebagai bentuk apresiasi kepada grup Sopsan dalam rangka terbentuknya 30 tahun dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual *Boxset* Album “Sopsan 30 Tahun Berkarya” sebagai Media Promosi Lagu Banyumasan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka masalah yang akan di bahas yaitu :

- 1.2.1 Bagaimanakah merancang komunikasi visual *boxset* album “Sopsan 30 tahun berkarya” sebagai media promosi lagu Banyumasan?
- 1.2.2 Bagaimanakah merancang media pendukung komunikasi visual *boxset* album “Sopsan 30 tahun berkarya” sebagai media promosi lagu Banyumasan?

1.3 Tujuan Perancangan

- 1.3.1 Untuk merancang komunikasi visual *boxset* album “Sopsan 30 Tahun berkarya” masyarakat akan bisa merasakan sebuah tampilan baru berupa *Boxset* album yang akan memberikan sebuah pengalaman, *memorable*, *eksklusif* 30 Tahun berkarya Sopsan.
- 1.3.2 Untuk merancang media pendukung berbentuk promosi instagram sebagai pengenalan terhadap grup musik dan *boxset* album.

1.4 Batasan Perancangan

Pada perancangan ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Komunikasi visual *Boxset* album 30 Tahun berkarya sebagai media promosi lagu Banyumasan berharap masyarakat akan bisa merasakan sebuah tampilan baru berupa *Boxset* album yang akan memberikan sebuah pengalaman, *memorable*, *eksklusif* 30 Tahun berkarya Sopsan.
- 1.4.2 Penggunaan desain ilustrasi karikatur dan bentuk *boxset* berupa gitar sebagai perwakilan dari bentuk identitas Sopsan yang menggunakan pakaian adat dan pembawaan gitar di setiap panggungnya.
- 1.4.3 *Boxset* akan berisikan *merchandise* seperti CD Album, speaker, flashdisk, kaos, gantungan kunci dan sertifikat kepemilikan yang digunakan untuk mempermudah mengakses lagu.
- 1.4.4 Media pendukung berupa 6 feed Instagram sebagai media promosi grup musik daerah khususnya Banyumas. Promosi feed instagram akan menghasilkan 3 feed pengenalan grup sopsan dan 3 feed menawarkan dari penjualan *boxset* album.

1.5 Manfaat Perancangan

Setelah melakukan sebuah penelitian maka dapat diambil berupa manfaat sebagai berikut:

- 1.5.1 Keilmuan DKV
Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan referensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian.

1.5.2 Institusi

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare, Agro-industry, Tourism, dan Small Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai pen jembatan teknologi untuk humanism (*Bridging Technology for Humanity*).

1.5.3 Masyarakat

Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan untuk meningkatkan kemaslahatan kehidupan masyarakat melalui bidang ilmu desain yang ditekuni. Serta dengan menciptakannya album dengan kemasan *boxset* berharap masyarakat akan merasakan sebuah pengalaman, *memorable, eksklusif* 30 Tahun berkarya Sopsan.