

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, nada, dan keharmonisan terutama dari suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama. Walaupun musik adalah sejenis fenomena intuisi, untuk mencipta, memperbaiki dan mempersembahkannya adalah suatu bentuk seni. Mendengar musik adalah sejenis hiburan. Musik adalah sebuah fenomena yang sangat unik yang bisa dihasilkan oleh beberapa alat musik. Genre dalam musik sendiri yaitu pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lain.

Beatbox merupakan salah satu bentuk seni yang mengfokuskan diri dalam menghasilkan bunyi-bunyi ritmis dan ketukan drum, instrumen musik, maupun tiruan dari bunyi-bunyian lainnya, khususnya suara *turntable*, melalui alat-alat ucap manusia seperti mulut, lidah, bibir, dan rongga-rongga ucap lainnya. Pemain *beatbox* mampu mendemonstrasikan segala bentuk bunyi-bunyian dengan handal. *Beatbox* selalu dikaitkan dengan vokal perkusi maupun dengan multivokalisme. Meskipun pada dasarnya sama, tetapi secara umum perbedaan *Beatbox* terletak pada keterkaitannya dengan budaya dan musik Hip Hop. Meski demikian pada praktiknya *beatbox* juga diterapkan untuk genre musik lainya seperti Rock, Pop, R&B, dan sebagainya.

Perkembangan *Beatbox* dunia mulai pada tahun 1980an. Para pecinta *Beatbox* di Indonesia awalnya mendapatkan informasi seputar *Beatbox* di dunia melalui video *Beatbox* dari luar negeri. Seiring berjalanya waktu, *Beatbox* ini makin berkembang di kalangan anak muda Indonesia dimulai dari komunitas IndoBeatbox pada tanggal 30 Oktober 2008. Akhirnya mulai munculah event-event kejuaraan *Beatbox* di Indonesia yang melahirkan banyak komunitas *Beatbox*. *Beatboxer* asal Indonesia yang pernah mengikuti kejuaraan internasional, Billy *Beatbox* dan Ego *Beatbox*. Mereka adalah *Beatboxer* asal Indonesia yang tak perlu diragukan lagi kapasitasnya sebagai *Beatboxer*.

Buku merupakan media pembelajaran dan sumber informasi yang menempati posisi penting dalam peradaban manusia. Sejak dahulu hingga sekarang ini, buku masih selalu digunakan meskipun sudah terdapat media - media baru lainnya. Di Indonesia, buku berperan penting dalam mendukung kemajuan di bidang pendidikan. Seiring dengan semakin baiknya tingkat pendidikan di Indonesia, permintaan akan buku cenderung semakin meningkat.

Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum, antara lain berisi tentang sejarah-sejarah, sastra, matematikal atau data lainnya seperti gambar, foto, atau gabungan beberapa diantaranya. Sehingga ada begitu banyak jenis-jenis buku, dimana buku dapat difungsikan sebagai sarana untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan, tulisan-tulisan berdasarkan pikiran imajinatif, juga sebagai media penyimpanan dan penyebaran pengetahuan. Buku cerita, komik, novel, majalah, buku pelajaran sejarah, dan lainnya adalah segelintir contoh dari jenis-jenis buku yang telah dijelaskan sebelumnya.

Buku Fotografi ini dibuat untuk lebih memberikan penjelasan tentang *Beatbox* itu sendiri, sehingga masyarakat luas bisa mengetahui sejarah tentang *Beatbox* dan pengertian *Beatbox* itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang dibuat penulis dari perancangan tugas akhir ini, maka rumusan masalah yang di dapat adalah:

1. Bagaimana proses Perancangan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek dengan baik dan benar?
2. Bagaimana proses penerapan *artdirecting*, *copywriting*, dan *layout* pada Perancangan Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek?
3. Bagaimana proses aplikasi ke desain media promosi lainnya mengenai peluncuran Buku Fotografi Tentang *Beatbox* di Jabodetabek yang menarik dan informatif?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini dapat lebih terfokus dan terarah. Dalam penulisan perancangan Tugas Akhir terdapat batasan tertentu terhadap topik permasalahan yang akan diambil. Jadi batasan masalah yang penulis ambil pada Tugas Akhir ini hanya berfokus pada proses Perancangan Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Dalam penelitian ini tentunya penulis memiliki maksud dan tujuan tertentu untuk membuat Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek:

1.4.1 Maksud Perancangan

Maksud dari perancangan tersebut adalah Tugas Akhir dalam bentuk perancangan Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek yaitu menceritakan tentang sejarah di dunia, di Indonesia dan Pengertian tentang Beatbox.

1.4.2 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Mengetahui proses Perancangan Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek dengan baik dan benar.
2. Mengetahui proses penerapan *artdirecting*, *copywriting*, dan *layout* pada Perancangan Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek yang baik dan benar.
3. Mengetahui cara mempromosikan mengenai peluncuran pada Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek.
4. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar institusi kelulusan S1.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Data merupakan bahan dasar dari informasi yang bisa mewakili sebuah benda, tindakan, atau fakta. Dengan melakukan kegiatan pencarian data ke lapangan, penulis bisa mendapatkan data atau informasi akurat tentang tema yang sedang diangkat. Dan dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Proses wawancara dengan beberapa narasumber yaitu Billy Beatbox selaku narasumber utama dalam Pembuatan Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jaboetabek.



Gambar 1.1

Foto dengan Billy Beatbox setelah wawancara selaku narasumber di *Bluemoon Cafe*, Jakarta.
Andreas Reinhard, 2019



Gambar 1.2
Foto narasumber Ego Beatbox.
Andreas Reinhard, 2019

b. Data Kajian Literatur

Data kajian literatur adalah data formal yang didapat atau dikeluarkan oleh sumber informasi, yang dikutip dan dimasukkan dalam suatu laporan hasil survey. Bisa berupa apa saja seperti artikel, buku, *website* dan lain-lain.

Media elektronik merupakan suatu media yang menyampaikan pesan lewat suara atau *visual* untuk menyampaikan suatu informasi pada masyarakat. Media elektronik yang dipakai oleh penulis pada tugas akhir ini adalah media *website* yang berkaitan mengenai artikel – artikel Beatbox.

1.6 Kerangka Pemikiran

Untuk mempermudah pemahan terhadap masalah yang sedang diangkat dalam karya Tugas Akhir ini. Penulis melakukan pemetaan pada permasalahan secara sederhana, yang nantinya akan dihasilkan sebuah karya Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek. berikut ini gambaran lebih jelasnya:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

2. BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA

Bab ini berisi tentang teori serta tinjauan dari beberapa aspek dan analisa data yang berhubungan dengan pokok pembahasan sebagai dasar pembuatan tugas akhir.

3. BAB III PROSES PERANCANGAN “JUDUL TUGAS AKHIR”

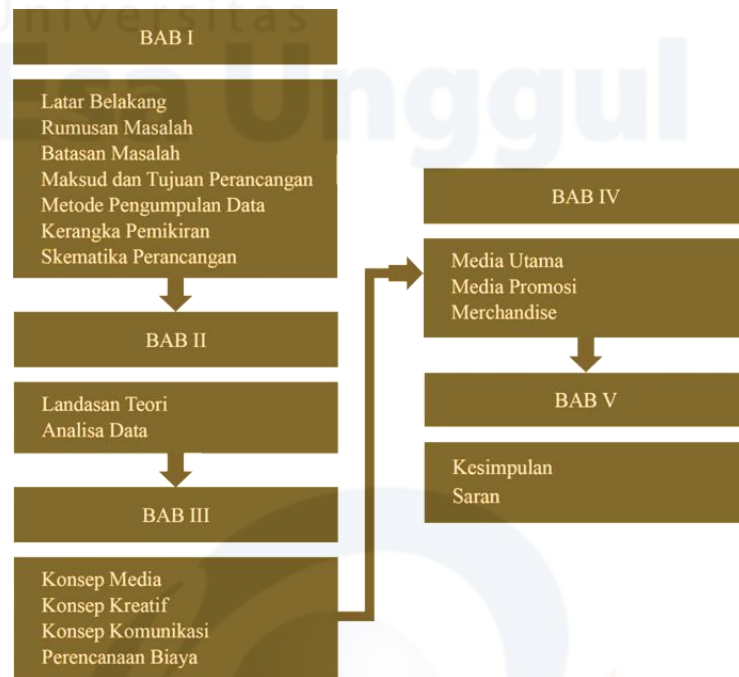
Bab ini berisi membahas tentang konsep aplikasi perancangan buku fotografi, dimulai dari proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

4. BAB IV DESAIN DAN APLIKASI

Bab ini berisi tentang karya tugas akhir yang telah dibuat, berupa desain yang akan diaplikasikan pada media-media sebagai sarana promosi dan penyiaran.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan menyeluruh dan saran yang diperoleh penulis dari analisis dan pembahasan terhadap masalah yang sudah diamati.



Gambar 1.3 Bagan Sistematika Pemikiran
Andreas Reinhard, 2020

1.7 Sistematika Perancangan

Berikut ini adalah skematika atau *mind mapping* Perancangan Buku Fotografi Tentang Beatbox di Jabodetabek:



Gambar 1.4
Mind Mapping Karya
Andreas Reinhard, 2020