

PERANCANGAN BUKU VISUAL SEJARAH MUSIK ROCK SURABAYA

Julian N. P. Matatula¹, Obed Bima Wicandra², Asthararianty³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email : Julianmatatula@gmail.com

ABSTRAK

Kurangnya bukti fisik mengenai sejarah musik rock kota Surabaya, menyebabkan masyarakat kurang memahami jati diri mereka di masa lampau. Perancangan buku sejarah musik *rock* kota Surabaya dirancang sebagai media untuk mengarsipkan sejarah seni musik yang dimiliki oleh kota Surabaya. Buku ini dirancang dengan menggunakan pendekatan visual agar bisa membayangkan bagaimana kondisi *rock* pada masa – masa kejayaannya. Cover buku dan isi buku di desain sedemikian rupa agar dapat membedakan dengan buku sejarah musik yang lainnya. Dengan adanya bantuan visual, diharapkan pembaca dapat lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

Kata Kunci: perancangan buku visual grafis, desain grafis, musik, *rock*, surabaya.

ABSTRACT

The lack of physical evidence about the history Surabaya's rock music, is causing the the society to not know about their true identity in the past. This visual graphic book about Surabaya's Rock Music History aims to archive Surabaya's rock music history. This book uses visual approach to help readers imagine how the rock music condition at that era was. The cover and the content is designed in such a way so that it makes this book different from others. With the help of visuals, hopefully readers will better understand the information being communicated.

Keywords: *designing visual graphic books, graphic design, music, rock, surabaya*

Pendahuluan

Dalam sejarah musik *rock*, Surabaya pernah menjadi kota yang disebut–sebut sebagai kota yang melahirkan banyak grup band *rock*. Taman hiburan remaja dan balai pemuda menjadi tempat lahirnya band *rock* di era 60–70an. Di antara banyaknya grup band yang terkenal tersebut, dikenal beberapa group band, antara lain : AKA (Apotik Kali Asin), Dara Puspita, *Lemon Tree's Anno 69*. Band tersebut merupakan band yang dikenal pada era 60 -70an. AKA yang bergaya *Rock n Roll* dengan sentuhan *Groovy*, Dara Puspita dengan gaya *Surf rock* dipadukan dengan *Garage rock*, dan *Lemon Tree's Anno 69* dengan gaya *Art Rock*. Setiap band tersebut berani keluar dari jalur *mainstream rock* pada era tersebut dan memiliki prestasi yang berbeda–beda. Berakhir pada era 70an, seperti budaya yang dipegang dari jaman dahulu hingga sekarang, musik–musik Surabaya selalu memasuki

masa vakum dahulu sebelum melahirkan band–band hebat.

Di era 80–90an inilah, gelombang besar musik *rock* kembali dan menjadi panutan masyarakat Surabaya. Banyak band *rock* baru terlahirkan, band tersebut antara lain *Andromeda*, *Power Metal*, *Grass Rock*, *Kamikaze*, dll. Dari sana bermacam–macam skena band tumbuh bersaing satu dengan yang lainnya. Musik *rock* semakin berjaya dengan bantuan Log Zhelebour sebagai promotor musik *rock*. Sebagai penikmat musik *rock*, beliau sangat mendukung musik *rock* di indonesia, beliau juga membantu band–band terkenal untuk tour dan konser. Terlebih lagi, dengan adanya *Djarum Rock festival* Indonesia yang diciptakan oleh Log Zhelebour, Surabaya menjadi barometer Indonesia saat itu. Dengan dukungan yang kuat juga dari pemerintah akan musik *rock* saat itu, musik *rock* mencapai kejayaannya dan kota Surabaya dijuluki sebagai barometer *rock* di Indonesia.

Namun seiring berjalannya waktu, dan di akhir era 2000an, industri musik mulai bergeser, dan tidak lagi tertarik dengan musik *rock*. Keterlibatan

pemerintah dalam mendukung musik *rock* tidak seperti dahulu kala, ditambah juga dengan krisis moneter di tahun 1997–2000 menyebabkan beberapa band *rock* kesulitan untuk konser. Muncul pula pandangan negatif terhadap musik *rock* yang dianggap anarkis, menyebabkan Taman Hiburan Remaja dan Balai Pemuda tidak memperbolehkan adanya konser *rock*. Fenomena-fenomena tersebut menyebabkan genre *rock* perlahan-lahan memudar.

Walaupun Surabaya pernah menjadi barometer *rock* Indonesia, ternyata tidak banyak masyarakat yang mengetahui sejarah tersebut. Dikarenakan, informasi mengenai *rock* yang sudah terlalu lama, dan juga kurangnya literasi akan sejarah musik *rock* di Surabaya. Djadjat Sudrajat (2010) merasakan bahwa praktik dokumentasi mengenai industri *rock* di Indonesia tergolong rendah (KS, 2013). Oleh karena itu bukti fisik terkait musik *rock* di Indonesia tidaklah banyak dan susah ditemukan. Dan dengan masuknya era digital pada tahun 2000 mengakibatkan beberapa informasi hanya dapat diakses melalui *website*, yang sebagian besar merupakan *blogspot* dan *wordpress*

Buku yang menceritakan sejarah musik di Indonesia sendiri juga dapat dihitung jari. Beberapa buku sejenis yang membahas sejarah musik Indonesia yang diketahui penulis yaitu *Pekak! Skena Eksperimental Noise di Asia Tenggara dan Jepang* (Indra Menus), *Musik Indonesia 1997-2001 Kebisingan dan Keberagaman Aliran Lagu* (Jeremy Wallach), *Rock 'n Roll Industri Musik Indonesia dari Analog ke Digital* (Theodore KS). Buku-buku tersebut juga sudah tidak terbit di toko buku. Dengan tidak terbitnya lagi buku-buku tersebut, pendokumentasian musik yang ada Surabaya semakin sulit untuk ditemukan. Pentingnya mempelajari sebuah sejarah, agar masyarakat mengetahui asal usul kota Surabaya, apa saja yang terjadi di masa lampau, serta pengaruhnya pada masa kini. Namun selayaknya buku sejarah yang lain, buku-buku tersebut hanya berisikan tulisan yang kurang menarik dan tidak menumbuhkan minat membaca bagi target.

Oleh karena perancangan ini disusun sebagai upaya pendokumentasian atau pengarsipan visual musik *rock* Surabaya, dan sebagai media untuk menyajikan informasi dengan visual yang menarik, mengenai perkembangan musik *rock* Surabaya. Selain itu buku ini diharapkan dapat menumbuhkan kebanggaan tersendiri terhadap pembaca maupun kota Surabaya, serta menumbuhkan potensi lokal kota Surabaya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang buku sebagai upaya

pendokumentasian atau pengarsipan visual sejarah musik *rock* Surabaya ?

Tujuan Perancangan

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku sebagai upaya pendokumentasian atau pengarsipan visual sejarah musik *rock* Surabaya.

Batas Lingkup Perencanaan

Obyek dalam perancangan ini adalah merancang buku visual grafis mengenai sejarah musik *rock* kota Surabaya. Namun bukti fisik yang menceritakan sejarah musik *rock* Surabaya dapat dihitung jari, walau ada beberapa buku yang membahasnya, namun desain buku tersebut masi kurang dapat menarik minat remaja. Oleh karena itu perlu adanya alternatif dalam desain buku sesuai dengan karakteristik *target audience*. Salah satu pendekatannya melalui buku visual grafis.

Data yang dibutuhkan

Data Primer

Data yang diperlukan didapatkan dari jurnal maupun buku yang membahas seputar musik yang membahas seputar musik *rock*. Data lain yang juga diperlukan seperti kultur musik di kota Surabaya dahulu dan sekarang.

Data Sekunder

Data yang dikumpulkan melalui data sekunder adalah data–data seputar perkembangan musik *rock*, data didapatkan dengan mengamati grup band yang pernah populer di era 70–90an. Kemudian band indie yang beraliran *rock* di sekitar Surabaya.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yakni kuantitatif dan kualitatif, dan akan dilakukan dengan berbagai cara sebagai berikut :

Wawancara

Pengumpulan data lebih mendalam dengan langsung mewawancari band yang pernah tampil di era 90an. Bagaimana kondisi musik *rock* pada tahun itu, suka duka, dan hal apa yang menjadi keruntuhan era *rock* pada tahun itu. Peran masyarakat yang tinggal pada era tersebut juga dapat menambah informasi yang dibutuhkan.

Observasi

Mengumpulkan data melalui observasi terhadap kultur musik band *rock* di era sekarang. Kultur yang diperhatikan antara lain, penampilan, lirik lagu, *style* musik, yang nantinya akan dibandingkan dengan kultur musik *rock* era sebelumnya.

Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dapat dicari melalui metode kepustakaan yaitu dengan mencari informasi yang dibutuhkan melalui media cetak. Sumber dapat diperoleh dari buku, majalah, koran, dan sebagainya. Informasi yang didapatkan sebagai pendukung kebenaran.

Instrumen / Alat Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, ada beberapa alat yang dibutuhkan untuk membantu ketepatan dan bukti hasil riset. Alat - alat tersebut antara lain, *handphone / voice recorder*, kamera, *notes*. Selain itu referensi buku yang berkaitan dengan musik, musik *rock*, dan buku visual juga akan membantu sebagai pembanding untuk buku yang akan dibuat. Alat - alat tersebut diharapkan dapat memberikan informasi lebih dan lebih akurat dalam pengumpulan data.

Metode Analisis Data

Secara garis besar, metode analisis data yang digunakan untuk perancangan ini adalah 5W + 1H dengan penjelasan sebagai berikut :

. **What** (apa) : apa saja genre musik *rock* yang berkembang di kota Surabaya ?

. **Where** (dimana) : Dimana saja tempat yang pernah menjadi lokasi konser *rock* di Surabaya ?

. **When** (kapan) : Kapan kota Surabaya mencapai zaman kejayaannya dalam musik *rock* ?

. **Who** (siapa) : Siapa saja yang perlu mempelajari sejarah musik *rock* Surabaya ?

. **Why** (mengapa) : Mengapa masyarakat perlu memahami sejarah musik *rock* kota Surabaya ?

. **How** (bagaimana) : Bagaimana Surabaya dapat menjadi barometer musik *rock* di Indonesia ?

Tinjauan Faktor Eksternal

Tinjauan eksternal pembuatan buku ini, untuk mengangkat sejarah yang dimiliki oleh

Surabaya, dari segi dampak musik dalam kehidupan sosial, peranan Surabaya sebagai barometer musik *rock*. dan menambahkan bukti fisik/pengarsipan mengenai musik *rock*.

Tidak hanya untuk menambah pengarsipan sejarah musik *rock* Surabaya, tujuan perancangan buku ini diharapkan dapat menaikkan minat remaja untuk belajar sejarah, dan menumbuhkan rasa bangga menjadi masyarakat kota Surabaya. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat membuka wawasan baru bagi pembaca, dan melestarikan sejarah yang dimiliki kota Surabaya.

Target Audience

a. Geografis

- *Target Audience* jika ditinjau dari aspek geografis adalah masyarakat yang tinggal di kota Surabaya.

b. Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Usia : 17 – 22 tahun keatas
- Pendidikan : Sekolah Menengah Atas
- Strata Ekonomi Sosial : Menengah ke Atas

c. Psikografis

- masih dalam tahap pencarian jati diri
- memiliki kepribadian yang memberontak
- menyukai hal yang dilakukan bersama
- bebas bereskrpsi

d. Behavioral

- Suka terhadap musik, terutama musik *rock*.
- Sering berkumpul bersama dengan teman, dan menghabiskan waktu bersama tempat nongkrong seperti warung, studio band, dan kos.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan Kreatif dari perancangan buku sejarah musik *rock* Surabaya adalah untuk mengingatkan kembali sejarah yang dimiliki oleh kota Surabaya, dan menumbuhkan rasa bangga kepada pembaca bahwa Surabaya memiliki prestasinya sendiri dengan pernah menjadi barometer musik *rock* di Indonesia. Buku tersebut diharapkan dapat menambah wawasan pembaca mengenai Surabaya.

Strategi Kreatif

Perancangan buku Sejarah musik *rock* ini, akan dibuat dengan menyesuaikan data yang dimiliki oleh *target audience*. Buku ini akan dibuat dengan gaya desain *Bold* Tipografi dan tambahan *doodle* untuk menunjukkan kesan bebas berekspresi seperti psikografis *target audience*. Yang membedakan buku ini dengan buku yang lainnya adalah segi visual yang mendominasi. Buku ini juga dibuat agar membantu pembaca mudah memvisualisasikan kembali sejarah musik Surabaya.

Format dan Ukuran Buku

- Ukuran Buku : 21 x 20 cm.
- Jumlah Halaman 137 halaman.

Isi dan Tema Cerita Buku

Buku yang akan dirancang ini berisikan sejarah-sejarah kota Surabaya ketika di era *rock* pada tahun 1970 hingga tahun 2000 yang puncaknya akan menceritakan festival musik *rock* terbesar yang diciptakan oleh bapak Log Zhelebour dan band-band *rock* Surabaya yang pernah menjadi juara di setiap festival yang telah diadakan, kemudian ada sejarah awal mula masuknya musik *rock* Surabaya, nama-nama band legenda Surabaya, *Single* dan *Album hits* setiap tahun, dan perkembangan musik *rock* masa kini.

Gaya Visual/Grafis

Konsep visual yang akan digunakan untuk menyampaikan isi buku yang naratif mengenai sejarah *rock* Surabaya, akan lebih bermain dalam *Bold* tipografi, dan fotografi. *Font* yang akan digunakan berupa *Grunge*, kemudian fotografi musik *rock* akan mendukung bukti pernahnya terjadi kejadian di masa lampau.

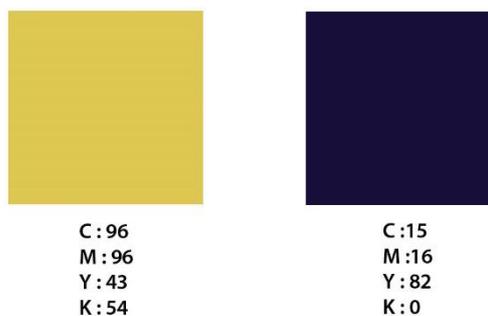
Judul Buku

Berdasarkan alur cerita yang akan dibuat dalam perancangan ini, maka buku akan diberikan judul "*Surabaya Rock Tour*", buku ini mengajak selayaknya *rock* tur musik, dari band terkenal, memorabilia band-band legendaris Surabaya, dsb.

Tone Warna

Warna yang akan digunakan oleh buku ini lepas dari *stereotype* bahwa *rock* terikat dengan warna hitam, dan lebih menggunakan warna-warna yang menunjukkan bahwa *rock* pada saat itu lebih mengarah kepada *euphoria*, sehingga pemilihan warna akan menggunakan warna-warna cerah

seperti kuning, oranye, merah. Dikarenakan respon masyarakat yang positif terhadap musik *rock* pada era tersebut dan musik *rock* menjadi kebanggaan kota Surabaya pada masanya. Kemudian warna ungu yang merupakan perpaduan warna kuning yang menunjukkan semangat dan *euphoria* sebelumnya dengan warna biru yang tenang dan stabil, menciptakan warna ungu yang menenangkan dan meningkatkan kreatifitas.



Gambar 1. Color palette

Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini, adalah *The Frontman* Sebagai Judul bab, dan *Proxima Nova* sebagai isi dari konten buku.



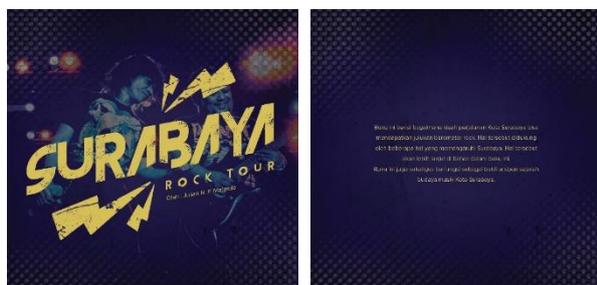
Gambar 2. Font the frontman



Gambar 3. Font proxima nova

Penjaringan Ide

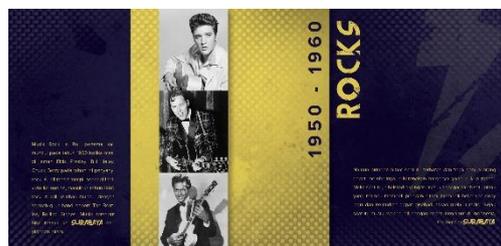
Layout Buku



Gambar 4. Cover buku depan dan belakang



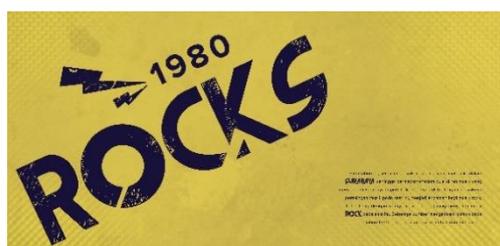
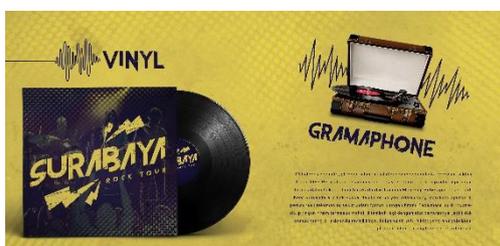
Gambar 5. Halaman penerbit



Gambar 6. Contoh isi buku



Gambar 7. Contoh sub bab buku



Gambar 8. Poster promosi buku

Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dan riset, dapat dilihat dari kurangnya informasi mengenai budaya musik terutama di bidang musik *rock* yang ada di lingkungan saat ini, bisa dikatakan bahwa bukti dan jejak mengenai sejarah musik *rock* kota Surabaya masi bisa dihitung oleh jari.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran dan upaya masyarakat untuk mengarsipkan bukti fisik mengenai sejarah yang dimiliki oleh kota Surabaya. Sedangkan sejarah budaya penting agar masyarakat mengetahui jati diri mereka pada masa lampau.

Oleh karena itu buku sejarah musik *rock* ini, diharapkan dapat membantu bukti arsip fisik sejarah musik kota Surabaya. Dan memberikan peluang bagi pembaca untuk melakukan riset lebih mengenai sejarah kota Surabaya.

Saran

Saran yang terkait untuk pembuatan buku sejarah musik *rock*, perlunya riset lebih dalam mengenai band – band musik *rock* Surabaya. Dalam menggali data di-perlukannya koneksi dan bergaul dengan orang – orang pengamat musik *rock* Surabaya. Pembuatan buku sejarah seperti ini lebih baik jika di publikasikan, dan dapat dijual. Bisa dipertimbangkan juga adanya media pendukung untuk mempromosikan, bisa melalui media seperti stiker, gantungan kunci, aktivasi buku (bisa berupa *gathering*), *custom* alat musik, desain baju dsb.

Selain buku, alternatif penyelesain melalui komunikasi desain bisa bermacam – macam, seperti video *profile* mengenai band – band tertentu, dengan begitu informasi mengenai band bisa lebih fokus dan terarah. Infografis juga bisa menjadi alternatif untuk menampilkan tren musik pada era tersebut. Kemudian bisa dibuat kampanye sebagai upaya mempromosikan buku, berupa *gathering* dan *sharing* seputar sejarah musik *rock* Surabaya, dan diakhir dengan pembagian buku dan *merchandise* seperti sticker, baju, gantungan kunci dsb.

Daftar Referensi

AlexanderHaryanto. (2017,Oktober15). *memahami-selera-musik-milenial*. Retrieved from tirto.id: <https://tirto.id>, Diakses pada tanggal 15 September 2018

Definition Of Rock. (n.d.). Retrieved from [collinsdictionary.com](https://www.collinsdictionary.com): <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/rock-music>, Diakses pada tanggal 18 September 2018

Ferrell, V. (2006). *Inside rock music*. United States of America: Evolution Facts, Inc. .

Herdyanto, A. (2018, Agustus 2018). *Jelajah skena Surabaya kota rock yang keras kepala*. Retrieved from www.whitejournal.com: <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/jelajah-skena-surabaya-kota-rock-yang-keras-kepala/> Diakses pada tanggal 10 September 2018

Ray, d. C. (2013, December 27). *A History of grunge* [theverge.com](https://www.theverge.com): <https://www.theverge.com/2013/12/27/5247944/the-awl-history-of-grunge-typography>, Diakses pada tanggal 3 Desember 2018

Sakrie, D. (2015). *100 tahun musik indonesia*. Gagah media.

Surianto Rustan, S. (2009). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Wibisono, N. (2017, oktober 15). *Musik rock perlahan ditinggalkan generasi Z*. Retrieved from [Tirto.id](https://tirto.id): <https://tirto.id/musik-rock-perlahan-ditinggalkan-generasi-z-ctE4> Diakses pada tanggal 13 September 2018