

**Perancangan Zine Infografik Ekosistem Musik
Bawahtanah Di Kota Bandung Dekade 1990-2000**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 18 Agustus 2023

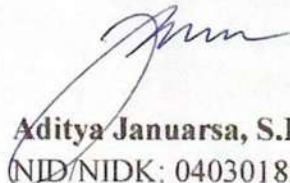
Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Inko Sakti Dewanto, S.T., M.Ds.
NID/NIDK: 0401108804

Dosen Pembimbing II



Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds.
NID/NIDK: 0403018503

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Zine Infografik Ekosistem Musik Bawahtanah di Kota Bandung Dekade 1990-2000

FAUZAN ALFIKRI¹, INKO SAKTI DEWANTO², ADITYA JANUARSA³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional
Email: fauzanalfikri8@gmail.com

ABSTRAK

Musik bawahtanah adalah salahsatu elemen kreatif yang cukup produktif di kota Bandung, ada banyak event besar yang bisa dihasilkan dalam setiap tahunnya, tentunya ini berpengaruh terhadap ekonomi kreatif di kota ini. Dekade 1990 - 2000 an menjadi peranan penting dalam perjalanan industri musik bawahtanah di kota ini, dekade 1990 - 2000 an di kota Bandung tumbuh secara organik atas semangat militansi dan juga kreatif dengan segala keterbatasannya. Namun sayangnya media informasi yang ada belum sederhana dan tersusun. Oleh karena itu perancangan zine infografik musik bawahtanah di kota Bandung pada dekade 1990 - 2000 diharapkan menjadi solusi desain komunikasi visual atas permasalahan diatas, dimana media informasi dan arsip musik menjadi lebih sederhana dan juga tersusun.

Kata kunci: Bandung, Musik Bawahtanah 1990-2000, informasi, zine infografik

ABSTRACT

Underground music is one of the creative elements that is quite productive in the city of Bandung, there are many big events that can be produced every year, of course this affects the creative economy in this city. The decade of the 1990s - 2000s played an important role in the journey of the underground music industry in this city, the decade of the 1990s - 2000s in the city of Bandung grew organically with a spirit of militancy and creativity with all its limitations. But unfortunately the existing information media is not simple and structured. Therefore, the design of underground music infographic zines in the city of Bandung in the decade 1990 - 2000 is expected to be a visual communication design solution to the above problems, where information media and music archives become simpler and also structured.

Keywords: Bandung, Underground Music 1990-2000, information, infographic zine

1. PENDAHULUAN

Kota Bandung disebut sebagai kota kreatif, yang dimana aktifitas kulturalnya menyatu dengan aktifitas ekonomi dan sosia (Fitriyana, 2012). Dan ini tentu berpengaruh terhadap ekonomi kreatif di kota ini, Republik Indonesia saat ini kepada PBB, menyatakan bahwa industri musik Indonesia berkontribusi terhadap angka PDB yang tumbuh 7,59% pada tahun 2018, dan mempekerjakan lebih dari 56.000 tenaga kerja (Hasan Kleib, 2019). Maka tidak diragukan lagi bahwa kota Bandung menjadi kota yang profuktifitas musiknya sangat tinggi. Musik bawahtanah adalah salahsatu elemen kreatif yang produktivitas nya sangat tinggi, bisa dilihat dari penggelaran konser musik misalnya, dalam setiap tahun kota Bandung bisa menggelar beberapa konser musik besar seperti Soundrenaline, Kickfest, Bandung Berisik, Hellprint, DCDC dan masih banyak yang lainnya. Bila meninjau kebelakang, dekade 1990-2000 an mempunyai peranan penting dalam perkembangan industri musik di kota ini, pada masa itu berbagai *genre* musik bergerak dan bertumbuh secara bersamaan, mereka membuat jejaring antar komunitas dan menciptakan ekosistem musik dengan segala keterbatasannya, mulai dari *record label*, distro/toko rilisan fisik, *venue* dan masih banyak yang lainnya.

Semangat militan inilah yang membuat mereka bertumbuh besar secara organik. Hal ini membuktikan bahwa ekosistem pada era tersebut terbangun secara inklusif, banyak band besar dan musisi ternama lahir pada era tersebut, mereka berkembang dan bertumbuh dari inkubator bernama komunitas dan skena. Era tersebut menjadi menarik dan sangat penting untuk dibahas dan diketahui oleh generasi muda penerus industri musik di kota ini, karena ekosistem musik di kota Bandung pada saat ini sedikit meredup, padahal kota Bandung sudah cukup inklusif untuk disebut sebagai kota musik menurut (Budi Setiawan, 2022).

Namun sayangnya informasi tentang ini sulit diakses dan kurang sederhana secara informasi. Oleh karena itu perancangan zine infografik yang dilengkapi peta tematik menjadi tawaran solusi yang bisa memudahkan generasi muda penerus industri musik di kota ini mengetahui informasi dan menjadi *trigger* semangat kolaboratif dan inovatif walaupun dalam segala keterbatasan. Selain dari pada itu, diharapkan perancangan zine infografik ini menjadi arsip musik bawahtanah yang lebih sederhana di kota Bandung.

2. METODOLOGI

Pada penelitian dan perancangan terapan ini menggunakan metodologi model *design thinking*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* (Gumulya et al, 2020). Metode ini lebih menekankan untuk memahami kebutuhan pengguna dengan cara mengumpulkan informasi tentang penggunaannya itu sendiri.

Pada tahap pertama *emphatize* peneliti menentukan masalah dan meninjau ulang segala bentuk kekurangan informasi mengenai ekosistem musik bawahtanah di kota Bandung dengan meninjaunya langsung ke lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti : Wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Pada tahap kedua *define*, peneliti akan menetapkan satu masalah inti yang akan dibahas mengenai ekosistem musik bawahtanah di kota Bandung.

Lalu pada tahap ketiga *ideate* penulis akan mengembangkan ide awal konsep perancangan kedalam bentuk infografik yang selanjutnya dikemas menjadi media zine. Dalam tahap ke empat ini *prototype*, penulis mengimplementasikan yang dirancang berdasarkan data-data sebelumnya menjadi rancangan fisik agar memudahkan *audiens* mengakses informasi didalamnya. *Prototype* ini di uji cobakan kepada audiens sehingga menghasilkan *feedback* kesesuaian konsep dan desain. Lalu tahap kelima yaitu *test* melakukan perancangan desain kedalam bentuk zine yang secara langsung dapat diakses secara langsung oleh audiens guna memperhitungkan efektifitas desain dalam pemecahan masalah.

2.HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 PENGUMPULAN DATA

Dalam tahap pertama *design thinking* yaitu *emphatize*, penulis memahami kebutuhan audiens dengan teknik pengumpulan data seperti Wawancara, dan studi literatur. Menurut (Budi Setiawan,2022) ekosistem musik di kota bandung melemah dan kurang kuat, padahal Bandung sudah sangat inklusif untuk disebut sebagai kota musik,dan ekonomi kreatif di kota Bandung sangat erat kaitanya dengan musik bawahtanah (Idhar Resmadi,2023). Sedangkan bila meninjau musik bawahtanah di kota Bandung pemantiknya ada pada dekade 1990-2000 an, geliat musik bawahtanah pada saat itu bergerak secara organik dengan semangat inilah ekosistem musik bawahtanah pada saat itu terbangun secara inklusif menurut Mufti Priyanka pada saat wawancara. Namun sayangnya informasi dan literatur tentang itu masih sulit untuk diakses dan kurang sederhana, begitupun juga ekosistem musik bawahtanah pada saat ini.

3.2 ANALISIS DATA

Setelah mengumpulkan data dari tahap *emphatize*, selanjutnya tahap kedua *define* akan menetapkan satu masalah, dan penawaran solusinya adalah perancangan zine infografik yang dilengkapi oleh peta tematik. Media zine menjadi salah satu media yang tepat untuk

audiens, selain zine sebagai ciri khas media dari subkultur musik bawahtanah, zine juga erat kaitannya sebagai arsip yang bisa di koleksi oleh target audiens yang kegemarannya mengoleksi rilisan fisik seperti zine, poster, kaset pita dan rilisan fisik yang lainnya.

3.3 KONSEP KREATIF

Dalam tahap ketiga Ideate perancangan zine mulai dilakukan, perancangan zine dibuat menjadi tiga *volume*, yang pertama menceritakan tentang kawasan berpengaruh dan rumah produksi, sedangkan volume kedua lebih menceritakan antara keterkaitan musik dengan olahraga *skateboard* dan *surfing*. Dan yang ketiga menceritakan tentang media. Ketiga zine itu di kategorikan berdasarkan hasil wawancara dengan Kimung, menurutnya ekosistem musik bawahtanah pada saat itu terbagi menjadi lima, yaitu *record label*, toko rilisan fisik atau distro, sekolah musik, panggung, *landmark* atau kawasan.

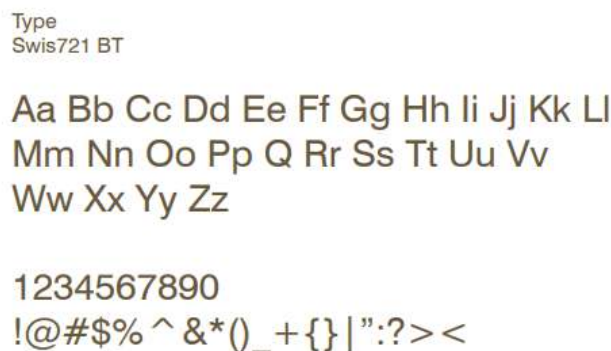
Zine ini dilengkapi oleh peta tematik, yang dimana peta tematik menampilkan ekosistem musik di kota Bandung dari 1990-2000 sampai saat ini guna sebagai media informasi. Peta tematik ini memetakan 6 kategori yaitu : *Record label*, toko rilisan fisik, panggung, sekolah musik, media dan *creative space* yang tersebar di beberapa wilayah kota Bandung.

Tone and manner yang digunakan dalam perancangan zine ini adalah kontras, tegas, dan unisex. Warna yang digunakan adalah warna campuran dari warna komplementer agar terkesan kontras dan tegas.



Gambar 1 Skema campuran warna yang digunakan dalam perancangan

Huruf yang digunakan adalah Swis721 BT guna untuk keterbacaan yang jelas dan tegas.



Gambar 2 Huruf yang digunakan dalam perancangan

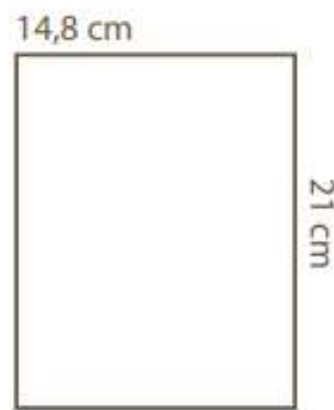
Zine ini cenderung menggunakan gaya infografis yang masih tergolong rapih guna untuk menghilangkan stigma bahwa musik bawahtanah bukan hanya musik keras, namun banyak juga genre genre lain yang bertumbuh misalnya pop yang diwakili oleh Pure Saturday.

3.4 HASIL KARYA

Zine infografik dibagi menjadi 3 volume dengan nama "Harita" singkatan dari hariring carita baheula yang diambil dari bahasa Sunda yang artinya senandung cerita yang dulu. Sedangkan peta tematik dicetak sebagai media pendukung. Penulis memilih juga poster dan *sticker pack* sebagai media pendukung tambahan.

Rancangan Zine

Zine dibuat dengan ukuran A5 14,8cm x 21cm, ukuran tersebut dianggap ergonomis karena mudah untuk dibawa bawa dan di sebarluaskan. Di ukuran A5 juga huruf dan informasi masih tetap terbaca.

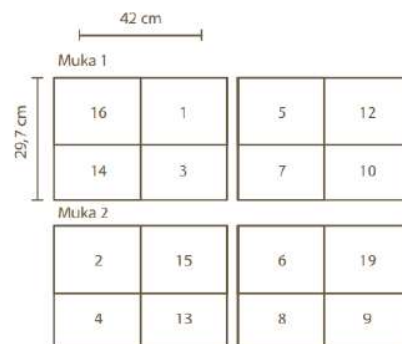


Gambar 3 Ukuran perancangan zine

Imposisi zine



Imposisi Zine vol 1 berisi 20 halaman termasuk cover



Imposisi Zine vol 2 & 3 berisi 16 halaman termasuk cover

Gambar 4 Imposisi zine dalam perancangan zine

Material yang digunakan pada zine cover menggunakan kertas Materica gesso 180 gsm sedangkan kertas isi menggunakan kertas Book papper 90gsm. Binding yang digunakan adalah menggunakan teknik stapler.



Gambar 5 tiga volume zine dalam bentuk prototype

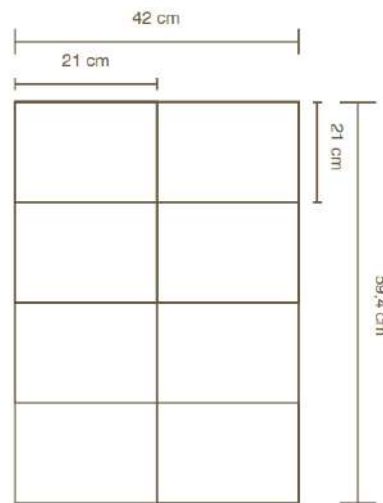
Rancangan Peta Tematik

Untuk memperjelas peta ini, disuguhkan beberapa landmark kota untuk menjadi parameter dari kawasan satu ke kawasan berikutnya. Seperti fasilitas kota dan juga monumen.

	Jalan Besar		Record Label
	Jalan Sedang		Universitas Musik
	Jalur Kereta Api		Media Musik
	Bandara		Toko Rilis Fisik / Distro
	Stasiun		Panggung
	Museum		Tempat Kreatif
	Landmark		
	Universitas		

Gambar 6 Ikon legenda pada peta

Ukuran yang digunakan pada peta tematik ini adalah ukuran A2 yang bisa dilipat menjadi A5



Gambar 7 Teknis lipatan rancangan peta tematik



Gambar 9 Peta tematik dalam bentuk prototype

Rancangan Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung tambahan, poster dipilih karena salahsatu merchandise yang biasa di koleksi dan dekat dengan target audiens. Isi dari poster menceritakan 6 ekosistem musik bawahtanah seperti GOR Sapparua, taman lalu lintas, studio palapa, reverse, radio GMR, kawasan BIP, cerahati.

Rancangan Sticker Pack

Sticker pack juga dipilih sebagai media pendukung karena dekat dengan target audiens bila dilihat dari kebiasaan menggunakan metode *consumer journey map*. Sticker Pack ini memuat beberapa ilustrasi.

4. KESIMPULAN

Perancangan zine infografik musik bawahtanah di kota Bandung dekade 1990-200 diharapkan menjadi solusi yang membantu memudahkan dalam mengakses informasi tentang musik bawahtanah dan menjadi triger semangat kepada generasi penerus di kota ini, juga menjadi arsip musik yang cukup sederhana dan mudah diakses oleh audiens. Zine ini sudah melalui tahap uji coba kepada target audiens yang dituju, berdasarkan hasil consumer journey zine yang dilengkapi peta tematik menjadi salah satu media yang tepat untuk audiens yang dituju. Bila meninjau karakteristik audiens yang dituju dengan kegemarannya mengoleksi merchandise, diharapkan kedepannya menjadi arsip informasi sederhana yang lebih mudah dapat diakses, penyebarannya bisa dilakukan di konser musik, antar komunitas juga di toko rilisan fisik atau distro.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya panjatkan syukur kepada tuhan yang maha pengasih juga maha asyik telah diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyek ini dengan keadaan sadar dan sehat. Tidak lupa kepada orang tua yang sayang selalu mendoakan juga sedikitnya membiayai proyek ini. Selain daripada itu terimakasih kepada PT. ATAP PROMOTIONS telah memberikan toleransi waktu yang lebih fleksibel dalam tuntutan kerja dibawah naungannya sehingga saya dapat leluasa mengerjakan proyek ini. Tidak lupa terimakasih kepada para dosen pembimbing pak Inko Sakti Dewanto, S.T., M.Ds., dan pak Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitriyana, F. (2012, 6). *PENGEMBANGAN BANDUNG KOTA KREATIF MELALUI KEKUATAN KOLABORATIF KOMUNITAS*, 1/8.
<https://pptik.itb.ac.id/wp-content/uploads/sites/60/2012/06/Jurnal-Freska.pdf>
- Gumulya, D., Calvin, Agastya, I. G., Harijadi, K., & Surjadi, J. (2020). Implementasi Design Thinking Pada Proyek Desain Sosial. *Perancangan Buku Anyaman Sebagai Stimulus Untuk Pengrajin Anyaman Rotan Di Desa Jambe*, 141–151.
<https://designmattersatartcenter.org/proj/coanique>
- Kleib, H. (2019, 4 05). *Indonesia adopts blockchain to grow music industry IP*.
<https://unctad.org/news/indonesia-adopts-blockchain-grow-music-industry-ip#:~:text=The%20music%20industry%20is%20among,Klieb%20said>
- Resmadi, I. (2023, 1). *Ironi Musik Indie Kota Bandung*.
<https://medium.com/@raranitta/ironi-musik-indie-kota-bandung-59ea57411e1>
- Setiawan, B. (2021, 7). Bandung Dan Label Kota Musik, Budi Dalton: Potensi Besar Yang Kian Redup.
<https://www.unpas.ac.id/bandung-dan-label-kota-musik-budi-dalton-potensi-besar-yang-kian-redup/>