

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di dalam era globalisasi seperti sekarang ini perkembangan musik di dunia tumbuh begitu pesat, banyak terdapat berbagai macam aliran musik di dunia yang bisa kita temui seperti *pop*, *rock*, *jazz*, *hardcore*, *alternative pop*, *alternative rock*, *poprock*, *slowrock*, *underground* atau biasa disebut juga musik bawah tanah dan masih banyak lainnya yang terus berkembang dengan sejalannya jaman yang semakin maju. Begitu pula dengan selera musik masyarakat saat ini yang terus berputar dan selalu mencari hal-hal yang baru, ada kalanya para konsumen musik ini jenuh dengan jenis musik yang ditawarkan oleh Perusahaan Rekaman dan tidak menutup kemungkinan mereka mencari sesuatu yang berbeda dan beralih ke musik yang dirasa lebih bebas dalam mengekspresikan aksi, lirik, irama, kreativitas dan kemampuannya di dalam membawakan musik tersebut.

*Alternatif rock* (disebut juga musik alternatif atau hanya alternatif) adalah aliran musik *rock* yang muncul pada tahun 1980an dan menjadi sangat populer di tahun 1990an. Nama “alternatif” ditemukan pada tahun 1980 untuk mendeskripsikan band-band *punkrock* yang tidak sesuai dengan aliran *punkrock* pada masanya. Sebagai jenis musik yang spesifik, *rock* alternatif mempunyai sub-aliran yang bervariasi dari musik indie bermula pada tahun 1980 dan menjadi populer pada tahun 1990; seperti *Indierock*, *grunge*,

*hardcore, gothicrock, dan collegerock.* Aliran-aliran tersebut terkonsolidasi dengan ciri khasnya masing-masing (*Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia*).

Seperti halnya musik *hardcore*, musik yang mempunyai irama ketukan drummer yang tidak menentu dengan vocal yang keras dan merupakan salah satu genre atau jenis-jenis musik yang lebih bervariasi dan *ekstreme* di dalam bermusik (*Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia*). Perkembangan musik *hardcore* itu sendiri di tanah air tumbuh begitu pesat meskipun komunitas peminat dari musik ini tidak sebanyak komunitas peminat musik *poprock, rock and blues* dan *jazz*. Hadirnya grup musik yang beraliran *hardcore* “SOFRE MOREU” menjadi suatu keunikan tersendiri di antara jenis-jenis musik yang ditawarkan band-band major label cenderung mengangkat aliran musik yang menomorsatukan keuntungan penjualan dibandingkan dengan kebebasan berekspresi dalam bermusik, sedangkan di Sofre Moreu kebebasan dalam bermusik selalu dijunjung tinggi dibandingkan dengan keuntungan penjualan dan tanpa adanya tekanan dari produser atau dunia industri yang mengharuskan lagu mereka sesuai dengan keinginan pasar.

Munculnya band-band indie di Surakarta saat ini patut kita acungi jempol, salah satunya adalah band *hardcore* yaitu “SOFRE MOREU” band yang mempunyai slogan *Poison Is Art of Death* ini berjumlah 4 (empat) orang terdiri dari Moki (vokalis), Juki (bassist), Gheom (gitarist) dan Tatag (dummer) mengusung lagu-lagu tentang kehidupan yang dibungkus dengan

nuansa *hardcore*. Meskipun band yang mempunyai *basecamp* di Jalan Bone Barat Utama Nomor 8 Surakarta, tergolong baru dan hanya mempunyai beberapa lagu indie tetapi kehadiran mereka di kota Surakarta cukup mendapatkan perhatian dari para pecinta musik beraliran *hardcore* khususnya di kota Surakarta dan sekitarnya.

## **B. Batasan Masalah**

Sofre Moreu berasal dari bahasa latin Portugal yang artinya “kematian yang indah” berkiblat pada band *Hatebreed*, *Deathtreat* dan sampai saat ini telah mempunyai kurang lebih 10 (sepuluh) lagu yang berdurasi tiga sampai lima menit. Media promosi yang akan dibuat dikemas dengan konsep seatraktif mungkin yang bernuansa *hardcore* dan sesuai dengan karakter ciri khas Sofre Moreu. Kemasan dengan konsep tersebut dimaksudkan agar para penggemar musik rock di Surakarta mengenal lebih dalam tentang Sofre Moreu dan secara garis besar ditampilkan dengan *visual image* tentang kehidupan dan kematian. Dari hal tersebut maka untuk menunjang promosi akan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membuat media promosi yang mampu memperkenalkan Sofre Moreu secara lebih efektif dan efisien.
2. Memperkuat citra Sofre Moreu melalui desain komunikasi visual sebagai band musik *hardcore*.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas tentang band *hardcore* “SOFRE MOREU”, maka untuk bersaing dengan band-band indie lainnya periklanan akan dibuat

seatraktif dan semenarik mungkin baik dari segi kualitas, kuantitas serta efektifitas pesan yang disampaikan mampu untuk menarik minat pembeli konsumen.

Mengacu pada masalah tersebut di atas, maka permasalahan yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media promosi yang mampu memperkenalkan Sofre Moreu secara lebih efektif dan efisien ?
2. Bagaimana memperkuat citra Sofre Moreu melalui desain komunikasi visual sebagai band musik *hardcore* ?

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan komunikasi visual ini adalah sebagai berikut :

1. Merencanakan komunikasi visual yang mampu memperkenalkan dan memperbesar pangsa pasar Sofre Moreu.
2. Merencanakan media yang tepat sehingga dapat secara tepat mencapai target sasaran yang diinginkan.
3. Mengenalkan *image* dan jati diri Sofre Moreu sebagai band *hardcore*.
4. Merencanakan komunikasi visual yang berkualitas dan dibuat secara profesional sehingga mampu menduduki tempat tertentu dalam benak konsumen.

## E. Target Perancangan

Target perancangan dalam mini album Sofre Moreu ini adalah :

### 1. Target Audiens

Tertuju pada komunitas pecinta musik *hardcore* di Surakarta dan Jawa Tengah pada khususnya serta komunitas masyarakat Indonesia pada umumnya.

### 2. Target Market

Target marketnya adalah sebagai berikut :

- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Umur : 15-30 tahun
- Kelas Sosial : Pecinta aliran musik yang sama
- Pendidikan : Pelajar, Mahasiswa dan Pekerja

### 3. Target Visual

Target visual dari perancangan promosi mini album Sofre Moreu adalah sebagai berikut :

#### a. Media Cetak

- 1) Poster
- 2) Iklan Majalah
- 3) Cover Kaset
- 4) Cover CD
- 5) T-shirt
- 6) Stiker
- 7) Pin

8) Stationary

- Kartu nama
- Stop Map
- Kop surat
- Amplop

9) Flyer / pamphlet

b. Media Elektronik

1) Video Klip

