

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Electronic Dance Music merupakan genre musik yang sudah berkembang sejak tahun 60an, aliran musik ini merupakan musik yang diproduksi dari instrumen elektronik, seperti *synthesizer*, *midi keyboard*, *turntable*, *mixer*, *bass*, dan sebagainya, setelah mengalami perkembangan dan beberapa inovasi, semakin banyak jenis-jenis bunyi yang dihasilkan dan menjadi beragam *sub genre* dari aliran musik yang satu ini, aliran musik ini bahkan bisa diproduksi melalui berbagai aplikasi komputer, diantaranya ada *Ableton Live 9*, *Algoridim Djay*, *DJ Prodecks*, *DJ Promixer* yang biasanya dimainkan oleh para *Disc Jockey* (DJ).

Di tahun 2000an, aliran *Electronic Dance Music* yang dikenal dengan singkatan EDM, menjadi populer dan digandrungi melalui festival-festival EDM yang diadakan di beberapa Negara, dan festival yang diadakan tidak pernah sepih pengunjung.

"Tomorrowland" adalah festival musik elektronik penggagas dan merupakan salah satu yang terbesar di dunia. Festival ini diselenggarakan oleh *ID&T Entertainment*. *Tomorrowland* berada di kota Boom, Belgia. Acara ini pertama kali diselenggarakan di tahun 2005, pada awal festival itu diselenggarakan, yang berlangsung pada tanggal 14 Agustus, pengisi acaranya

antara lain, *Push* (M.I.K.E.), Armin Van Buuren, Cor Fijneman, Yves Deruyter, *Technoboy* dan *Coone*. Terakhir diselenggarakan, yang merupakan edisi ke 8. Pengisi acaranya antara lain, *Afrojack*, *Above & Beyond*, Basto, Marco Carola, Carl Cox, Ferry Corsten, Sander van Doorn, *Swedish House Mafia*, Avicii, *Fatboy Slim*, *Hardwell*, Nicky Romero, *Laidback Luke*, David Guetta, Steve Aoki, *Knife Party* dan LMFAO. Tiket *Tomorrowland* terjual habis di hari sebelum acara, dengan catatan kehadiran 120.000 pengunjung selama dua hari.

Kesuksesan *Tomorrowland*, memicu banyak festival serupa yang diadakan di Negara lainnya, sebut saja *Ultra Music Festival*, *Electric Zoo*, *Creamfields*, *Electric Daisy Festival*, *Nocturnal Wonderland*, dan masih banyak lagi festival-festival EDM yang sukses menghadirkan DJ ternama di dunia dan mendatangkan ribuan pecinta musik ini

Di Indonesia sendiri, aliran EDM juga kembali *booming* melalui sebuah festival di tahun 2008, yaitu *Blowfish Warehouse Project*, atau yang sekarang dikenal dengan sebutan *Djakarta Warehouse Project* (DWP), di tahun pertamanya DWP sukses mengguncang ibu kota Jakarta, dengan membawa DJ internasional untuk tampil menghentak para *party goers*, sempat vakum di tahun 2009, DWP kembali hadir di tahun 2010 dan terus berlangsung hingga tahun ini. Tahun 2015, tercatat lebih dari 80.000 orang yang menghadiri festival tersebut, tidak hanya warga Jakarta, tapi mereka yang dari luar kota bahkan luar negeri berbondong-bondong mendatangi ibu kota untuk acara ini, bahkan DWP telah menjuluki dirinya sebagai *The Biggest Dance Music*

Festival On Southeast Asia. Tak tanggung-tanggung Ismaya Live sebagai promotor acara ini pernah mendatangkan DJ kelas dunia seperti Steve Aoki, Jack U, Kaskade, Avicii sebagai *line up performances* di festival ini.

Selain DWP yang khas dengan budaya modern ala festival di luar negeri, kemudian muncul sebuah festival yang menampilkan kolaborasi budaya musik EDM dengan budaya lokal. *Dreamfields Festival*, Bali, sebuah festival EDM dari Belanda ini diadakan pertama kali di Bali tahun 2014, festival yang diadakan di Garuda Wisnu Kencana (GWK), Bali, ini menghadirkan kolaborasi unik dengan adanya para penari Bali lengkap dengan kostum khas penari wanita Bali di sisi kiri dan kanan panggung, mereka menari sembari mengiringi DJ membawakan *hits* mereka.

Kesuksesan EDM yang menggebrak zaman ini juga dapat dilihat dari kesuksesan para pelakornya. Para DJ internasional bahkan disebut meraup keuntungan yang fantastis dengan karya EDM mereka. Majalah Forbes di tahun 2014 pernah membahas 10 besar DJ dengan penghasilan yang luar biasa, sebut saja nama Calvin Harris yang terkenal karena kolaborasinya bersama Rihanna, David Guetta, serta DJ asal Swedia, Avicii dengan masing-masing pendapatan mencapai US\$ 66 juta atau jika dikonversi ke mata uang Indonesia berkisar di angka Rp 910,8 miliar, US\$ 30 juta atau setara dengan Rp 414 miliar, dan US\$ 28 juta atau setara dengan Rp 386,4 miliar, kemudian diikuti dengan nama besar lainnya, yang sudah tidak asing lagi di telinga pecinta EDM seperti Tiesto, Steve Aoki, *Afrojack*, Zedd, Kaskade, *Skrillex*, dan *Deadmau5*.

Tidak hanya dunia internasional yang diwarnai dengan kepopuleran DJ sebagai pencipta karya EDM, di Indonesia sendiri mulai banyak bermunculan DJ baru yang secara khusus membawakan musik EDM ke masyarakat luas, seperti Winky Wiryawan yang kembali naik daun karena profesinya sebagai DJ, serta beberapa nama baru seperti DJ Yasmin, DJ Putri Una, bahkan Angger Dimas yang sudah *go international* lewat profesi DJ.

Lewat ketenaran EDM, para musisi tidak mau kalah dengan mengadakan kolaborasi atau munculnya group musik baru yang mengusung nuansa musik EDM dalam karya mereka, seperti Dipa Barus yang sukses dengan *hits single* “*No One Can't Stop Us*”, karya kolaborasinya bersama penyanyi Kallula, dan salah satu group musik baru yaitu *Midnight Quicky* yang musiknya diwarnai dengan EDM. Karya-karya musik EDM ini pun mendapat respon positif dari masyarakat. Tidak mau kalah, salah satu stasiun TV swasta, NET TV, melihat fenomena EDM yang tengah naik daun, membuat sebuah program khusus bertajuk REMIX, yang berisi kompetisi kolaborasi penyanyi dengan DJ yang akan membawakan lagu dengan unsur EDM, yang berlangsung sejak tahun 2015 lalu dan akan digelar kembali di tahun 2016.

Dalam musik begitu banyak hal yang dapat dikomunikasikan, dapat berupa pesan politik yang ditunjukkan lewat lirik, atau mungkin sebuah pemberontakan dari bunyi musik itu sendiri. Perbedaan budaya turut menentukan interpretasi dalam musik itu sendiri. Musik sebagai karya seni dapat dimengerti sebagai simbol dalam komunikasi. Musik dan komunikasi secara umum mempunyai kemampuan untuk menentang struktur sosial yang

dominan, karena komunikasi dibentuk dari masyarakat. Hubungan antara musik dan masyarakat adalah hubungan timbal balik dalam hubungan tersebut keduanya saling mempengaruhi. Dalam komunikasi musik beragam kompleksitas visual literal, simbol, dan metafora terdapat di dalamnya, hal ini mendorong berbagai hal seperti yang telah disebutkan di atas mengenai menentang stuktur masyarakat dan juga identitas suatu masyarakat. Salah satu fungsi musik antara lain adalah mengekspresikan kepribadian pendengarnya dalam gaya berpakaian atau *fashion*. Hubungan antara gaya berpakaian dan musik sangatlah erat. Meskipun hubungannya tidak selalu sama persis dan cenderung bersifat dinamis, tetapi hal ini sudah menjadi sejarah yang teruji jika gaya berpakaian telah diidentifikasi hubungannya dengan genre musik tertentu. Hal ini terlihat secara sederhana aliran musik dapat menggambarkan gaya berpakaian, begitu juga sebaliknya. Hubungan yang kuat antara gaya berpakaian dan musik telah terjalin sejak abad pertengahan, *Renaissance* dan *Baroque*.

Kaum muda sebagai golongan usia yang sangat antusias dengan kembali populernya musik era 60an ini, yang tentu saja telah mengalami beberapa perubahan, menjadi sorotan lewat kebiasaan berpesta mereka di festival-festival maupun tempat hiburan malam yang sangat melekat dengan kehidupan para kaum muda kelas menengah ke atas. Begitu juga dengan gaya berpakaian kaum muda dalam menggambarkan aliran EDM, seperti festival-festival besar atau hanya di klub malam.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengupas gaya berpakaian kaum muda menggunakan pendekatan semiotika, untuk menunjukkan representasi budaya yang dilihat dari gaya berpakaian kaum muda pada video *after movie Djakarta Warehouse Project 2015* dalam aliran *Electronic Dance Music*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dan sebagai sebuah bentuk kajian semiotika, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

“Bagaimana representasi budaya yang ditampilkan dari gaya berpakaian kaum muda pada Video *After Movie Djakarta Warehouse Project 2015* dalam aliran *Electronic Dance Music* ?”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dari representasi budaya yang ditampilkan dari gaya berpakaian kaum muda pada Video *After Movie Djakarta Warehouse Project 2015* dalam aliran *Electronic Dance Music*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini adalah untuk menambah literatur penelitian ilmu komunikasi khususnya analisis semiotika pada gaya berpakaian yang ditunjukkan para kaum muda yang terlihat dalam video

after movie Djakarta Warehouse Project 2015 yang merepresentasikan aliran *Electronic Dance Music*.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan menambah pengetahuan pembaca dan peneliti dalam memaknai gaya berpakaian kaum muda merepresentasikan aliran musik tertentu, dalam hal ini aliran *Electronic Dance Music*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan dari pengajuan skripsi ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian dengan sistematika penulisan.

BAB II KERANGKA TEORI, ini berisi tentang keterkaitan dengan penelitian secara teoritis mengenai masalah yang diteliti yaitu studi semiotika pada representasi gaya berpakaian kaum muda pada *video after movie Djakarta Warehouse Project 2015*.

BAB III METODE PENELITIAN, yang membahas unit analisis, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEBAHASAN, pada bab ini penulis menjabarkan tentang penyajian, analisis, dan interpretasi data, dimana hasil penelitian yang diperoleh penulis disajikan secara deskriptif, kemudian dianalisa oleh peneliti dan hasil penelitian tersebut dibahas secara garis besar agar mudah dipahami.

BAB V PENUTUP, ini merupakan bagian yang memuat kesimpulan hasil penelitian dan saran – saran yang berguna mengenai studi semiotika pada representasi gaya berpakaian kaum muda pada video after movie *Djakarta Warehouse Project* 2015.