

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik pada zaman sekarang ini menjadi hal yang terpenting di dalam kehidupan sehari-hari, karena hampir dari setiap orang di berbagai belahan dunia mendengarkan berbagai jenis aliran musik. Aliran-aliran musik yang berkembang dari dulu hingga sekarang membuat banyak keragaman tersendiri bagi belantika musik itu sendiri di dunia. Contoh aliran atau genre yang ada Sekarang misalnya seperti pop, rock, punk, reggae, ska, dan masih banyak lagi¹. Berkaitan dengan hal itu, aspek kreatif sebagai suatu proses kreatif pada tampilan depan kemasan yang disampaikan melalui ide-ide segar, simple, unik, bahkan original atau khas, maka kemasan akan mampu mengangkat perhatian khalayak konsumen kepada suatu tindakan sesuai karakteristik suatu produk.² Setiap kemasan harus mempunyai pesan iklan yang jelas apa yang ingin disampaikan oleh produsen kepada calon konsumennya, misalnya ; kegunaan, kandungan, keunikan, keunggulan produk tersebut yaitu melalui riset psikografi, demografi, behavior, dan lain-lain. Akan tetapi, peneliti hanya akan memfokuskan pada desain kemasan sebagai suatu konsep proses kreatif yang merupakan bagian dari desain industri dan periklanan yang tak terpisahkan dari produk.

¹ Banoë, Kamus Musik, Hal. 288

² G Harry Suswanto, Seni Budaya Musik, PT. Galaxy Puspa Mega, 2007, hal. 40

Perlu ditekankan bahwa desain kemasan dalam hal ini adalah bagaimana memberdayakan konsep kreatif dan eksekusi desain demi mencapai target untuk mempengaruhi khalayak agar memilih sebuah produk dengan memanfaatkan dinamika yang berkembang di masyarakat pada saat itu (misalnya pop culture dan budaya konsumerisme).³

Cover merupakan salah satu bagian terpenting dalam media promosi, *Cover* merupakan istilah dalam bahasa Inggris, sedangkan dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai sampul. Sampul menurut kamus besar bahasa Indonesia artinya bungkus. Fungsi komunikasi visual yang terdapat dalam sebuah *cover* akan menunjukkan kepada para *audience* agar bisa menilai isi dari produk yang ditawarkan, sehingga *cover* dalam media promosi haruslah memiliki semua cakupan yang terkandung dalam isi dari produk tersebut.

Cover merupakan bagian depan dari kemasan sebuah produk yang biasanya bersifat komersil. Tampilan *cover* umumnya berupa gambar *Digital Imaging* atau berupa sebuah gambar ilustrasi, ada pula yang hanya menggunakan tipografi saja. Tujuan dibuatnya sebuah *cover* adalah untuk memberikan sebuah definisi singkat tentang isi dalam produk tersebut yang biasanya berupa gambar. Gambar dalam hal ini haruslah mampu menjelaskan isi produk tersebut.

³ Soeharto, M. J, Kamus Musik, Jakarta: Grasindo 1992, hlm.18

Penggunaan *cover* memiliki banyak fungsi, selain untuk melindungi isi didalamnya, peran cover digunakan juga sebagai sebuah strategi dalam media promosi visual agar terlihat lebih menarik. Dalam *cover* bagian depan, biasanya dicantumkan nama grup atau musisi, judul album, dan penghargaan apa saja yang telah diraih oleh grup atau musisi tersebut.⁴

Pada *cover* bagian belakang, dapat ditemukan daftar lagu yang ada di album tersebut beserta durasi dari tiap lagu, nama anggota grup, dan kredit bagi mereka yang telah membantu dalam komposisi dan bidang teknis. Lalu di sisi tipis dari album *cover* dapat ditemukan nomor katalog, judul album, nama grup atau musisi, label rekaman, dan tanggal.

Saat ini, perkembangan *design* sampul album, tidak selalu menggunakan foto wajah dari penanyinya saja, tapi banyak pula yang telah menggunakan ilustrasi visual atau foto sebuah benda atau pemandangan untuk merepresentasikan makna keseluruhan dari isi albumnya. Seperti Band *Sore*, *Payung Teduh*, *Mocca*, dan masih banyak lagi musisi yang tidak selalu menggunakan foto wajahnya sebagai sampul album dan salah satu nya *Sonic Youth*.

Merilis album kedua dengan identitas. Bertajuk *Goo*, album yang dikeluarkan melalui label rekaman butik Neutral Records tersebut menyuguhkan komposisi-

⁴ Rez, Music Record *Indie Label* (Indoneisa, Dar! Mizan), Hal. 26.

komposisi panjang yang padat progresi dan relatif rumit. Perkembangan musik tersebut disebabkan oleh referensi yang luas seiring berjalannya waktu.

Dari lirik-lirik surealis pembangkit imajinasi visual, *Goo* sebagai album yang *Goo* dari Sonic Youth adalah album yang telah dinanti-nanti khalayak ramai, khususnya penggemar musik cadas. Materi yang membius dan seringnya penampilan panggung menjadi alasan terkumpulnya massa penggemar.

Goo adalah album studio berdurasi penuh keenamolehband rock alternatif Amerika Sonic Youth, dirilis pada 26 Juni 1990, oleh DGC Records. Untuk album ini, band ini berusaha untuk mengembangkan aransemen gitar bergantian yang menjadi ciri khasnya dan suara berlapis dari album mereka sebelumnya *Daydream Nation* 1988 dengan penulisan lagu yang lebih topikal daripada karya sebelumnya, mengeksplorasi tema pemberdayaan perempuan dan budaya pop. Mengikuti kesuksesan *Daydream Nation*, Nick Sansano kembali menjadi insinyur *Goo*, tetapi produser veteran Ron Saint Germain dipilih oleh Sonic Youth untuk menyelesaikan mixing album setelah pemecatan Sansano.

Pembuatan *cover* album *Goo* menurut pengetahuan peneliti diambil dari sebuah gambar seperti seorang laki-laki dan wanita dengan terdapat simbol seperti tipografi, membentuk seorang manusia yang berada di tengah objek cover album memberikan sebuah ketertarikan atas ungkapan dan maksud yang ingin disampaikan kepada peminatnya.

Menurut Peneliti Alasan Cover album *Goo* menggunakan foto kasus kejadian *Moors Murders* yaitu pembunuhan berantai anak dibawah umur yang di mana foto tersebut adalah saksi kunci dari kejadian tersebut dan orang bersangkutan bernama Ian Brady dan Myra Hindley. Foto tersebut lalu di Ilustrasikan ulang seperti komik yang berwarna hitam putih oleh seniman atau *Artworker* yang bernama Pettitbon.

Lalu Sonic Youth menjadikan ilustrasi tersebut untuk cover albumnya yang bertajuk *Goo* alasannya karena pada saat itu kasus *Morris Murders* sedang ramai diperbincangkan oleh awak media yang berada disekitar United Kingdom dan elemen yang ada di dalam Ilustrasi yang gambar Pettitbon sangat mencerminkan apa yang ada di dalam album tersebut.

Tanda dan simbol ini sangat berpegaruh terhadap konstruksi masyarakat terhadap hal-hal yang tersirat dari tanda dan simbol tersebut. Perkembangan zaman membawa dampak yang berbanding lurus dengan perkembangan simbol dan tanda, Semakin berkembang zaman, maka semakin banyak pula simbol dan tanda-tanda yang muncul.

Sonic Youth dimulai ketika gitaris Thurston Moore pindah ke New York City pada awal 1976. Tertarik dengan punk, Moore bergabung dengan Coachmen, setelah tiba di kota, kuartet berbasis gitar. Lee Ranaldo, seorang mahasiswa seni di Binghamton University, menjadi penggemar para Coachmen, dan dia dan Moore dengan mudah berteman. Ranaldo adalah anggota ensemble gitar listrik Glenn Branca, yang melakukan tur di seluruh Amerika Serikat dan Eropa. Setelah pecahnya para

Coachmen, Moore mulai jamming dengan Stanton Miranda, band tersebut, CKM, menampilkan seniman lokal Kim Gordon. Moore dan Gordon membentuk sebuah band, tampil di bawah nama-nama seperti Male Bonding and Red Milk sebelum menyepakati Arcadians pada tahun 1980-an. Band ini baru saja berganti nama menjadi Sonic Youth.

Dalam penelitian ini penulis akan fokus membahas makna yang terkandung pada cover album *Goo* Sonic Youth dengan menggunakan metode semiotika berdasarkan kajian semiotika Roland Barthes. Dalam kamus besar bahasa Indonesia semiotika adalah ilmu atau ker tentang lambang dan tanda.

Semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, menurut Morris di tahun 1964 merupakan “ilmu mengenai tanda, baik itu bersifat manusiawi maupun hewani, berhubungan dengan unsur kebenaran atau kekeliruan, bersifat sesuai atau tidak sesuai, bersifat wajar atau mengandung unsur yang dibuat-buat”.

Gagasan Roland Barthes mengenai semiotika dikenal dengan istilah “order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Roland Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos.

Konstruksi makna yang terbentuk inilah yang kemudian menjadi dasar terbentuknya ideologi dalam sebuah tanda. Sebagai salah satu kajian pemikiran dalam cultural studies, semiotik tentunya melihat bagaimana budaya menjadi landasan pemikiran dari pembentukan makna dalam suatu tanda. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Dari latar belakang di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti budaya baik dari tingkah laku maupun adat tentang

“Analisis Semiotika Cover Album *Goo* Sonic Youth menggunakan Pendekatan Semiotika Roland Barthes”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana pemahaman dari tanda-tanda yang berada di dalam cover album yang berjudul *Goo* dari band Sonic Youth.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang akan peneliti kaji guna untuk mempermudah proses analisis, maka tujuan dari penelitian akan menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Untuk mengetahui makna denotasi dari warna dan simbol pada cover album *Goo*.
2. Untuk mengetahui makna konotasi dari warna dan simbol pada cover album *Goo*.

3. Untuk Mengetahui mitos dari warna dan simbol pada cover album *Go*

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharap dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian dalam mengkaji permasalahan diranah ilmu komunikasi. Khususnya pada penelitian karya tulis jurusan ilmu komunikasi di Universitas Nasional.

Jadi hasil penelitian ini diharap dapat dijadikan sebagai acuan penelitian lebih lanjut bagi peneliti yang akan mengkaji permasalahan dengan pemakaian struktur kalimatnya sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia.

B. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini mengacu pada tiga bagian yang peneliti bagi, yaitu :

1. Bagi Penulis

Untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana ilmu komunikasi Strata 1 bagi penulis.

2. Bagi Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pelaku-pelaku industri musik secara menyeluruh terhadap makna dalam

pembuatan cover album sebagai perumpamaan dari sebuah komunikasi yang ingin disampaikan secara visual.

3. Bagi Akademik

Untuk memberikan referensi bagi dunia periklanan untuk memahami packaging yang akan disodorkan kepada masyarakat untuk calon konsumen dan bahan kajian tambahan bagi pihak lain yang ingin memperluaskan kajian-kajian tentang keberadaan cover album grup musik yang memberikan sebuah ketertarikan terhadap visual yang disuguhkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dan menyusun arah maupun cerminan. Penelitian ini terdiri dari tiga bab yang masing-masing saling berkaitan yaitu:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan. Dalam latar belakang peneliti akan menjabarkan alasan mengapa memilih tema penelitian ini.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini terdapat kerangka referensi berisikan penelitian ilmiah terdahulu, teori, dan kerangka konsep yang ditemukan oleh penulis guna mendukung judul penelitian ini.

BAB III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini terdapat kerangka yang berisikan tentang pendekatan penelitian, metode penelitian, objek dan subjek penelitian, unit analisis, tehnik pengumpulan data, tehnik analisis data.

