

1. PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG MASALAH

hip hop menjadi salah satu bagian dari budaya kontemporer, menurut Alan Light, Greg Tate (1998), musik hip-hop berawal dari seorang DJ bernama DJ Kool Herc yang memperkenalkan gabungan antara musik negara asalnya Jamaika yang dipadukan dengan musik-musik *dance* yang sedang populer saat itu (1970) di Bronx, Amerika Serikat, perpaduan ini melahirkan satu genre musik baru bernama hip hop, kemudian sebagai respon terhadap genre lagu ini yang pada awalnya hanya berupa alunan lagu pengiring *dance*, seorang pemandu acara (MC) mencoba mengikuti iringan musik dengan berceloteh bebas mengenai segala hal mengikuti irama musik dari DJ. Hal itu dilakukan untuk meramaikan suasana. Akibat pengaruh ketidakadilan terhadap ras kulit hitam Afrika-Amerika yang terjadi pada saat itu, maka beberapa MC mengusung tema perlawanan dan kritik sosial pada diskriminasi kemudian lahirlah salah satu elemen penting dari hip hop yaitu “MC-ing” atau lebih dikenal dengan Rap.

Nada/musik yang dipadu dengan rima telah menjadi rutinitas hip hop, yang dikemudian hari menjadi Breakdancing. Yakni perpaduan musik, rima dan gerak dari hip hop yang kemudian menjadi elemen penting dalam skena (*scene*) hip hop. Setelah rap dan *breakdancing* menjadi ikon pergerakan dan perkembangan skena ini, muncul pula graffiti sebagai seni visual dan menjadi perpaduan seni yang ikut mewarnai skena musik hip hop, bahkan kemudian menjadi elemen penting skena hip hop. Pada akhirnya keempat elemen penting hip hop ini berkembang dan menyebar ke seluruh dunia.

Berkembangnya skena musik hip hop di Indonesia melalui proses yang cukup panjang. Menurut Sutresna (2016), publik Indonesia mengenalnya sebagai tari kejang yakni ketika *breakdance* populer dan disukai dunia (*as cited in* Djaya, 2016). Kepopuleran breakdance itu membuat elemen-elemen lain dari kultur hip hop mudah diterima dan

disukai oleh publik di Indonesia. Skena musik hip hop lokal mulai terbentuk di kota-kota besar di Indonesia setelah *rapper* Iwa K mengeluarkan album perdananya tahun 1993. Momen itu menjadikan skena musik hip hop menjadi salah satu skena musik yang diakui keberadaannya dan penggemar musik ini semakin banyak dan berkembang di Indonesia.

Surabaya sebagai salah satu kota besar di Indonesia merupakan penghasil musisi-musisi besar Indonesia. Sebagai kota besar yang memiliki masyarakat beragam, Surabaya juga memiliki banyak skena-skena musik yang beragam. Menurut Det (2016), selain memiliki banyak skena-skena musik di kotanya, Surabaya terkenal sebagai pusat skena musik cadas. Skena musik cadas adalah istilah Indonesia untuk genre musik “keras” seperti rock, metal, punk, hardcore dan lain-lain. Surabaya bagaikan rumah bagi para pecinta aliran musik cadas. Skena-skena musik lokal Surabaya dirayakan dengan berbagai acara dan konser itu melahirkan banyak band-band independen beraliran cadas yang disukai dan didukung masyarakat Surabaya. Masyarakat kota itu sangat apresiatif terhadap skena musik ini, acara dengan modal dan sponsor besar hingga acara atau konser hasil patungan kolektif para penggiat skena musik ini banyak digelar tiap tahunnya.

Citra kota Surabaya sebagai “rumahnya” musik cadas memang sangat terasa di Surabaya bahkan band-band aliran pop progresif misalnya Kla-Project pun tidak mempunyai penggemar sebanyak aliran cadas. Ada anggapan bahwa jika bisa membuat penonton/penikmat musik Surabaya mengapresiasi karya dan eksistensi suatu band, bisa dipastikan band tersebut bakal besar di skena musik nasional. Walaupun pada akhirnya tidak semua band yang “sukses” diapresiasi oleh penikmat skena musik Surabaya menjadi sebuah band yang besar di tingkat nasional setidaknya band-band tersebut selalu memiliki ruang dengar dan penggemar setia mereka di Surabaya.

Surabaya yang menerima berbagai skena musik, tidak langsung membuat skena-skena musik kecil seperti hip hop, raggae, folk, ska,

dan bermacam-macam skena genre musik lainnya meraih sukses besar dan diapresiasi mainstream. Mereka menjadi underground, dan hip hop menjadi bagian dari skena underground Surabaya berusaha dan berjuang untuk mendapatkan pengakuan atas eksistensinya. Salah satunya X-Calibour yang merupakan grup rap asal Surabaya yang telah menancapkan namanya sebagai salah satu grup rap yang diperhitungkan di skena musik hip hop nasional setelah salah satu lagunya masuk ke dalam jajaran lagu pada album kompilasi rap nasional berjudul Perang Rap. Upaya X-Calibour itu belum bisa membawa skena musik hip hop Surabaya untuk diakui eksistensinya oleh masyarakat Surabaya.

Skena hip hop Surabaya belum banyak berkembang disaat kota Jogjakarta telah “dikukuhkan” sebagai rumahnya hip hop Indonesia, yang diwakilkan dengan grup rap Jogja hip hop Foundation sebagai “muka” dari hip hop Indonesia, skena hip hop Surabaya masih terus berjuang untuk diakui eksistensinya oleh masyarakatnya, kemajuan teknologi yang pesat dan mudahnya masyarakat untuk mendapatkan akses informasi telah menjadikan skena musik hip hop nasional kembali bergerak bahkan menjadi “bintang” di skena musik nasional ditandai dengan Rich Chigga rapper berusia 16 tahun saat itu (2016) asal Jakarta yang berhasil mendapatkan perhatian pelaku-pelaku legendaris skena hip hop dunia, pada 10 tahun kebelakang skena musik hip hop dalam masa keemasannya, skena musik hip hop nasional pun mulai mendapat banyak perhatian dan apresiasi, pada tahun 2017 sendiri banyak nama-nama baru di skena hip hop nasional bahkan banyak artis dan *social influencer* mencoba untuk menjadi *rapper* atau setidaknya mengeluarkan lagu rap. pada tahun 2017 ini skena hip hop nasional sedang jadi bintang di skena musik Nasional, akan tetapi hal tersebut ternyata tidak merubah dan berpengaruh banyak terhadap skena musik hip hop lokal Surabaya, disaat nama-nama baru muncul dari berbagai macam daerah di Indonesia dan ikut meramaikan *hype* dari skena musik ini, skena musik hip hop Surabaya masih berhenti di nama nama lama seperti Brother D (salah satu anggota dari grup rap X-Calibour) dan

Sonjah yang masih merupakan salah satu produser dari grup rap X-Calibour. Hal ini sangat berbanding terbalik dengan eksistensi skena hip hop nasional yang sedang jadi pusat perhatian media saat ini

Brother D sebagai pelaku skena hip hop legendaris di Surabaya dan nasional masih terus aktif hingga saat ini dalam berjuang untuk membesarkan skena musik hip hop di Surabaya, dominasi dari skena-skena lain dan selera masyarakat yang masih cenderung kepada skena musik cadas tidak mematahkan semangatnya untuk terus berkarya dan menunjukkan eksistensi skena hip hop lokal Surabaya, bersama dengan komunitas dan manajemen yang bernama Rap N Roll, Brother D tetap berjuang agar eksistensi skena musik hip hop di Surabaya dapat bertahan dan berharap akan diakui eksistensinya.

Keberagaman budaya di setiap daerah di Indonesia menjadikan skena hip hop Indonesia mempunyai banyak keragaman dan keunikannya, skena hip hop merupakan budaya kontemporer luar negeri yang diterima dan berasimilasi dengan masyarakat lokal berbagai daerah menjadikan hip hop sebagai ekspresi budaya kontemporer yang berbeda-beda di tiap daerah. Terdapat kekhasan yang berbeda antara hip hop Bandung, Yogya, dan Jakarta dengan Surabaya yang masing-masing membawa ciri khas dan mewarnai khasanah hip hop Indonesia. Surabaya memiliki potensi skena hip hop dimana didalamnya terdapat problematika yang sangat khas Surabaya menjadikan skena Hip-Hop Surabaya sebagai lahan dan wadah untuk menyalurkan potensi-potensi serta apresiasi hip hop dalam prespektif kreatif lokal. Hal ini yang belum disadari oleh masyarakat Surabaya, khususnya pengapresiasi hip hop.

Kebijakan pemerintah tentang industri kreatif yang sedang gencar dilakukan saat ini menjadikan hip hop sebagai salah satu peluang alternatif pilihan masyarakat dalam berkarya dalam industri kreatif bagi masyarakat Surabaya. Minimnya apresiasi yang diberikan oleh masyarakatnya menjadikan peluang skena hip hop Surabaya memberi kontribusi di Industri kreatif lokal cukup besar.

Diharapkan dengan adanya perancangan video dokumenter ini berharap masyarakat khususnya remaja, pelaku dan penikmat musik hip hop Surabaya bisa lebih mengenal eksistensi dan mengapresiasi skena musik hip hop di Surabaya dan perjuangannya ditengah dominasi-dominasi skena musik lainnya di Surabaya

Media video dokumenter dipilih menjadi solusi dari perancangan ini karena dalam pembuatan akan mempermudah untuk menjelaskan secara efektif akan topik yang akan diangkat. Film/video merupakan media yang cukup efektif dalam menjelaskan sesuatu hal karena kemampuannya untuk memperkenalkan, menjelaskan, mengabadikan serta mendokumentasikan suatu objek secara nyata sehingga penggunaan media ini merupakan hal yang dapat mempermudah didalam menjawab masalah pada tema ini, media video dokumenter dapat menangkap kesan realita dan tidak dibuat-buat (dilebih-lebihkan atau pun dikurangi). Terlebih lagi kondisi demografis sasaran perancangan video dokumenter ini adalah remaja generasi milenial yang minat bacanya sangat rendah namun sangat menyukai hal-hal visual. Video dokumenter ini sangat efektif dalam menyampaikan pesan tersebut.

2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang video dokumenter tentang skena hip hop dan komunitasnya di Surabaya?

3. BATASAN LINGKUP PERMASALAHAN

Karena luas nya tema yang akan diangkat, batasan lingkup perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Perancangan dilakukan pada bulan Agustus sampai bulan Oktober pada Tahun 2017.
2. Isi dari wawancara hanya berisikan informasi mengenai skena musik hip hop dan komunitasnya di Surabaya
3. Konten video dokumentasi nanti lebih fokus ke penjelasan dan pengertian singkat tentang hip hop, tokoh-tokoh dan komunitas hip hop Surabaya, dan *stage act* dari para pelaku skena musik hip hop Surabaya agar mendorong masyarakat untuk bisa mengapresiasi dan berkarya lewat skena musik hip hop
4. Target lingkup perancangan :
 - Demografis
Dapat ditonton oleh semua orang tanpa ada batasan jenis kelamin dan usia, tetapi lebih diutamakan untuk Remaja usia 17-25 Tahun
 - Psikografis
Masyarakat dengan pemikiran yang maju dan terbuka untuk hal- hal yang baru terutama penyaluran kreatifitas di bidang musik
 - Geografis
Surabaya

4. TUJUAN PERANCANGAN

Merancang video dokumenter sebagai media pengetahuan, informasi, dan dokumentasi kepada masyarakat, pelaku dan penikmat skena musik hip hop di Surabaya.

5. MANFAAT PERANCANGAN

5.1. Bagi mahasiswa

Diharapkan perancangan ini dapat menjadi referensi karya yang berhubungan dengan skena musik dan komunitasnya

5.2. Bagi Institusi (Keilmuan DKV)

Diharapkan dapat menjadi referensi tentang pengaplikasian nyata materi teknik fotografi ataupun videografi baik dalam hal teknis maupun non teknis dalam mendokumentasikan serta mengenalkan suatu skena musik hip hop kepada masyarakat.

5.3. Bagi masyarakat

Diharapkan dengan perancangan ini masyarakat mendapatkan informasi serta pengetahuan dan dokumentasi mengenai skena musik hip hop lokal di Surabaya

6. DEFINISI OPERASIONAL

6.1. Video dokumenter

Video dokumenter merupakan satu bentuk produk audio visual yang menceritakan suatu fenomena keseharian. Materi dokumenter dapat berupa cerita tentang keprihatinan sosial, pengalaman dan pergaulatan hidup yang memberikan inspirasi dan semangat hidup bagi penonton, atau kilas balik dan kupasan tentang peristiwa yang pernah terjadi dan ada kaitanya dengan masa sekarang. Kunci utama dalam video dokumenter merupakan penyajian fakta. Video dokumenter berhubungan dengan tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Video dokumenter merupakan merekam peristiwa yang sungguh – sungguh terjadi dan tidak menciptakan suatu kejadian.

6.2. hip hop

hip hop adalah sebuah gerakan kebudayaan yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970'an yang dikembangkan oleh masyarakat Afro-Amerika dan Latin-Amerika. hip hop merupakan perpaduan yang sangat dinamis antara elemen-elemen yang terdiri dari *MCing* (lebih dikenal *rapping*), *DJing*, *Breakdance*, dan *Graffiti*. Belakangan ini elemen hip hop juga diwarnai oleh beatboxing, fashion, bahasa slang, dan gaya hidup lainnya.

7. METODE PERANCANGAN

7.1. Data yang dibutuhkan :

7.1.1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung berdasarkan nara sumber aslinya (tidak melalui perantara). Data primer yang dibutuhkan untuk perancangan ini antara lain dapat berupa opini seseorang atau sekelompok orang, hasil observasi di suatu wilayah (dapat berupa kegiatan/aktivitas).

Data primer yang diperlukan untuk perancangan ini adalah data wawancara dengan penggiat skena musik hip hop Surabaya.

7.1.2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung karena sumber data yang diperoleh merupakan data Primer yang telah dikumpulkan orang lain sehingga melalui perantara lain dapat dikumpulkan untuk menjadi sebuah sumber data. Data sekunder yang dibutuhkan untuk perancangan ini dapat berupa; berita dari media massa (baik media cetak, audio, dan audio visual), arsip sebuah laporan historis (data dokumenter) baik yang dipublikasikan dan tidak dipublikasikan.

Data sekunder yang diperlukan dalam perancangan ini adalah audio visual dari dokumenter yang telah ada (dalam hal ini film dokumenter "Blackbook" yang merupakan film dokumenter skena musik hip hop nasional.)

7.2. Metode pengumpulan data :

7.2.1. Metode data yang digunakan untuk mendapatkan data primer antara lain :

1. Metode wawancara:

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data primer dengan memberikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber/ responder (subjek perancangan) secara lisan.

Dalam perancangan ini memakai narasumber: Brother D dan LTK, karena mereka adalah penggiat skena musik hip hop Surabaya yang sudah cukup lama berkecimpung di skena musik ini dan masih tetap aktif di skena musik hip hop Surabaya sampai saat perancangan ini dibuat.

2. Metode pengumpulan data lewat dokumentasi :

Metode pengumpulan data dengan mengabadikan momen-momen tertentu saat berlangsung nya aktivitas atau kegiatan yang di lakukan oleh subjek atau narasumber saat berada di lingkup wilayah berdasarkan perancangan yang dibuat.

data yang di dokumentasikan adalah wawancara penulis dengan narasumber dan kegiatan narasumber yang sedang perform di beberapa acara, karena data ini merupakan materi utama dalam film dokumenter ini.

7.2.2. Metode data yang digunakan untuk mendapatkan data sekunder yaitu :

1. Metode pencarian lewat media internet :

Metode pengumpulan data dengan mencari informasi yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti nanti, akan tetapi terkadang informasi yang didapat belum tentu benar 100% oleh karena itu harus benar- benar untuk memilah informasi yang akan digunakan untuk diteliti nanti.

7.3. Instrumen/ alat Pengumpulan Data

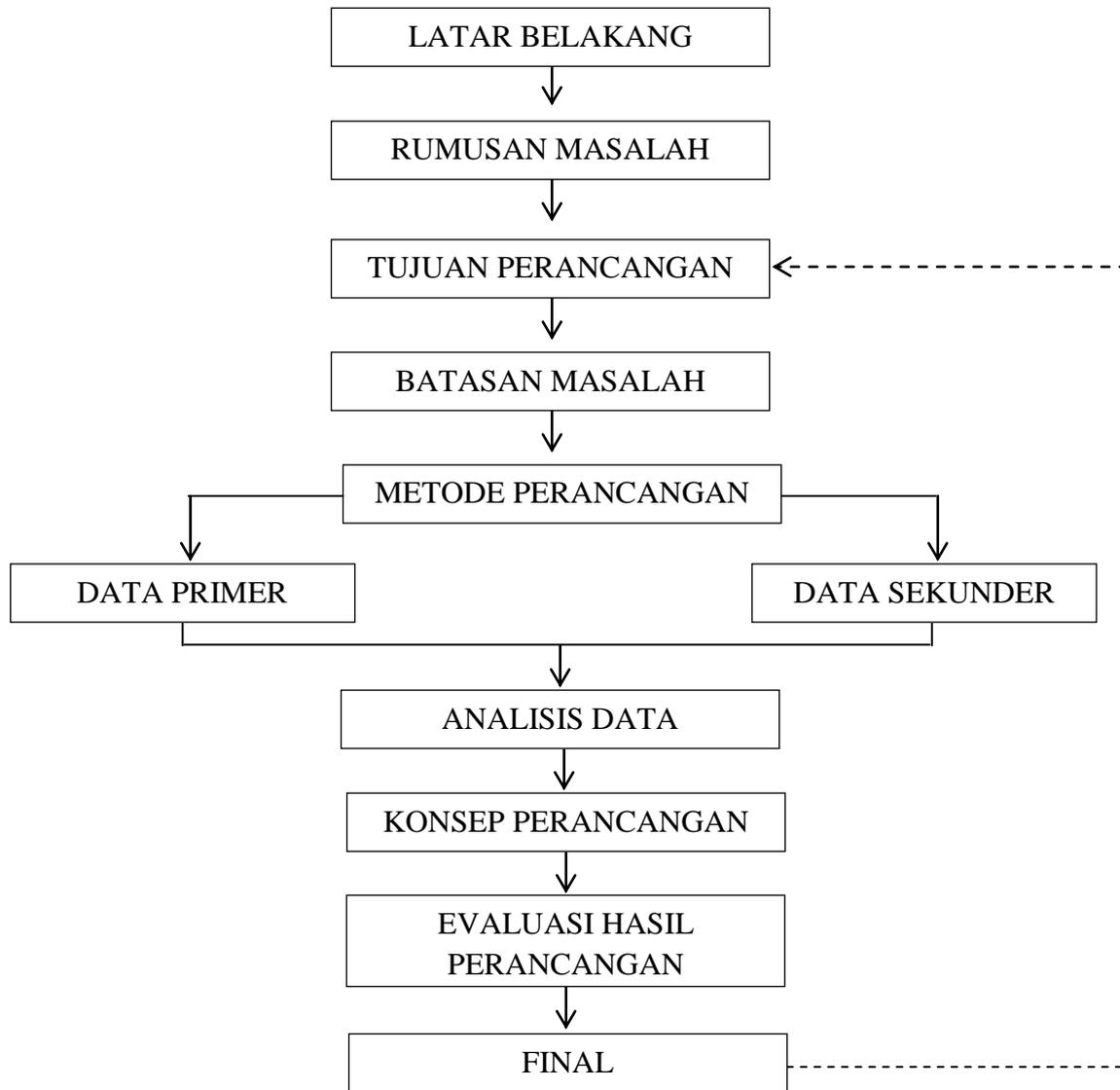
1. Notes dan recorder : digunakan untuk mencatat dan merekam inti pembicaraan dari hasil wawancara sehingga dapat mengumpulkan data dari jawaban responder.
2. Camera DSLR : digunakan untuk mengabadikan moment – moment tertentu saat berlangsungnya aktivitas atau kegiatan yang di lakukan oleh subjek atau narasumber saat berada di lingkup batasan wilayah dari perancangan.
3. Komputer : digunakan untuk mencari informasi mengenai subjek lewat media internet.

7.4. Metode analisis data

Metode analisis data yang digunakan untuk perancangan ini adalah *Deskriptif Kualitatif*.

Karena metode diskriptif dapat digunakan untuk memberikan gambaran yang teratur mengenai suatu peristiwa atau kejadian maka metode ini cocok dengan perancangan ini karena memerlukan suatu gambaran dari hasil pengumpulan data dari metode video dan metode wawancara.

8. SKEMATIKA PERANCANGAN



Gambar 1.1