

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era yang kian maju ini, setiap orang di dunia dapat berhubungan satu dengan yang lainnya secara mudah, karena kecanggihan teknologi dalam satu hari seseorang dapat berpindah dari benua satu ke benua yang lain. Demikian pula dengan semakin majunya teknologi membuat informasi turut berkembang cepat, dengan internet setiap orang dapat mengakses berita dari belahan dunia lain, berbagai hal seperti itulah yang terpikirkan jika mendengar kata globalisasi.

Kecanggihan teknologi informasi dalam komunikasi telah memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat tanpa terhambat oleh batas ruang dan waktu. Implikasinya terhadap dunia pendidikan juga semakin meningkat dan penggunaan teknologi informasi didalam dunia pendidikan semakin sangat diperlukan.

Budaya populer atau budaya pop disebut pula sebagai budaya massa. Budaya massa merupakan budaya yang lahir dan tumbuh subur di antara masyarakat umum. Budaya ini timbul karena adanya hasrat untuk keluar dari kejenuhan dari aktivitas yang dilakukan sehari-harinya dari masyarakat umum tersebut. Budaya massa dibuat sekelompok orang demi menarik simpati banyak orang dan umumnya bermutu rendah. Hal-hal tersebut disebut juga sebagai *low culture* (budaya rendah) yaitu kebalikan dari *high culture* atau budaya tinggi, (Haryanto, 2006: 188).

Musik adalah bagian penting dari berkembangnya suatu kebudayaan, baik barat maupun timur. Kebutuhan dan apresiasi terhadap musik ini terbukti dalam kehidupan sehari-hari orang-orang untuk mendengarkannya, baik melalui film, televisi, dan di semua bentuk media audio lainnya. Mayoritas orang juga memilih untuk mendengarkan musik sebagai sarana kesenangan, sehingga tidak mengherankan jika mengingat invasi musik sering dihadapkan dengan satu hal yang menjadi kompleks, yaitu musik dapat menjadi alat pengaruh sosial dan perubahan. Musik adalah bentuk komunikasi yang kuat. Hal ini dapat terlihat dari pribadi, politik, oportunistik, dan dapat dilihat dari self-ekspresif dengan efek yang mengandung unsur musik sebagai sarana pelepasan emosi.

Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi), kamus besar bahasa Indonesia 1990: 602.

Menurut M. Soeharto dalam buku "Kamus Musik" dijelaskan bahwa pengertian musik adalah pengungkapan melalui gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi. Di masa lalu, musik juga memiliki peran yang sangat penting di mata masyarakat primitif. Mereka percaya, musik bisa mencegah datangnya bencana atau kejadian buruk lain. Sejarah penggunaan musik sebagai media penenang psikologi manusia telah dirintis sejak masa filosof Yunani kuno, Plato dan Aristoteles, di Iran dan diberbagai literatur kuno soal

musik, pengaruh musik terhadap jiwa manusia telah dibahas secara khusus. Selama berabad-abad yang lalu, bangsa Iran memanfaatkan terapi musik sebagai metode penyembuhan dan menjadikannya sebagai faktor yang bisa menjaga kesehatan jiwa. Masalah itu bisa kita temukan dalam buku Behjatul Arwah karya Safiyuddin Armavi.

Jenis-jenis musik sebagai berikut :

**Tabel 1.1**

NO	JENIS	PENGERTIAN
1	<i>Blues</i>	Sebuah aliran musik yang berasal dari Amerika Serikat (AS). Blues berkembang dari musik-musik spiritual dan puji-pujian yang muncul dari komunitas budak-budak Afrika di AS silam. Sebelum abad ke-20, music blues hanya populer di kalangan orang Amerika berkulit hitam.
2	<i>Jazz</i>	Aliran musik yang berasal dari masyarakat Afro-Amerika Selatan pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Kata Jazz berasal dari bahasa slang (bahasa daerah pinggiran pantai barat Amerika Serikat, yang untuk pertama kali dipakai istilah jazz ini pada tahun 1915 di Chicago.
3	<i>Pop</i>	Musik populer adalah sebuah genre musik yang menjadi perkembangan dari musik rock. Genre ini mulai berkembang dan populer pada tahun 1950-an. Genre dinamakan populer karena memiliki daya tarik masa yang lebih besar dibandingkan dengan genre lainnya.
4	<i>R&amp;B</i>	Singkatan dari “rhythm & blues” adalah genre yang cukup populer yang berasal dari music Afrika-Amerika pada tahun 1940-an.

5	<i>Rap</i> ( <i>HipHop</i> )	Salah satu unsur musik hip-hop. Seorang penyanyi rap dijuluki dengan sebutan rapper. Dalam membawa lagu ini seorang rapper harus menggunakan teknik vocal dan berkata-kata dengan unsur seperti berpantun.
6	<i>Reggae</i>	Berasal dari Jamaika. Kata reggae diambil dari pengucapan dalam logat Afrika dari kata ragged yang artinya seperti hentak badan ketika menari dengan iringan musik.
7	<i>Rock</i>	Genre musik populer yang berasal dari musik rock and roll di Amerika Serikat pada tahun 1950-an. Musik ini tergolong aliran musik keras. Yang paling dominan digunakan pada musik ini yaitu gitar listrik.

Dari berbagai jenis musik diatas peneliti tertarik untuk meneliti jenis musik *Hiphop (Rap)* pada video klip King lil g feat David ortiz yang berjudul “*Hopeless Boy*” karena jenis musik *Hiphop (Rap)* memiliki karakter tersendiri dalam karya musik video maupun lagunya, dan sebagian besar dari musik video *Hiphop (Rap)* cenderung lebih mengutamakan kebebasan. “Kebebasan” dari sinilah peneliti ingin menganalisa adanya perilaku “kebebasan” (negatif) pada video klip King lil g feat David ortiz yang berjudul “*Hopeless Boy*”, yaitu berupa “Perilaku penggunaan narkoba dalam video klip King lil g feat David ortiz dengan judul *hopeless boy*, analisis menurut teori Charles Sanders Pierce”.

Pengertian *Hiphop (Rap)* sebagai berikut :

*Hiphop* adalah sebuah gerakan kebudayaan yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970an yang dikembangkan oleh masyarakat Afro-Amerika dan Latin-Amerika. *Hiphop* merupakan perpaduan yang sangat dinamis antara elemen-elemen yang terdiri dari MCing (lebih dikenal rapping), DJing, Breakdance, dan

Graffiti. Belakangan ini elemen Hiphop juga diwarnai oleh beatboxing, fashion, dan gaya hidup lainnya. Awalnya pertumbuhan Hiphop dimulai dari The Bronx di Kota NewYork dan terus berkembang dengan pesat hingga keseluruh dunia. Hiphop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro-Amerika, Grandmaster Flash dan The Furious Five.

Awalnya musik *Hiphop* hanya diisi dengan musik dari Disk Jockey dengan membuat variasi dari putaran disk hingga menghasilkan bunyi-bunyi yang unik. "*Rapping*" kemudian hadir untuk mengisi vokal dari bunyi-bunyi tersebut. Sedangkan untuk koreografinya, musik tersebut kemudian diisi dengan tarian patah-patah yang dikenal dengan *breakdance*. Pada perkembangannya *Hiphop* juga dianggap sebagai bagian dari seni dan untuk mengekspresikan seni visual muncullah Graffiti sebagai bagaian dari budaya *Hiphop*. Sedwick Avenue adalah sebuah kawasan di NewYork yang diklaim sebagai tempat awal lahirnya komunitas *Hiphop* 1520. "Disinilah kami berasal", cetus Clive Campbell, salah seorang yang merelakan lantai satu di rumahnya dijadikan sebuah markas untuk berkumpul. "Kebudayaan *Hiphop* berawal dan lahir disini, yang nantinya akan tersebar di seluruh dunia, di sinilah kami barasal karena memang kami tidak memiliki tempat lain untuk bertemu, bukan di tempat lain" sahutnya. Selain nama tersebut, terdapat pula nama DJ Kool Herc yang memperkenalkan turntable pada saat itu di sebuah party pada tahun 1973.

Pada awal penampilannya, DJ Kool Herc membawakan lagu-lagu dari James Brown, Jimmy Castor, dan Babe Rooth. Kool Herc pula lah yang akhirnya

menciptakan scratch dan bunyi-bunyian aneh yang menimbulkan sebuah sensasi yang luar biasa pada saat itu. *Hiphop* terasa kurang lengkap tanpa MC.

Celah inilah yang dilihat oleh Melle Mel, MC pertama pada dunia *Hiphop*. Pada awalnya Melle Mel merasa bingung apa yang akan diucapkannya pada penampilan pertamanya tersebut, namun karena dirinya telah dipenuhi kebosanan dengan peraturan-peraturan dari pemerintah yang mengekang, akhirnya Melle Mel mengeluarkan rasa bencinya pada pemerintah dan pandangannya tentang kehidupan lewat lirik-liriknya, Itulah *Hiphop*.

Mengapa peneliti tertarik meneliti jenis musik *hiphop*, karena pada jenis musik ini lagu yang dikemas lebih banyak menceritakan tentang kehidupan disekitar dan lirik-liriknya juga merupakan protes suara hati mereka (*rapper*). Seni musik ini juga sangat digandrungi oleh kaum muda dan dari *hiphop*, *rapper* juga dapat mengekspresikan kreatifitasnya melalui lagu dengan seni visual. Mengapa peneliti tertarik meneliti video klip King lil g feat david ortiz “hopeless boy”, karena pada video klip ini menampilkan gambaran mengenai perilaku penggunaan narkoba sangat kuat dan jelas. Sehingga dianggap mampu memberikan pengaruh yang kuat bagi penikmat untuk meniru adegan dalam klip tersebut. Apalagi hanya dalam video klip di lagu ini, tokoh remaja yang dilibatkan dan terlibat dalam adegan perilaku penggunaan narkoba.

Prilaku-prilaku yang ditampilkan merupakan tanda-tanda yang memiliki makna dan arti. Untuk itu semiotika merupakan alat atau media yang cocok untuk mengintepretasikan arti dan makna simbol yang disampaikan. Semiotika sering diartikan sebagai ilmu signifikansi, dipelopori oleh dua orang, yaitu ahli linguistik

Swiss, Ferdinand De Saussure 1857-1913 dan seorang filosof pragmatisme Amerika, yaitu (Charles Sanders Peirce 1839-1914).

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), fungsi tanda, dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Semiotik mengkaji tanda, penggunaan tanda dan segala sesuatu yang bertalian dengan tanda. Dengan kata lain, perangkat pengertian semiotik (tanda, pemaknaan, *denotatum* dan *interpretan*) dapat diterapkan pada semua bidang kehidupan asalkan ada prasyaratnya dipenuhi, yaitu ada arti yang diberikan, ada pemaknaan dan ada interpretasi, (Cristomy dan Untung Yuwono, 2004:79).

Maka peneliti ingin membuktikan Representasi dengan kategorisasi melalui capture pada penggunaan narkoba dalam musik video *hiphop*.

Gambar 1.1

Seorang anak yang menyimpan obat-obatan terlarang (Narkoba).



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Gambar 1.2

Seorang anggota gangster yang dipenuhi tato disekujur tubuhnya dan sambil memakai oabat-obatan terlarang sejenis ganja.



Sumber : Dokumentasi Peneliti

Dari penjelasan dan gambar tersebut peneliti dapat memberikan identifikasi dari permasalahan sebagai berikut :

**B. Identifikasi Masalah**

1. Mengenal dan memahami fenomena perilaku penggunaan narkoba dalam video klip king lil g feat david ortiz "*Hopeless Boy*" yang terjadi pada zaman sekarang ini.
2. Mengenal dan memahami dampak perilaku penggunaan narkoba dalam video klip king lil g feat david ortiz "*Hopeless Boy*".

**C. Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian ini difokuskan kepada: perilaku penggunaan narkoba dalam video klip king lil g feat david ortiz "*Hopeless Boy*", Analisis Semiotika Menurut Teori Charles Sanders Pierce.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana tanda dan petanda perilaku penggunaan narkoba dalam video klip king lil g feat david ortiz “*Hopeless Boy*”?

#### **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini Untuk mengetahui bagaimana tanda dan petanda perilaku penggunaan narkoba dalam video klip king lil g feat david ortiz “*Hopeless Boy*”.

##### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

##### 1) Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dan masukan bagi semua pihak yang memiliki kepentingan untuk mengembangkan penelitian dalam ilmu komunikasi khususnya bidang semiotika dan media massa.

##### 2) Secara Praktis

Diharapkan bisa menjadi bahan masukan dan sumbangan pemikiran bagi pencinta musik *hiphop* dan para praktis ilmu komunikasi khususnya bidang konsentrasi media massa.