

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik merupakan salah satu bentuk ekspresi diri atau ungkapan seni dari seseorang yang dituangkan melalui bunyi. Musik adalah ungkapan gagasan melalui bunyi yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa sifat dan warna bunyi (Soeharto, 1992:86). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara yang 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 itu) (Tim Penyusun Pusat Kamus, 2007). Sebagai bentuk ekspresi, musik menjadi media seseorang untuk menyampaikan pesan, gagasan dan kegelisahan mereka yang diungkapkan menjadi satu kesatuan komposisi suara.

Indonesia sebagai negara yang terdiri dari beragam jenis suku, agama dan budaya, menjadikan Indonesia memiliki beragam jenis musik. Di Suku Betawi, dikenal musik Gambang Kromong yang memainkan alat musik Gamelan dan alat-alat musik dari China. Musik Gambang Kromong merupakan hasil perpaduan dua budaya antara Suku Betawi dan etnis Tionghoa. Kemudian ada jenis musik Keroncong yang muncul pada akhir era kolonial Portugis pada abad ke-16. Selain itu, di daerah Kalimantan Selatan terdapat jenis musik Panting yang mengadaptasi alat musik Gambus dari Arab.

Setelah era penjajahan dan kemerdekaan, globalisasi turut memberi pengaruh terhadap jenis musik di Indonesia. Budaya dan produk musik dari barat membawa beragam jenis musik ke Indonesia, seperti jenis musik klasik, *jazz*, *blues*, pop dan tidak terkecuali musik rock. Tahun 60-an sebagai prolog, musik rock diperkenalkan ke seluruh dunia oleh The Beatles melalui gerakan yang dikenal sebagai *British Invasion*. Pada era ini, di Indonesia muncul grup

musik rock seperti Koes Bersaudara. Selain Koes Bersaudara juga muncul grup musik rock Dara Puspita yang semua personilnya diisi oleh perempuan.



Memasuki era 70-an, musik rock Indonesia mengalami masa kejayaan. Muncul nama-nama grup musik seperti Godbless, AKA (Apotek Kali Asin), Panbers, SAS, Giant Step dan lain-lain. Kejayaan atmosfer musik rock di Indonesia pada era 70-an bertambah setelah pada tahun 1975 Indonesia kedatangan band rock asal Inggris Deep Purple. Musik rock Indonesia pada era ini yang memiliki warna musik tersendiri mendapat apresiasi oleh seorang produser label produser serta manager label independen papan atas asal Amerika Eothen "Egon" Alapatt. Egon membuat kompilasi album yang terdiri dari 20 lagu grup-grup musik Indonesia era 70-an. Seperti, Koes Plus, Panbers, The Black Brothers, AKA, The Gang of Harry Roesli, The Rollies, Super Kid dan Sharkmove.

Munculnya istilah major label pada era tahun 90-an dan awal 2000-an, menjadikan musik rock kalah bersaing dengan jenis musik lain yang dinaungi major label. Musik rock kehilangan gaungnya setelah tergantikan dengan grup musik jenis pop yang melakukan promosi besar-besaran hingga menguasai berbagai macam media seperti, televisi, radio dan majalah. Memasuki pertengahan tahun 2000, istilah indie label mulai terdengar di permukaan. Jika diurut berdasarkan tahun terbentuknya, Seringai (2002) dan The SIGIT (*The Super Insurgent Group of Intemparance Talent*) (2002) merupakan pionir dari grup musik rock yang memutuskan berada pada jalur independen. Grup musik yang memilih di jalur independen, dalam pendistribusian, pengerjaan desain grafis album, serta pengerjaan materi lagu cenderung berdasarkan kebebasan dan idealisme sendiri, bukan atas tuntutan pasar. Semangat indie tersebut diterapkan oleh banyak grup musik lain sampai saat ini. Salah satunya adalah grup musik rock asal Jakarta, yaitu Kelompok Penerbang Roket.

Grup musik rock Kelompok Penerbang Roket atau lebih sering disebut dengan KPR, terbentuk pada akhir tahun 2011. Grup musik rock ini terdiri dari Rey Marshall (gitar/vokal), I Gusti Vikranta (Viki) dan John Paul Patton (bass/vokal), pertama kali mengawali aksi panggung pada tahun 2013. Lagu 'Mati Muda' merupakan rilisan pertama single KPR pada tahun 2014

dan kemudian mereka merilis single tersebut di LP Narkotika Cipinang kelas II.

Kelompok Penerbang Roket merilis album pertama berjudul *TeriakanBocah* pada tahun 2015. Selang beberapa bulan kemudian mereka juga merilis *tribute album to* Panbers berjudul *HAAI*, berisi lagu-lagu Panbers yang masih mengusung jenis musik rock. Karya musik yang dibuat oleh KPR mendapatkan apresiasi yang bagus oleh pendengar musik dan media di Indonesia. Album *TeriakanBocah* mendapatkan penghargaan sebagai album terbaik tahun 2015 versi Rolling Stone Indonesia. Selang satu tahun kemudian, KPR kembali mendapat penghargaan sebagai *The Best Rookie of the Year* 2016 juga dari Rolling Stone Indonesia. Eksistensi musik KPR yang terus meroket tidak membuat mereka berhenti di satu pencapaian dan penghargaan. Pertengahan tahun 2017, KPR melakukan tur ke Australia yang bertajuk 'Berita Angkasa Tour', sekaligus merilis single berjudul 'Berita Angkasa' berbentuk rilisan vinyl 7 inch bersama grup musik rock asal Bandung 'Mooner'.

Melihat trend yang bagus pada jalur independen, dewasa ini banyak grup-grup musik Indonesia berlomba membuat karya musik, mengungkapkan ekspresi dan gagasan mereka melalui lagu, serta menyebarkan karya mereka kepada publik. Tidak hanya bersaing melalui karya musik, grup-grup musik juga berlomba dalam pengerjaan materi grafis. Peran desain grafis begitu penting dalam membentuk citra atau tampilan visual serta identitas dari karya musik, khususnya sebuah album musik. Turunan grafis seperti warna, ilustrasi, tipografi dan layout, dirancang sedemikian rupa guna menciptakan citra tersendiri atau merepresentasikan karya album musik yang dibuat. Keberadaan desain grafis pada sebuah karya musik juga merupakan sebuah *value* tersendiri sebagai media pendukung promosi dari sebuah album musik. Hal itu kerap kali diterapkan dalam beberapa media promosi album musik, seperti cover album, label vinyl, label CD, poster, kaos, bahkan *ambience media* pada ruang publik.

Grup musik Kelompok Penerbang Roket di penghujung tahun 2017 lalu melakukan rekaman di studio rekaman milik Musica Studio (Jakarta

Selatan) guna mempersiapkan materi album baru di tahun 2018. Jaya Roxx atau lebih dikenal dengan panggilan 'Abah' dipercaya memproduksi rekaman mini album yang berjudul *Galaksi Palapa* tersebut. *Galaksi Palapa* merupakan mini album yang terdiri dari lima lagu. Secara keseluruhan, dari tema yang diangkat pada mini album terbaru Kelompok Penerbang Roket kali ini merupakan cerita *science-fiction* yang diimajinasikan para personel KPR. Sinopsis dari mini album ini menceritakan tentang misi mencari tempat tinggal baru yang dijalankan oleh tiga orang dari bumi. Sebagai tempat tinggal, bumi dirasa sudah tidak waras untuk dihuni, manusia saling perang ego, saling menjatuhkan serta alam sudah tidak bersahabat karena ulah manusia sendiri. Viki (Drummer) menjelaskan, "pada karya musik terbaru kali ini KPR menyuguhkan musikalitas tinggi yang berbeda dari karya-karya sebelumnya, instrumen musik dengan vokal memiliki persentase 80% berbanding 20%".

Dunia musik Indonesia di tahun 2018, khususnya musik rock, akan diwarnai dengan grup-grup musik yang akan merilis album baru mereka. Terlihat di media sosial, beberapa grup musik seperti grup musik cadas Seringai mulai mempublikasikan materi-materi album baru mereka dalam bentuk vlog. Kemudian diikuti The Sigit yang juga mengumumkan akan merilis album di tahun 2018. Diikuti oleh grup musik *psychedelic rock* asal Bandung, Sigmun, yang akhir tahun lalu juga mempublikasikan proses rekaman mereka di media sosial, kemudian mereka juga merilis single berjudul "Behelit" saat bertepatan dengan fenomena langka '*Super Blue Blood Moon*'. Melihat banyak grup musik rock yang akan merilis album baru mereka di tahun 2018, hal tersebut merupakan momen yang bagus untuk perkembangan musik rock Indonesia. Akan tetapi, momen ini juga sekaligus menjadi persaingan tersendiri bagi para grup musik rock tidak terkecuali Kelompok Penerbang Roket.

Sebagai grup musik rock yang juga akan merilis album di tahun 2018, grup musik Kelompok Penerbang Roket tentunya juga akan ikut meramaikan persaingan musik rock di Indonesia, secara lirik, musikalitas, identitas bahkan visual. Album *Galaksi Palapa* yang sudah melalui rekaman di Musica Studio

dengan kualitas studio rekaman berstandar internasional, serta menunjuk 'Abah' Jaya Roxx sebagai produser yang kompeten dalam bidang sound, menjadikan album ini spesial dari segi materi audio. Apabila aspek-aspek lain seperti aspek visual dan promosi tidak berbanding lurus dengan kualitas materi audio merupakan hal yang sangat disayangkan. Sebagai contoh adalah sampul album, aspek yang pertama kali bersinggungan dengan indera penglihatan. Sampul album memiliki peran di dalam memberi pesan, kesan serta citra. Selain itu, album *GalaksiPalapa* yang mengusung tema *science-fiction*, menjadi tantangan tersendiri bagi Kelompok Penerbang Roket untuk menyampaikan isi, makna, pesan serta esensi dari album tersebut kepada para pendengarmusik, khususnya pendengar musik rock.

Berangkat dari permasalahan diatas, serta persaingan musik rock yang ketat, maka dari itu akan dilakukan perancangan komunikasi visual mini album *GalaksiPalapa* grup musik rock Kelompok Penerbang Roket sebagai salah satu upaya menyampaikan isi pesan mini album serta promosi kepada penikmat musik khususnya musik rock. Contoh kasus pada album terbaru grup musik Kelompok Penerbang Roket adalah bagaimana merancang komunikasi visual pada mini album *GalaksiPalapa* yang mengusung tema *science-fiction*. Sehingga, isi, makna, pesan, identitas serta esensi dari album tersebut dapat tersampaikan kepada para pendengar musik rock melalui media visual.

Elemen visual merupakan elemen yang penting pada sebuah album musik. Sebagai contoh adalah sampul album, elemen-elemen visual yang ada pada sampul seperti ilustrasi, fotografi, tipografi, logo serta layout yang dirancang sedemikian rupa akan memberikan identitas tersendiri dan turut serta menyampaikan pesan atau makna yang ada pada album tersebut. Sampul album berperan sebagai elemen yang pertama kali dilihat sebagai media menyampaikan pesan dari album. Terlepas dari fungsi komunikasi, sampul album yang dirancang dengan matang dan mengandung unsur estetik juga merupakan alasan tersendiri bagi penikmat musik untuk mengoleksi album musik tersebut. Tidak sedikit grup musik yang melahirkan sampul album menjadi sesuatu yang ikonik, diingat audiens, mendapat apresiasi dan

menjadi sebuah grafis yang populer. Sebagai contoh sampul album *Nevermind* oleh Nirvana, grafis pada album *Unknown Pleasure* milik Joy Division, grafis pada album *The Dark Side of the Moon* Pink Floyd, empat buah simbol pada album milik Led Zeppelin, atau karya-karya ilustrasi *science-fiction* Roger Dean pada album milik grup musik YES.

Perancangan komunikasi visual album *GalaksiPalapa* grup musik rock Kelompok Penerbang Roket kali ini, selain sebagai salah satu upaya membentuk identitas dan promosi, diharapkan, isi, makna, pesan serta esensi dari album tersebut dapat tersampaikan kepada penikmat musik, khususnya penikmat musik rock. Selain itu, dengan dilakukannya perancangan, aspek visual yang ada pada mini album *GalaksiPalapa* memiliki nilai estetis, ikonik, serta diharapkan memiliki tingkat reminding (diingat audiens). Sehingga, mini album *GalaksiPalapa* mampu memberikan daya tarik kepada para penikmat musik sebagai rilisan fisik yang *collectable*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komunikasi visual mini album *Galaksi Palapa* yang memiliki tema *science-fiction* serta nuansa musik *psychedelic*?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang komunikasi visual untuk menyampaikan isi pesan dari mini album *Galaksi Palapa*. Selain itu, perancangan ini juga bertujuan untuk menciptakan identitas mini album *Galaksi Palapa* sebagai mini album yang mengusung tema *science-fiction* serta mini album dengan nuansa musik *psychedelic*.

D. Batasan Perancangan

Perancangan hanya dibatasi pada media promosi *conventional* dan *unconventional* mini album *Galaksi Palapa* serta media pendukungnya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi sarana referensi tentang perancangan grafis album grup musik.
 - b. Menambah khasanah informasi serta visual tentang musik rock.
2. Bagi Masyarakat (Skena Musik Indie)
 - a. Menumbuhkan rasa semangat memiliki terhadap musik rock Indonesia.
 - b. Hasil perancangan dapat menjadi dokumentasi perkembangan musik rock di Indonesia.
 3. Bagi Instansi Akademik

Menambah koleksi referensi proses penelitian dan perancangan album musik, khususnya musik rock.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Studi Literatur

Pengumpulan data tertulis berupa literatur yang bersumber dari referensi tentang teori desain komunikasi visual, penelitian tentang musik rock, serta berbagai jenis dokumen lainnya seperti berita, majalah dan artikel yang membahas tentang musik rock. Studi literatur juga dapat diperoleh melalui data elektronik seperti *website* dan peranti lunak lainnya.
 - b. Dokumentasi

Pengumpulan data hasil dokumentasi beberapa sampul album untuk menjadi bahan referensi studi visual.
 - c. Wawancara

Pengumpulan data dari narasumber yang berkaitan untuk mendapatkan *insight*, seperti personil Kelompok penerbang Roket, musisi, desainer sampul album dan tokoh musik di Indonesia.
2. Metode Analisis Data
 - a. Metode Analisis 5W + 1 H

Semua data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan pola perancangan sebagai berikut:

- 1) What
Apa yang akan dirancang? Perancangan komunikasi visual mini album *GalaksiPalapa* grup musik Kelompok Penerbang Roket.
- 2) Who
Siapa target audiens dari perancangan? Masyarakat Indonesia pendengar musik dengan usia 17-35 tahun.
- 3) When
Serangkain kegiatan komunikasi visual akan dilakukan pada bulan Oktober tahun 2018 hingga bulan Januari tahun 2019.
- 4) Where
Dimana perancangan mini album ini dipublikasikan dan didistribusikan agar bisa sampai ke target audiens? Perancangan akan dipublikasikan melalui beberapa media seperti media promosi konvensional, *unconventional* dan media sosial.
- 5) Why
Mengapa perancangan ini dilakukan? Sebagai salah satu upaya membentuk identitas dan promosi mini album *GalaksiPalapa* yang mengusung tema *science-fiction* agar isi, pesan dan makna dari mini album tersebut dapat tersampaikan kepada audiens.
- 6) How
Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan? Sebagai disiplin ilmu, desain komunikasi visual berperan sebagai *problem solver* yang dapat mengkomunikasikan isi, makna dan pesan yang ada pada mini album *GalaksiPalapa* yang diwujudkan melalui karya visual.

G. Sistematika Perancangan

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan

- D. Batasan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Studi Literatur

1. Desain Komunikasi Visual
2. Promosi
3. Public Relations
4. Story Telling
5. Brand
6. Branding
7. Media
8. Integrated Marketing Communications (IMC)
9. Promosi Musik
10. Science-Fiction

B. Data Perusahaan

1. Kelompok Penerbang Roket
2. Data Produk
 - a. Galaksi Palapa
 - b. Spesifik Produk
 - 1) Ekspedisi 69
 - 2) Dusta
 - 3) Berita Angkasa
 - 4) Alfa Omega
 - 5) Ironi

C. Analisis

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Kreatif
- B. Strategi Kreatif
- C. Program Kreatif
- D. Konsep Kreatif
- E. Konsep Media
- F. Program Media
- G. Biaya Kreatif

BAB IV

VISUALISASI

- A. Penjaringan Ide
- B. Sketsa
- C. Final Desain

BAB V

PENUTUP

- 1. Kesimpulan
- 2. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



H. Skema Perancangan

