

**JURNAL TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MINI ALBUM GALAKSI PALAPA GRUP MUSIK  
KELOMPOK PENERBANG ROKET**



**Agung Budi Santoso  
1310063124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

Tugas Akhir Desain berjudul:

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MINI ALBUM GALAKSI PALAPA GRUP MUSIK KELOMPOK PENERBANG ROKET** diajukan oleh Agung Budi Santoso, NIM 1310063124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina. Tugas Akhir pada tanggal 8 Februari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1  
Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP.19720909 200812 1 001

## ABSTRAK

### **Perancangan Komunikasi Visual Mini Album Galaksi Palapa Grup Musik Kelompok Penerbang Raket oleh Agung Budi Santoso**

'Kelompok Penerbang Raket' adalah grup musik trio asal Jakarta yang mengusung aliran full hard rock. Jenis musik yang dimainkan oleh 'Kelompok Penerbang Raket' terinspirasi dari beberapa grup musik Indonesia tahun 70-an seperti Duo Kribo, Panbers dan AKA (Apotik Kali Asih). Berhasil menarik perhatian industri musik Indonesia melalui album debut pertama mereka '*Teriakan Bocah*' di tahun 2015, Kelompok Penerbang Raket pada tahun 2018 meluncurkan mini album konsep berjudul '*Galaksi Palapa*' yang mengusung tema *science-fiction* dengan nuansa musik beraliran *psychedelic rock*. Sebagai sesuatu hal yang baru bagi Kelompok Penerbang Raket memainkan musik dengan nuansa *psychedelic* serta konsep dari mini album '*Galaksi Palapa*' yang memiliki tema *science fiction*, maka dibutuhkan sebuah perancangan komunikasi visual untuk dapat membantu menyampaikan pesan dari komunikasi verbal mini album '*Galaksi Palapa*'.

Upaya komunikasi visual yang dilakukan untuk dapat membantu menyampaikan tema *science-fiction* Galaksi Palapa adalah melalui sebuah bentuk komunikasi visual dengan pendekatan ilustrasi. Jenis pendekatan tersebut dipilih karena ilustrasi memiliki fungsi untuk mampu mengkomunikasikan dan mendeskripsikan pesan atau cerita yang bersifat fiktif dan imajinatif. Teknik ilustrasi digunakan sebagai penterjemah pesan verbal dari Galaksi Palapa menjadi pesan verbal yang disampaikan melalui beberapa bentuk media serta strategi media. Melalui upaya tersebut, diharapkan perancangan ini mampu untuk menyampaikan tentang isi, pesan serta tema *science-fiction* dan *psychedelic rock* dari mini album '*Galaksi Palapa*'.

Kata Kunci: Mini Album '*Galaksi Palapa*', Ilustrasi, Rock.

**ABSTRACT**  
**Visual Communication Design of Galaksi Palapa Mini Albu**  
**by Kelompok Penerbang Raket**  
**by Agung Budi Santoso**

*'Kelompok Penerbang Raket (English: The Rocket Aviator Group)' is a trio music group from Jakarta with full hard rock style. The type of music played by 'Kelompok Penerbang Raket' is inspired by several Indonesian music groups in the 70s such as the Kribo Duo, Panbers and AKA (Kali Asih Pharmacy). Successfully attracting the attention of the Indonesian music industry through their first debut album 'Scream Boy' in 2015, in 2018 the Rocket Aviation Group launched a concept mini album entitled 'Galaksi Palapa (English: Palapa Galaxy)' which carries the science-fiction theme with a psychedelic rock feel. As Kelompok Penerbang Raket is doing something new with playing music with psychedelic nuances and the concept of the mini album 'Galaksi Palapa', which has the theme of science fiction, it requires a visual communication design to help convey messages from the 'Palapa Galaxy' mini album.*

*The visual communication effort taken to help convey the science-fiction theme of the 'Galaksi Palapa' is done through a form of visual communication with an illustrative approach. This type of approach was chosen because the illustration has a function to be able to communicate and describe messages or stories that are fictional and imaginative. Illustration techniques are used as translators of verbal messages from the 'Galaksi Palapa' into verbal messages delivered through several forms of media and media strategies.*

*Through these efforts, it is hoped that this visual communication design will be able to convey its audience about the contents, messages and science-fiction, and psychedelic rock themes from the 'Galaksi Palapa' mini album.*

**Keywords:** Mini Album 'Galaksi Palapa', Illustration, Rock.

## A. Pendahuluan

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 *psychedelicrock* 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 *GalaksiPalapa* 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 pendengar musik, khususnya pendengar musik rock.

Berangkat dari permasalahan di atas, 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 estetis 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 Pleasures* 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

Menjadi sarana referensi tentang perancangan grafis album musik, menambah khasanah informasi serta visual tentang musik rock, serta dapat menjadi dokumentasi perkembangan musik rock di Indonesia.

## 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

Serangkaian 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. Identifikasi dan Analisis Data

### 1. Desain Komunikasi Visual

Desain adalah pemecahan masalah dalam konteks teknologi dan estetika (Buku pedoman Pendidikan Seni Rupa dan Desain ITB). Mengutip pengertian desain menurut Archer di dalam buku Pengantar Metode Penelitian Rupa (Sachari, 2005:5), desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas. Dari beberapa pengertian tentang desain tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa desain adalah sebuah proses pemecahan masalah. Rene Arthur di dalam buku Desain grafis menguraikan, komunikasi visual adalah suatu proses penyampaian pesan dengan tujuan tertentu melalui media visual. Oleh karena itu, desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai kegiatan pemecahan masalah dalam konteks komunikasi, yang diwujudkan melalui karya visual. Menurut Tinarbuko (2015:5), desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, dibuat kesimpulan bahwa desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu tentang proses pemecahan masalah dalam konteks komunikasi, diwujudkan melalui elemen-elemen visual yang dikelola menjadi sebuah karya visual. Karya desain komunikasi visual berperan dalam menyampaikan sebuah solusi komunikasi. Solusi komunikasi tersebut kemudian disampaikan melalui media visual yang terdiri dari beberapa elemen seperti, ilustrasi, tipografi, *layout*, dan warna, yang dikelola sedemikian rupa guna menjadi sebuah pesan yang akan menjawab sebuah permasalahan komunikasi visual.

## 2. Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual

- a. Tipografi
- b. Warna
- c. Layout
- d. Logo
- e. Ilustrasi

## 3. *The New Era of Public Relation*

Praktisi PR Nita Kartikasari (2017:2) di dalam buku *Viral* menguraikan, “*old public relation is expired.*” Pernyataan tersebut dilihat berdasarkan realita aktivitas PR di Indonesia saat ini yang masih banyak menitikberatkan kegiatan PR pada aktivitas *press conference* dan dipandang sebagai strategi yang harus dilakukan. *Press conference* memang merupakan salah satu dari eksekusi dari suatu strategi PR yang diperlukan. Akan tetapi, apabila *press conference* tidak dikemas dengan kreatif, dimodifikasi dan dinovasi, kegiatan *press conference* sudah tidak memadai karena banyak aspek yang telah berubah. Berdasarkan fakta-fakta yang diamati oleh Nita Kartikasari, praktisi PR sudah seharusnya beranjak dari pandangan strategi PR lama, terlebih hanya mengandalkan sebuah *press conference* tanpa kreativitas dan inovasi sebagai sebuah strategi. Para praktisi PR sudah seyogyanya mengetahui dasar-dasar PR era baru dan menyusun strategi-strategi kreatif serta inovatif untuk dapat mengikuti setiap perubahan.

## 4. *Integrated Marketing Communication (IMC)*

*Integrated Marketing Communication (IMC)*, atau secara arti bahasa Indonesia adalah komunikasi pemasaran Terpadu. Morissan (2010: 5) menjelaskan, IMC merupakan upaya untuk menjadikan seluruh kegiatan pemasaran dan promosi perusahaan dapat menciptakan citra yang bersifat konsisten bagi konsumen. Diuraikan pula di dalam buku Morissan (2010: 8), Asosiasi Biro Iklan Amerika mendefinisikan IMC sebagai suatu perencanaan komunikasi pemasaran yang mengakui nilai tambah dari satu rencana komprehensif yang mengevaluasi peran strategis

dari berbagai disiplin komunikasi seperti, iklan umum, respon langsung, promosi penjualan, dan humas. Berbagai disiplin tersebut digabungkan guna memberikan kejelasan, konsistensi, serta dampak komunikasi yang maksimal.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa IMC adalah kegiatan pemasaran yang dilakukan melalui berbagai macam upaya, lintas disiplin serta elemen promosi, guna mendapatkan kombinasi yang tepat untuk suatu kegiatan pemasaran. Program IMC akan berhasil jika suatu perusahaan mampu menggabungkan instrumen dan teknik promosi yang ada, menentukan peran penggunaan seta melakukan koordinasi masing-masing instrumen dan teknik promosi dengan baik. Oleh karena itu, suatu perusahaan perlu mamahami peran promosi dalam program pemasaran dengan baik.

#### 5. Promosi Musik

Dewasa ini, baik di Indonesia maupun dunia, banyak grup musik yang menggunakan artwork sebagai kebutuhan promosi. *Artwork* diterapkan pada media-media promosi musik seperti *cover* album, poster, serta *merchandise* dengan berbagai teknis grafis. Bagi beberapa grup musik ada yang menggunakan teknik fotografi, tipografi, kolase dan ilustrasi, yang dijadikan *cover* album sesuai dengan genre masing-masing. Misalnya, bagi sebagian grup musik rock menggunakan teknik ilustrasi sebagai *cover* album sebagai representasi album musik mereka. Rekti Yoewono personel 'The Sigit' dan 'Mooner' (Musisi/Illustrator) menjelaskan, sebuah artwork album musik hendaknya selaras dengan materi musik, pertama kali audiens mengenal sebuah grup musik atau album musik melalui media tradisional yaitu *cover* album. Rekti menyebutkan "*Sewajarnya, musik yang menyampaikan tentang kekesalan tidak disampaikan melalui gambar kupu-kupu, lagu yang menggambarkan kesedihan sewajarnya tidak menghadirkan visual yang bernuansa senang, semuanya berangkat dari representasi visual*".

## H. Data Produk

### 1. Galaksi Palapa

#### a. Sinopsis

Penggagas cerita Galaksi Palapa, John Paul Patton 'Coki' menjelaskan tentang cerita Galaksi Palapa yang bercerita tentang sekelompok manusia yang menjalani kehidupan penuh dengan kegelisahan. Keadaan bumi dianggap sudah semakin kacau karena ulah dan tindakan manusia yang tidak bertanggung jawab. Saling menjatuhkan, perang ego, merusak alam serta kebohongan sudah menjadi hal yang biasa terlihat. Ada apa dengan dunia kita? Hingga akhirnya sekelompok yang terdiri dari tiga orang tersebut menemukan sebuah prasasti yang konon merupakan peninggalan patih Gajah Mada yang berisi pesan tentang sebuah tempat bernama Galaksi Palapa yang dapat dihuni menggantikan Bumi. Sebagai manusia yang ingin membuat kehidupan lebih baik, mereka memutuskan untuk melakukan ekspedisi pencarian Galaksi Palapa untuk mendapatkan tempat tinggal yang lebih layak untuk dihuni. Proses perjalanan mereka mengalami berbagai macam rintangan seperti harus menghadapi jalur yang penuh dengan asteroid dan makhluk luar angkasa. Hingga pada akhirnya mereka berhasil sampai ke titik koordinat di Galaksi Palapa seperti yang telah tertulis di prasasti.

#### b. Produk

- Jenis Produk:
  - mini album
  - judul '*Galaksi Palapa*'
  - format audio (vinyl 12 inch dan CD)
- Lagu:
  - Ekspedisi 69
  - Dusta
  - Berita Angkasa
  - Alfa Omega

- Ironi

## I. Analisis

### 1. What

Merancang komunikasi visual melalui serangkaian kegiatan promosi mini album Galaksi Palapa grup musik Kelompok Penerbang Roket dalam wujud karya desain komunikasi visual.

### 2. Where

Kegiatan promosi dilaksanakan di Jakarta dan kota-kota besar lainnya di Indonesia. Selain itu, kegiatan promosi juga dilakukan melalui beberapa media promosi konvensional, *unconventional* dan media sosial.

### 3. When

Rangkaian kegiatan komunikasi visual yang dilakukan melalui beberapa jenis media akan dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2018 hingga bulan Januari tahun 2019.

### 4. Who

Pasar atau target audiens dari kegiatan promosi ini adalah masyarakat Indonesia yang terdiri dari pelajar, mahasiswa hingga masyarakat umum.

### 5. Why

Perancangan ini dilakukan dengan tujuan sebagai upaya proses menyampaikan isi pesan dan makna dari mini album Galaksi Palapa melalui serangkaian kegiatan promosi dengan bentuk karya desain komunikasi visual.

### 6. How

Menggunakan strategi komunikasi pemasaran terpadu (IMC) yaitu kegiatan promosi yang menggabungkan beberapa bauran bentuk kegiatan promosi melalui media konvensional, *unconventional*, media sosial serta dalam bentuk special event.

## J. Konsep Kreatif

Perancangan kegiatan promosi yang kreatif dan inovatif dari segi visual dapat menjadi sebuah value tersendiri dan menarik perhatian audiens. Pemilihan media serta bentuk strategi yang tepat merupakan elemen penting agar pesan

dapat tersampaikan dan proses promosi berjalan secara efisien dan efektif. Konsep kreatif pada perancangan ini adalah serangkaian strategi promosi berupa promosi di media sosial, *unconventional media* dan karya media konvensional sebagai rangkaian kegiatan promosi mini album *Galaksi Palapa*. Selain daripada itu, strategi promosi lain yang digunakan adalah *special event* berupa *launching party concert* yang tematik serta rilisan fisik mini album *Galaksi Palapa* dengan kemasan yang menarik.

## K. Strategi Kreatif

### 1. What to Say

Secara garis besar, perancangan ini memiliki tujuan menyampaikan isi pesan dari mini album *Galaksi Palapa* sebagai *value* yang digunakan untuk menciptakan identitas Kelompok Penerbang Roket sebagai grup musik rock yang mengusung tema *sci-fi* melalui serangkaian kegiatan promosi.

### 2. How to Say

Menggunakan strategi komunikasi pemasaran terpadu (IMC) yang memadukan beberapa aspek upaya promosi. Kegiatan tersebut meliputi promosi menggunakan media konvensional, *unconventional media*, media sosial, video lirik serta aktivitas *special event* seperti *launching party concert* sebagai rangkaian kegiatan promosi mini album *Galaksi Palapa* yang diwujudkan melalui karya desain komunikasi visual.

## L. Konsep Media

### 1. Tujuan Media

Tahap menentukan tujuan media bertujuan untuk mengaplikasikan konsep kreatif yang akan dirancang agar dapat disampaikan kepada audiens. Perancangan ini menggunakan beberapa media utama yang saling mendukung serta menggunakan beberapa media pendukung seperti poster, t-shirts, media sosial, mural di ruang publik, *launching party concert*, video lirik serta video klip *live session*.

## 2. Target Audiens

### a. Target Primer

#### 1) Demografis

Remaja, 18-25 tahun.

#### 2) Psikografis

Remaja yang memiliki ketertarikan dengan musik.

#### 3) Geografis

Remaja yang berdomisili di kota-kota besar, khususnya Jakarta.

### b. Target Sekunder

#### 1) Demografis

Dewasa, 25 tahun ke atas

#### 2) Psikografis

Penikmat musik

#### 3) Geografis

Masyarakat yang tinggal selain di kota-kota besar.

## M. Hasil Perancangan

### 1. Media Utama



Gambar 1

Media utama komunikasi visual mini album Galaksi Palapa

## 2. Media Pendukung



Gambar 2  
Media pendukung komunikasi visual mini album Galaksi Palapa

## N. Kesimpulan

Perancangan komunikasi visual mini album ini bertujuan untuk menyampaikan isi pesan dari mini album *Galaksi Palapa* sekaligus sebuah upaya membentuk identitas mini album *Galaksi Palapa* sebagai mini album konsep dengan tema dan cerita *sci-fi* serta memiliki nuansa musik *psychedelic*. Proses perancangan ini diawali dengan mengikuti proses rekaman mini album *Galaksi Palapa* bersama personel Kelompok Penerbang Roket dan tim manajemen Berita Angkasa untuk mencari *insight* serta mendapatkan *first impression* tentang mini album. Hal-hal detail tentang representasi serta cerita dari mini album banyak didapatkan saat melakukan *interview* bersama personel dan tim Berita Angkasa.

Perancangan ini menggunakan teknik Ilustrasi sebagai teknik visualisasi untuk menterjemahkan tema cerita *sci-fi* dari mini album *Galaksi Palapa*. Teknik visualisasi ilustrasi dipilih karena memiliki fungsi yang

mampu menggambarkan sebuah cerita atau pesan verbal yang bersifat fiktif atau imajinatif menjadi sebuah pesan visual. Perancangan kali ini mengoptimalkan fungsi dari ilustrasi sebagai teknik untuk menyampaikan tema sci-fi dan nuansa musik psychedelic yang dibawakan Kelompok Penerbang Roket di mini album *Galaksi Palapa*.

Perancangan komunikasi visual ini memberikan sajian teknik visualisasi ilustrasi yang beragam melalui beberapa bentuk serta strategi media yang juga beragam. Penggunaan teknik ilustrasi di dalam konteks musik atau promosi album merupakan sesuatu hal yang lumrah dilakukan oleh beber. Akan tetapi, pada perancangan ini mencoba untuk lebih mengeksplorasi potensi teknik visualisasi ilustrasi untuk diterapkan pada beberapa macam bentuk dan strategi media. Hal tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan kebutuhan perancangan serta semangat indie yang dimiliki grup musik Kelompok Penerbang Roket dan manajemen Berita Angkasa. Selain itu, teknik visualisasi pada perancangan ini juga didukung teknik yang lain seperti fotografi dan video yang digunakan sebagai paduan dari teknik ilustrasi. Melalui beberapa upaya visualisasi serta paduan bentuk dan strategi media yang telah dilakukan, diharapkan perancangan ini mampu menyampaikan isi pesan mini album *Galaksi Palapa* serta membentuk identitas mini album sebagai karya musik dengan tema *sci-fi* dan bernuansa *psychedelic*.

#### O. Saran

Bentuk praktik strategi dan bentuk media yang dilakukan pada perancangan ini secara keseluruhan merupakan contoh bentuk opsi dan inovasi di dalam melakukan sebuah proses komunikasi visual album musik. Namun, bentuk dan strategi media komunikasi visual yang telah dilakukan pada perancangan ini masih bisa dikembangkan dengan lebih baik dan lebih inovatif seperti komik atau film animasi pendek, namun dengan tetap mempertimbangkan beberapa hal yang menjadi aspek utama seperti dana, jangkauan unsur kebaruan, *attitude* serta semangat independen. Proses perancangan komunikasi visual sebuah album seperti di dalam perancangan

ini dapat dilakukan dengan menggabungkan disiplin ilmu lain sebagai upaya untuk mendukung dan mengoptimalkan sebuah proses komunikasi.

Berdasarkan bentuk upaya yang telah dilakukan, jumlah biaya yang telah dikeluarkan di dalam perancangan ini merupakan jumlah biaya yang besar bagi sebuah grup musik indie. Akan tetapi, upaya yang telah dilakukan tersebut mampu memberikan bukti, bahwa sebagai grup musik atau label indie, jika aspek atau aset yang dimiliki dari sebuah grup musik atau label diupayakan secara efektif, maka hal tersebut akan mampu memberikan bentuk macam peluang keuntungan. Sebagai contoh seperti keuntungan finansial dari penjualan merchandise, keuntungan *adsense* dari media sosial bahkan memberikan peluang untuk membuka kerjasama dengan beberapa brand atau perusahaan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Literatur Buku

Archer, L. B. 1965. *Systematic Method for Designers*. London: The Design Council.

Kartikasari, Nita. 2017. *Viral Gebrakan Kekinian Public Relations di Era Digital*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Morissan, M. A. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana.

Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metode Penelitian Rupa (Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya)*. Jakarta: Erlangga.

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat*. Yogyakarta: CAPS: Yogyakarta.

### Narasumber

Patton, John Paul. 2017. "Interview Galaksi Palapa". Jakarta

Vikranta, I Gede Gusti. 2017. "Interview Galaksi Palapa". Jakarta

Yoewono, Rekti. 2018. "Interview Artwork Cover". Bandung