

## HALAMAN PENGESAHAN

Pengkaryaannya ini diajukan oleh:

Nama : Faza Mahmadah Maha Putri Handayani

NIM : 146010009

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Limited Edition Boxset*

Album “Gemuruh Musik Pertiwi” Komunal

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana (Seni) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.**

## DEWAN PENGUJI

Pembimbing I : Muammar Mochtar S.Sn, M.Ds. \_\_\_\_\_

Pembimbing II : Boy Irwan Budiman, S. Sn. \_\_\_\_\_

Ditetapkan di :

Tanggal :

## KATA PENGANTAR

Rasa syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan YME atas berkah serta karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Limited Edition Boxset* Album “Gemuruh Musik Pertiwi” Komunal” ini. Tugas Akhir ini merupakan sebuah persembahan untuk orang-orang terdekat yang selalu membantu dan memberikan semangat kepada penulis. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak yang selalu bersedia membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini diantaranya:

1. Ayah dan Mama, terimakasih atas doa, semangat, pengorbanan dan tidak hentinya memberikan kepercayaan selama ini.
2. Bapak Amar selaku dosen pembimbing I dan Bapak Boy selaku dosen pembimbing II, yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan semangat kepada penulis.
3. Doddy Hamson dan Kawan Kawan Komunal, yang telah mengizinkan, memudahkan pencarian data dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Semua kerabat-kerabat terdekat penulis yang selalu membantu dan menghibur dalam proses penyusunan dan penelitian tugas akhir ini.

Akhir kata penulis berharap agar tugas akhir ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang berguna bagi pembaca, meskipun masih jauh dari sempurna. Oleh karna ini kritik dan saran yang membangun penulis harapkan agar kemudian dapat berguna bagi kita semua.

**Bandung, Juli 2019**

**Faza Mahmadah**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faza Mahmadah Maha Putri Handayani  
NIM : 146010009  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra  
Jenis Karya : Pengkaryaan

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Fee Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Perancangan *Limited Edition Boxset* Album  
“Gemuruh Musik Pertiwi” Komunal**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak Menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dan bentuk pengkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta, Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung

Pada Tanggal \_\_\_\_\_

Yang menyatakan

\_\_\_\_\_

## ABSTRAK

**Perancangan *Limited Edition Boxset* Album “Gemuruh Musik Pertiwi” Komunal**

Oleh:

**Faza Mahmadah Maha Putri Handayani**

**146010009**

**Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual**

**Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan Bandung.**

Musik *Heavy Metal* yang semakin menjamur di Indonesia membuat *scene heavy metal* menjadi salah satu *scene heavy metal* terbesar oleh dunia. Banyaknya band *heavy metal* yang berada di Indonesia, menjadikan persaingan kasat mata semakin ketat. Grup musik harus memiliki *engagement* yang tinggi terhadap fansnya untuk bertahan. Fans musik *heavy metal* ternilai loyal terhadap grup musik idolanya. Hal tersebut menjadi kekuatan para musisi *heavy metal*, akan tetapi, pemeliharaan eksistensi grup musik harus tetap diperhatikan. Komunal satu salah band *heavy metal* asal Bandung sudah 10 tahun berkecimpung dalam *scene heavy metal*. Komunal sudah merilis 3 album yaitu Panorama (2004), Hitam Semesta (2008) dan terakhir Gemuruh Musik Pertiwi (2012). Selepas dari itu, dimulai dari tahun 2017, dapat disimpulkan angka-angka jumlah jadwal manggung Komunal belum mampu mencapai hitungan rata-rata panggung Komunal semenjak lahirnya Gemuruh Musik Pertiwi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui cara yang paling efektif agar Komunal dapat bertahan dalam *scene underground* yang semakin ketat persaingan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, kuesioner dan studi literatur untuk mengumpulkan data. Berdasarkan data yang didapat, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa solusi dari permasalahan ini adalah perancangan visual berbentuk *Limited Edition Boxset* Gemuruh Musik Pertiwi dengan menargetkan Kawan Kawan Komunal (KKK), penikmat musik *Heavy Metal* dan kolektor musik. Dalam perancangan *Boxset* ini, akan ditampilkan ilustrasi-ilustrasi dengan pendekatan visual yang diambil dari Komunal itu sendiri, target audiens dan juga gambaran *Heavy Metal* secara umum.. Perancangan ini mengajak target untuk mengenal Komunal dan *movement* yang ingin mereka sampaikan melalui lagu-lagu Komunal. Permasalahan industri ini merupakan permasalahan yang luas dan melibatkan berbagai macam faktor, sehingga masih memungkinkan untuk diadakannya penelitian menggunakan pendekatan analisa yang berbeda.

Kata kunci: *Heavy Metal*, *Limited Edition Boxset*, Komunal, Gagak Hitam.

## **ABSTRACT**

### **Designing Komunal “Gemuruh Musik Pertiwi” Album Limited Edition Boxset**

By:

**Faza Mahmadah Maha Putri Handayani  
146010009**

**Final Project of Visual Communication Design  
Faculty of Arts and Literature Pasundan University Bandung**

Heavy Metal music that grows super fast in Indonesia makes Indonesia's heavy metal scene being one of the biggest heavy metal scenes in the world. The large number of heavy metal music groups in Indonesia, makes a visible competition increasingly tight. The band must have a strong engagement with their fans to survive. Fans of heavy metal music are knowns loyal to their idol band. This became the strength of heavy metal musicians, however, the maintenance of the existence of the band must be kept in mind. Komunal, one of heavy metal music group from Bandung, has been involved in the heavy metal scene for 10 years. Komunal has released 3 albums named Panorama (2004), Hitam Semesta (2008) and the lastest one is Gemuruh Musik Pertiwi (2012). After that, starting from 2017, it can be concluded that the numbers of Komunal's gig schedule have not been able to reach the count of the Komunal's performances since the released of Gemuruh Musik Pertiwi. This research is conducts with the aim to find out the most effective way so that Komunal can survive in the increasingly fiece underground scene competition. This study uses interviews, observation, questionnaires and literature studies as the methods to collecting datas. Based on the data collected, the writer can draw the conclusion that the solution of this problem is a visual design in the form of limited edition boxset “Gemuruh Musik Pertiwi” by targeting Kawan Kawan Komunal (KKK). In this boxset, the illustrations that will be displayed are the visual approach taken from Komunal itself, target audience and also the Heavy Metal images in general. Dark tones and also hatching drawing technique are also taken from the visual reference the writer uses. The design gets the target to know Komunal's movements the want to convey through Komunal's songs. The music industrial problem is a large problem and involves a variety of factors, making it still possible to conduct research using a different analysis approach.

Keywords: Heavy Metal, Limited Edition Boxset, Komunal, Black Crow.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>14</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	14
1.2 Identifikasi Masalah.....	16
1.3 Rumusan Masalah.....	17
1.4 Batasan Masalah.....	17
1.5 Maksud dan Tujuan.....	17
1.6 Kerangka Penulisan.....	18
1.6.1 <i>Mind Mapping</i> .....	18
1.7 Metode Penelitian.....	19
1.8 Sistematika Penulisan.....	20
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>21</b>
2.1 <i>Boxset</i> .....	21
2.1.1 <i>Boxset</i> dalam Musik Indie.....	21
2.2 Musik Indie.....	22
2.2.1 Perbedaan band Indie dan Non-Indie/ Label.....	23
2.3 Musik <i>Underground</i> .....	23
2.3.1 Genre Musik.....	24

2.3.2	<i>Heavy Metal</i> .....	24
2.4	Musik Industri <i>Underground</i> .....	25
2.4.1	<i>Merchandise</i> .....	26
2.4.2	Album.....	26
2.5	<i>Visual Book</i> .....	27
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	27
2.6.1	Komunikasi Visual.....	28
2.6.2	Unsur-unsur Visual.....	28
2.6.3	Tipografi.....	29
2.7	Ilustrasi.....	30
<b>BAB III ANALISIS TARGET.....</b>		<b>32</b>
3.1	Analisa.....	32
3.1.1	Analisa 5W+2H.....	32
3.2	Komunal.....	33
3.3	Wawancara.....	34
3.3.1	Wawancara Bersama Target <i>Audience</i> .....	34
3.3.2	Wawancara Bersama Komunal.....	34
3.4	Kuesioner.....	35
3.5	Target <i>Audience</i> .....	38
3.5.1	Target Primer.....	38
3.5.2	Target Sekunder.....	39
3.6	Masalah.....	39
3.6.1	Solusi.....	39
3.7	Proses Penelitian.....	41
3.7.1	<i>Consumer Journey</i> .....	41
3.7.2	Refrensi Visual.....	43
3.7.3	Refrensi Media.....	44
3.8	<i>Consumer Insight</i> .....	44
3.8.1	<i>What to Say</i> .....	45

<b>BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....</b>	<b>45</b>
4.1    Konsep Komunikasi.....	45
4.1.1    Konsep Pesan.....	45
4.2    Strategi Kreatif.....	46
4.2.1    Visual.....	46
4.2.2    Verbal.....	46
4.3 <i>Creative Brief</i> .....	46
4.4    Konsep Media.....	50
4.4.1    Media Utama.....	50
4.5    Visualisasi.....	51
4.5.1    Konsep Perancangan Visual.....	51
4.5.2    Sumber dan Refrensi.....	52
4.6    Visual.....	52
4.6.1    Logo.....	53
4.6.2    Gaya Visual.....	54
4.6.2.1    Pertiwi.....	54
4.6.2.2    Burung Gagak.....	55
4.6.2.3    Gaya Gambar.....	56
4.6.2.4    Tone Warna.....	57
4.6.2.5    Tipografi.....	58
4.6.3 <i>Boxset</i> .....	61
4.6.3.1    Isi <i>Boxset</i> .....	62
<b>BAB V PENUTUPAN.....</b>	<b>63</b>
5.1    Kesimpulan.....	63
5.2    Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>	<b>64</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	<i>Mindmap</i> .....	18
Gambar 2.1	<i>Boxset</i> .....	21
Gambar 3.1	Hasil Kuesioner 1.....	35
Gambar 3.2	Hasil Kuesioner 2.....	36
Gambar 3.3	<i>Consumer Journey 1</i> .....	39
Gambar 3.4	<i>Consumer Journey 2</i> .....	40
Gambar 3.5	<i>Heavy Metal</i> .....	41
Gambar 3.6	Refrensi Media.....	42
Gambar 4.1	Logo Gemuruh Musik Pertiwi.....	47
Gambar 4.2	<i>Heavy Metal</i> .....	52
Gambar 4.3	Proses Visual Gemuruh Musik Pertiwi.....	53
Gambar 4.4	Refrensi Visual <i>Heavy Metal</i> Pertiwi.....	54
Gambar 4.5	Gagak Komunal.....	55
Gambar 4.6	Refrensi Gaya Gambar.....	56
Gambar 4.7	Warna <i>Merchandise Heavy Metal</i> .....	57
Gambar 4.8	Font Seagram TFB Regular.....	58
Gambar 4.9	Aplikasi Font pada Gemuruh Musik Pertiwi.....	58
Gambar 4.10	Logo Komunal <i>Outline</i> .....	59
Gambar 4.11	Logo Komunal dengan Warna yang di Dapat.....	59
Gambar 4.12	Rancangan <i>Boxset</i> Gemuruh Musik Pertiwi.....	61
Gambar 4.13	Isi <i>Boxset</i> .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Musik Indie dengan Non-Indie/ <i>Label</i> .....	23
-----------	--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentas Wawancara
- Lampiran 2 Pertanyaan Kuesioner
- Lampiran 3 Hasil Kuesioner
- Lampiran 4 Grafik Hasil Kuesioner
- Lampiran 5 *KWHL Summary*
- Lampiran 6 *Mind Mapping*
- Lampiran 7 Alternatif Varian Perancangan Media Visual