

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Pada zaman modern seperti ini bidang teknologi informasi berkembang cukup pesat mengakibatkan beberapa perubahan dalam gaya hidup manusia. Salah satu contohnya yaitu cara mendengarkan musik di era modern seperti ini mengalami perubahan yang signifikan. Pada generasi digital seperti ini lebih memilih mendengarkan musik secara *online* ketimbang dengan *offline* ditambah dengan pada pertengahan tahun 2019 sampai saat ini dunia dikejutkan dengan adanya fenomena wabah virus yaitu Covid-19, yang membuat atau membatasi pergerakan manusia, dan pada masa kini segala sesuatu yang memungkinkan dituntut menjadi *online*. Survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mendapatkan data bahwa 35,5% atau sekitar 46,9 juta jiwa dari populasi pengguna internet di Indonesia mendengarkan musik secara *online* (APJII,2016). Sebagai sebuah aplikasi musik, Spotify menjadikan salah satu pemimpin global terdepan dalam hal *platform musik streaming*. Hal ini didapatkan dari data di situs Spotify.com saat ini jumlah pengguna mencapai 158 juta pelanggan yang terdaftar pada bulan Maret 2021. Juga berdasarkan informasi yang dirilis oleh AdWeek, sekitar 72% dari pengguna Spotify adalah generasi milenial. *platform* musik tentunya tidak hanya Spotify melainkan ada beberapa *platform* musik yang cukup banyak didengar seperti Apple Music, Deezer musik yang memiliki 73 lagu dalam aplikasi musik tersebut, dan Youtube.

Grup musik adalah kumpulan dari beberapa orang yang memiliki hobi yang sama dan mendirikan sebuah grup musik atau *band*, dari sebuah grup musik inilah kemudian hadir beberapa aliran musik seperti Rock, Pop, Jazz, dan *Pop punk*. *Pop punk* secara umum adalah salah satu dari aliran musik rock tetapi menggabungkan antara tekstur cepat dari genre *pop rock* dengan melodi dan progresi akord dari aliran musik power pop, lalu hadirlah aliran musik *pop punk* yang pada dasarnya aliran musik ini sama-sama aliran musik yang memiliki tempo musik yang cepat. Aliran musik ini pertama kali dikenalkan oleh band Green Day, Blink-182, ciri khas dari aliran musik ini lebih mengutamakan emosional, energik dan emosi juga

lirik curhat dari lagunya. Seperti Rocket Husky yang beraliran musik *pop punk*, dan karya yang dihasilkan juga berlisik curhatan.

Sebuah grup musik bernama Rocket Husky berasal dari Bandung pada tahun 2013, ide ini muncul ketika dua orang remaja yang bernama Vicky dan Rafly memiliki hobi yang sama berupa bermain alat musik, Vicky dan Rafly mencoba menuangkannya dalam sebuah karya. Rocket Husky adalah salah satu grup musik yang beraliran musik *pop punk* asal Bandung, pada tahun 2019 sampai 2021 band ini meluncurkan beberapa *single* diantaranya Kiss and Sunset, Point, From Me For Me, grup musik ini membawa kekhasannya tersendiri seperti *vocal* dari vokalis band Rocket Husky yang bernama Ipong suaranya sangat khas sehingga memberikan karakter pada *vocal*, Ipong memiliki karakter suara yang bpower dan *range vocal* tinggi, selain itu karya musik yang dihasilkan berisi kisah nyata dan pengalaman percintaan salah satu personil yang bernama Vicky, seperti lagu Kiss and Sunset adalah proses percintaannya Vicky dengan kekasihnya, kemudian lagu Point terinspirasi dari kandasnya cinta yang dialami Vicky pada bulan desember, kemudian ada lagu For Me From Me yang berisi kilas balik kisah cinta pahit yang dialami Vicky. Meskipun lagu-lagu yang meluncurkan bertempo cepat namun tidak membuat pendengar merasa rumit saat mendengarkan lagunya, juga alunan yang dimainkan tidak membuat pusing meskipun tidak semua orang menyukainya. Rocket Husky untuk saat ini tergolong unik, karena menghadirkan sesuatu yang sudah ada namun dikemas dengan *inovasi* yang baru. Grup musik ini juga sudah berdiri cukup lama meskipun belum tergabung pada label manapun.

Promosi merupakan elemen bauran pemasaran yang berfokus untuk upaya informasi, membujuk dan meningkatkan kembali konsumen akan dan produk sebuah perusahaan (Tjiptono, 2015, h.387). Media promosi yang dilakukan oleh grup musik Rocket Husky masih tergolong sedikit dan terbatas, Rocket Husky kerap mempromosikan karyanya melalui poster digital hanya sekali saja saat peluncuran *single* terbarunya. Grup musik ini memanfaatkan teman, saudara dan orang terdekatnya untuk turut mengunggah atau mengiklankan karya terbarunya pada media sosial pribadi. Segmentasi usia yang dijadikan sebagai target *audience*

grup musik ini adalah remaja hingga dewasa dengan rentan umur 17-27 tahun, yang didapatkan dari hasil wawancara pada salah satu personil yaitu Vicky.

Rocket Husky kurang aktif dalam mempromosikan karyanya sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui karya musik dan band Rocket Husky itu sendiri, seperti dari data yang telah penulis dapatkan dari hasil *kuesioner* sebanyak 56,5% responden menjawab bahwa tidak mengetahui band Rocket Husky. Dari paparan diatas grup musik Rocket Husky kurang mempromosikan karyanya, oleh sebab itu penulis ingin mencoba untuk mengenalkan kembali karya-karya yang dihasilkan Rocket Husky kepada masyarakat yang luas khususnya di Indonesia.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Sebagaimana yang telah diuraikan dari beberapa hal, maka terdapat beberapa masalah yang dapat dipaparkan, sebagai berikut:

- Rocket Husky adalah grup musik *pop punk* yang turut mewarnai industri permusikan dikota Bandung, namun masih banyak yang belum mengetahui karya-karya Rocket Husky yang tersebar pada beberapa *platform* musik.
- Persaingan grup musik khususnya dikota Bandung ini termasuk sangat pesat, namun media promosi band Rocket Husky masih terbatas.
- Adanya harapan grup musik ini bisa lebih dikenal, namun Rocket Husky kurang mengenalkan karya-karya grup musiknya.

## **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang masalah serta identifikasi masalah seperti di atas, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana mengenalkan kembali karya-karya Rocket Husky yang ada pada *platform* musik kepada masyarakat agar dapat lebih dikenal khalayak masyarakat luas khususnya Indonesia.

#### **I.4. Batasan Masalah**

Perancangan dari masalah ini pastinya mempunyai batasan tempat, waktu serta dari objek atau subjek yang terkait. Batasannya sebagai berikut:

- Grup musik yang akan dijadikan objek perancangan adalah band Rocket Husky yang bergenre *pop punk* berasal dari daerah Bandung.
- Karya poster yang akan dibuat berdasarkan ketiga lagu dari Rocket Husky yang saling berkaitan.

#### **I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

##### **I.5.1. Tujuan Perancangan**

Perancangan media promosi terhadap band Rocket Husky yang bergenre *pop punk*, tentunya mempunyai beberapa tujuan, diantaranya sebagai berikut:

- Mengenalkan karya-karya grup musik Rocket Husky yang memiliki keunikan dan ciri khasnya tersendiri yang tersebar pada beberapa *platform* musik agar karya mereka lebih dikenal.
- Membuat promosi visual yang menarik dan lebih kreatif untuk grup musik.

##### **I.5.2. Manfaat Perancangan**

Hasil dari perancangan, diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi yang bergelut di bidang seni, namun juga untuk umum. Perancangan ini memiliki manfaat diantaranya:

- Perancangan menjadikan referensi atau perangsang ide untuk perancangan yang terkait nantinya.
- Menambah wawasan khalayak tentang grup musik bergenre *pop punk* yang mungkin tidak pernah mereka dengar sebelumnya.
- Mengenalkan kembali karya-karya grup musik Rocket Husky yang tersebar pada beberapa *platform* musik.
- Menjadi pengalaman baru bagi penulis dalam membuat promosi karya dari grup musik Rocket Husky.