

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH ROCKET HUSKY

II.1. Landasan Teori

II.1.1. Musik *Pop Punk*

Musik merupakan sebuah kumpulan dari beberapa nada atau suara yang disusun hingga menjadi sebuah ritme yang memiliki sebuah irama, sedangkan nada itu sendiri dihasilkan dari sebuah alat atau benda yang menghasilkan sebuah suara contohnya yaitu, gitar, drum, piano, biola, bass, suling dan lain lain. Musik itu sendiri adalah sebuah karya cipta seni berupa bunyi atau suara yang berbentuk lagu atau komposisi sebuah nada yang mengungkapkan perasaan dan pemikiran dari penciptanya, melewati beberapa unsur-unsur pokok musik seperti irama, melodi, dan harmoni yang menjadikan satu kesatuan, musik merupakan luapan sebuah ide melalui bunyi yang memiliki unsur-unsur dasar terdiri dari melodi, irama juga harmoni yang ditambahkan unsur pendukung berupa sifat dan warna sebuah bunyi (Soeharto, 1992, h.10).

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 hadir lah 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. Aliran musik *Pop punk* pada masa kini sudah mulai dikenal dan merambat mempengaruhi aliran musik yang ada di Indonesia, ada beberapa band asal Indonesia yang mengangkat aliran musik ini sebagai tema dan karakteristik grup musik, diantaranya adalah: Stand Here Alone, Rosemarey, Rocket Rockers, Pee Wee Gaskins, dan band Rocket Husky.

II.1.2. Platform Musik

Perkembangan zaman pada teknologi kini telah berdampak kepada hampir seluruh aspek kehidupan salah satu contohnya yaitu industri permusikan. Dampak yang dirasakan cukup menggeser pendistribusian sebuah musik yang awalnya media musik berupa media fisik seperti kaset tape atau CD kini bergeser menjadi media digital. Pergeseran dari media fisik menjadi media digital disebabkan oleh modernisasi pada aspek kehidupan manusia masa kini, dampak budaya yang dirasakan masyarakat kini masyarakat cenderung lebih memilih kemudahan dalam mengakses sesuatu. Media digital dalam industri musik dapat berupa sebuah toko musik digital atau lebih dikenal dengan *platform streaming* musik *online* diantaranya seperti: Spotify, Apple Musik, Deezer, Youtube dan Joox. Jenkins dalam Unde (2014, h.189) mengatakan “bukan semata kemajuan teknologi melainkan konferensi yang berbicara mengenai pergeseran budaya ketika konsumen dimungkinkan mengakses informasi dan konten yang sama dalam berbagai *platform* media”.

Pada dasarnya pendistribusian musik melalui *platform* musik di era modern seperti ini sama seperti pendistribusian zaman dahulu yang di mana para grup musik mencari sebuah keuntungan dari menjual hasil karya mereka. 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.

II.1.3. Poster

Poster merupakan media yang diharapkan mampu untuk memotivasi tingkah laku orang yang melihat poster tersebut, poster juga bisa berupa ajakan kepada khalayak. Poster merupakan sebuah media komunikasi yang cukup efektif yang bertujuan menyampaikan pesan singkat, padat, dan impresif karena ukuran yang relatif besar dan terlihat jelas (Kustandi, Sutjipto, 2011, h.50). poster merupakan kombinasi visual dari sebuah rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud menangkap perhatian orang atau khalayak (Sudjana, Rivai, 2005, h.51). Jadi dapat diartikan bahwa poster sebuah kombinasi visual yang berisi gambar dan informasi berupa ajakan, pengumuman atau iklan dengan maksud menarik perhatian khalayak. Poster cukup beragam bentuknya, ditambah pada masa *digital* atau modern seperti ini, poster yang dulunya tercetak kini poster dapat di distribusikan melalui digital agar dapat lebih mengefektifkan waktu, biaya dan tempat saat penyebaran poster tersebut.

Pada *teknologi* yang semakin maju ini banyak yang memanfaatkan pendistribusian poster yang biasanya tercetak kini diubah menjadi poster *digital*, lantaran mengikuti gaya hidup masyarakat modern seperti ini yang ingin mendapatkan segala sesuatu atau mengakses sesuatu dengan instan dan mudah. Pada masa kini fenomena yang didapatkan yaitu banyak poster digital yang didistribusikan pada sosial media seperti Instagram, Facebook, Whatsapp dan masih banyak lagi, tentunya poster tersebut disebar pada salah satu media sosial bukan berarti mereka tidak memiliki target *audience*, justru dengan pemilihan media sosial tertentu dapat menyasar tujuan khalayak sasaran. Seperti dilansir pada Detik.com pengguna Instagram tahun 2021 di Indonesia mencapai 85 juta jiwa, dan *profit advertising audience* di usia 18-34 tahun untuk laki-laki mencapai 35,2%, sedangkan perempuan mencapai 29,6%.

II.1.4. Profil Rocket Husky

II.1.4.1. Sejarah Rocket Husky

Rocket Husky berasal dari kota Bandung pada tahun 2013, ide ini muncul ketika dua orang remaja yang bernama Vicky dan Rafly memiliki hobi yang sama berupa bermain alat musik, mereka mencoba menuangkannya dalam sebuah karya. Awalnya dua remaja ini tergabung dalam salah satu grup musik yang beraliran musik reggae, namun dalam grup musik ini mereka tidak dapat menuangkan ekspresi mereka dalam grup musik tersebut hingga akhirnya dua remaja ini mendirikan sebuah grup musik yang bernama Rocket Husky pada tahun 2013 dengan aliran musik *pop punk*, di mana harapannya bisa lebih mengekspresikan jiwanya dalam sebuah karya. Nama Rocket Husky itu sendiri diambil karena menarik salah satunya nama “*Rocket*” yang kini digunakan itu melambangkan sebuah kemajuan yang nantinya akan mereka capai, kemudian “*Husky*” ini diambil dari nama salah satu jenis anjing yang berasal dari daerah *Siberian*, nama ini dipakai karena melambangkan sebuah kekuatan dan ketangguhan. Band ini telah mengalami beberapa perubahan formasi dari tahun 2013 hingga akhirnya pada tahun 2020 menetapkan formasi baru yang dianggotakan 4 orang.



Gambar II.1 Anggota Rocket Husky
Sumber: Dokumen Peribadi Rocket Husky



Gambar II.2 Logo Rocket Husky
Sumber: Dokumen Peribadi Rocket Husky

Pada tahun 2013 awal mula kemunculannya band Rocket Husky, band ini beranggotakan 5 orang yang terdiri dari: Vicky sebagai *drummer*, Rafly sebagai *bassis*, Nezar sebagai vokalis, Avila sebagai *synthesizer*, kemudian ada Humam sebagai gitar *rythem*, tak lama kemudian hadir Gerin sebagai gitar *lead*. Posisi ini tak lama karena hadirnya Miu sebagai vokalis yang menggantikan Nezar sebagai vokalis terdahulunya, dan disusul dengan keluarnya Gerin. Pada tahun 2015-2016 Miu, Avila dan Humam memutuskan untuk keluar band ini yang menyebabkan band ini terhenti untuk sementara. Hingga pada tahun 2017 Gerin memutuskan untuk bergabung kembali dengan band ini, dan juga perekrutan Badar sebagai gitar *rhytem*. Tak lama dari itu band ini harus mengalami kepahitan perubahan formasi kembali yaitu keluarnya Rafly dan Gerin yang digantikan oleh Ipong sebagai vokalis, dan Onal sebagai basis. Pada akhirnya tahun 2019 band Rocket Husky menetapkan formasi baru dengan 4 anggota yang terdiri dari Vicky sebagai *drummer*, Badar sebagai gitar *rythem*, Ipong sebagai vokalis dan Onal sebagai basis. Dari formasi terbaru ini mereka telah menghasilkan tiga karya yang telah diunggah pada beberapa *platform* musik.

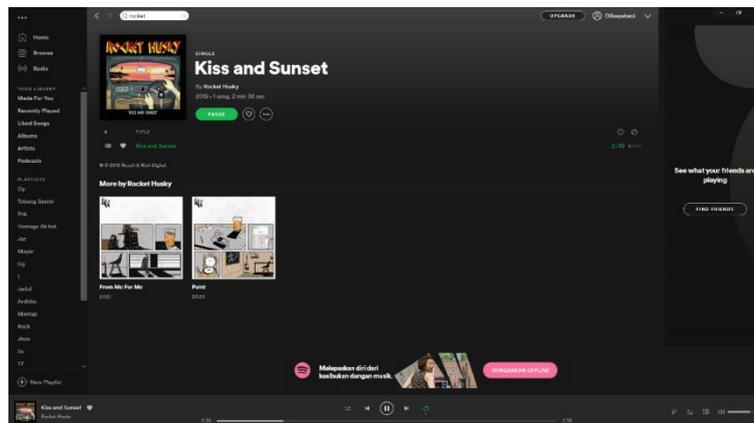
II.1.4.2. Aliran Musik Rocket Husky

Rocket Husky memiliki aliran musik *Pop punk* karena pada awal didirikan grup musik ini oleh 2 orang yang bernama Vicky, dan Rafly, keduanya mendirikan band ini bukan tanpa sebab melainkan ingin menunjukkan bakat dan hobinya di bidang musik. Awalnya Vicky, dan Rafly tergabung di salah satu band yang beraliran musik *reggae*, keduanya merasa bahwa di dalam grup musik tersebut tidak dapat mengekspresikan dirinya, kemudian Vicky dan Rafly mengundurkan diri dari grup

musik tersebut dan membuah suatu grup musik yang dapat mengekspresikan dirinya, dan keduanya menemukan aliran musik *pop punk* yang cocok dan dapat mengekspresikan dirinya. Karena menurut Rocket Husky band bukanlah sebuah ajang perlombaan ataupun hanya sekedar meluangkan waktu dan hobinya, jauh lebih dari itu bermusik adalah sebuah alat atau wadah yang dapat mengekspresikan dirinya juga mencurahkan isi hati dan perasaannya melalui sebuah karya musik.

II.1.4.3. Karya Yang Dihasilkan Rocket Husky

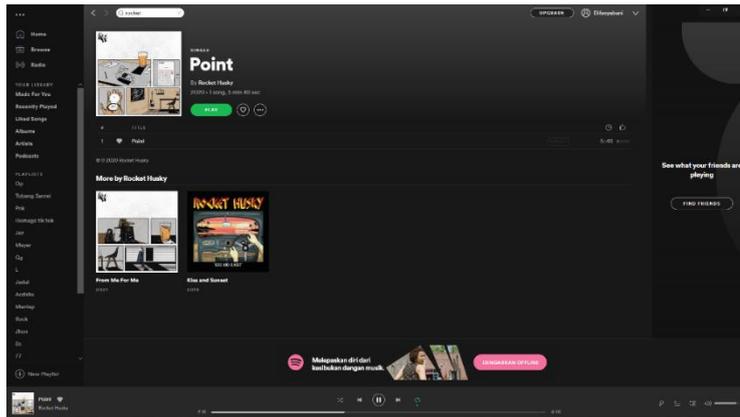
Karya musik yang dihasilkan Rocket Husky dapat dikatakan unik karena memiliki alur cerita yang saling berhubungan antara lagu yang satu dan lainnya, lagu yang dihasilkan juga terinspirasi dari kisah nyata percintaan yang dialami Vicky sebagai salah satu personil grup musik ini. Yang yang pertama grup musik ini luncurkan yaitu berjudul “Kiss and Sunset” lagu ini dibuat pada tahun 2019, lagu ini berisi kisah percintaan yang dialami oleh Vicky.



Gambar II.3 Single Rocket Husky Kiss and Sunset

Sumber: Spotify
(Diakses pada 19/01/2021)

Lalu pada tahun 2020 kembali mengeluarkan karyanya yang berjudul “Point” karya ini terinspirasi dari kandasnya percintaan yang dirasakan Vicky di bulan desember.

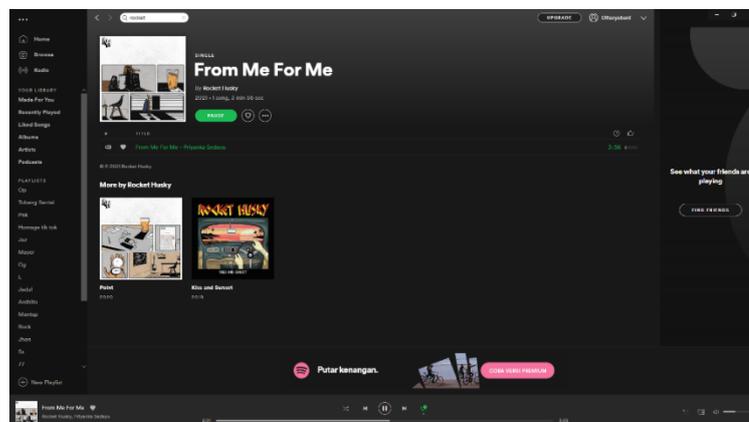


Gambar II.4 *Single* Rocket Husky Point

Sumber: Spotify

(Diakses pada 19/01/2021)

Kemudian pada tahun 2021 Rocket husky kembali membuat karya yang berjudul “From Me For Me” karya lagu ini menceritakan tentang kilas atau ulasan balik dari percintaan yang dirasakan Vicky.



Gambar II.5 *Single* Rocket Husky From Me For Me

Sumber: Spotify

(Diakses pada 19/01/2021)

Pada umumnya lagu atau karya-karya Rocket Husky terinspirasi dari perjalanan kisah percintaan yang dialami Vicky. Selain itu karya atau lagu yang Rocket Husky hasilkan ini sudah ada pada beberapa *platform* musik seperti: Spotify, Youtube, Amazon, Deezer, dan Apple music.

II.1.4.4. Pemasaran Rocket Husky

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis terhadap narasumber salah satu personel grup band Rocket Husky yaitu Vicky, mengatakan bahwa target pasar Rocket Husky adalah anak muda atau remaja akhir hingga dewasa awal berkisaran umur 17-27 dan yang menyukai aliran musik *Pop punk* atau sebuah musik dengan ketukan tempo yang cepat. Karena menurutnya pada usia sebagai berikut banyak sekali yang mulai mengelompokkan dirinya atau mengikuti sebuah *trend* dimasyarakat dan mulai ingin mencari sesuatu yang baru.

II.2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah inti dari masalah atau kasus yang sedang diteliti, dalam garis besar objek penelitian adalah suatu alat untuk memetakan lingkungan penelitian yang bersifat struktur, lingkungan, dan fungsi dari apa yang terjadi dalam lingkungan penelitian. (Satibi, 2011, h.74). Objek penelitian pada studi kasus ini adalah band Rocket Husky yang beraliran musik *Pop Punk*.

II.2.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang memiliki kriteria untuk dijadikan sebagai narasumber yang dapat memberikan informasi dari studi kasus yang sedang diteliti, memberi batasan untuk subjek penelitian sebagai benda, atau orang tempat data untuk variabel penelitian yang dijadikan masalah (Arikonto, 2006, h.26). untuk mendapatkan informasi yang akurat penulis memerlukan kriteria subjek sebagai berikut:

1. Band Rocket Husky.
2. Orang yang menyukai atau suka mendengarkan musik *pop punk*.

II.2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan penulis, merupakan alat ukur yang digunakan untuk bertujuan mendapatkan informasi kualitatif tentang karakteristik variabel secara objektif (Hadjar, 1996. h.160). Dalam perancangan ini menggunakan metode observasi dan kuesioner.

II.3. Analisis

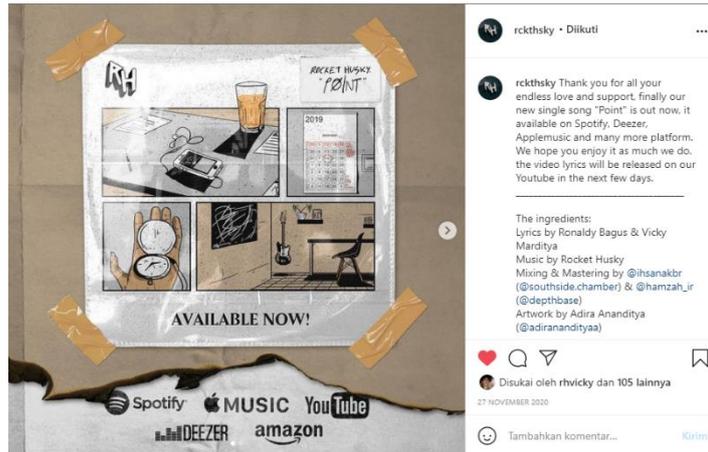
II.3.1. Studi Observasi

Studi observasi merupakan sebuah pengamatan yang dikerjakan oleh seseorang dalam rangka mencari tahu atau mendapatkan data-data terkait suatu objek, observasi dibagi dalam 2 jenis yaitu observasi langsung dan observasi tidak langsung. sebuah observasi bisa disebut pendeskripsian terhadap tempat yang meliputi aktivitas yang sedang dikerjakan seseorang dalam pandangan seseorang yang sedang mengamati di lokasi tersebut (Ni'matuzahroh, 2016, h.3). Sebuah observasi pada umumnya mencari tahu atau mengumpulkan sebuah data terkait dari suatu objek yang sedang diteliti, sebuah observasi bisa berupa langsung dengan cara mengambil data turun langsung ke lapangan mengamati apa yang terjadi dengan objek terkait, selain itu observasi juga dapat dilakukan dengan cara tidak langsung yaitu mengamati sebuah data dari sumber internet terkait objek yang sedang diteliti.

II.3.1.1. Observasi Tidak Langsung

Observasi tidak langsung merupakan mengumpulkan atau pencarian sebuah data yang diperlukan melalui sumber media sosial Instagram tentang bagaimana sistem grup musik Rocket Husky melakukan promosi karyanya.

Grup musik pada umumnya melakukan sebuah promosi, entah secara *offline* atau *online*, promosi yang dilakukan sebuah band umumnya bertujuan agar dapat lebih dikenal masyarakat luas, baik karyanya maupun identitasnya. Begitu juga band Rocket Husky tentu melakukan beberapa strategi untuk mempromosikan karyanya dan identitasnya yaitu dengan membuat poster digital sebagai berikut:



Gambar II.6 Poster digital *single Point*
 Sumber: Instagram Rocket Husky
 (Diakses pada 23/04/2021)

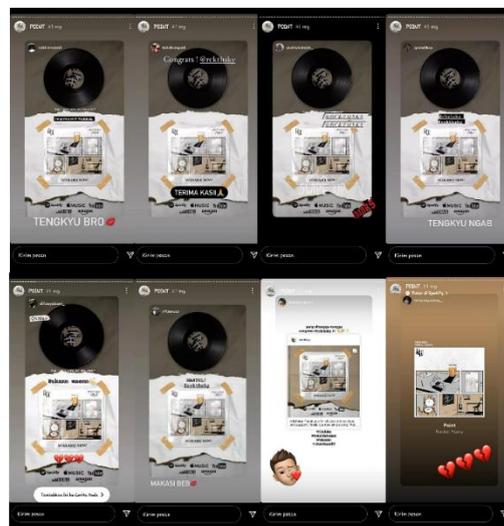
Gambar II.6 adalah salah satu poster digital yang didapatkan pada media sosial Instagram pribadi Rocket Husky, poster ini merupakan sebuah bentuk promosi yang dilakukan Rocket Husky untuk mengiklankan salah satu *single* karyanya berjudul Point. Visual yang terdapat pada poster tersebut memiliki konsep dua dimensi seperti ilustrasi sebuah komik, poster tersebut merupakan potongan cuplikan pada *video lirik single Point* yang diunggah pada akun Youtube miliknya. Poster *single Point* ini diunggah pada tanggal 27 November 2020 yang bersamaan dengan perilisian *single* tersebut.



Gambar II.7 Poster digital *single Point* di *story gram*
 Sumber: Instagram Rocket Husky
 (Diakses pada 23/04/2021)

Selanjutnya selain mengunggahnya pada *feed* Instagram, Rocket Husky mengiklankannya juga pada *story* Instagram miliknya dengan harapan bisa dilihat para pengikutnya di media sosial dan juga pengguna Instagram lainnya. Grup musik ini kerap mengiklankan atau mempromosikan karyanya hanya pada saat perilis *single* terbarunya mereka saja, *seperti* *single* Point mereka hanya mengunggahnya pada saat perilisannya saja setelah itu mereka tidak aktif kembali mempromosikan karya dan identitasnya, tidak hanya pada karya Point ini saja melainkan karya-karya lainnya seperti Kiss and Sunset dan From Me For Me seakan-akan ditinggalkan begitu saja dan mulai membuat karya musik barunya.

Selain itu Rocket Husky kerap mempromosikan karyanya dengan cara membagikan poster kepada kerabat, sahabat dan keluarganya untuk ikut mempromosikan *single* karya miliknya, untuk diunggah pada akun media sosial pribadi tujuannya agar dapat lebih banyak pemirsa Instagram yang melihat promosi dari grup musik Rocket Husky. Tidak hanya sampai disitu saja, kemudian *official* akun Instagram resmi Rocket Husky akan *repost* kembali orang-orang yang telah berpartisipasi dalam mengiklankan karyanya.



Gambar II.8 Partisipasi Mengiklankan Karya Rocket Husky
Sumber: Instagram Rocket Husky
(Diakses pada 23/04/2021)

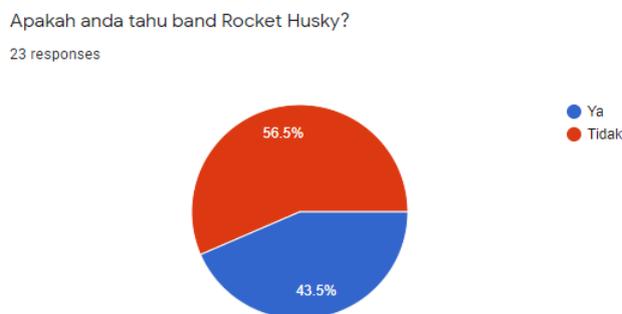
Gambar II.8 diatas memperlihatkan beberapa orang yang berpartisipasi dalam mengiklankan karya musik Rocket Husky, penulis hanya mengambil beberapa *sample* orang saja yang turut serta meramaikan dan mempromosikan karya dari grup musik Rocket Husky. *Sample* foto di atas adalah hasil tangkap layar dari *story* media sosial Rocket Husky.

II.3.2. Kuesioner

Kuesioner yaitu sebuah teknik mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dengan cara memberikan beberapa daftar pertanyaan kemudian disebarakan kepada masyarakat yang akan diisi oleh responden. Kuesioner ini bertujuan mengetahui pendapat masyarakat mengenai beberapa daftar pertanyaan yang diberikan. (Sugiyono, 2005, h.162) berpendapat bahwa kuesioner merupakan cara mengumpulkan sebuah data dengan memberikan pernyataan dan pernyataan lalu akan ditanggapi oleh responden.

Kuesioner ini dibuat bertujuan untuk mengetahui tanggapan masyarakat tentang band Rocket Husky, seberapa mereka tahu tentang band tersebut atau bahkan apa sebelumnya mereka tidak mengetahui tentang band Rocket Husky, lalu tentang pentingnya mengenalkan karya-karya grup musik tersebut kepada masyarakat. Pertanyaan atau kuesioner ini diberikan kepada masyarakat yang menyukai aliran musik *pop punk* di Indonesia.

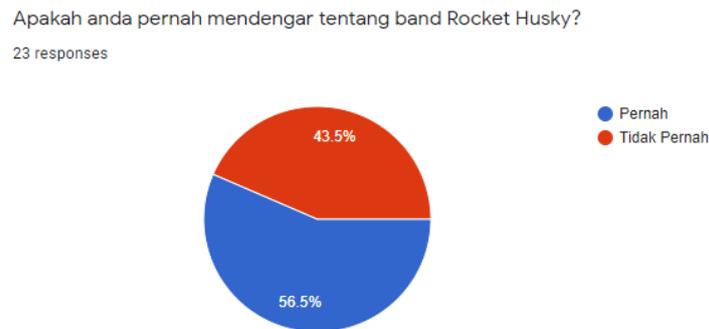
Pertanyaan: Apa anda tahu band Rocket Husky?



Gambar II.9 Grafik Band Rocket Husky

Dari 23 responden 56,5% diantaranya tidak mengetahui tentang band Rocket Husky, sedangkan 43,5% responden mengetahui tentang band Rocket Husky.

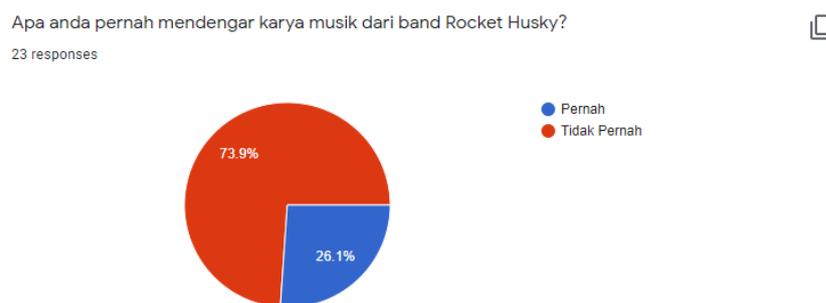
Pertanyaan: Apakah anda pernah mendengar tentang band Rocket Husky?



Gambar II.10 Grafik Mendengar lagu Rocket Husky

Pada pertanyaan diatas sebanyak 56,5% pernah mendengar tentang band Rocket Husky tapi mereka tidak tahu lebih tentang band tersebut, dan sebanyak 43,5% responden menjawab bahwa mereka belum pernah sama sekali mendengar tentang band Rocket Husky.

Pertanyaan: Apakah anda pernah mendengarkan karya musik dari band Rocket Husky?

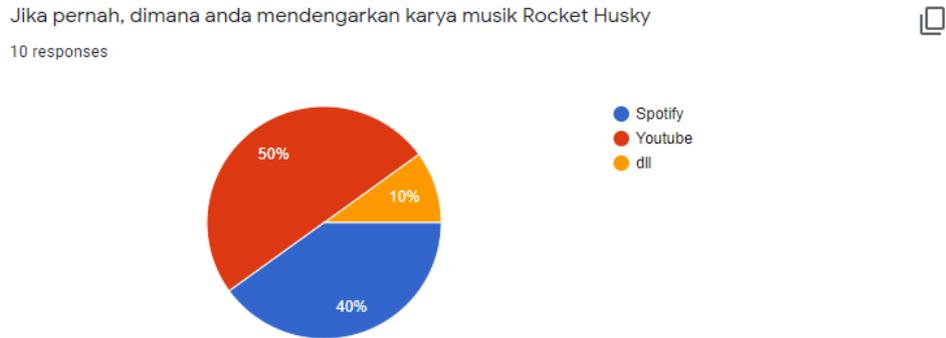


Gambar II.11 Grafik Karya musik Rocket Husky

Sebanyak 73,9% menjawab mereka belum pernah mendengarkan karya musik dari band Rocket Husky ini. Dan 26,1% mereka menjawab pernah mendengarkan karya musik dari band ini.

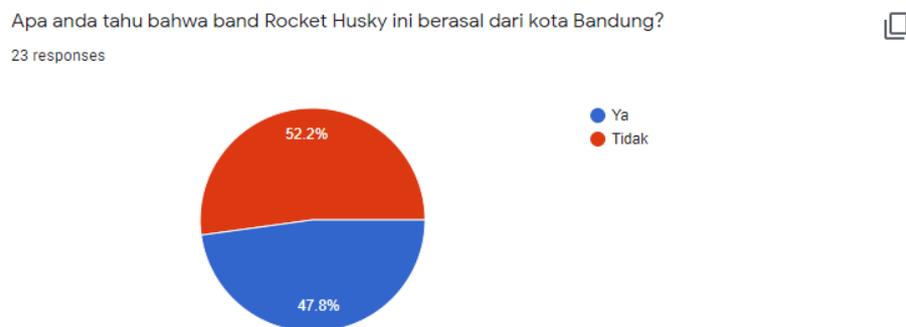
Pertanyaan: Jika pernah, di mana anda mendengarkan karya musik Rocket Husky?

Gambar II.12 Grafik Platform Rocket Husky



Dari pertanyaan kali ini hanya ada 10 responden karena, 10 dari 23 orang yang pernah mendengarkan musik karya Rocket Husky, dan 50% diantaranya mendengar dari Youtube, 40% di aplikasi musik Spotify, dan 10% mendengarkan dilain tempat.

Pertanyaan: Apa anda tahun Rocket Husky ini berasal dari kota Bandung?

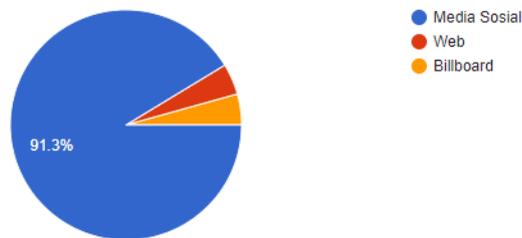


Gambar II.13 Grafik Rocket Husky asal Bandung

52,2% responden tidak mengetahui bahwa band Rocket Husky ini berasal dari kota bandung, 47,8% mengetahui bahwa band ini berasal dari Bandung.

Pertanyaan: Dimana biasanya anda mendapatkan iklan tentang musik atau band?

Dimana biasanya anda mendapatkan iklan tentang musik atau band?
23 responses

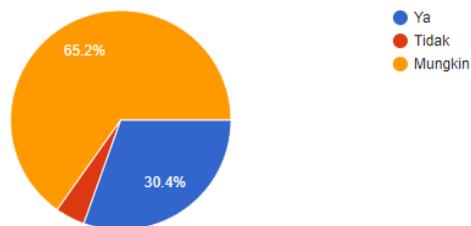


Gambar II.14 Grafik Iklan tentang music

Dari pertanyaan ini 91,3% mendapatkan iklan tentang band dari sosial media, 4,3% mendapatkannya dari *Web*, dan 4,3% lainnya dari iklan *billboard*.

Pertanyaan: Saat anda mendapatkan sebuah promosi iklan tentang musik atau band, apakah anda mencoba mencari tahu tentang iklan tersebut?

Saat anda mendapatkan sebuah promosi iklan tentang musik atau band, apakah anda mencoba mencari tahu tentang iklan tersebut?
23 responses



Gambar II.15 Mencoba mencari tahu iklan

Ternyata sebanyak 65,2% responden merasa mungkin untuk mencari tahu jika ada iklan tentang musik, 30,4% responden akan mencari tahu tentang iklan tersebut, dan 4,3% tidak.

Pertanyaan: Apa anda tertarik saat melihat sebuah iklan yang menarik tentang musik?



Gambar II.16 Grafik Ketertarikan responden

96,7% responden akan tertarik melihat iklan yang menarik tentang musik, dan 4,3% memilih untuk tetap tidak tertarik saat melihat iklan musik yang menarik.

Dari hasil kuesioner diatas dapat disimpulkan bahwa dari 23 responden 56,5% diantaranya tidak mengetahui tentang band Rocket Husky, sedangkan 43,5% responden mengetahui tentang band Rocket Husky. Dan 43,5% responden belum pernah mendengarkan karya musik Rocket Husky. Masih banyak masyarakat yang gemar mendengarkan aliran musik *pop punk* tetapi tidak mengetahui tentang grup musik dan karya-karya Rocket Husky.

II.4. Resume

Grup musik Rocket Husky adalah grup musik asal Bandung yang didirikan pada tahun 2013 dan beraliran musik *pop punk*, Rocket Husky belum tergabung dengan label manapun, grup musik ini masih belum banyak dikenal karena promosi yang dilakukan Rocket Husky masih kurang dan masih terbatas, grup musik ini mempromosikan karyanya hanya saat perilisan lagunya saja atau bisa dikatakan tidak aktif dalam mempromosikan lagu-lagunya yang cukup menarik, Rocket Husky telah mempublikasikan karya-karyanya dalam beberapa *platform* musik dan bagaimana caranya agar masyarakat mendapatkan pengetahuan tentang karya musik Rocket Husky, karena beberapa masyarakat pada data kuesioner diatas menunjukkan mereka tertarik melihat sebuah iklan tentang musik yang menarik dan

ada kemungkinan setelah mendapatkan iklan tentang karya musik tersebut, mereka akan mencari tahu tentang iklan tersebut.

II.5. Solusi Perancangan

Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang karya-karya dan grup musik Rocket Husky, maka dari itu diperlukannya media yang dapat mengenalkan kembali Rocket Husky ke masyarakat. Dikemas dengan menarik dan akan membawa khalayak pada beberapa *platform* musik yang didalamnya terdapat karya-karya musik Rocket Husky yang kemudian akan menaikkan angka pendengar pada *platform* tersebut.