

Perancangan Desain Kemasan *Boxset* Ilustrasi “Nostalgia Band Komunal”

Hanafi Moeslim¹, Alfian Candra Ayuswantana², Aditya Rahman Yani³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

E-mail: hanafimoeslim38@gmail.com¹, alfianayuswantana.dkv@upntjatim.ac.id²,
aditya.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 11 November 2025

Revised: 27 November 2025

Accepted: 06 Desember 2025

Keywords: *komunal, identitas visual, ilustrasi, boxset, merchandise*

Abstract: Tujuan penelitian ini untuk menghadirkan identitas visual yang kuat, representatif, serta memiliki nilai estetika yang sejalan dengan karakter musik heavy metal yang diusung band Komunal. Proyek ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan band untuk memperkuat citra visual melalui produk merchandise yang bukan hanya berfungsi komersial, tetapi juga menjadi medium ekspresi dan kedekatan emosional dengan penggemar. Metode perancangan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada 198 responden, dengan tambahan studi eksisting pada produk sejenis seperti Lawless Burgerbar x Komunal Boxset dan Black Sabbath Hand of Doom Boxset. Hasil perancangan menghasilkan desain boxset yang menggabungkan elemen ilustratif, tipografi dekoratif khas metal, dan palet warna gelap yang merepresentasikan kekuatan, agresivitas, dan karakter khas Komunal. Proses perancangan ini membuktikan bahwa pengembangan ilustrasi identitas visual dapat menjadi strategi komunikasi visual efektif dalam memperkuat hubungan emosional antara band dan penggemar.

PENDAHULUAN

Musik heavy metal merupakan subkultur yang tidak hanya menonjolkan kekuatan musikal, tetapi juga memiliki nilai visual yang kuat dalam membangun identitas komunitasnya. Di Indonesia, band Komunal menjadi salah satu representasi penting dari genre ini. Sejak berdiri pada tahun 2004 di Bandung, Komunal dikenal dengan karakter musiknya yang keras, lirik yang reflektif, serta gaya visual yang menonjolkan nuansa gelap dan energi tinggi. Dalam perjalanan dua dekade, Komunal telah merilis beberapa album penting seperti *Panorama* (2004), *Hitam Semester* (2008), *Gemuruh Musik Pertiwi* (2012), dan *Komando Badai Api* (2022).

Seiring berkembangnya industri musik independen di Indonesia, *merchandise* menjadi aspek vital dalam memperkuat citra dan eksistensi sebuah band. *Merchandise* bukan hanya produk tambahan, tetapi menjadi representasi visual yang membawa nilai emosional dan kolektif bagi para penggemar. Dalam konteks band Komunal, kebutuhan untuk merancang kembali *merchandise*—

khususnya dalam bentuk *boxset*—menjadi langkah strategis untuk menghadirkan kembali semangat dan identitas band dalam format visual yang komprehensif.

Menurut Sutanto et al. (2020), *merchandise* merupakan alat komunikasi visual yang efektif dalam memperkuat identitas merek. Visual yang konsisten akan membantu penggemar mengenali, mengingat, dan merasa terhubung dengan band secara emosional. Melalui penelitian ini, penulis berupaya mengembangkan desain *boxset merchandise* yang merepresentasikan identitas visual Komunal secara ilustratif, sekaligus memperkaya pengalaman estetis penggemar.

LANDASAN TEORI

Menurut Landa (2020), identitas visual adalah sistem elemen grafis yang membangun persepsi tentang suatu entitas. Dalam konteks band, identitas visual tidak hanya mencakup logo atau warna, tetapi juga keseluruhan gaya visual yang mencerminkan karakter musik dan nilai-nilai band tersebut.

Rohidi (1984) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan representasi visual yang berfungsi untuk memperjelas makna dari teks atau narasi. Dalam desain musik, ilustrasi berperan penting dalam menciptakan atmosfer emosional yang sejalan dengan pesan musikal.

Menurut Lia Anggraini & Kirana Nathalia (2014), warna memiliki kekuatan emosional yang mampu membangun persepsi audiens terhadap sebuah merek. Warna gelap seperti hitam dan merah tua banyak digunakan dalam desain heavy metal untuk menciptakan kesan kuat dan misterius. Sementara itu, Surianto Rustan (2011) menjelaskan bahwa tipografi dekoratif berperan sebagai elemen ekspresif yang dapat mempertegas karakter visual dari musik yang diwakilinya.

Merriam-Webster (2024) mendefinisikan *boxset* sebagai kumpulan produk yang dikemas dalam satu wadah eksklusif dan dijual sebagai satu paket. Dalam industri musik, *boxset* sering kali menjadi edisi kolektor yang memadukan nilai estetika dengan sentimentalitas penggemar.

METODE PENELITIAN

Berisi Metode yang digunakan dalam perancangan ini merupakan kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan melalui proses observasi terhadap gaya visual yang digunakan oleh band Komunal serta wawancara dengan beberapa penggemar untuk menggali persepsi dan makna visual yang mereka rasakan. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap desain *merchandise* band-band sejenis seperti Black Sabbath, Pentagram, dan Lawless Burgerbar sebagai bahan pembandingan dalam memahami arah estetika yang relevan dengan karakter musik heavy metal. Sementara itu, pendekatan kuantitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 198 responden berusia 18 hingga 27 tahun untuk mengetahui preferensi visual dan minat pembelian terhadap produk *boxset*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H dan consumer insight guna menemukan pola kebutuhan serta persepsi audiens terhadap desain yang dirancang. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa 94,4% responden menyatakan ketertarikan terhadap *merchandise* Komunal, dan 98% di antaranya menginginkan produk dalam bentuk *boxset* edisi terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan visual dengan pendekatan ilustratif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan loyalitas penggemar terhadap band Komunal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Band Komunal ingin mengenang masa-masa awal dalam bermusik dan refleksi terhadap perjalanan mereka selama ini dengan penggemarnya melalui desain *Merchandise* yang khas dan representatif. Istilah ini menggambarkan bagaimana representasi visual yang menghadirkan

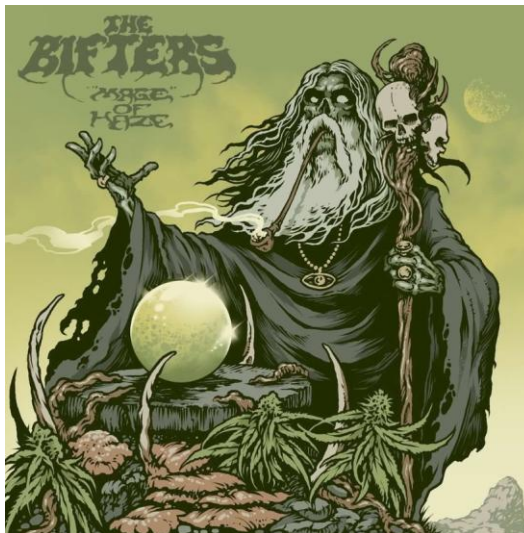
kembali memori kolektif penggemar, menghadirkan kembali romantisme era kejayaan heavy metal dan rilisan fisik, serta memperkuat ikatan emosional antara band dan komunitasnya melalui identitas visual *merchandise*. Diluar dari penggemar juga memfokuskan audiens yang berumur 18 hingga 27 tahun, masing-masing dari mereka yang masih mahasiswa dan pekerja.

Observasi dilakukan dengan mengunjungi toko yang menjual *merchandise* dari berbagai band yang ada di Indonesia terutama dari kalangan musik keras. Ini merupakan ruang terjadinya interaksi antara penggemar yang ingin membeli *merchandise* dari band yang mereka gemari dan secara langsung mereka juga membantu mendukung band tersebut berkembang. Observasi ini berfokus pada perilaku penggemar dan konsumen dalam membeli *merchandise* yang akan mereka beli, ini menjadikan acuan penting dalam merancang desain ilustrasi yang mampu mempresentasikan identitas visual band Komunal. Ini bertujuan agar konsumen dan penggemar semakin tertarik untuk membeli *merchandise*.

Ilustrasi merupakan gambar yang berkaitan dengan seni visual. Fungsi ilustrasi adalah untuk mengungkapkan makna dari suatu teks, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi tulisan tersebut (Rohidi, 1984). Ilustrasi dapat dipahami sebagai representasi visual dari kata-kata yang menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya. Ini adalah hasil dari proses visualisasi tulisan melalui berbagai teknik seperti lukisan, fotografi, menggambar, atau metode seni rupa lainnya, yang lebih menekankan pada hubungan antara subjek dan teks daripada pada bentuknya (Aris Kurniawan, 2024). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi yang efektif adalah yang mampu menyampaikan pesan dari sebuah teks tanpa perlu dibaca.

Konsep Visual

Perancangan *boxset* ini menggunakan ilustrasi yang mewakili setiap pesan dalam album dan makna dalam sebuah kalimat pada lirik lagu disetiap album yang sesuai dengan *boxset* “NOSTALGIA”. Pembuatan *boxset* ini juga sesuai dengan karakteristik music heavy metal dan karakteristik dari band Komunal, yang menceritakan semangat perlawanan dan menjadi diri sendiri yang akan sesuai dengan konsep *boxset*. Perancangan *boxset* ini digunakan untuk menceritakan perjalanan dan kejadian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan *boxset* ini.



Gambar 1. Refrensi Konsep Visual

Proses Desain

1. Sketsa Desain

Sketsa dapat dipahami sebagai medium visual awal yang berperan seperti bahasa bagi desainer untuk menuangkan ide atau gagasan mereka (Nurcahyo, 2022). Tahap ini menjadi fondasi utama dalam proses perancangan, karena sketsa memungkinkan ide-ide awal muncul dan mengalir secara spontan tanpa batasan teknis. Meski masih bersifat sementara, sketsa membantu menjaga arah pemikiran agar tetap konsisten sebelum masuk ke tahap pengembangan visual lebih lanjut. Dari bentuk dasar inilah ide dapat dieksplorasi, dipertajam, dan disempurnakan hingga menghasilkan visual yang lebih matang. Dengan demikian, sketsa tidak hanya berfungsi sebagai langkah awal, tetapi juga sebagai media interaktif untuk merangkai ide, menafsirkan makna visual, dan membuka kemungkinan lahirnya bentuk baru yang relevan dengan tujuan perancangan.



Gambar 2. Sketsa boxset “Nostalgia”

2. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *boxset* yang akan dirilis menggunakan jenis huruf yang berkaitan dengan makna konotatif dari keyword “Nostalgia” yang menjelaskan tentang tipografi yang tajam dan yang ekspresif menjadi metafora visual dari semangat perlawanan, solidaritas, serta keabadian musik metal itu sendiri.

Karakter tipografi yang digunakan dalam perancangan *boxset* band Komunal ialah Psychedelic Font. Tipografi dipilih sesuai dengan gaya ilustrasi yang digunakan, selain itu penggunaan font juga bertujuan agar karakter dari identitas visual band komunal semakin kuat dan mudah diingat oleh penggemar.

Psychedelic Reminiscent

?!"'!&
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 3. Typeface untuk Headline Merhcandise – Psychedelic Reminiscent

OldStyle 1 HPLHS
0123456789-?!"'"/!+=-_*
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Gambar 4. Typeface untuk Headline Merhcandise – Psychedelic Reminiscent

EXTRA OLD

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Gambar 5. Typeface untuk Headline - Extra Old

3. Warna

Dalam konsep visual, penggunaan warna-warna gelap seperti hitam, abu-abu, merah tua, dan oranye berperan penting dalam membangun karakter estetika yang kuat dan emosional. Kombinasi warna tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi representasi langsung dari karakter musik heavy metal yang identik dengan energi, kekuatan, dan intensitas. Warna hitam dan abu-abu menghadirkan kesan misterius dan tegas, sementara merah tua dan oranye memberikan sentuhan panas dan agresif yang melambangkan semangat serta dinamika musik Komunal. Keseluruhan palet ini menciptakan harmoni visual yang menggambarkan identitas band secara otentik, menegaskan atmosfer gelap dan penuh tenaga yang menjadi ciri khas dari konsep visual “Nostalgia”.



Gambar 5. Acuan Warna - Doomed and Stoned

4. Layout

Penempatan *layout* teks di bagian tengah berfungsi menciptakan keseimbangan dan fokus utama pada pesan visual. Komposisi terpusat ini memberi kesan stabil, kuat, dan selaras dengan karakter tegas konsep “Nostalgia”. Tata letak tengah memudahkan audiens menangkap inti informasi tanpa distraksi, menghadirkan nuansa simetris dan harmonis. Dalam desain *merchandise* Komunal, posisi ini menjadi simbol keseimbangan antara kekuatan visual dan makna emosional, mencerminkan identitas band yang solid serta kedekatannya dengan komunitas penggemar.

Komprehensif Desain

Desain komprehensif merupakan rancangan visual yang telah dilengkapi dengan elemen pendukung seperti palet warna, tipografi, serta bentuk kemasan, namun belum ditetapkan sebagai desain final. Beberapa alternatif desain komprehensif ini disusun untuk memberikan variasi dan arah visual yang dapat dipilih sebagai bagian dari proses perancangan *boxset* “NOSTALGIA”.

Gambar 6. Desain Tahap 1 *Boxset*

Desain Final

Setelah melalui tahap eksplorasi dan penyusunan desain komprehensif, dilakukan pengembangan bentuk akhir yang merepresentasikan identitas visual band Komunal secara utuh. Pada tahap ini, seluruh elemen, mulai dari ilustrasi, tipografi, warna, hingga tata letak disempurnakan untuk memperkuat karakter visual dari konsep “Nostalgia”.

Tipografi bergaya *psychedelic* yang tegas dan ekspresif digunakan sebagai penegasan karakter musik heavy metal yang menjadi ciri khas Komunal. Dominasi warna gelap seperti hitam

dan merah tua tetap dipertahankan untuk menampilkan kesan kuat, agresif, serta emosional, sementara aksen oranye ditambahkan sebagai simbol energi dan semangat perlawanan.

Tata letak visual dibuat terpusat agar menciptakan keseimbangan antara kekuatan visual dan makna emosional, menjadikan desain *boxset* ini bukan sekadar kemasan, tetapi juga simbol hubungan erat antara band dan penggemar. Secara keseluruhan, desain final “Nostalgia” mencerminkan perjalanan panjang Komunal dalam menghadirkan karya yang solid, berkarakter, dan penuh makna bagi komunitas musiknya.



Gambar 7. Desain Final *Boxset* “Nostalgia”



Gambar 8. Implementasi Desain Final *Boxset* “Nostalgia”

KESIMPULAN

Perancangan *boxset* ilustrasi “Nostalgia Band Komunal” berhasil menghadirkan identitas visual yang kuat, representatif, serta selaras dengan karakter musik heavy metal yang diusung oleh Komunal. Proses perancangan yang melalui tahapan observasi, analisis, dan eksplorasi visual ini menghasilkan desain dengan pendekatan ilustratif yang tidak hanya menonjolkan estetika visual, tetapi juga memperkuat nilai emosional antara band dan penggemar.

Penggunaan warna-warna gelap, tipografi dekoratif bergaya psychedelic, serta komposisi *layout* terpusat menjadi elemen utama yang membentuk karakter visual *boxset* secara menyeluruh. Elemen-elemen tersebut merepresentasikan semangat perlawanan, solidaritas, dan loyalitas yang menjadi roh dari perjalanan musikal Komunal.

Secara teoritis, perancangan ini membuktikan bahwa pengembangan ilustrasi identitas visual dapat menjadi strategi komunikasi visual yang efektif dalam memperkuat citra dan keterikatan emosional sebuah band dengan komunitasnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi desainer dalam mengembangkan desain *merchandise* yang memiliki nilai identitas, estetika, dan emosional yang seimbang.

DAFTAR REFERENSI

- Aris Kurniawan. (2024, May 21). Pengertian ilustrasi menurut para ahli serta sejarah, fungsi, dan tujuannya. *GuruPendidikan.com*.
- Bicara Musik. (2019, February 25). Komunal. *Bicaramusik.id*.
- Cherrypop. (2023, May 5). Kilas balik industri merchandise di Indonesia. *Cherrypop.id*.
- Gondo, N. C., & Djoko, C. (2020). Perancangan ulang identitas visual brand permainan edukatif (Studi kasus: The Menthilis Project). Dalam *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020*.
- Heskett, J. (2002). *Toothpicks and logos: Design in everyday life*. Oxford University Press.
- Landa, R. (2020). *Graphic design solutions* (5th ed., International ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Lia Anggraini, S., & Kirana Nathalia, S. S. (2014). *Desain komunikasi visual: Panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia.
- Merriam-Webster. (2024, October 14). Box set. *Merriam-Webster.com*.
- Nur Rohmah, A., Rahayu, N. M., & Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana. (2022). Big Five Personality terhadap perilaku impulsive buying produk fashion mahasiswa Psikologi UKSW. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 2022(1).
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan peristiwa & tokoh seni rupa Indonesia baru*. IKIP Semarang Press.
- Sutanto, S. M., Budiwaspada, A. E., & Rudiyanto, G. (2020). Merchandise sebagai pendukung visual branding untuk kekayaan intelektual lokal. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 2(2).