

## Pengalaman Komunikasi Kelompok KLa Project dan Eksistensinya Selama 32 Tahun

Nur Desilawati

Program Studi Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informasi Kosgoro 1957, Jakarta Selatan, Indonesia.

(\*)✉ (e-mail) [ndesilawati@gmail.com](mailto:ndesilawati@gmail.com)

### Abstrak

Era 1990an dianggap sebagai kekuatan besar pada mode, musik dan layar. Saat itu, di Indonesia berbagai band pun lahir, berkembang dan mencapai masa keemasan. Salah satunya KLa Project, yang bahkan masih bertahan hingga di usia 32 tahun. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengalaman komunikasi kelompok pada grup band KLa Project dalam upaya menjaga eksistensi selama 32 tahun di belantika Musik Indonesia. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subyek penelitian terdiri subyek penelitian utama yakni para personel KLa Project, yakni Ignatius Bagaskoro Katon, Romulo Radjadin, Adi Adrian dan Ahmad Ari Suharto. Subyek penelitian pendukung juga diambil dalam penelitian ini yakni kru dan Manajemen KLa Project, serta beberapa rekan musisi lain yang berelasi dengan KLa Project. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antar personel dalam kelompok musik atau band KLa Project adalah hal yang paling penting dan mendasar. Komunikasi kelompoknya juga bersifat dinamis dan terdapat perubahan pola komunikasi pada masa awal pembentukan dan perjalanan KLa Project yakni pada 1986-1987 hingga 2000, dengan situasi komunikasi antar personel di 2001.

**Kata kunci:** Komunikasi kelompok; kla project; fenomenologi; musik.

### Abstract

*The 1990s are considered a major force on fashion, music and screens. At that time, in Indonesia various bands were born, developed and reached a golden age. One of them is the KLa Project, which is still surviving until the age of 32. This study aims to determine the experience of group communication in the KLa Project band in an effort to maintain their existence for 32 years in the Indonesian Music scene. The method used is qualitative with a phenomenological approach. The research subjects consisted of the main research subjects, namely KLa Project personnel, namely Ignatius Bagaskoro Katon, Romulo Radjadin, Adi Adrian and Ahmad Ari Suharto. Supporting research subjects were also taken in this study, namely the crew and management of the KLa Project, as well as several other fellow musicians who are related to the KLa Project. The results show that communication between personnel in the KLa Project music group or band is the most important and fundamental thing. The group communication is also dynamic and there is a change in communication patterns during the early formation and journey of the KLa Project, namely from 1986-1987 to 2000, with the communication situation between personnel in 2001.*

**Keywords:** Group communication; kla project; phenomenology; music.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2021 Nur Desilawati

### Proses Artikel

Diterima 13-08-2021; Revisi 15-10-2021; Terbit Online 17-12-2021

## Pendahuluan

Di Indonesia, terus lahir dan berkembang berbagai macam grup band dengan jenis-jenis alirannya. Beberapa di antara mereka terbentuk sejak akhir 1980an atau awal periode 1990an. Sebut saja Dewa 19, GIGI, Kahitna, Slank, Java Jive hingga KLa Project. Seluruhnya tumbuh di masa dekade yang dianggap terbaik. Dikutip dari Harian Kompas (2019), The Washington Post dalam artikel "This is why the 90's won't Die", menyebutkan bahwa era tadi telah menjadi kekuatan besar pada mode, musik dan layar. Pada dekade tersebut, penggunaan internet belum semasif sekarang. Kala itu setiap orang mendengarkan satu atau dua stasiun radio yang memutar semua hits Top 40. Orang harus menunggu lagu favoritnya diputar di radio atau harus menabung untuk membeli kaset dan CD sehingga musik terasa lebih bernilai (Doe, 2019).

Kondisi serupa itu juga terjadi di Dunia Musik Indonesia. Dimana iklim bermusik yang menyangkut kelompok-kelompok musik yang disebutkan di atas, sedang ada di masa keemasan. Namun, mereka bukanlah berkompetisi, tapi di balik panggung para personilnya justru intens dalam berkomunikasi dan bekerja sama. KLa Project adalah salah satu band yang tetap eksis hingga saat ini. Lahir pada 23 Oktober 1988, saat ini KLa Project telah berusia 32 tahun. Digawangi oleh Ignatius Bagaskoro Katon (Katon), Romulo Radjadin (Lilo) dan Adi Adrian (Adi), perjalanan mereka bukan tanpa hambatan, terutama dalam komunikasi kelompok yang mereka lakukan. Meskipun demikian, ada rasa ingin dan niat untuk bersatu antara ketiga personil KLa. Walaupun, mereka juga mengakui bahwa mereka juga memiliki ego masing-masing. Namun, Katon, Lilo dan Adi selalu berusaha berkomunikasi serta bernegosiasi akan ide-ide yang dimiliki.

Adi Adrian pun mengatakan bahwa meski kedekatan antara personil KLa Project sudah mengakar. Namun, komunikasi antara ketiga personil adalah komponen yang penting. Selain untuk kepentingan proses kreatif dalam menciptakan karya. KLa juga berkomunikasi dan membahas tema lain, baik dunia musik maupun non musik. Berbagai tema mereka bahas bersama. Dalam proses komunikasi, mereka bertiga terbiasa bernegosiasi, berkompromi. Walaupun kesalah pahaman dalam komunikasi juga kerap tidak bisa dihindari. Di kondisi itulah, salah satu di antara mereka mengambil peran untuk memediatif. Tujuannya agar situasi menjadi lebih tenang dengan menurunkan ego serta komunikasi bisa berjalan kembali. Meskipun usaha itu sepenuhnya berhasil, termasuk saat lepasnya Lilo dari KLa Project pada 2001. Namun, akhirnya Lilo pun kembali bergabung dengan Adi dan Katon pada akhir 2007.

Esensinya, bahwa komunikasi antar ketiga personil KLa Project tidak melulu soal musik dan bertujuan hanya untuk kepentingan mereka. Berbagai renungan dan diskusi dalam pertemuan rutin menghasilkan konsep baru bagi kemajuan dunia musik Indonesia. Ide itu di antaranya, tentang pelopor pop progresif di Indonesia, memperjuangkan royalti untuk seniman musik, pencetus riders sebagai konsep kerja sama hingga menyadarkan tentang pentingnya kesejahteraan kru melalui penghasilan yang diterima. Beragam pemikiran dan praktiknya pun banyak diadopsi oleh grup musik lain, termasuk Dewa 19.

Berbagai pemikiran serta karya dari KLa Project pun sudah sering diangkat sebagai sebuah penelitian. Di antaranya membahas tentang pronomina persona pada lirik-lirik lagu KLa Project dan relevansinya bagi pengetahuan kebahasaan pemelajar BIPA A1, representasi Budaya Keraton Yogyakarta dalam karya lagu, gaya bahasa dalam lirik lagu pada album KLaKustik, medan semantik metafora nominatif dalam lirik lagu KLa Project, gaya bahasa pada lirik-lirik lagu KLa Project dalam album hidup adalah pilihan sebagai alat bantu pembelajaran

sastra di SMP hingga konseptualisasi metafora cinta dalam lirik Lagu KLa Project. Mayoritas penelitian tentang KLa Project menitik beratkan pada sisi lirik, lagu dan notasi. Tetapi dalam penelitian ini berbeda, karena menyoroti komunikasi kelompok antara personil KLa Project. Dimana terdapat tiga orang personil yang saling berkomunikasi secara berkelanjutan untuk mencapai sebuah tujuan dan adanya latar belakang yang sama. Dalam perjalanannya, komunikasi kelompok dalam KLa Project bersifat dinamis, baik dalam tema, intensitas maupun jenis aktivitas.

Berdasarkan paparan dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai Pengalaman Komunikasi Kelompok Pada KLa Project Terkait Eksistensi Selama 32 Tahun. Melalui penelitian ini pula, diharapkan hasilnya dapat memberikan deskripsi atau panduan bagi komunikasi kelompok kecil dalam berbagai bidang, terutama kelompok musik atau band, yang secara tidak langsung berhubungan dengan pengembangan ekonomi kreatif serta sosial budaya di Indonesia.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi. Dimana berbagai pengalaman yang ada di ruang kesadaran subyek penelitian digali. Pengalaman itu terkait dengan topik penelitian ini, yakni Pengalaman Komunikasi Kelompok Pada KLa Project Terkait Eksistensi Selama 32 Tahun. Adapun subyek penelitian utama terdiri dari keempat personil maupun mantan personil dari KLa Project yakni Ignatius Bagaskoro Katon, Romulo Radjadin, Adi Adrian dan Ahmad Ari Suharto. Di sisi lain, subyek penelitian pendukung adalah kru, *additional player*, hingga musisi lain yang berelasi dengan KLa Project.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan secara sejak Juli 2020 hingga Januari 2021, bersama subyek penelitian utama serta pendukung. Adapun observasi dilakukan dalam beberapa kesempatan pada berbagai interaksi antara personil KLa Project, termasuk komunikasi di balik panggung sebelum mereka tampil dalam konser, pertunjukkan musik maupun *tapping* untuk tayangan televisi. Adapun studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai artikel tentang KLa Project antara 1988 hingga 2021, guna melengkapi informasi yang didapat dari wawancara mendalam serta observasi. Setelah data terkumpul maupun saat proses pengumpulan data, tahap analisis data pun dilakukan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari beberapa tahap yakni reduksi data, penyajian data, serta pengambilan kesimpulan serta verifikasi.

### **Hasil**

#### **Sejarah Pembentukan dan Perjalanan Karier Musik KLa Project**

Perjalanan panjang KLa Project dimulai di 1985. Namun, sebelumnya beberapa personil KLa Project sebetulnya sudah saling mengenal. Adi Adrian (Adi) mengenal Romulo Radjadin (Lilo) sejak keduanya duduk di tingkat SMA, meskipun berasal dari sekolah berbeda. Adi menjadi siswa di SMA Negeri 3 Jakarta dan Lilo di SMA Asisi Jakarta. Begitu pula dengan Ahmad Ari Suharto (Ari) serta Ignatius Bagaskoro Katon (Katon). Mereka bersekolah di SMA Negeri 37. Adi bertemu dengan Lilo karena sama-sama suka bermain musik di dalam band. Keduanya pernah bermain dalam satu band, termasuk Tren 85 dan *Instrument Landing System* (ILS). Mereka pun tak hanya berdua, namun dengan Coki Batubara. Saat itu band mereka sudah sering naik panggung di berbagai tempat, di antaranya di bioskop, pagelaran

di Taman Ismail Marzuki hingga di Jakarta Convention Center. Mereka membawakan berbagai karya milik kelompok musik luar negeri termasuk Genesis serta beberapa lagu berirama *New Wave*. Meskipun sudah kerap mendapatkan panggilan tampil di beberapa tempat, Lilo mengaku bahwa bisnis bukan orientasi mereka saat itu. Tujuannya hanya untuk mendapatkan eksistensi. Alhasil, pada era 1984 hingga 1985, nama Lilo, Adi dan Coki pun mulai dikenal di dunia musik.

Selepas mendirikan kelompok musik dengan Coki, Lilo dan Adi pun sempat berpisah langkah dalam bermusik. Hal itu setidaknya disebabkan oleh beberapa hal termasuk kepindahan Coki ke London, Inggris pada 1985. Meskipun pada 1989, ketiga kembali lagi bergabung dalam grup musik bernama Catio, serta menghasilkan *single* bertajuk Pergilah Kasih. Setelahnya, Lilo menyibukkan diri dengan aktivitas kuliah Ilmu Teknik di Sekolah Tinggi Teknologi Nasional (STTN) yang dimulainya sejak 1984. Lilo menjalaninya sembari tetap bermain musik di beberapa band. Di tahun yang sama, yakni 1985, Lilo pun memutuskan untuk mendaftar dalam aktivitas *vocal group* di Gereja Asisi, yang menjadi bagian dari Paroki Tebet Timur. Di sinilah, awal pertemuan Lilo dengan Katon.

Pada 1985 Adi memiliki aktivitasnya sendiri, yakni menempuh pendidikan Ilmu Hukum di Universitas Indonesia, lalu pindah ke Jurusan Desain Grafis di Universitas Trisakti. Sembari itu, ia juga masih tekun bermusik dengan dua kelompok, yakni Makara dan Symphony. Pada tempat yang lainnya, Katon dan Ari sudah tergabung dalam sebuah band sejak duduk di bangku kelas dua di SMA Negeri 37, Jakarta Selatan. Katon sendiri mengaku tak ingat betul nama kelompok musik mereka saat itu. Pastinya grup musiknya membawakan lagu-lagu berirama musik Jazz, karya-karya dari The Beatles, hingga ciptaan sendiri.

Band itu pun terus dijalankan oleh Ari serta Katon hingga mereka lulus SMA. Di sela-sela kesibukan Katon yang bekerja sebagai pramugara di Garuda Indonesia dan Ari yang menempuh pendidikan Ilmu Ekonomi di Universitas Krisnadwipayana, kelompok musik itu tetap jalan, termasuk mengisi di acara pernikahan. Mereka menjalaninya dengan serius hingga suatu saat Katon mengajak Ari untuk rekaman. Akhirnya keseriusan Katon dan Ari dalam menjalankan sebuah band mencapai sebuah tujuan yakni rekaman. Beberapa lagu ciptaan sendiri memang sudah dimiliki. Ari sendiri sebenarnya pada awalnya hanya menjalankannya sebagai hobi, namun mendengar ajakan rekannya itu, ia pun menyambutnya dengan baik. Mereka pun berusaha mencari teman yang sevisi dan semisi dengan mereka. Singkatnya, rekan yang sama-sama ingin rekaman. Sederhana saja syaratnya.

Katon pun memperkenalkan Ari kepada Lilo, yakni rekan yang sudah dikenalnya sebagai teman sesama anggota grup vokal di Paroki Tebet Timur. Sebelumnya, Katon memang sudah sering berkarya bersama Lilo. Namun, hanya sekadar untuk kepentingan muda-mudi Katolik. Pada suatu ketika di sela-sela latihan, Katon kerap membawakan lagu-lagu ciptaannya sendiri, yang sudah ditulisnya sejak duduk di bangku sekolah menengah pertama (SMP). Lilo pun memberikan komentar positif atas karya yang dibawakan Katon dan terpikir untuk memajukannya ke dunia rekaman. Katon pun memiliki keinginan yang sama dengan Lilo, yakni membawa lagu-lagunya ke label rekaman. Hanya saja Katon tak menginginkan aransemenya digarap oleh musisi lain. Ia ingin konsepnya adalah band dan tidak mau menjadi penyanyi solo. Maka, keduanya pun mulai sepekat untuk membuat sebuah proyek dalam bentuk band.

Setelahnya, Ari, Katon dan Lilo pun pun mulai berlatih. Kadang ada satu atau dua pemain tambahan yang secara berganti-ganti ikut mengisi untuk posisi *keyboardis*. Namun, hanya mereka bertiga yang bermain secara tetap. Ari menduga hal itu karena pemain lain mengetahui bahwa tujuan band itu hanya untuk rekaman saja. Banyak pemain *keyboard* yang sempat berlatih dengan Katon, Lilo dan Ari. Namun, mereka terus pergi silih berganti. Sambil terus mengumpulkan lagu, akhirnya mereka memutuskan untuk mencari pengisi yakni *keyboardis* yang setidaknya berstatus *additional player* yang tetap. Seketika Lilo teringat akan Adi dan mencoba mengajukannya kepada kedua rekan lainnya. Ketiganya sadar betul akan posisi Adi yang sudah memiliki band sendiri yakni Makara dan Symphony. Oleh karena itu pula mereka hanya akan menawarkan untuk posisi *additional player*, yang artinya diberikan honor ketika manggung maupun rekaman saja. Setelahnya, mereka mengunjungi Adi di rumahnya di Kawasan Gudang Peluru.

Saat itu Adi mengatakan bahwa dirinya masih disibukkan dengan posisinya di Makara dan Symphony. Namun, Adi juga tetap terbuka untuk setidaknya membantu Katon, Lilo juga Ari. Mereka pun tak langsung latihan, namun lebih ke mengobrol terlebih dahulu. Sekian bulan kemudian, baru keempatnya mulai berlatih. Lagu-lagu yang dinyanyikan pada saat latihan adalah karya yang sudah disiapkan sebelumnya oleh Katon, Lilo dan Ari. Sesi berlatih dilakukan di studio milik Ari di sekitar September 1986. Ketika itu pula minat Adi terlihat lebih besar untuk garapan itu, terutama konsepnya. Sesuai dengan rencana sebelumnya, mereka menawarkan Adi untuk posisi *Additional Players*. Adi pun menyetujuinya.

Di 1986 tersebut, mereka berempat pun menyelesaikan seluruh proyek demo. Demo direkam di studio milik Tamam Husein, di bilangan Perdatam, Pancoran, Jakarta Selatan. Setidaknya terdapat tiga atau empat lagu yang direkam oleh Katon, Lilo, Ari dan Adi dalam demo mereka. Namun, hanya tiga karya saja yang diingat yakni Rentang Asmara, Datanglah Pesona serta Ilusi. Semua lirik ditulis oleh Katon, sedangkan aransemen dari Lilo. Saat itu, Adi hanya memainkan *keyboard* saja. Adapun vokal diisi oleh Katon pada Datanglah Pesona dan Rentang Asmara. Lilo mengisi suara untuk Ilusi, juga memainkan gitar untuk keseluruhan lagu. Drum diisi oleh Ari Burhani. Sebagai informasi, ada sebuah kisah terkait lagu Rentang Asmara. Karya itu ditulis oleh Katon dan sempat dinyanyikan olehnya untuk kepentingan pagelaran acara operet di lingkup Gereja Asisi. Katon pun menggarap aransementnya. Setelah itu, Lilo memiliki ide untuk membawanya dalam demo. Katon pun setuju. Di balik proses pembuatan demo itu, sebenarnya ada pihak operator studio yang berjasa dalam karier bermusik mereka. Ia adalah Edi Gombing. Katon, Lilo dan Adi ingat betul akan perannya. Sebab sosoknya juga yang menyarankan untuk membawa demo itu ke Teams Record. Setelah proses rekaman demo selesai, Edi pun membawanya ke Jan Djuhana di Teams Record. Ketika itulah ia pun turut mempromosikan karya mereka kepada Jan. Akhirnya, demo tersebut diterima oleh Jan. Namun, Lilo tak yakin bahwa alasannya adalah karya yang dinilai bagus. Tapi lebih karena mereka ialah band baru yang masih bisa diberikan honor dengan kecenderungan rendah. Edi pun sebenarnya hanya menjalankan tugasnya untuk mengantarkan demo itu. Semata-mata karena pekerjaan, bukan rekomendasi. Sebab yang dilakukannya sudah menjadi bagian dari tugasnya. Sebenarnya, Teams Record pun bukan satu-satunya perusahaan rekaman yang dikirim demo oleh Katon, Lilo, Adi dan Ari. Katon mengakui bahwa mereka melakukannya secara *door to door*, yang artinya juga ke label lainnya. Beberapa produser yang ditawarkan demo, memberikan opini terhadap karya musik mereka. Sebagian justru berkata bahwa lagu yang dibawakan cenderung tidak mengikuti tren saat itu. Dimana aliran Jazz serta Rock

sedang sangat digemari. Penyanyi juga kelompok musik termasuk Vina Panduwinata, Januari Christy, Karimata hingga Krakatau sedang dielu-elukan. Begitu pula dengan God Bless dan Ucok Aka. Sementara band dengan aliran musik Pop sama sekali tidak beredar.

Mendengar komentar tersebut, pihak Katon, Lilo, Adi dan Ari mengatakan kepada para pihak label baik *music director* maupun produser bahwa mereka bermain musik karena ingin menjadi *trendsetter*. Bukan hanya sekadar mengikuti arus yang ada. Pada akhirnya, tentu ini yang diinginkan oleh industri musik yakni lahirnya tren yang baru, di samping menguntungkan secara bisnis. Selanjutnya, di tengah proses penawaran demo ke berbagai tempat tadi, Adi akhirnya menyatakan keinginan dirinya untuk bergabung dengan Katon, Lilo dan Ari. Bukan hanya sebagai *additional player*, namun resmi menjadi personil. Mereka memainkan musik dengan karakter dan aliran yang berbeda. Katon dengan Jazz, New Wave oleh Adi, Rock yang dimainkan oleh Lilo juga Ari melalui Country Rock. Tapi akhirnya mereka memutuskan untuk memainkan musik Pop, meskipun banyak memadukan dengan genre lainnya. Pemerhati musik banyak menyebutnya dengan Pop Progresif.

Jika dirangkum, proses terbentuknya KLa Project dimulai pada 1986. Meskipun segelintir personilnya sebenarnya sudah sempat saling mengenal dalam lingkungan musik serta pendidikan sejak 1985. Perjalanan awal mereka pun terbentang antara 1986 hingga 1988. Awalnya sekadar ngobrol-ngobrol saja Bersama Adi, lalu mereka berempat memutuskan untuk mulai latihan, membuat rekaman demo musik, dan mengajukannya pada beberapa perusahaan rekaman. Teams Record melalui Jan Djuhana menerima dengan kontrak dua buah album dan satu *single* di tahun 1988. Di 1988 pula, KLa Project mulai dikenal oleh publik. Hal itu melalui *single* Tentang Kita, yang dirilis sebagai bagian dari album kompilasi bertajuk 10 Bintang Nusantara. Ada cerita tersendiri tentang cara penulisan nama KLa Project serta posisi urutan *track single* Tentang Kita di album yang dipasarkan dalam dua volume tersebut. Pada *cover* album baik volume satu maupun dua tertulis, K.L.A. PROJECT. Namun, sebetulnya yang tepat adalah KLa Project. Huruf K dan L ditulis dengan huruf kapital. Huruf A ditulis dengan huruf kecil. Setelahnya, hingga 2021, KLa Project telah menghasilkan 12 album. Kesebelasnya terdiri dari KLa, Kedua, Pasir Putih, Ungu, Kelima, KLaKustik 1 dan 2, Sintesa, KLasik, The Best Of KLa Project, New Chapter, KLa Return dan Exellentia. Pada 2021 merilis *single* bertajuk Kita Kan Bisa, yang berangkat dari kepedulian kepada sesama pada masa Pandemi Covid-19.

### **Pengalaman Komunikasi Kelompok Pada KLa Project Terkait Eksistensi Selama 32 Tahun**

Kunci dari eksistensi KLa Project selama 32 tahun adalah komunikasi yang terbuka antar personil. Selain itu, adapula faktor kreativitas, keterbukaan, ego, rasa jiwa besar, kesadaran untuk mengalah, toleransi orientasi masa depan. Semua itu juga disadari oleh mereka sebagai dasar dari kekompakan serta kebersamaan dalam bermusik. Dalam berkomunikasi masing-masing personil KLa Project baik Katon, Lilo, Adi maupun Ari juga selalu berusaha melakukan upaya persuasif untuk mempengaruhi satu sama lain. Hal ini berlaku dalam situasi penciptaan lagu atau karya, pertunjukkan, aktivitas komersial maupun interaksi sosial di antara mereka. Setiap keputusan yang mereka ambil pun merupakan hasil komunikasi bersama. Semua itu dilakukan demi mencapai keputusan terbaik bagi KLa Project. Terkadang pula dari proses komunikasi dapat dipilih satu orang personil yang dianggap dapat memimpin diskusi atau pembicaraan mereka terkait dengan suatu ide, tema atau pembahasan.

Dalam berbagai peristiwa komunikasi kelompok antar personil KLa Project, berbagai tema dibahas, meski utamanya adalah tentang penciptaan karya hingga sisi bisnis dari band

itu. Sisanya, musik, film, keagamaan, tata surya, *games*, filsafat, perkawinan, perempuan hingga buku. Mereka juga terkenal kritis dan cerdas akan kondisi industri musik khususnya melalui topik-topik komunikasi berupa *Riders* juga Royalti. Terdapat berbagai bentuk nyata dari komunikasi kelompok antar personil KLa Project. Hal itu menyangkut komunikasi verbal dan non verbal di atas panggung, karantina, komunikasi di *backstage*, komunikasi dalam keseharian, karantina penciptaan karya, mekanisme proses penciptaan lagu hingga pertemanan antara para personil.

Komunikasi verbal dan non verbal dengan penonton terjadi dalam beberapa momen konser atau pagelaran musik yang dilakoni oleh KLa Project. Meskipun demikian, mayoritas pesan yang disampaikan adalah non verbal. Berbagai contoh dari komunikasi verbal dan non verbal itu bisa didapati dalam beberapa penampilan musik dari KLa Project. KLa Project terutama Katon yang menjadi *front men*, melakukan komunikasi dengan penonton melalui jokes yang dilemparnya bersama Lilo maupun membacakan lirik dengan gaya puisi. Puisi dan jokes itu merupakan rangsangan auditif kepada audiens. Setelahnya audiens pun memberikan respon secara bersamaan. Respon itu menandakan bahwa arus komunikasi dua arah telah terjadi antara KLa Project dengan penonton. Dalam berbagai pertunjukan musik yang dilaksanakan oleh KLa Project, salah satunya dengan membawakan sebagian lirik dari lagu Menjemput Impian dengan gaya berpuisi. Caranya itu dimaksudkan untuk mengingatkan penonton pada lirik lagu itu serta mengajak mereka bernyanyi. Setidaknya, audiens bisa mengingat melodi dari lagu itu.

Meski melalui media lagu atau lirik yang dibawakan dengan gaya puisi, namun akhirnya komunikasi antara KLa Project dengan penontonnya pun akan terjalin secara dua arah. Wujudnya adalah ketika para penonton mulai mengikuti arahan Katon untuk turut menyanyikan sebuah lagu. Selain itu, Katon juga sering mengajak penonton untuk menyanyikan potongan sebuah lagu di awal lagu. Teknik komunikasi dengan audiens itu dilakukan pada pagelaran Synchronize Festival 2017 pada saat KLa Project membawakan lagu berjudul Terkenang, dan di awalnya dinyanyikan lagu khas anak-anak dengan potongan lirik. Para personil KLa Project pun kerap melontarkan bercanda di atas panggung. Biasanya Katon melemparkan bercanda kepada Lilo, Lilo menanggapi dan Adi lebih banyak menanggapi dengan tertawa kecil. Melalui perlakuan itu, setidaknya situasi komunikasi akan menjadi lebih terbangun dan hidup. Namun, bercanda seperti itu juga tidak hanya dilakukan antara ketiga personil saja, namun lebih dengan para *additional player* termasuk dengan *backing vocal* juga pemain trompet.

Jika situasi yang menyenangkan sudah terbangun di atas panggung, maka penonton akan cenderung nyaman dan senang dalam melihatnya. Selanjutnya, KLa Project berharap audiens pun dapat ikut terbawa situasi yang diciptakan, serta mulai ikut bernyanyi atau sekadar mengikuti melodi. Namun demikian, dalam penelitian ini fenomena komunikasi lebih difokuskan pada proses yang melibatkan personil KLa Project, yakni antara Katon, Lilo dan Adi. Meskipun, tidak terlepas dari keterlibatan para *additional player*. Dalam artian segala pertukaran pesan baik verbal maupun non verbal yang terjadi antara mereka ketika melakukan pertunjukan musik atau konser.

Mayoritas komunikasi yang dilakukan oleh para personil KLa Project di atas panggung, bernuansa non verbal. Salah satunya dilakukan oleh Katon ketika sedang tidak bernyanyi, ia menghampiri para penyanyi latar dan mengikuti gerak lakunya. Terkadang juga ikut menjadi

penyanyi latar, ketika saatnya Lilo yang mengisi vokalnya. Katon juga kerap menghampiri additional drummer dari KLa Project yakni, Harry Goro. Sebagai informasi, posisi Katon dengan drummer memang berada pada garis yang sama. Di panggung, Katon tepat berada di depan drummer. Ia pun sering menghampiri drummer, terutama saat *rythm* dimainkan. Kadang Katon memainkan *crash cymbal* milik drummer, dengan memukulnya menggunakan tangan.

Dalam sebuah pertunjukkan musik maupun konser pun, Lilo dan Katon serta Adi di sela-sela satu lagu dengan lagu lainnya kerap sambil mengobrol juga melemparkan celetukan-celetukan yang kerap bersifat lucu. Namun, itu lebih sering terjadi antara Katon dengan Lilo. Sebenarnya, Lilo mengaku jarang berkomunikasi baik verbal maupun non verbal dengan Katon dan Adi. Sebab masing-masing dari mereka sudah hapal betul peran dan porsi masing-masing dalam bermusik karena usia kebersamaan yang sudah mencapai 32 tahun di 2020. Meskipun demikian, terkadang mereka juga saling memberikan kode, terutama jika ingin melakukan perubahan pada susunan lagu yang hendak dimainkan. Itu bisa terjadi ketika Katon sudah membaca situasi dan kondisi penonton. Dimana untuk kepentingan menaikkan situasi atau kondisi dalam konser, maka perubahan susunan lagu akan dilakukan. Katon sebagai *front men* yang langsung berhubungan dengan penonton, akan berinisiatif dan memberikan kode-kode juga pembicaraan kepada Lilo maupun Adi. Jika situasi di atas terjadi pun, maka sebelum sebuah lagu yang hendak dilewatkan dimainkan, Katon atau Lilo atau Adi akan memberikan kode dengan tangan yang membentuk tanda silang ke arah samping atau mengarah ke posisi *road manager* berada. Maka, komunikasi verbal dan non verbal di atas panggung antar personil KLa Project, proses itu seringkali juga melibatkan kru dari mereka.

Katon selalu memperhatikan kru-kru KLa Project yang ada di sekitar kanan, kiri serta di depan panggung. Banyak penonton atau bahkan KLANIS yang mengira bahwa gerakan Katon dalam menunjuk tangan ke atas maupun ke bawah itu merupakan gaya panggung dan ekspresi dari Katon. Padahal, itu sebenarnya bagian dari kode non verbal yang diutarakan. Adapun maknanya, jika Katon menunjuk *microphone* dirinya dan mengarahkan telunjuknya ke atas maka ia meminta volume suara *microphone*-nya dinaikkan. Sebaliknya, jika ia menunjuk *microphone* dirinya lalu mengarahkan telunjuknya ke bawah maka ia meminta volume suara *microphone* diturunkan. Hal tersebut dapat dilakukannya jika Katon sedang berkonsentrasi dalam memonitor suara. Ia pun harus memberikan kode di atas agar suaranya tidak fals dan serak karena harus teriak. Hal tersebut juga berhubungan dengan peran Katon dalam membagi energi serta tenaga terkait vokalnya.

Kode yang sama juga diberikan oleh Katon ketika suara gitar Lilo maupun Keyboard Adi terlalu keras atau terlalu pelan saat terdengar dalam monitornya. Jadi Katon kerap menunjuk keyboard maupun gitar dan mengarahkan telunjuknya ke atas atau ke bawah. Kemudian kode itu ditangkap oleh Kru. Lalu kru segera mengambil tindakan untuk menyesuaikannya. Kode menunjuk alat musik dan mengarahkan telunjuk ke arah atas maupun bawah itu tidak hanya dilakukan oleh Katon, namun juga Lilo dan Adi. Namun, Katon sebagai vokalis memang lebih sering memberikannya. Seperti dikatakan sebelumnya, kadang dianggap sebagai gaya atau ekspresi tersendiri oleh penonton maupun KLANIS. KLANIS adalah sapaan khas untuk fans atau penggemar dari KLa Project.

Di luar komunikasi verbal dan non verbal di atas panggung, para personil KLa Project juga berkomunikasi kelompok di balik panggung. Baik Katon, Lilo dan Adi serta *additional player* serta kru, kerap mengobrol tentang musik maupun di luar musik, mendengarkan



musik-musik favorit mereka, melontarkan becandaan sambil meminum alkohol. Satu hal yang paling pantang akan berakibat fatal dan dapat menyebabkan di non aktifkannya personil, *additional player* maupun kru adalah penggunaan narkotika. Selain berkomunikasi dengan mengobrol, meminum minuman alkohol hingga mendengarkan musik, para personil KLa Project pun melakukan *self healing* dengan cara mereka masing-masing di balik panggung. Tujuannya adalah membangkitkan *mood* agar *on fire* ketika tampil. Terkait hal ini, setiap personil memiliki tradisi yang berbeda.

Komunikasi kelompok antar personil KLa Project juga terjadi dalam tradisi karantina. Mereka konsentrasi untuk menyusun aransemen, tidak banyak ngobrol di luar karya. Dalam setidaknya tiga hari mereka bangun pagi, makan siang lalu mulai berkarya di sore hari hingga hampir pagi. Pola aktivitas itu terus terjadi pada ketiga personil KLa Project pada setiap aktivitas karantina yang diikutinya. Utamanya dalam karantina adalah melakukan proses kreatif. Lokasi karantina pun beberapa kali dipilih dan bisa jadi berbeda pada setiap album. Kadang di Puncak, Bogor, Jawa Barat, Lembang, Jawa Barat, Putri Duyung, Ancol, Jakarta Utara, Kaliurang, Yogyakarta, Bali atau hanya sekedar di apartemen di Jakarta. Bentuk lain dari komunikasi kelompok antar personil KLa Project di antaranya adalah rapat-rapat rutin KLa Project. Selain itu, mereka bertemu dalam pesta atau *party* yang dihadapinya juga berkomunikasi melalui aplikasi daring atau video konferensi pada masa Pandemi Covid-19 ini.

## Pembahasan

Hampir seluruh pengalaman komunikasi yang terjadi dalam lingkup KLa Project adalah komunikasi kelompok, baik ketika rapat rutin, karantina, proses penciptaan lagu, *party*, komunikasi di balik panggung (*backstage*) sampai dengan komunikasi verbal serta non verbal di atas panggung. Hal itu sebab komunikasi yang terjadi satu orang komunikator dengan setidaknya dua orang komunikan, yakni antara Katon, Lilo, Adi dan Ari. Keempatnya saling menyampaikan pesan secara dua arah. Bentuknya beragam di lingkup KLa Project, termasuk diskusi, rapat hingga perdebatan. Tujuan seluruh aktivitas komunikasi antara Katon, Lilo, Ari dan Adi adalah tetap berjalannya KLa Project pada sisi kreatif serta sisi bisnis. Tujuan itu pula yang menjadi arah dari komunikasi kelompok di band itu. Tak jarang pula, KLa Project harus mengambil keputusan di sisi kreatif maupun bisnis. Para personil berunding dan memutuskan bersama. Semua hal yang dilakukan KLa Project merupakan kesepakatan. Maka proses pengambilan keputusan dalam lingkup band itu penting, dan tentunya dilakukan melalui komunikasi kelompok, lalu menjadi bagian dari pengalaman komunikasi. Terkait dengan konsep pengambilan keputusan, (Desmita, 2005, p. 198) mengatakan bahwa pengambilan keputusan (*decision making*) merupakan salah satu bentuk perbuatan berfikir dan hasil dari perbuatan itu disebut dengan keputusan. Masing-masing personil KLa Project berdiskusi bersama, berpikir untuk kepentingan kelompok hingga akhirnya keluarlah keputusan-keputusan terkait sisi bisnis dan kreatif dari band mereka (Goldberg, 2011). Pembahasan tentang komunikasi dan musik telah beberapa kali dilakukan, termasuk komunikasi kelompok maupun masyarakat (Meilisa & Tafrihuddin, 2020; Supratman & Rafiqi, 2016; Tanujaya et al., 2018).

Komunikasi kelompok sendiri menjadi bagian dari pengalaman seluruh personil KLa Project dan berjalan hingga usia band di tiga puluh tiga tahun, pada Oktober 2021 mendatang. Berdasarkan hasil penelitian, satu kunci dari langgengnya kelompok musik itu adalah komunikasi yang terbuka. Komunikasi yang terbuka itu diterapkan oleh KLa Project dan efektif. Efektivitas itu terbukti dari tetap bertahannya mereka di belantika musik Indonesia.

Hal itu selaras dengan pendapat dari (Devito, 2011) yang mengatakan bahwa ciri-ciri komunikasi yang efektif adalah sebuah keterbukaan. Pada dasarnya, aktivitas komunikasi kelompok dicapai melalui aktivitas intensitas komunikasi dengan melibatkan diskusi, konflik, peran penengah, pengambilan keputusan hingga inovasi. Di KLa Project aktivitas komunikasi yang khas, seperti sudah dikatakan sebelumnya, terdiri dari diskusi, rapat hingga perdebatan tentang beragam tema, termasuk penciptaan karya, karantina, hingga topik umum seperti film juga politik .

Komunikasi kelompok berproses untuk memecahkan masalah bersama, hingga pengembangan diri. Hal itu juga berlaku bagi KLa Project, dimana Katon, Lilo, Ari dan Adi saling berkomunikasi untuk memecahkan masalah, baik yang terkait bisnis, kreatif hingga pertentangan serta konflik antar personil. Konflik antar personil ini melibatkan proses komunikasi interpersonal, dalam lingkup peristiwa komunikasi kelompok. Seiring waktu, pengembangan diri juga dirasakan sebagai hasil atau output dari komunikasi kelompok antar personil KLa Project. Misalnya pada saat penciptaan atau proses kreatif album ketiga yakni Pasir Putih, beragam diskusi kelompok antara Katon, Lilo, Ari dan Adi terjadi. Mereka terus berdiskusi untuk membuat konsep, notasi serta aransemen di album itu. Ari yang pada album-album sebelumnya belum pernah mengarang lirik, akhirnya diberi kesempatan untuk menulis lirik. Dalam prosesnya, ia diberikan waktu juga diajak diskusi untuk hal itu. Ari tentu sangat berusaha, hingga akhirnya ia berhasil menulis lirik untuk lagu berjudul Belahan Jiwa.

Peristiwa dan pengalaman seperti itu tidak hanya dialami oleh Ari, namun juga Katon, Lilo dan Adi. Mereka semua mengalami hal yang sama. Namun, sayangnya pada 2000, konflik terjadi karena Lilo merasa dirinya tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan diri. Dimana hal itu terjadi sebab komunikasi kelompok yang kurang baik antara Katon, Lilo dan Adi. Dimana posisi Ari saat itu adalah manajer KLa Project. Lilo merasa tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan diri, terkait penulisan lirik serta keinginan bernyanyi pada lagu bertajuk Saujana. Hal itu pula yang menjadi sumber masalah awal dari di non aktifkannya Lilo pada 2001. Jadi, bisa kita katakan bahwa ketika arus komunikasi kelompok tidak berjalan lancar atau tak terbuka, maka proses pengembangan diri, serta keberlangsungan sebuah band dalam berkarya juga tidak akan tercapai. Hal itu juga yang berlangsung di KLa Project.

Komunikasi kelompok juga bersifat dinamis. Sebab individu yang terlibat di dalamnya juga memiliki perkembangan diri dan fase-fase kehidupan. Begitu pula dengan komunikasi kelompok di KLa Project yang bersifat dinamis. Jadi perubahan kondisi serta situasi komunikasi kelompok antar personil KLa Project dari waktu ke waktu. Ari merasakan hal itu, dimana komunikasi kelompok yang terjadi di awal pembentukan KLa Project di 1987 hingga 2000 berada dalam situasi yang membuat nyaman, terdapat perdebatan namun selalu berbalik pada keakraban dan persahabatan. Pada 2000, situasi berubah, ia sudah mengalami komunikasi yang sulit antar personil. Posisinya sebagai manajer mengharuskannya untuk mengkomunikasikan beragam hal termasuk persoalan bisnis dan interaksi. Tapi ia merasa sulit mempertemukan seluruh personil dalam forum dan membicarakan sebuah topik. Sebab akan berujung pada perdebatan tanpa akhir. Akhirnya, ia memilih untuk membicarakannya secara personal kepada masing-masing personil, lalu menyimpulkan dan menyampaikannya kembali kepada semua personil, berikut rekomendasi penyelesaian masalah yang dihadapi oleh KLa Project.

Dalam berbagai peristiwa komunikasi kelompok antar personil KLa Project, berbagai tema dibahas, meski utamanya adalah tentang penciptaan karya hingga sisi bisnis dari band itu. Sisanya, musik, film, keagamaan, tata surya, games, filsafat, perkawinan, perempuan hingga buku. Mereka juga terkenal kritis dan cerdas akan kondisi industri musik khususnya melalui topik-topik komunikasi berupa Riders juga Royalti. Berbagai tema pembicaraan dalam komunikasi kelompok di lingkup KLa Project yakni penciptaan karya dan sisi bisnis dari band itu masuk dalam klasifikasi pertama, yaitu tema substantif (*substantive themes*). Dimana tema kreatif berupa penciptaan karya serta bisnis dari KLa Project merupakan bagian dari tugas dan tujuan yang diemban. Dua unsur itu merupakan aktivitas utama para personil KLa Project.

Tema berupa film, keagamaan, tata surya, games, filsafat, perkawinan, perempuan hingga buku, yang kerap diperbincangkan antara personil KLa Project masuk dalam klasifikasi tema yang tidak relevan (*irrelevant themes*). Tema-tema di atas memang tidak relevan atau tak memiliki kaitan secara langsung dengan tugas serta tujuan KLa Project, tapi sama sekali tidak mengganggu. Kadang tema-tema itu justru memberikan inspirasi untuk berkarya. Terdapat pula tema pembicaraan antar personil KLa Project yang masuk dalam tema prosedural (*procedural themes*). Hal ini mencakup topik perbincangan tentang musik, riders, dan royalti. Dimana beragam tema itu dapat dikembangkan, diatur, diubah serta dikoreksi demi pencapaian tujuan serta kualitas terbaik dari KLa Project, maupun Industri Musik Indonesia pada umumnya. Dalam berbagai pembicaraan maupun diskusi antar personil KLa Project terdapat tema atau kebiasaan yang menjadi unsur gangguan-gangguan (*Distruptions*). Di antaranya adalah jokes atau bercandaan terkait perceraian, pernikahan. Beragam hal itu kadang menjadi bahan tertawaan dan pembicaraan bersama antar personil, namun jika kondisi psikologis mereka sedang ada yang tidak baik, bisa jadi tersinggung lalu komunikasi kelompok sedikit agak terganggu. Meskipun tak menjadi konflik yang besar.

Pengalaman komunikasi kelompok pada KLa Project juga bisa dilihat dari beragam peristiwa komunikasi yang terjadi antara personil, termasuk ketika sedang berada di atas panggung. Ketika mereka sedang tampil, mereka kerap menggunakan komunikasi non verbal untuk memberikan kode antara anggota maupun dengan kru. Dimana mayoritas menggunakan kode non verbal, sebab jika verbal, kemungkinan tidak akan tertangkap karena suara musik yang cenderung keras. (Fiske, 2012, p. 11) menyebutkan komunikasi non verbal menempati porsi penting. Hal ini selaras dengan praktik komunikasi kelompok yang dilakukan oleh KLa Project. Dimana pesan non verbal memang memiliki posisi penting. Sebab, di atas panggung, panduan mereka hanya monitor pada telinga. Dimana mereka bisa mendengar suara yang tinggi atau rendah dari hasil permainan alat musik atau vokal, yang berasal dari personil yang lain. Pas atau tidaknya suara pada monitor harus sesuai agar terdengar enak oleh penonton serta mereka. Jika suara terlalu tinggi, misalnya Katon akan menunjuk ke arah alat musik yang mengeluarkan tingginya suara itu, lalu mengarahkan telunjuk ke atas atau ke bawah. Kode itu harus ditangkap oleh personil lain atau kru. Jika semua sudah pas, baru kode lain terlihat, berupa senyuman lepas dari Katon Lesmana (2012, p. 11).

Melihat penjelasan di atas, komunikasi non verbal memang penting untuk keberhasilan sebuah band ketika tampil di atas panggung. Sebab mereka dinilai penonton termasuk dari keharmonisan lagu serta musik yang dibawakan. Dimana kode-kode non verbal dalam komunikasi mereka penting sekali, untuk dipahami bersama, ditangkap dengan makna yang sama. Namun, kode non verbal serta maknanya dalam komunikasi kelompok antar personil

KLa Project maupun antara personil dengan kru, hanya diketahui oleh mereka saja. Penonton bahkan fans fanatik atau KLa'nis sekalipun bahkan mungkin memahami kode non verbal dari para personil, sebagai sebuah ekspresi dalam bernyanyi atau bermain alat musik. Sebenarnya, ini sudah efektif dalam praktik komunikasi kelompok dan sesuai dengan konsep. Dimana Sapir (2016, p. 75) mengatakan komunikasi nonverbal adalah sebuah kode yang rumit ditulis di mana pun juga, tidak diketahui oleh siapa pun dan dimengerti oleh semua (an elaborate code that is written nowhere, known to none, and understood by all).

Kode non verbal yang digunakan oleh personil KLa Project maupun kru dalam komunikasi kelompok memang rumit. Tidak tertulis sebagai sebuah hal yang baku, namun diketahui oleh semua kru serta personil. Tapi tak dipahami oleh semua orang, termasuk penonton setia maupun penggemar. Komunikasi non verbal antar personil KLa Project di atas panggung sebenarnya bersifat substitusi. Dimana mengandung arti bahwa pesan untuk menurunkan atau menaikkan volume suara dari salah satu alat musik, tidak mungkin diucapkan secara verbal kepada kru maupun sesama personil. Sebab suara di atas panggung begitu keras dan tidak mungkin terlibat pembicaraan panjang di tengah dibawakannya suatu lagu. Hal ini serupa dengan fungsi pesan non verbal berupa substitusi. (Hidayat, 2012, p. 17) menyatakan bahwa substitusi itu mengandung arti yang dimana pesan-pesan non verbal itu menggantikan kode-kode verbal. Seluruh pengalaman komunikasi kelompok di atas menjadi bagian dari pengalaman, yang tersimpan dalam ruang kesadaran diri pada masing-masing personil KLa Project, baik Katon, Lilo, Ari maupun Adi. Mereka sendiri mengingat perjalanan serta berbagai peristiwa komunikasi kelompok selama 32 tahun itu karena peneliti berusaha memanggil daerah kesadaran serta ingatan mereka. Hasilnya, mereka memaparkan pengalaman, juga makna dari berbagai peristiwa itu. Baik yang dianggap sebagai hal menyenangkan maupun konflik.

Hal di atas senada dengan konsep tentang kesadaran dan pengalaman dari Teori Fenomenologi dari (Misiak & Sexton, 2009, p. 6) yang mengatakan bahwa Fenomena kesadaran itu amat banyak dan beragam, termasuk benda-benda, orang-orang, kejadian-kejadian, pengalaman-pengalaman, ingatan-ingatan, pemikiran-pemikiran, suasana-suasana hati, perasaan-perasaan, gambaran-gambaran, khayalan-khayalan, susunan-susunan mental dan sebagainya. Dimana segala fenomena komunikasi kelompok yang tersimpan di ruang kesadaran para personil KLa Project, terdiri dari berbagai macam wujud termasuk pengalaman, ingatan, pemikiran, suasana hati, perasaan, khayalan dan gambaran. Bukan hanya pengalaman terkait peristiwa dan peran mereka dalam komunikasi kelompok, namun lebih ke perasaan atau mood, kekecewaan, rasa puas, bahagia hingga kekesalan. Selama 32 tahun, semua hal itu ada dan muncul sebagai implikasi dari peristiwa komunikasi kelompok yang mereka alami. Selain itu, ada pula khayalan atau impian yang timbul dari komunikasi kelompok antara personil KLa Project, yang akhirnya terwujud atau diwujudkan secara kolektif dalam berbagai karya, lagu, hingga konser-konser yang diselenggarakannya (Hidayatullah, 2021; Resi et al., 2019; Salsabila, 2011).

Melihat data dan informasi yang terkumpul dalam penelitian ini terkait pengalaman komunikasi kelompok antar personil KLa Project. Memang terdapat beberapa pengalaman yang sama, termasuk juga terkait pesan verbal dan non verbal yang biasa mereka sampaikan. Namun, sebenarnya meskipun pengalaman bersifat homogen, tapi tetap saja bisa terjadi makna yang berbeda. Perbedaan makna dari pengalaman yang sama kerap terjadi di KLa Project, pada proses komunikasi kelompok berupa diskusi, perdebatan serta obrolan terkait

berbagai tema. Sebab makna yang merupakan hasil interpretasi individu yang menjadi atau dipengaruhi pengalaman individu tersebut merupakan tindakan sadar yang berbeda-beda, dengan kata lain obyektif dan bermakna ideal (Kuswarno, 2009, p. 6).

Ketika Katon, Lilo, Ari dan Adi dalam berdiskusi, berdebat maupun mengobrol tentang berbagai tema, terkait KLa Project, mereka menyimpan pengalaman dan menginterpretasikan. Interpretasi di sini adalah mencari makna dari sebuah peristiwa atau kejadian yang dialami bersama. Tapi karena ada pengalaman pribadi bukan kelompok, yang dimiliki sebelumnya, maka makna berbeda bisa didapatkan bahkan dari peristiwa atau kejadian yang sama. Sebagai tambahan, telah dikatakan sebelumnya bahwa dalam proses komunikasi kelompok di KLa Project, setiap personil juga memiliki cara self healing-nya masing-masing. Katon dengan meditasi, Adi melalui berdiam diri atau mengobrol dengan kru atau additional player serta Lilo lewat mengobrol dengan orang lain. Tapi ada persamaan dalam cara self healing antara ketiganya, yakni mendengarkan musik, meminum minuman beralkohol dan saling berbincang. Fakta itu sesuai dengan teori fenomenologi dari Alfred Schutz, yang berhubungan dengan pengalaman sadar, pengetahuan akan obyek-obyek serta peristiwa komunikasi. Terkait hal tersebut, (Littlejohn & Foss, 2010, p. 203) mengatakan bahwa sebagai salah satu pendekatan yang penting dan telah mapan dalam penelitian komunikasi, perspektif fenomenologi dapat digunakan untuk meneropong realitas komunikasi yang berasal dari kesadaran pemakai self healing. Sebab fenomenologi adalah kajian mengenai pengetahuan yang berasal dari kesadaran atau cara bagaimana orang-orang memahami objek-objek dan peristiwa-peristiwa atas pengalaman sadar mereka .

Dalam penelitian ini pun pendekatan maupun teori fenomenologi digunakan untuk mendapatkan berbagai fakta tentang pengalaman, peristiwa dan makna komunikasi kelompok yang diingat serta dirasakan oleh para personil KLa Project, baik Katon, Lilo, Ari serta Adi. Selain beragam praktik komunikasi kelompok, termasuk verbal dan non verbal ketika naik panggung untuk pertunjukkan musik, ada pula kebiasaan self healing yang sebelumnya sudah disebutkan. Terutama self healing yang dilakukan tepat sebelum naik panggung dan tujuannya untuk menaikkan mood (Sutiyono, 2011).

## Kesimpulan

Praktik komunikasi kelompok antar personil dalam band KLa Project adalah hal yang paling penting dan mendasar, dalam upaya menjaga eksistensi mereka di belantika Musik Indonesia. Namun, ada kalanya jika harus membicarakan sebuah ide atau masalah maka manajer KLa Project, harus membicarakannya secara personal ke masing-masing personil, baik Katon, Lilo maupun Adi. Sebab jika komunikasi kelompok dilakukan melalui sistem forum, maka yang terjadi hanyalah perdebatan. Semua perdebatan dan seluruh praktiknya itu merupakan bagian dari pengalaman komunikasi kelompok yang tersimpan dalam diri masing-masing personil. Pengalaman komunikasi kelompok antar personil KLa Project pun menyangkut komunikasi verbal dan non verbal di atas panggung, karantina, komunikasi di *backstage*, komunikasi dalam keseharian, karantina penciptaan karya, mekanisme proses penciptaan lagu hingga pertemanan antara para personil. Segala simbol-simbol verbal dan non verbal yang khas antar personil KLa Project, kerap terlihat dalam berbagai peristiwa komunikasi kelompok itu. Dimana semua symbol mengandung makna khusus bagi mereka. Selain itu, pengalaman komunikasi kelompok antar personil di KLa Project juga menyangkut perubahan intensitasnya. Dahulu ketika KLa Project belum memiliki manajemen, mereka

rutin bertemu setiap 1 kali atau 2 kali dalam sepekan. Namun kini, komunikasi langsung pun semakin terbatas, dan dilakukan hanya saat hendak naik panggung maupun sengaja bertemu dalam pesta atau *party* yang dihadiri oleh mereka. Nyatanya, mereka lebih banyak menggunakan media video konferensi maupun aplikasi pesan singkat.

## Referensi

- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Devito, J. A. (2011). Komunikasi antar manusia, edisi ke-5. *Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group*.
- Doe. (2019). Era 1990-an: Ziarah ke Masa Terindah. *Harian Kompas*.
- Fiske, J. (2012). Pengantar ilmu komunikasi. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Goldberg, A. . dan C. E. L. (2011). *Komunikasi Kelompok: Proses-proses Diskusi dan Penerapannya*. Universitas Indonesia UI Press.
- Hidayat, D. (2012). *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Graha Ilmu.
- Hidayatullah, R. (2021). Komunikasi musikal dalam konser “musik untuk republik.” *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 4(2), 145–160.
- Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi: metode penelitian komunikasi: konsepsi, pedoman, dan contoh penelitiannya*. Widya Padjadjaran.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2010). *Theories of human communication*. Waveland press.
- Meilisa, V. F., & Tafrikhuddin, T. (2020). KOMUNIKASI PERSUASIF RELAWAN PERPUSTAKAAN DESA (STUDI KASUS PERPUSTAKAAN DESA SUMBER ILMU BALECATUR). *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(2), 916. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i2.38172>
- Misiak, H., & Sexton, V. S. (2009). Phenomenological, Existential, and Humanist Psychology. *Band-Ung: PT. Refika Aditama*.
- Resi, L. A., Haryono, S., & Subiyantoro, S. (2019). Pendidikan Seni Tari Sanggar Seni Sarwi Retno Budaya Surakarta Sebagai Pengembangan Karakter Anak. *Mudra Jurnal Seni Budaya*. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.648>
- Salsabila, H. (2011). *Akomodasi Komunikasi dalam Interaksi Antarbudaya (Kasus Perantau yang Berasal dari Daerah Banyumasan dalam Mengomunikasikan Identitas Kultural)*. Faculty of Social and Political Sciences.
- Supratman, L. P., & Rafiqi, A. (2016). Kajian etnografi komunikasi pada gaya berkomunikasi komunitas hansamo modern dance boys di Kota Bandung. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1), 1–9.
- Sutiyono. (2011). *Fenomenologi Seni*. Insan Persada.
- Tanujaya, B. C., Tjahjo, J. D. W., & Indrayani, I. I. (2018). Internalisasi Budaya Organisasi Melalui Komunikasi dalam Organisasi Musik Cognatio Orkest. *Jurnal E-Komunikasi*, 6(2).
- Sapir. 2016. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.