

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dimasa sekarang ini konvergensi media telah mengantarkan masyarakat pada tahap perubahan budaya dan teknologi yang belum pernah ada sebelumnya. Dimana semua hal yang bersifat konvensional tergantikan dengan hal-hal baru, didasari pada kehendak yang mereka mau. Konvergensi merupakan pergeseran dalam cara manusia berpikir tentang hubungannya dengan media, bahwa mereka membuat perubahan itu terlebih dahulu melalui hubungan dengan budaya populer. Tetapi keterampilan yang diperoleh dari proses tersebut berpengaruh pada cara kita belajar, bekerja, berpartisipasi dalam proses politik, dan terhubung dengan orang lain di seluruh dunia (Jenkins, 2006: 23).

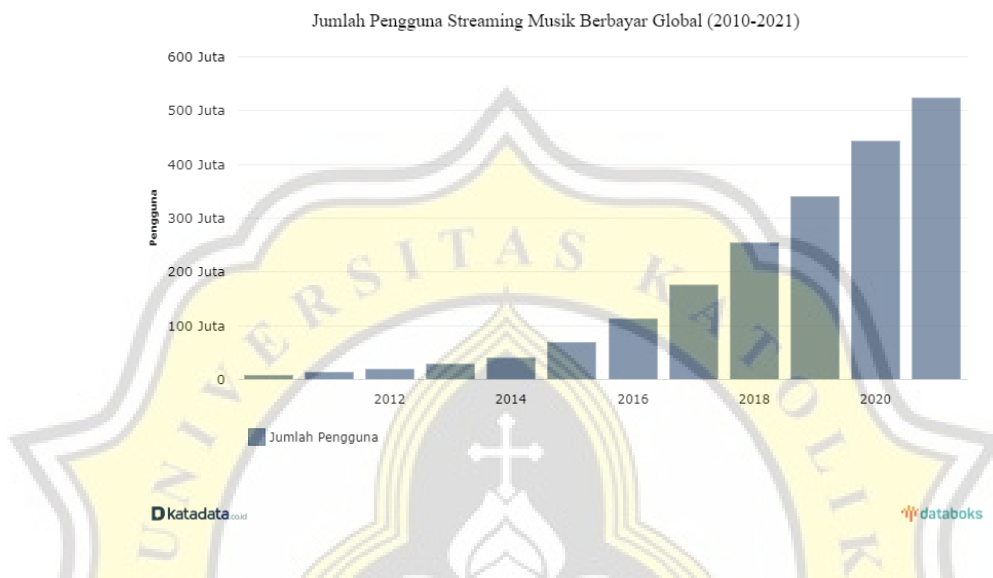
Media baru merupakan sebuah kata kunci dari perubahan tersebut, dimana secara umum semua interaksi yang dibangun dilakukan secara digital. Internet sendiri merupakan sebuah *platform* yang digunakan untuk melakukan semua proses tersebut. Semua proses itu, didukung dengan jaringan bersifat nirkabel, sehingga membuat semua interaksi terjadi dengan instan dan juga tanpa batas. *New media* atau media baru merupakan media yang berbasis teknologi internet, dengan karakternya yang fleksibel memungkinkan pertukaran informasi yang

cepat dan masif terjadi didalamnya, baik secara publik maupun privat semua itu dapat disesuaikan dengan kehendak penggunanya (Mcquails, 2011: 4).

Dorongan kebutuhan masyarakat akan media digital saat ini membawa pengaruh yang cukup masif, tak terkecuali di bidang musik yang membuat pelaku maupun penikmat juga mengikuti arus perubahan tersebut. Dimulai dengan medium analog, di era 80-an *vinyl* merupakan sarana utama untuk menikmati lagu pada masa itu, sedekade berselang kaset pita menjadi saluran baru alat perekam suara, hingga pada millenium baru 2000-an awal *Compact Disc* (CD) menjadi sarana bentuk fisik terakhir sebagai media penyalur hiburan baik film maupun musik. Satu dekade berselang pada tahun 2010 format *MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3)* mulai *booming* di kalangan masyarakat, hingga saat ini, kita masuk era baru dalam industri musik yang menggunakan internet sebagai *platform* distribusinya. Seiring berkembangnya teknologi, kehadiran internet memberi perubahan di berbagai lini, tak terkecuali dalam bidang musik pola produksi dan konsumsinya juga ikut berubah dari bentuk fisik ke digital seperti *Spotify, Apple Music, Youtube, Tidal, Napster* dan masih banyak lagi (Ramadhan, dkk 2017: 334).

Saat ini, penggunaan media digital sudah menjadi layaknya kebutuhan baru bagi masyarakat, hal tersebut terlihat dari arus penggunaannya yang tergolong cukup masif. Mengacu pada laporan *Datareportal.com*, menyatakan jika pada tahun 2021 sebanyak 4,76 miliar orang telah menggunakan internet. Terkhusus pada bidang musik, yang mana sebuah *platform* layanan *streaming* menjadi salah satu cara untuk penikmat bisa mendengarkan lagu yang mereka suka. Tercatat di

tahun 2021 lebih dari 500 juta orang telah menjadi pengguna dari layanan tersebut secara berbayar, belum lagi jika jumlah tersebut turut ditambahkan dengan pengguna gratisnya.



Gambar 1. 1 Jumlah pengguna streaming musik berbayar global (2010-2021)
(Sumber : Katadata.co.id)

Media digital secara tidak langsung telah membuat sebuah perubahan dalam industri musik itu sendiri, dengan berbagai kemudahan akses, jumlah konten yang tanpa batas dan pembaruan yang *up to date*. Terlebih dengan adanya penyedia jasa yang notabene pihak ketiga, membuat data keamanan data lebih terjamin. Keunggulan dari sebuah aplikasi musik *streaming* adalah 1) lebih mudah mencari musik yang ingin didengarkan; 2) aman dari virus karena tidak perlu mengunduh file dari situs gratis yang mana tidak jelas keamanan dari situs tersebut; 3) memori *smartphone* tidak penuh; 4) *update* musik terbaru yang tergolong cepat (Dewatara dan Agustin, 2019: 6).

Gelombang perubahan baru media digital dalam industri musik saat ini dapat dikatakan cukup adil bagi kedua belah pihak. Baik pelaku maupun penikmat musik sama-sama merasakan dampak yang baik berkat kemajuan teknologi saat ini. Digitalisasi musik membuat para musisi mampu melakukan proses kreatif berkarya dengan biaya yang relatif minim. Untuk para penikmat musik sendiri dapat dengan mudah menikmati konten resmi dengan kualitas yang sangat baik juga biaya yang murah (Dewatara dan Agustin, 2019: 8)

Bagi seorang pencipta, kepemilikan dari sebuah hasil pemikiran menjadi hal yang wajib. Media digital juga tidak melupakan hal itu, dengan sistematis yang telah dirancang membuat beberapa aspek yang berhubungan dengan pelanggaran hak cipta dapat diminimalisir. Meski demikian, tidak menutup kemungkinan untuk pembajakan bisa terjadi, setidaknya sistem yang ada saat ini telah membuat musisi tetap memiliki hak intelektual atas karya yang mereka buat secara sah. Mengacu pada aspek yang pernah dikemukakan Joshep Turrow tentang industri musik modern, yaitu 1) kepemilikannya bersifat internasional; 2) produksinya tersebar.; dan 3) distribusinya terkonsentrasi (Turrow, 2020: 290).



Gambar 1. 2 Sistem hak cipta yang ada pada platform streaming Youtube

(Sumber: Youtube.com)

Hal demikian tentunya membawa sedikit angin segar bagi pelaku musik *independent*, atau yang kita kenal dengan istilah indie label. Dimana sebuah asas kemandirian dalam berkarya serta kebebasan untuk mengekspresikan hal-hal yang mereka suarkan menjadi sesuatu yang penting. Indie/*independent* merupakan pola pemikiran bermusik yang berbasis dari kemandirian, *Do it Yourself* (DIY) merupakan etika yang kita punya untuk melakukan proses berkarya mulai dari merekam, mendistribusikan, dan mempromosikan. Walaupun nanti akan ada perbedaan lagi antara indie dengan DIY itu sendiri (Idhar Rez, 2008: 26).

Dengan segala aspek yang ada di dalamnya, media digital mungkin telah menjadi perwujudan dari saluran komunikasi baru yang belum pernah ada sebelumnya. Sebuah mekanisme yang terbentuk, juga dengan dorongan perubahan dari khalayak membuat sebuah penyesuaian maupun inovasi harus dilakukan. Menarik untuk diketahui lebih dalam, sejauh mana penggunaan media digital dilakukan sebagai penunjang proses kreatif oleh para pelaku musik. Terkhusus dari kalangan indie/*independent* yang mengedepankan asas kemandirian dalam semua proses inovasi yang dilakukan.

Penelitian ini dilakukan di Kota Semarang dengan menjadikan Pyong-Pyong (band indie Kota Semarang) sebagai objek utama penelitian. Bukan tanpa alasan, pemilihan tersebut didasari dengan fakta jika band tersebut cukup produktif dalam berkarya juga menggunakan media digital sebagai alat distribusi mereka saat ini. Tercatat sejak tahun 2019 ada tiga *single*/lagu dan dua mini album yang berisikan 5 lagu yang telah mereka rilis di semua aplikasi layanan *streaming*. Secara berurutan dari tahun ke tahun, yaitu mini album “*Pigza Party*” (2019);

single “*Aku dan Dunia*” (2020); single “*Keluarga Babi*” dan “*Budak Cinta*” (2021), dan yang terbaru mini album “*Tangguh Tanpa Membunuh*” (2021).



Gambar 1. 3 Akun Spotify Pyong-Pyong

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Selain itu, Pyong-Pyong yang notabene sebagai band indie kawakan yang terbentuk pada tahun 1999 telah mengalami masa pra digital dan juga media digital. Sebelum adanya era distribusi musik melalui media digital, setidaknya ada dua mini album dan juga satu album yang telah dirilis secara *independent*.

Dilansir dari halaman *Mavemagz.com* pada 16 Juli 2019 “ Pyong-Pyong merupakan Grup band pop punk yang sudah melalang buana dari panggung ke panggung selama 20 tahun. Trio asal Semarang ini sudah merilis dua mini album dan juga satu album, yaitu mini album “*Stuck*” pada tahun 2003 yang berisikan 5 track lagu, kemudian mini album “*Keluarga Babi*” yang berisikan 5 track lagu pada tahun 2005 dan album “*Presiden Superstar*” yang berisikan 10 track lagu pada tahun 2009 dan beberapa single yang terdapat pada beberapa album kompilasi kumpulan band-band sejenis”.

Berdasar pada fenomena media digital ini membuat penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dimana aspek distribusi dari sebuah band *indie* menjadi fokus kajian pada penelitian ini. Dengan mengamati proses tersebut diharapkan nantinya kita dapat mengetahui alasan utama pemilihan dan bagaimana cara mereka untuk beradaptasi menghadapi kemajuan teknologi. Dengan begitu, penelitian ini diharapkan bisa menghasilkan analisa mengenai peluang dan juga hambatan yang akan terjadi pada sebuah proses distribusi band indie pada masa media digital saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana band indie di Kota Semarang menggunakan media digital sebagai alternatif distribusi karya?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana sebuah media digital dimanfaatkan sebagai alternatif penunjang proses distribusi band Indie di Kota Semarang. Serta menemukan beberapa aspek dari sebuah proses yaitu peluang dan juga hambatan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Ilmiah

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah ensiklopedia tambahan yang dapat menunjang pengembangan di bidang studi Ilmu Komunikasi, serta mengetahui bagaimana sebuah perubahan yang terjadi pada media digital.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu untuk menjelaskan bagaimana sebuah media digital digunakan sebagai alternatif distribusi bagi seorang musisi.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan Akhir

Berikut sistematika penulisan laporan akhir yang terdiri dari lima bab, yaitu :

Bab I: Pendahuluan

Berisikan tentang latar belakang permasalahan, dimana alasan mengenai pemilihan topik penelitian dijelaskan melalui penjelasan. Kemudian dari penjelasan latar belakang tersebut, sebuah masalah berupa pertanyaan muncul pada rumusan masalah. Dari sub bab sebelumnya, munculah tujuan penelitian yang akan dilakukan dan juga dijelaskan. Selanjutnya penjelasan mengenai manfaat penelitian dinarasikan pada sub bab tersebut.

Bab II: Tinjauan Pustaka

Berisikan kerangka konseptual dan juga kerangka teori yang dijadikan sebuah acuan untuk melakukan penelitian ini. Teori *uses and gratification* dan juga penelitian yang berkaitan juga dijelaskan pada bab tinjauan Pustaka.

Bab III: Metode Penelitian

Berisikan tentang penjelasan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yang dijelaskan secara rinci dan berurutan. Dimulai dari prosedur penelitian, pengumpulan data, teknik analisis, dan metode lainnya.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hal-hal yang berkaitan dalam pembahasan dipaparkan juga dengan hasil penelitian dengan cara deskriptif

Bab V: Kesimpulan dan Saran

Berisikan tentang penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan. Peneliti juga memberi saran untuk objek terkait dan penelitian selanjutnya.