

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN DASAR**



**Judul Penelitian**

**Perkembangan Industri Musik di Indonesia: Sebuah Perspektif  
Ekonomi Kreatif**



**Peneliti :**

**Triyono Bramantyo  
NIP. 195702181981031003  
Winarjo Sigro Tjaroko  
NIP. 195710301983031001  
Elisabet Erna Wulandari  
NIM. 161006900132**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020  
Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019  
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 287/IT4/HK/2020 tanggal 30 Juni 2020  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian  
Nomor: 4035/IT4/PG/2020 tanggal 12 Oktober 2020**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
November 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN DASAR**

**Judul Kegiatan** : **Perkembangan Industri Musik di Indonesia: Sebuah Perspektif Ekonomi Kreatif**

**Ketua Peneliti**

Nama Lengkap : Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS., M.Ed., Ph.D.

Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

NIP/NIK : 195702181981031003

NIDN : 0018025702

Jab. Fungsional : Guru Besar

Jurusan : Pendidikan Musik

Fakultas : FSP

Nomor HP : 08995045678

Alamat Email : t\_bramantyo@yahoo.com

Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 15.000.000

Tahun Pelaksanaan : 2020

**Anggota Peneliti (1)**

Nama Lengkap : Drs. Winarjo Sigro Tjaroko, M.Hum.

NIP : 195710301983031001

Jurusan : Pendidikan Musik

Fakultas : FSP

**Anggota Mahasiswa (1)**

Nama Lengkap : Elisabet Erna Wulandari

NIM : 161006900132

Jurusan : PENDIDIKAN MUSIK

Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN



Mengetahui  
Dekan Fakultas FSP




**Drs. Siswadi, M.Sn.**  
NIP. 195911061988031001



Yogyakarta, 27 November 2020

Ketua Peneliti



**Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS., M.Ed., Ph.D.**  
NIP 195702181981031003

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian



**Dr. Nur Saifid, M.Hum**  
NIP 196202081989031001



## RINGKASAN

Fenomena masa kini dunia industri musik sangat rumit dan menarik karena misalnya, sebuah aplikasi musik dapat menyimpan jutaan lagu-lagu, sementara itu aplikasi musik lainnya dapat melengkapi kepada penggunaannya dengan sebuah studio virtual, disertai pula ruang chat (dialog) untuk penggunaannya agar bisa berdiskusi dengan penggemarnya, bahkan disertai peluang untuk siapa saja yang ingin menjual dagangannya. Lebih dari itu, mereka semua bisa mengakses dalam waktu yang nyata (*real time*) dengan kecepatan yang nyata (*real speed*), boleh dikatakan hampir tidak ada perbedaan waktu, terutama bagi mereka yang memiliki kapasitas internet sangat tinggi. Fenomena itu juga membawa pandangan tentang pekerjaan baru di dalam dunia industri musik dengan beberapa spesifikasi yang sangat penting, tetapi pada masa yang sama, masa depan industri musik akan sangat tergantung kepada usaha-usaha yang dilakukan oleh para enterpreuner.

Dengan latarbelakang demikian itu untuk digunakan dalam melihat situasi di Indonesia, tidak dapat disangkal bahwa masa depan pengembangan industri musik di Indonesia mestilah sangat menjanjikan, baik secara kultural maupun secara ekonomi. Dengan menggunakan analisis deskriptif yang tradisional, peneliti ingin mengkaji bagaimana industri musik telah mengubah nilai-nilai budaya musik populer serta bagaimana perkembangan-perkembangan ekonomi akan lebih menguntungkan Produk Bruto Nasional (PBN) khususnya dari aspek pajak (industri kreatif). Kajian akan diperluas dengan analisis data dari aspek-aspek ekonomi kreatif termasuk gambaran apa saja yang meliputi pembayaran terhadap artis ketika mereka terikat kontrak dengan perusahaan rekaman besar, dibandingkan dengan para artis *independent* yang bekerja dengan memilih aplikasi musik yang tertentu. Hasil kajian akan berupa pandangan-pandangan yang penting bahwa industri musik kita memiliki peranan penting dalam meningkatkan PBN kita, tidak hanya dari perpajakan tetapi juga dari aspek nilai-nilai ekonomi lainnya dari berbagai sektor ekonomi kreatif.

Fenomena tersebut di atas, diikuti pula dengan perkembangan seni digital yang luar biasa cepat. Di dalam elaborasi penelitian ini akan dapat dibaca betapa perkembangan teknologi internet sejak awal hingga sekarang ini (ketika penelitian ini dibuat kita sedang memasuki era IoT 4.0 tetapi untuk waktu yang tidak lama lagi, kita akan segera memasuki era IoT 5.0 dengan berbagai kemudahan dan kedahsyatan yang tak terhingga. Hal ini tentu ada baiknya tetapi sisi buruknya adalah ancaman stagnasi dan punahnya eksistensi seni tradisi kita di masa depan. Kota Budaya Yogyakarta tak urung akan menghadapi hal ini dengan cepat karena di kota ini juga banyak ahli di bidang ICT yang akan ikut mengembangkan dan menyemarakkan hiruk-pikuk seni digital di tanah air. Sebab itu sebagian besar dari Kesimpulan dalam penelitian ini adalah kritik dan saran bagi Yogyakarta sebagai Kota Budaya.

## PRAKATA

Puji syukur penelitian yang bertajuk “Perkembangan Industri Musik di Indonesia: Sebuah Perspektif Ekonomi Kreatif” sudah sampai pada tahap Laporan Kemajuan. Dijumpai bahwa karena tidak adanya Lembaga Survey di Indonesia yang melakukan rekam jejak besaran angka persentase pajak dari industri musik Indonesia untuk Anggaran Pendapatan Belanja Negara (APBN), maka peneliti mendapat kesulitan mendapatkan angka yang pasti akan hal ini. Tetapi, untuk Singapore malahan sudah ada data yang pasti mengenai hal tersebut.

Dari sudut yang lain, terdapat data menarik tentang sejarah musik industry khususnya di Amerika, yang sangat mempengaruhi perkembangan industry musik dunia, termasuk Indonesia. Konon, jika kita mulai menelusuri jejak awal pertama kali adanya mesin cetak, ketika partiture musik dan media promosi konser untuk publik sudah dicetak, maka sejak itu sejarah bisnis musik dan industri musik bermula.

Jadi, kita berangkat dari fondasi pemikiran sebagai basis ke arah industri musik dapat kita mulai sejak adanya perkembangan dunia bisnis percetakan serta berkembangnya budaya konser musik untuk publik di abad 18. Pada masa itu, para promotor konser opera berhasil dengan sukses membuat berbagai pertunjukan musik dan percetakan musik mencetaknya dalam format partitur musik serta diadaptasikan untuk berbagai jenis instrument musik. Akibatnya, percetakan musik dan promotor konser memperoleh fungsinya sebagai lembaga yang memutuskan musik yang mana yang akan ditawarkan ke publik dan dalam bentuk apa, sehingga hal ini menentukan parameter di dalam kreativitas musikal yang bersifat terbuka. Para promotor itu disebut juga para impresario yang kemudian menentukan berbagai bentuk hiburan di gedung konser, gedung opera, tempat-tempat hiburan, kedai kopi dan sebagainya. Pada waktu yang bersamaan, perkembangan pembuatan instrumen musik, khususnya piano, tak akan dapat dibayangkan tanpa pertumbuhan repertori musik yang tersedia dalam bentuk partitur musik yang sudah dicetak.

Itulah salah satu temuan penting sementara ini, karena masih ada beberapa temuan data baru yang akan diungkapkan dalam penelitian ini.

Sekian terima kasih.

Yogyakarta, 27 November 2020

Triyono Bramantyo

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN .....	iii
PRAKATA .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
BAB II. TINJUAN PUSTAKA .....	5
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	14
BAB IV. METODE PENELITIAN .....	15
BAB V. HASIL YANG DICAPAI .....	20
BAB VI. KESIMPULAN .....	22
DAFTAR PUSTAKA .....	24
LAMPIRAN	



## BAB I. PENDAHULUAN

Penelitian ini hendak dibuka dengan kutipan paling aktual saat ini yaitu dari Opini Kompas, tertanggal 8 November 2019, ditulis oleh Widodo Budiharto yang menyatakan demikian: “Perguruan tinggi diharapkan bergerak cepat agar sesuai dengan dinamika digital, penerapan kecerdasan buatan, aplikasi cerdas di *smartphone* yang dihasilkan oleh *start up*, pengambilan keputusan dan perencanaan strategis dengan memanfaatkan *big data analytics* dan IoT di segala bidang serta perkembangan pesat model bisnis, khususnya Musik Industri. Jika tidak disesuaikan, lulusan perguruan tinggi tidak akan sesuai untuk menjadi pemikir dan pekerja di era ini.”

Sebagian besar dari sidang pembaca ini adalah bagian dari generasi milenial yang sejak masa kecil sudah mengenal dan terbiasa dengan *gadget* dan *Internet of Things (IoT)*. *Internet of Things* secara harafiah adalah “... *all about physical items talking to each other. Machine-to-machine communications and person-to-computer communications will be extended to things.*” (Mukhopadhyay (Ed.). 2014, 2). Artinya kira-kira begini, “... semua hal berkenaan benda fisik yang berbicara satu dengan lainnya. Komunikasi dari mesin-ke-mesin dan komunikasi dari orang-ke-komputer termasuk sebagai segala sesuatu.”

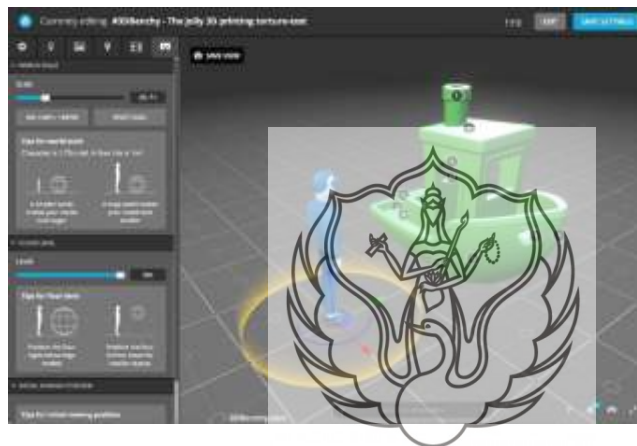
Revolusi *IoT* bermula dengan diketemukannya perangkat-perangkat lunak seperti teknologi sensor, *fiber optic*, sesuatu yang cerdas (*smart things*), nanoteknologi dan miniaturisasi. Sedangkan konsep yang melatarbelakangi revolusi di bidang *IoT* (sering disebut Revolusi 4.0) adalah karena dipengaruhi oleh perkembangan yang cepat dan dahsyat di bidang komputerisasi serta jaringan (*network*) yang tak nampak tapi ada di mana-mana (*ubiquity*) dan perkembangan generasi masa depan *Internet*.

Bila kita hubungkan dengan emosi kita, apakah implikasi dari semua itu? Pertama, tidak pernah seperti sebelumnya bahwa emosi kita sangat terikat dengan perangkat *gadget* dan keharusan ketersediaan jaringan baik berupa kuota mau pun *wifi*. Kita semua mungkin pernah mengalami berbagai pengalaman emosional terhadap komputer, tablet atau HP kita masing-masing. Berarti kita sudah masuk ke dalam dunia **matrik**. Kalau kita bermain *game* 3D misalnya, kadang kita merasa seperti eksis di dunia itu. Berarti kita sudah masuk ke dalam dunia **virtual**.

Pertanyaan kedua, bagaimana jika pengalaman kita masuk ke dalam dunia *virtual* itu terjadi ketika kita berhadapan dengan sebuah karya seni? Pengalaman imajiner itu bisa kita perluas dengan

pertanyaan-pertanyaan lain seperti; Kapan terakhir kali Anda melihat sebuah pameran (pameran) dan mendapati pengalaman seolah ketika itu Anda terbawa masuk ke dalam dunia imajiner sang pelukisnya? Atau, Anda merasa seolah serasa ikut bermain di atas panggung bersama band favorit Anda?

Di dalam dunia teknologi-serbabisa (*tech-enabled*) kita yang baru ini, para seniman seolah hendak mempertajam kekuatan realitas virtual (*Virtual Reality*) untuk menempatkan kita tepat di tengah pengalaman artistik, memberi peluang bagi keterhubungan kita dengan karya-karya mereka serta memperkaya hubungan antara seniman dan pemerhati melampaui daya imajinasi kita yang paling liar sekali pun.



Ilustrasi 1: *InvisiVision* (2016), pengalaman dua-layar dalam layar-tunggal,  
Sebuah Perluasan dari *Virtual Reality* (*Augmented VR*)

Bagian ke dua dari tulisan ini kemudian hendak mengantarkan kita kepada pengenalan atas kehadiran Seni Digital yang ditandai dengan tiga hal yaitu; kehadiran khasanah seni berbasis *Virtual Reality* (VR), prinsip seni digital bagi setiap orang, dan masa depan yang akan ditandai dengan kreativitas seni berbasis teknologi-serbabisa (*tech-enabled*). Ketiganya akan dibahas secara saling-silang demi mencapai pemahaman yang lebih bersifat generik multidimensional, karena tulisan ini tidak dimaksudkan untuk mengantarkan kita kepada pemahaman yang spesifik tentang Seni Digital.

Seni Digital pastinya akan berhubungan dengan *Artificial Intelligence* (AI) atau rekayasa kecerdasan. Adapun istilah rekayasa kecerdasan ini pertama kali digunakan oleh John McCarthy dalam tahun 1955 ketika ia membuat sebuah proposal untuk penelitian. Demikian cuplikan dari kajiannya itu: “*The study is to proceed on the basis of the conjecture that every aspect of learning or any other feature of intelligence can in principle be so precisely described that a machine can be made to simulate it*” (Myers. 2011, Lee. 2014). [“Kajian ini pada dasarnya adalah untuk mengamati keterhubungan yang menjelaskan bahwa setiap aspek pembelajaran atau kecerdasan tertentu secara prinsip dapat digambarkan secara tepat sehingga sebuah mesin dapat dibuat untuk mensimulasikannya.”]

Salah satu contoh ‘program’ untuk kecerdasan buatan di dalam musik dapat kita lihat dalam bagian akhir tulisan ini. ‘Program’ itu disebut EMI (*Experiments in Musical Intelligence*). Menurut Hofstadter ‘program’ seperti ini dapat menghasilkan musik yang *brilliant*. (Hofstadter. 1999). Sebagai sebuah contoh EMI cukup menarik, tetapi di Indonesia belum ada yang tertarik untuk mempelajari ‘program’ ini lebih jauh.

Pendek kata, disrupsi teknologi (*technological disruption*) di dalam dunia seni, termasuk pendidikan seni, sudah terjadi sejak perkembangan dunia *ICT* (*Information Communication Technology*). Tepat sekali seperti apa yang dikatakan oleh Scrivener dan Clement (2010, 35);

*“ICT changes at such a rapid rate that it is constantly outmoded by innovation. There is also the fact of the great diversity of what constitutes ‘new media’ at any one time. What constitutes the new media artworld is therefore both very diverse and constantly changing.”*

[“*ICT* berubah sedemikian cepatnya seraya memperbaharui dengan inovasi. Terdapat juga fakta keberagaman ‘*new media*’ dalam setiap waktu yang tak terduga. Karenanya apa yang berhubungan dengan dunia seni ‘*new media*’ sangat beragam dan terus berubah.”]

Pertanyaan terakhir barangkali paling kontroversial. Dalam kondisi hiruk-pikuk *IoT* dan Digitalisasi Seni yang pasti akan dirayakan oleh semakin banyak orang itu, di manakah posisi Seni Tradisional? Apakah bau cat minyak di atas kanvas, corat-coret membuat komposisi musik, gamelan, koreografi dan dramaturgi; fotografi dengan metode cetak basah (*oldprint*), dan semua aspek *domain* psikomotorik seni akan punah?



Beruntung kita memiliki tokoh etnografer sekaliber Alan Lomax yang banyak digadang-gadang oleh para mahasiswa pascasarjana kita. Tokoh ini juga punya rasa khawatir yang sama dengan kita tentang akan punahnya Seni Tradisi. Tak kurang ia berteriak dengan lantangya demikian: “*We should appreciate rural and indigenous traditions as true art, on the same level as classical music.*” (Russonello, *The New York Times*, 11 July, 2017). [“Kita harus menghargai desa dan tradisi asli sebagai seni yang sebenarnya, pada level yang sama dengan musik klasik.”].

Jika kita beranggapan musik klasik sebagai musik serius dan *high art*, maka kini saatnya kita berpikir bahwa Seni Tradisi juga selayaknya kita hargai sebagai seni serius, sebagai *high art* juga. Alinea ini sengaja dibiarkan pendek untuk memberi kita kesempatan yang panjang guna mengadakan refleksi (renungan) tentang itu!

Selain itu, perihal seni manual atau seni tradisi, tidak akan dibahas lagi dalam bagian berikutnya dari tulisan ini, melainkan kita biarkan sebagai sebuah renungan bagi kita semua setelah usai seremonial kuliah perdana ini.

#### **Rumusan Masalah:**

1. Bagaimanakah konteks issue perkembangan musik industry, seni digital dan masa depan seni tradisi dapat dielaborasi dengan metode kritis dan deskriptif realistic?
2. Mengapa perkembangan seni digital mengancam eksistensi seni tradisional?
3. Bagaimana fenomena topik penelitian dikaitkan dengan kondisi Yogyakarta sebagai Kota Budaya?

