

DISTRIBUSI *NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT)*
ALBUM MUSIK SENYAWA ‘ALKISAH’ VERSI LABEL SOFT/BRUTE
PADA LOKAPASAR (*MARKETPLACE*) OPENSEA



PERANCANGAN SENI

PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

DISTRIBUSI *NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT)*
ALBUM MUSIK SENYAWA ‘ALKISAH’ VERSI LABEL SOFT/BRUTE
PADA LOKAPASAR (*MARKETPLACE*) OPENSEA

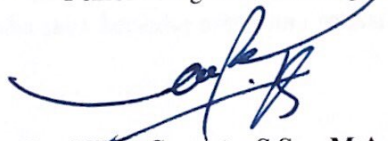


Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Tata Kelola Seni
2022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi ~~Pengkajian/Penciptaan~~/Perancangan* Seni berjudul: DISTRIBUSI *NON-FUNGIBLE TOKEN* ALBUM MUSIK SENYAWA 'ALKISAH' VERSI LABEL *SOFT/BRUTE* PADA LOKAPASAR (*MARKETPLACE*) *OPENSEA* diajukan oleh Kevin Christopher, NIM 1600084026, Program Studi S-1Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 14 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Ketua Penguji



Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.
NIP 19731022 20031001

Pembimbing II / Anggota Penguji



A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum.
NIP 19760522 2006041001

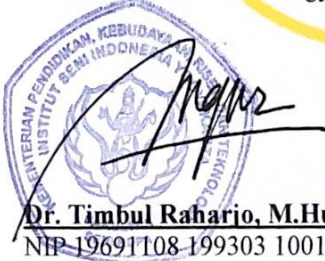
Cognate/Anggota Penguji



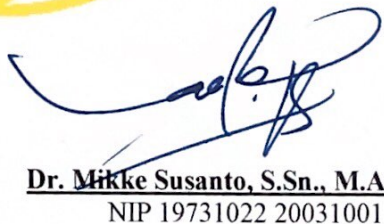
Dr. M. Kholid Arif Rozaq, S.Hut., M.M.
NIP 197605212006041002

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan /Program Studi S-1 Tata Kelola Seni



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1001



Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A.
NIP 19731022 20031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Kevin Christopher

NIM: 1600084026

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir skripsi (~~Pengkajian/ Penciptaan/~~ Perancangan*) yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Karya skripsi ini saya buat berdasarkan kajian langsung di lapangan sebagai referensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.



Hormat saya,

Yogyakarta, 2022

(bermaterai)

Kevin Christopher

YOU'RE THE MASTER OF YOUR FATE

CAPTAIN OF YOUR SOULS

AND GOD LOVE IS THE OCEAN



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dihaturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya yang selalu menyertai sehingga proses Tugas Akhir Perancangan ini telah diselesaikan, sebagai salah satu rangkaian proses akademik yang harus ditempuh oleh mahasiswa jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai gelar strata 1 (S-1). Tentunya, selama penulisan tugas akhir ini penulis menerima berbagai dukungan, bimbingan, dan bantuan. Maka dari itu, penulis ingin mempersembahkan sekaligus mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah terkait dalam penulisan tugas akhir ini, diantaranya :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia-Nya.
2. Kedua orang tuaku mami Veronika & papi Pieter , kedua saudaraku Mas Gian Clemens, dan adik Gilbert serta keluarga besar Guling atas dukungan moral, materiil, dan spiritual.
3. Untuk almarhum papi Cornelis yang selalu menjadi teladanku & berjanji akan menjadi wali untuk menghadiri wisudaku. Maaf belum bisa menepati janji ketika dirimu masih bersama kami di dunia ini.
4. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
6. Bapak Dr. Mikke Susanto S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan/Program Studi S1 Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta.

7. Bapak A. Sudjud Dartanto, S.Sn, M.Hum, selaku dosen wali dan pembimbing yang selalu memberi saya motivasi agar tetap konsisten & berinovasi dalam menggeluti dunia subkultur.
8. Seluruh staf dan karyawan program studi Tata Kelola Seni.
9. Rully Shabara & Wukir Suryadi, selaku personil duo Senyawa yang sangat menginspirasi untuk terus berkegiatan di dunia subkultur musik.
10. Tim Senyawa mandiri, selaku fasilitator perilisan bersama album Alkisah.
11. 44 label & musisi peserta perilisan bersama global album Alkisah
12. Muhammad Anugrah, Yonas Krizty, Philip Darsono, dan Mahamboro selaku anggota dari SOFT/BRUTE. Rhemo, Dul, dan Pulung pada tim produksi.
13. Musisi yang terlibat dalam album Senyawa – Alkisah (Remixes) versi SOFT/BRUTE.
14. Rekan – rekan Terror Weekend, Sekutu Imajiner, Conquest, dan Mantrino Records yang sudah berproses bersama selama ini dan selalu menjadi motivasi saya untuk tidak ragu melanjutkan perjuangan yang telah kita lakukan dalam dunia subkultur musik alternatif.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini berguna bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mohon maaf apa bila ada kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini.

Yogyakarta, Mei 2022

Kevin Christopher

ABSTRAK

Perancangan ini berlatar belakang dari industri musik Indonesia yang telah mengalami dinamika, salah satunya yaitu pola distribusi musik yang selalu dipengaruhi perkembangan jaman dalam penggunaan teknologi. Mulai dari era gramofon, piringan hitam, kaset pita, cd, *digital streaming* hingga sekarang era *web 3.0* dengan teknologi jaringan *blockchain* muncul *Non – Fungible Token (NFT)*, yang mempengaruhi perubahan dalam suatu pola konsumsi. Fenomena tersebut juga terjadi dalam proyek perilis album Senyawa – Alkisah yang dirilis bersama oleh 44 label rekaman dari berbagai penjuru dunia, salah satunya yaitu SOFT/BRUTE dari Yogyakarta, Indonesia yang telah merilis pada tanggal 22 Februari 2021 dalam format kaset pita & digital melalui kanal Bandcamp.

Dengan melanjutkan semangat desentralisasi yang diwacanakan oleh Senyawa pada proyek perilis bersama album Alkisah, dan sebagai adaptasi terhadap perkembangan teknologi terbaru dalam praktik distribusi rilisan album musik yang merupakan rumusan dari perancangannya ini. Adapun pembahasan yang ada di dalam laporan ini berisi tentang konsep perancangan SOFT/BRUTE akan melakukan distribusi album ‘Alkisah’ dengan cara menjual beberapa aset dari album dalam bentuk koleksi kartu melalui salah satu lokapasar NFT yaitu OpenSea. Setiap pembelian dari koleksi NFT ‘SOFT/BRUTE CARD GAME’ (SBCG) akan mendapatkan kupon unduhan gratis sebagai akses untuk album Alkisah.

Dengan melihat sejumlah bahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa SOFT/BRUTE melakukan cara penjualan demikian, sebagai tawaran alternatif dalam pola distribusi musik. Sehingga konsumen akan mendapatkan pengalaman baru dalam praktik koleksi rilisan musik, yaitu dapat mengakses album musik sekaligus mengkoleksi kartu permainan yang ada di lokapasar NFT.

Kata Kunci : Distribusi, subkultur musik, desentralisasi, *blockchain*, *Non-Fungible Token (NFT)*

ABSTRACT

This project background comes from Indonesia's music industry which had been through the dynamic of its distribution system which is always affected by the evolution of technology. From the era of the gramophone, vinyl to cassette tape, and then cd to digital streaming. Today we face Web 3.0 with Non-Fungible Token (NFT) on blockchain system which affected the consumption behavior. This case also happen during the co-release project of the Alkisah album by Senyawa, which was released together by 44 record labels from around the globe. SOFT/BRUTE was one of the labels from Yogyakarta, Indonesia which released the album on cassette tape & digital at Bandcamp on February, 22nd 2021.

Continue the legacy of decentralization manifested by Senyawa on the Alkisah co-release project. SOFT/BRUTE will sell their version of this album through one of NFT's marketplace Opensea as their adaptation towards the development of new technology in music distribution which was the formulation problem of this project. The main discussion on this project reports shows Every NFT purchase of SOFT/BRUTE CARD GAME (SBCG) will get the download code as the access to the Alkisah album.

Looking at the number of discussions, there is a conclusion SOFT/BRUTE does this way of selling as an alternative approach to music distribution. Consumers will get a new experience in the practice of collecting music releases, they being able to access the music album as well as collect trading card games at the NFT marketplace

Keyword : distribution, music subculture, decentralization, blockchain, Non-Fungible Token (NFT)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL.....	XIV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
I. Latar Belakang.....	1
II. Rumusan Perancangan.....	9
III. Tujuan Perancangan	9
IV. Manfaat Perancangan.....	9
V. Metode Perancangan.....	10
VI. Sistematika Penulisan	12
BAB II.....	14
LANDASAN TEORI & TINJAUAN KARYA.....	14
I. Landasan Teori	14
A. Pasar & Seni.....	14
B. Musik	20
C. <i>Blockchain</i> & NFT.....	27
II. Tinjauan Karya	37

BAB III	40
KONSEP PERANCANGAN.....	40
I. Identifikasi Data	40
A. Senyawa & Alkisah.....	40
B. SOFT/BRUTE.....	44
II. Konsep Ide & Visual	48
A. Storyline.....	48
B. Media	49
III. Konsep Penyajian	52
I. Peta Penyajian (Skema Navigasi)	52
II. Program Kreatif	53
BAB IV	54
PROSES PERANCANGAN.....	54
I. Pra - produksi.....	54
A. Tahap Pengumpulan Data.....	54
B. Visualisasi Materi	56
C. Simulasi.....	57
II. Produksi & Pengelolaan Teknis	60
A. Visi & Misi Lembaga.....	60
B. Struktur Tim Kerja.....	61
C. Agenda Produksi.....	62
D. Sistem Keuangan	63
E. Legalitas.....	64
III. Pasca - Produksi.....	67
A. Publikasi.....	67
B. Evaluasi.....	68
BAB V	73
PENUTUP.....	73
I. Kesimpulan.....	73
II. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

LAMPIRAN.....	79
BIODATA MAHASISWA.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Sampul album Kings of Leon – When You See Yourself	37
Gambar 2: NFT mixtape Snoop Dogg – Death Row Mix Vol. 1	38
Gambar 3: NFT koleksi kartu sepak bola Sorare	39
Gambar 4: Penampilan grup musik Senyawa di Gedung Kesenian Jakarta	40
Gambar 5: Festival peluncuran serentak Album Alkisah	42
Gambar 6: Logo label rekaman SOFT/BRUTE.....	44
Gambar 7: Sampul album musik Alkisah versi SOFT/BRUTE.....	45
Gambar 8: Tampilan 1 set permainan kartu SBCG	47
Gambar 9: Paket SBCG versi fisik	47
Gambar 10: Peta laporan penjualan rilisan digital di Bandcamp	50
Gambar 11: Statistik wilayah penjualan album Alkisah di Bandcamp.....	51
Gambar 12: Skema navigasi proses distribusi NFT album musik Alkisah.....	52
Gambar 13: Proposal SBCG untuk musisi partisipan.....	55
Gambar 14: Lembar pengisian data SBCG untuk musisi partisipan.....	55
Gambar 15: Kartu karakter SBCG	56
Gambar 16: Kartu lagu SBCG	56
Gambar 17: Kartu perangkat SBCG	57
Gambar 18: Simulasi koleksi SBCG pada opensea	57
Gambar 19: Simulasi kartu perangkat SBCG pada opensea.....	58
Gambar 20: Simulasi kartu karakter SBCG pada opensea.....	58
Gambar 21: Simulasi kartu lagu SBCG pada opensea.....	58
Gambar 22: Simulasi penjualan paket SBCG pada Opensea.....	59
Gambar 23: Halaman google form untuk input data customer	59
Gambar 24: Halaman Bandcamp untuk akses kupon download album.....	60
Gambar 25: Struktur tim kerja SOFT/BRUTE	61
Gambar 26: Surat keterangan terdaftar NPWP	65

Gambar 27: Lembar kerjasama (MOU) album Alkisah.....	66
Gambar 28: Rilis pers untuk rekan media	67
Gambar 29: Ulasan dari media subkultur Kanada SBVRSV	69
Gambar 30: Ulasan media musik elektronik regional Arab Ma3azef	69
Gambar 31: Ulasan media subkultur Slovakia Swine Daily	70
Gambar 32: Ulasan media musik elektronik Prancis Couvre x Chefs	70
Gambar 33: Ulasan media alternatif Indonesia Whiteboard Journal	71
Gambar 34: Ulasan media musik regional Asia NME.....	71
Gambar 35: Ulasan media The New York Times	72
Gambar 36: Rapat evaluasi tim kerja SOFT/BRUTE	72
Gambar 37: Paket kaset pita album musik Alkisah versi SOFT/BRUTE	79
Gambar 38: Riset produksi kemasan kaset	79
Gambar 39: Proses produksi paket kartu SBCG versi fisik	80
Gambar 40: Proses produksi paket kartu SBCG versi fisik	80
Gambar 41: Proses produksi kemasan kaset	81
Gambar 42: Proses produksi paket kartu SBCG versi fisik	81
Gambar 43: Proses display Infografis	82
Gambar 44: Proses display Infografis	82
Gambar 45: Desain infografis versi cetak.....	83
Gambar 46: Infografis versi Instagram #1	83
Gambar 47: Infografis versi Instagram #2	84
Gambar 48: Infografis versi Instagram #3	84
Gambar 49: Infografis versi Instagram #4	85
Gambar 50: Infografis versi Instagram #5	85
Gambar 51: Poster Infografis.....	86
Gambar 52: Tampilan Infografis versi fisik.....	86
Gambar 53: Proses pelaksanaan ujian tugas akhir	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Daftar lokapasar NFT	33
Tabel 2: <i>Database</i> paket bundling koleksi kartu SBCG	54
Tabel 3: Agenda kerja distribusi NFT Senyawa - Alkisah	62
Tabel 4: Rencana Anggaran Biaya.....	63
Tabel 5: Pemasukan	63
Tabel 6: Proyeksi Penjualan NFT	64
Tabel 7: Arus Kas	64



BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang

Industri musik Indonesia telah mengalami dinamika, salah satunya yaitu pola distribusi musik yang selalu mengikuti perkembangan jaman. Pada masa pemerintahan Hindia Belanda antara kurun waktu 1903 – 1917, berbagai label rekaman dalam format gramofon mulai masuk ke Indonesia seperti Gramophone Company, Columbia Graphophone Company, Parlophone, serta Bintang Sapoe. Di masa itu pula, setidaknya terdapat beberapa saudagar keturunan Tionghoa yang menggeluti dunia musik dengan mendirikan perusahaan rekaman seperti di Batavia ada Tio Tek Hong yang berlokasi di Pasar Baru, dan Lie A Kon di Pasar Senen, ada juga Lie Lang Swie di Surabaya dan Tan Tik Hing di Semarang. (Sakrie, 2015 : 5)

Setelah era kemerdekaan muncul perusahaan rekaman seperti Irama, Lokananta, Dimita dan Remaco yang mencetak rilisan penyanyi & grup musik dalam format piringan hitam, ketika order baru media kaset sempat mempengaruhi penjualan piringan hitam Remaco dan J&B turun hampir 50% karena beredar tape recorder yang mudah dijangkau pedagang kecil, akibatnya terjadi banyak pembajakan hingga Lokananta salah satu perusahaan rekaman milik negara dinyatakan pailit tahun 1997. Pada era peralihan dari analog menuju digital dikenal adanya CD (Compact Disc), VCD, DVD dan Laser Disc yang menawarkan pengalaman menikmati musik dengan suguhan visual seperti karaoke atau video musik, terdapat beberapa perusahaan rekaman yang berhasil

dengan format tersebut salah satunya yakni Nirwana Records dengan Nirwana Audio Video (NAV). (KS, 2013)

Perkembangan distribusi musik menuju era digital ditandai dengan diluncurkannya program *Music Television (MTV)* di saluran Global TV pada 7 Desember 2002, menjadi salah satu media paling berpengaruh dalam perkembangan distribusi musik saat itu di Indonesia. (Rusbiantoro, 2008). MTV menayangkan konten video klip musik selama 24 jam 7 hari, lantas produksi video klip pun mulai terjadi dalam jumlah besar dan menawarkan beragam alternatif pendekatan gaya / estetika. Pada saat yang bersamaan ruangrupa mempertemukan dua seniman muda yaitu Anggun Priambodo & Henry 'Betmen' Foundation yang akhirnya dikenal dengan nama duo 'The Jadugar', mereka memproduksi video klip grup musik seperti White Shoes & The Couples Company, Bandempo, The Upstairs yang sebelumnya jenis musik seperti ini tidak mendapatkan posisi dan perhatian dalam sirkuit media arus utama. (Hilmi dkk., 2020)

Ada dua jalur dalam musik Indonesia yaitu *major label* yang berada di media arus utama, atau berada di jalur media alternatif yang selama ini disebut sebagai musik *indie* yang berasal dari kata *independent*. Saat itu terminologi yang digunakan untuk menyebut jenis musik diluar arus utama adalah *underground* (Marshal, 2014:22), karena *indie* merupakan salah satu *sub-genre* dari musik pop / rock yakni *indie pop / rock* yang berkembang di era tahun 80 di Inggris dengan kecenderungan band yang memiliki suara dominan gitar *jangly*. (Bannister, 2013)

Masuk era awal internet populer digunakan di Indonesia sebelum dikenalnya *digital streaming platform (DSP)* seperti Spotify, Joox, dan iTunes muncul istilah *netlabel* yakni label rekaman yang berbasis di internet yang

membagikan rilisan musik digital secara gratis seperti Yes No Wave Music besutan Wok The Rock, Mindblasting Networks, dan Ear Alert Recordings. Menurut Wok yang membedakan *netlabel* dengan label rekaman yang saat ini sudah beralih pada DSP adalah bagaimana *netlabel* sebagai label rekaman yang menggunakan jejaring internet tidak hanya sebagai alat distribusi, namun sebagai ruang kritis terhadap industri musik dan pengembangan pengetahuan terbuka. (Fatoni, 2018)

Pada survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tercatat tahun 2020 ada sekitar 196.71 juta jiwa penggunaan internet aktif atau sekitar 73,7% dari populasi penduduk di Indonesia. Tercatat sebanyak 13,6% responden (tertinggi nomor 2) membuka youtube untuk mencari konten musik. Saat ini tren popularitas pada aplikasi *streaming digital* seperti Youtube, Spotify, dan Netflix pun juga sudah menggunakan algoritma berupa teknologi kecerdasan buatan / *artificial intelligence (AI)*, dimana aplikasi akan merekomendasikan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna aplikasi tersebut berdasarkan data statistik harian yang diproses melalui sistem *Deep Learning Mahine*. (Marr, 2021)

Dua tahun terakhir perkembangan teknologi *blockchain* marak digunakan dalam dunia seni, salah satunya adalah berkembangnya *Non Fungible Token (NFT)* yang mempengaruhi praktik distribusi dan mengkoleksi dalam pasar seni. Sejak September 2020, berita tentang karya NFT terjual dengan harga fantastis menjadi topik yang hangat dan makin terdengar, salah satunya Beeple, *digital artist* yang memecahkan rekor penjualan sebesar 42329.453 ETH US\$ 69,3 juta (setara dengan Rp. 1 triliun) di balai lelang Christie's pertengahan bulan Maret 2021. (Kastrenakes, 2021)

Awal munculnya NFT ditemukan pada proposal *whitepaper* ‘Colored Coins’ yang dirilis oleh Meni Rosenfeld dari Tel Aviv University menggunakan token tersebut sebagai tanda bukti kepemilikan atas suatu aset pada dunia nyata. NFT mengalami perkembangan pesat akibat adanya eksperimen proyek NFT yang mulai dilakukan pada *platform* Counterparty melalui jaringan blockchain Bitcoin 2.0, namun hal ini banyak ditentang oleh komunitas pengguna Bitcoin. Hingga NFT memasuki era kejayaan setelah jaringan blockchain Ethereum dikembangkan dengan hadirnya token ERC-721, banyak proyek berbasis NFT yang menjadi populer seperti *game online* Cryptokitties, dan proyek Cryptopunk yang merupakan karakter gambar NFT terbatas sebanyak 10.000, dimana salah satu dari karakter tersebut berhasil terjual sebesar \$11,8 Juta. (Sugiharto, dkk. 2022)

Dalam dunia musik pun, nama besar seperti penyanyi alternatif Grimes telah menjual karya NFT kolaborasi nya bersama dengan *digital artist* Mac Boucher yang laku sebesar US \$ 6 Juta (setara dengan Rp 85 Milyar) melalui Nifty Gateway. Album terbaru grup musik Kings Of Leon yakni “*When You See Yourself*” juga dijual melalui NFT dengan token sebesar US \$ 50 berisikan *digital download*, gambar bergerak dari sampul album, serta rilisan fisik berupa piringan hitam dalam edisi terbatas. (Taylor, 2021)

Menurut Hair & Belvandra (2021) rilisan fisik saat ini bukan lagi produk akhir dari proses distribusi musik, melainkan saat ini rilisan fisik sudah menjadi strategi promosi untuk menjadi barang layak koleksi yang menyimpan nilai sentimental. Selain beradaptasi perkembangan teknologi, maka musisi ataupun label dituntut untuk mengeksplorasi bagaimana cara memasarkan karya musik berupa album baik secara fisik ataupun digital tersebut dalam bentuk atau

kemasan yang menarik sehingga konsumen tertarik untuk membeli sebagai suatu entitas yang layak untuk dikoleksi.

Menurut Nugroho (2017) dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, mulai banyak orang yang mengkoleksi kembali rilisan fisik khususnya piringan hitam (*vinyl*) dengan berbagai alasan seperti *cover artwork* dengan bidang yang besar, kualitas frekuensi suara yang lebih tajam dibandingkan CD, kaset, file digital dan juga proses cara mendengarkan nya mulai dari mengeluarkan *vinyl* dari *sleeve nya* hingga, menyiapkan peralatan, hingga menaruh jarum pada *groove* pertama. Fenomena demikian juga terjadi pada proyek kerjasama global perilisan album ‘Alkisah’ yang digagas oleh duo Senyawa dengan satu tujuan yaitu “*Decentralization Should Be The Future*”.

Pada tahun 2019, Senyawa mulai menggagas sebuah unit usaha untuk menghadapi tantangan keberlangsungan ekonominya secara mandiri bernama Senyawa Mandiri. Unit ini juga dirancang untuk mengurangi ketergantungan pada produk korporasi raksasa. Berjalannya waktu, Senyawa Mandiri berkembang menjadi sebuah sikap politik bagi Senyawa sendiri. Ia tak lagi Rully Shabara dan Wukir Suryadi. Senyawa menjelma menjadi multi-entitas yang terbuka dan egaliter. Selama masa pandemi COVID-19, Senyawa semakin meyakini bahwa pemusatan ekosistem seni beserta industrinya sudah tidak relevan dengan kondisi komunitasnya saat ini. Album terbarunya yang bertajuk Alkisah, merupakan album pertama pada tahap Dasawarsa Kedua yang sebelumnya telah diakhiri oleh album Sujud (2018) pada Dasawarsa Pertama.

Pada Dasawarsa Kedua, Senyawa akan lebih fokus bereksperimen kepada metode swasembada dan pemberdayaan sumber daya manusia dalam mengolah dan mendistribusikan karya. Salah satunya melalui proyek kerja sama global perilisan album Alkisah dengan 44 label rekaman dari berbagai penjuru dunia sebagai alternatif metode distribusi musik yang menerapkan sistem desentralisasi dan non-hirarkial.

Semua lagu dan materi ilustrasi yang ada di dalam album Alkisah dibagikan dengan sistem kepemilikan bersama dengan beberapa label, dan setiap label bebas untuk melakukan *mastering*, mengubah / menginterpretasikan ulang lagu serta materi ilustrasi ke dalam bentuk kemasan yang berbeda. Hal ini dilakukan Senyawa juga sebagai langkah untuk mengurangi polusi serta menjangkau beberapa daerah lewat rilisan tiap label yang ada di beberapa penjuru dunia. Salah satunya adalah SOFT/BRUTE label yang berasal dari Yogyakarta, Indonesia

SOFT/BRUTE merupakan label independen musik elektronik & eksperimental yang terbentuk sejak tahun 2019 di Yogyakarta. Sebagai bagian dari proyek kerja sama global rilisan Alkisah, SOFT/BRUTE akan merilis album tersebut dalam bentuk digital melalui kanal bandcamp dan juga paket *bundling* berisi 2 Kaset Pita versi *original & remix* serta set permainan kartu “SOFT/BRUTE CARD GAME” dari Alkisah.

Album Alkisah versi SOFT/BRUTE akan berisi 8 lagu original dari Senyawa dan juga 8 lagu versi *remix* atau interpretasi ulang dari beberapa musisi dan produser musik elektronik lintas kota di Indonesia

seperti Mahamboro, Guling, dan Sanjonas dari Yogyakarta, grup musik rock eksperimental BAPAK & Disjoki / Produser Angurah dari Jakarta, TXETEXT dari Bali, dan juga sebagai langkah awal desentralisasi untuk memberikan ruang untuk musisi dari luar pulau Jawa dan Bali, SOFT/BRUTE mengajak Kay dari Balikpapan untuk rilisan debutnya.

Sebagai adaptasi terhadap perkembangan teknologi terbaru dan memberikan tawaran alternatif dalam praktik distribusi rilisan album musik SOFT/BRUTE juga akan melakukan distribusi album ‘Alkisah’ dengan cara menjual beberapa aset dari album dalam bentuk koleksi kartu melalui salah satu *lokapasar* NFT yakni Opensea. Setiap pembelian dari koleksi “SOFT/BRUTE CARD GAME” akan mendapatkan kupon *digital download* dari album Alkisah.

Dengan semangat desentralisasi yang diwacanakan Senyawa dalam album Alkisah, SOFT/BRUTE sebagai label independen memilih untuk menggunakan sistem *blockchain* dengan cara mendistribusikan nya dalam bentuk *Non-Fungible Token (NFT)*. Transaksi langsung menghubungkan kedua belah pihak untuk mengakses album tersebut, konsumen yang telah membeli album pun dapat menjual kembali item album yang telah menjadi NFT ini sebagai aset untuk investasi, setiap transaksi tersebut akan menggunakan *smart contract* sebagai tanda kepemilikan dan pembagian hasil royalty kedua belah piha, setelah kontrak tersebut diterbitkan dalam sistem, maka bersifat permanen dan tidak dapat direvisi (Aletha, 2021). Menurut Sudjud Dartanto dalam Jaluardi & Tanggal (2022) ada tiga hal mengapa NFT memiliki rute rencana (*roadmap*) yang terus berkembang. Pertama, ditunjang teknologi *blockchain* yang membuat

seluruh aktivitas ataupun individu di NFT transparan. Kedua, yakni kemudahan melihat jejak karya. Ketiga, NFT menguntungkan bagi kreator dengan adanya kesepakatan terkait pendapatan royalti.

Selain kelebihan yang telah disebutkan, SOFT/BRUTE lebih memilih metode terbaru dengan cara mendistribusikan album musik dalam bentuk NFT, karena kecenderungan distribusi melalui *digital streaming platform* konvensional seperti contohnya Youtube, dilansir dari Youtube Creator Academy (2021) pengunggah atau pemilik hak cipta dari materi yang dikomersilkan akan mendapatkan penghasilan US\$1 dari 1.000 penonton, itu pun jika kanal tersebut juga memiliki 30.000 lebih pelanggan.

Adapun *digital streaming platform (DSP)* Spotify dengan regulasi ketika 250 kali lagu telah diputar, maka pemilik hak cipta lagu akan mendapatkan 1 US\$ 1 (Royalties Calculator, n.d), penghasilan tersebut pun masih diluar potongan yang harus diberikan kepada pihak *aggregator*. Indra Lesmana dalam Jaluardi & Tanggal (2022) mengungkapkan bahwa NFT berpihak kepada seniman, ketika karya terjual di NFT uang langsung diterima kreator tanpa potongan untuk pihak ketiga seperti pada DSP. Indra Lesmana telah memperoleh 1.850 Matic atau sebesar 40 Juta dari hasil lelang album *In The Moment* pada lokapasar Netra. (Jaluardi & Tanggal, 2022)

Langkah SOFT/BRUTE untuk mengambil jalur alternatif ini juga berdasarkan teori *Blue Ocean Strategy* bagaimana cara untuk memperoleh kesempatan yang lebih luas dengan cara keluar dari kompetisi kebiasaan tradisional (*Red Ocean*) yang sudah pasti berlumur darah. (Mauborgne & Kim, 2005).

II. Rumusan Perancangan

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan bahwa distribusi *Non-Fungible Token (NFT)* album musik Senyawa ‘Alkisah’ melalui lokapasar Opensea dilakukan oleh labl rekaman SOFT/BRUTE sebagai adaptasi terhadap perkembangan teknologi terbaru dan memberikan tawaran alternatif dalam praktik pola distribusi rilisan album musik.

Sehingga, perancangan ini akan megajukan pertanyaan “Bagaimana label rekaman SOFT/BRUTE melakukan distribusi album musik Senyawa ‘Alkisah’ melalui lokapasar NFT Opsensea sebagai adaptasi terhadap perkembangan teknologi terbaru dan memberi tawaran alternatif terhadap praktik pola distribusi rilisan musik ?”

III. Tujuan Perancangan

Dengan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penulisan ini yaitu:

1. Mengidentifikasi masalah dan memberikan solusi terkait pola distribusi rilisan album musik.
2. Memberikan tawaran alternatif untuk praktik distribusi dan koleksi rilisan album musik, yakni melalui NFT pada teknologi jaringan *blockchain*
3. Menggunakan teknologi *blockchain* berupa NFT dengan kegunaan nya sebagai alat tukar untuk mengakses suatu rilisan musik.

IV. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Perancangan album ini diharapkan dapat memberi inspirasi bagi

mahasiswa, khususnya mahasiswa Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta. Agar mampu membuat inovasi terutama dalam merancang suatu pola distribusi alternatif yang berdasarkan perkembangan teknologi, arsip dan sumber referensi baru khususnya untuk perkembangan teknologi jaringan *blockchain* yang sedang dan akan mempengaruhi aktivitas dalam lingkup seni & budaya di masa depan

2. Bagi Grup Musik Senyawa

Perancangan distribusi album Alkisah melalui NFT diharapkan dapat menjadi tawaran baru yang adil dan terbuka dalam proses distribusi musik, khususnya untuk Senyawa sebagai pihak musisi dan SOFT/BRUTE sebagai pihak label yang bekerjasama dalam perilis album ini.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi mengenai tawaran yang adil dan terbuka dalam sistem perilis suatu album musik, dan memberikan juga tawaran alternatif dalam mengoleksi suatu rilisan album musik.

V. Metode Perancangan

1. Metode Pendekatan

Pada perancangan dilakukan tahap penelitian menggunakan metode pendekatan netnografi, yaitu dengan cara melakukan penelitian antropologi melalui internet menggunakan informasi yang tersedia secara publik di mana semua orang bebas berbagi melalui media sosial. (Priowidodo, 2020)

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Riduwan (2012), merupakan salah satu teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian

untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam perancangan ini dilakukan pengamatan mengenai proses kreatif dan distribusi kerjasama perilisan album Alkisah dengan beberapa SDM yang terkait yaitu personil dari duo Senyawa, tim produksi dari Senyawa Mandiri, dan juga beberapa label yang terlibat dalam proyek perilisan bersama album ini. Selain itu juga mengamati aktivitas komunitas seniman & kolektor NFT melalui lokapasar opensea , dan juga pada media sosial *twitter* dan forum diskusi daring *discord & clubhouse*.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2012), merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sebagai upaya untuk mengkonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam perancangan ini dilakukan wawancara dengan duo Senyawa beserta tim produksinya yaitu Senyawa Mandiri sebagai narasumber untuk memperoleh data yang berkaitan dengan album Alkisah.

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang dengan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Kegiatan ini serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka yaitu membaca dan dilakukan dengan cara membaca beberapa sumber antara lain buku, arsip, dokumen, artikel berita yang berkaitan dengan proses perancangan sebagai acuan. (Zed, 2004)

d. Dokumentasi

Meliputi beberapa arsip dan dokumentasi yang digunakan sebagai sumber untuk perancangan, yaitu :

- 1) Data rekaman audio album Alkisah original
- 2) Data rekaman audio album Alkisah remix

- 3) Foto duo Senyawa
- 4) Foto musisi kontributor album Alkisah remix
- 5) Ilustrasi album Alkisah oleh Sopeng
- 6) *3D Visual* album Alkisah oleh Sanjonas
- 7) Koleksi kartu ‘Gear’ pada SOFT/BRUTE CARD GAME
- 8) Koleksi kartu ‘Character’ pada SOFT/BRUTE CARD GAME
- 9) Koleksi kartu ‘Song’ pada SOFT/BRUTE CARD GAME

VI. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan. Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat (bagi mahasiswa, masyarakat, dan institusi), metode yang digunakan dalam perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, Identifikasi Data & Tinjauan Karya terdiri dari tinjauan pustaka, landasan teori yang digunakan sebagai acuan perancangan, dan identifikasi berupa data yang berkaitan dengan perancangan yaitu profil dari duo Senyawa, label SOFT/BRUTE, musisi atau seniman yang terlibat, dan konsep dari perilisan bersama album Alkisah.

BAB III Konsep Perancangan, mengacu pada konsep visual (ide, gaya aliran visual yang digunakan beserta alasan) dan konsep penyajian.

BAB IV Proses Perancangan, mencakup proses pra – produksi, produksi, dan pengelolaan secara teknis.

BAB V Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran mengenai perancangan, serta lampiran berupa dokumentasi proses dari perancangan.