

Media Baru dan Peluang *Counter-Hegemony* atas Dominasi Logika Industri Musik (Studi Kasus Perkembangan Netlabel di Indonesia)

Alexander Beny Pramudyanto

Universitas Indonesia

Jl. Salemba Raya, Jakarta

Email: benypramudyanto@gmail.com

Abstract: *The objective of this research is to explore how Netlabel as a counter-hegemony category relates to the logic of music industry. Political economy and cultural industries perspectives are used in this research. As a critical qualitative research and using case study method, this research applied observation and documents studies. The result shows that Netlabel can be categorized as counter-hegemony, related to the logic of music industry. As a counter-hegemony categorial, Netlabel is supported by fast development of internet and new media phenomena.*

Keywords: *Netlabel, music industry, critical qualitative, counter-hegemony, internet*

Abstrak: *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui relasi antara peluang counter-hegemony dengan dominasi logika industri musik. Perspektif ekonomi politik dan budaya industri digunakan dalam melakukan penelitian ini. Sebagai penelitian kualitatif kritis, digunakan metode studi kasus dengan cara observasi dan studi dokumentasi. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Netlabel dapat dikategorikan sebagai counter-hegemony yang berhubungan dengan dominasi logika industri musik. Sebagai counter-hegemony, Netlabel didukung oleh pengaruh fenomena pertumbuhan internet dan media baru.*

Kata kunci: *Netlabel, industri musik, kualitatif kritis, counter-hegemony, internet.*

Musik telah memasuki kehidupan sehari-hari manusia. Hampir dipastikan semua orang di dunia dan kelompok-kelompok masyarakat memiliki bentuk kebudayaan berupa musik. Sebagai bentuk kebudayaan yang berkembang dan tumbuh di dalam setiap kelompok masyarakat, akhirnya menjadikan musik sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada perkembangan awal, musik dimainkan secara langsung sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan di dalam masyarakat, kemudian musik juga dapat dinyanyikan dan didengarkan dalam

aktivitas keseharian dengan munculnya beragam alat musik yang menghasilkan bentuk bunyi. Hingga revolusi yang membuat musik dapat melintasi batas teritorial tanpa menghadirkan pemain musik adalah hadirnya perkembangan teknologi mekanis yang mampu merekam suara dan dihadirkan kembali suara tersebut tanpa perlu menghadirkan pemusik yang memainkan musik. Datanglah persebaran budaya melalui masifikasi suara dengan kehadiran teknologi rekaman suara.

Kesadaran bahwa industri musik memberikan peluang nilai ekonomi

yang cukup tinggi karena kebutuhan akan hiburan dalam bentuk musik sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari setiap orang. Oleh karena itu industri mulai mencoba mengamankan investasi yang telah diberikan dalam mengembangkan industri musik dengan perlindungan hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI). Upaya pencegahan pembajakan terus dilakukan terutama oleh negara-negara yang memiliki kepentingan dan memiliki industri berbasis hak cipta yang sangat tinggi sebagai andalan pendapatan maupun ekspor negara, seperti Amerika Serikat. Negara adidaya tersebut tentunya akan terus mengkampanyekan pentingnya industri berbasis hak cipta, karena Amerika memiliki kepentingan yang sangat tinggi dalam perlindungan barang-barang berunsur HAKI. Kepentingan ini tidak dapat dilepaskan dari posisi industri berbasis HAKI ini di Amerika yang menjadi pemasok devisa negara yang sangat diunggulkan dan menggeser industri lain seperti industri mobil, penerbangan, dan minyak (Haryanto, 2002:21).

Dengan logika industri, seperti yang diungkap oleh Adorno (dalam Storey, 1994), mereka yang akan masuk ke dalam dunia hiburan yakni musik, diprediksi akan dan harus mengikuti logika yang ditawarkan oleh industri tersebut. Industri musik yang telah terbentuk dianggap memiliki standar baik dalam proses industrinya maupun dalam penentuan selera industrinya. Termasuk di sini adalah mengenai aturan-aturan hukum, kontrak, dan pengakuan akan hak cipta yang dimanfaatkan untuk turut semakin mengukuhkan posisi industri

dan memberi keuntungan lebih pada industri.

Proses-proses produksi, distribusi hingga konsumsi musik konvensional yang selama ini secara makro dalam perspektif ekonomi politik mengarahkan pada pendulangan keuntungan yang berlebih untuk industri, dan jika dilihat dari perspektif Adorno pada akhirnya memang hanya menguntungkan pihak-pihak yang bermain dengan prinsip kapitalisnya. Penelitian Smiers dan Schijndel (2012:13) menunjukkan ada banyak alasan untuk mengatakan bahwa sebenarnya hubungan antara penghasilan dan hak cipta sangat tidak relevan bagi sebagian besar seniman. Penelitiannya juga menunjukkan bahwa dari seluruh pendapatan yang berasal dari hak cipta dan hak-hak sejenisnya, 10% diterima oleh 90% dari keseluruhan jumlah seniman dan 90% sisanya diperoleh oleh 10% seniman. Martin Kretsdhmer dan Friedemann Kowohl (dalam Smiers dan Schijndel, 2012) mengemukakan bahwa para penguasa pasarlah yang justru dominan di banyak industri budaya, tentunya dalam hal ini musik juga termasuk salah satu bagian terbesarnya.

Perkembangan teknologi juga memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap industri musik. Semakin mudah dan mudahnya untuk proses rekaman maupun *editing* tentunya menjadi faktor yang semakin menentukan bahwa kini rekaman dapat dilakukan di mana saja termasuk pada perkembangan yang cukup ekstrim bagi musisi *indie* dengan sebutan

istilah “*bedroom musician*”¹, di mana mereka merasa selain karena keterbatasan dana, mereka juga merasa lebih nyaman untuk menciptakan lagu dan melakukan proses perekaman di ruang privat mereka, yakni di kamar. Hal ini juga berlanjut pada distribusi musik mereka yang umumnya menggunakan medium internet.

Teknologi internet juga mengubah pola konsumsi yang memudahkan untuk mendapatkan musik secara ilegal, sehingga alibi hak cipta dapat dikatakan merupakan satu-satunya andalan yang dapat diharapkan untuk mempertahankan sistem mereka yang sudah mapan. Sebagai komoditas yang memiliki nilai ekonomi tinggi, musik melalui proses produksi, distribusi dan konsumsinya telah menjadi industri yang menguntungkan bagi para pelaku yang terlibat di dalamnya. Industri musik *mainstream* memungkinkan untuk mempengaruhi proses penciptaan musik sebagai karya dan juga memungkinkan pengarah selera audiens sebagai pasar. Proses vertikal produksi-distribusi-konsumsi industri musik ini telah menjadi standar yang menghegemoni konsumen. Dari permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai pertanyaan dalam penelitian ini: Apa dan bagaimana bentuk-bentuk *counter-hegemony* terhadap dominasi logika industri musik yang terjadi di Indonesia terkait dengan perkembangan media baru?

Teori-teori dengan perspektif ekonomi politik media membantu menjelaskan

kaitan antara kapitalisme global dengan imperialisme media dan budaya. Industri rekaman dan musik apabila dilihat dari perspektif ekonomi politik merupakan sistem yang elemen-elemennya saling terkait dan tergantung. Di dalam sistem industri musik dan rekaman terdapat berbagai kepentingan yang bersama menjaga keseimbangannya yang secara dialektis memperjuangkan kepentingan masing-masing. Mosco (1996:74-75) mendefinisikan ‘ekonomi politik’ dengan perspektif kritis sebagai studi tentang hubungan-hubungan sosial khususnya hubungan kekuasaan yang saling menguntungkan antara sumber-sumber produksi, distribusi dan konsumsi, termasuk di dalamnya sumber-sumber yang terkait dengan komunikasi. Tomlinson (dalam McQuail, 2002:223) mengembangkan perspektif ekonomi politik kritis dengan teori imperialisme media, di mana imperialisme merupakan bentuk khusus dominasi yang diasosiasikan sebagai bentuk kekuasaan. Imperialisme media menurut Schiller (dalam Parks dan Kumar, 2003:116) merupakan perluasan peran komersial media di negara maju, khususnya Amerika dalam hubungannya dengan negara berkembang di mana media tersebut dijadikan kendaraan bagi perusahaan pemasaran untuk memanipulasi dan menjadikan khalayak sebagai ‘konsumen yang baik’ bagi produk-produk kapitalis. Dalam pandangan Schiller, media merupakan aparatus budaya-informasional yang ampuh dalam melanggengkan kapitalisme.

¹ Wikipedia menjelaskan secara singkat bahwa *bedroom musician*: *Musicians who began making music in their bedroom, i.e. on their computer.*

Perspektif ekonomi politik kritis dalam kaitannya dengan imperialisme budaya terkait dengan kritik terhadap standarisasi produk-produk media, termasuk pula dalam melihat industri musik, film, dan lain-lain. Sebagai seorang kritikus dan seniman modernis, Adorno masih dengan perspektif modernisme mengkritik perkembangan modernisme itu sendiri melalui adanya masifikasi dan terkait dengan seni.² Dalam bidang kebudayaan atau seni, melalui kritik budaya yang terutama dilakukan oleh Adorno dan Horkheimer, mereka menyatakan kritik terhadap kebudayaan massa dan seni massa, yang mereka sebut sebagai industri budaya, dalam mekanisme oposisi biner seni yakni dalam istilah *high art* dan *low art* yang pada ujungnya Adorno ingin mempertahankan kemurnian dari *high art* (Piliang, 2003:79).

Melihat perkembangan musik yang sudah menjadi industri, secara pesimistik sudah diprediksi dampaknya oleh Adorno. Sebagai sebuah produk dari industri budaya, ketika musik telah memasuki dunia industri, maka niscaya akan mengikuti logika industri. Industri budaya mencerminkan konsolidasi fetisisme komoditas, sebuah dominasi dari nilai tukar dan pengaruh kapitalisme monopoli. Hal ini membentuk selera dan preferensi dari massa, dengan cara demikian membentuk kesadaran mereka dengan menanamkan hasrat pada kebutuhan palsu (Strinati, 1995:56).

2 Kritik Adorno dan *Frankfurt School* dapat dianggap sebagai kritik diri (*self-criticism*) dimana mencari titik-titik kritis ideologis dari modernitas dalam rangka melanjutkan Proyek Modernitas yang belum usai seperti yang diungkap Habermas.

Gagasan Adorno mengenai musik populer dapat dirangkum dalam tiga pernyataan (dalam Storey, 1994):

- a. Musik pop itu ‘distandarisasikan’. Untuk menyembunyikan standarisasi, industri musik menggunakan apa yang disebut Adorno ‘pseudo-individualisasi’: di mana dengan kata lain, standarisasi *hits* lagu menjaga para penikmat musik tetap menerimanya dengan tetap mendengarkannya. Pseudo-individualisasi, menjaga mereka (audiens) tetap menerimanya dengan membuat mereka lupa bahwa apa yang mereka dengarkan itu telah diperdengarkan dan ‘disederhanakan sebelumnya’ kepada mereka.
- b. Musik pop mendorong pendengaran pasif. Karena bekerja di dalam naungan kapitalisme sehingga dapat menjemukan, karenanya industri kapitalisme musik akan ‘menumpulkan’ para pendengar musiknya. Konsumsi musik pop itu senantiasa pasif dan repetitif, yang menegaskan dunia sebagaimana adanya.
- c. Musik pop beroperasi seperti ‘perekat sosial’. Fungsi sosial-psikologisnya adalah mendapatkan penyesuaian fisik dengan mekanisme kehidupan saat ini dalam diri konsumen musik pop.

Dalam perspektif Adorno, apabila diimplementasikan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa musik populer dengan proses sesuai standar industri akan berdampak pada kualitas musik itu sendiri. Standarisasi seperti yang disebutkan di atas mencakup juga standarisasi proses

industri maupun standarisasi kualitas dan jenis musik itu sendiri. Dengan kekuasaan kapital dari industri yang sudah mapan, akan memberikan pengaruh pada selera proses penciptaan musik hingga konsumsi musik yang ada.

Secara umum dan ranah *mainstream*, pengorganisasian industri rekaman terdiri dari beberapa bagian. Industri rekaman terdiri dari berbagai orang kreatif dan perusahaan bisnis yang memulai, memproduksi dan mendistribusikan rekaman kepada konsumen (Dominick, 2009:188). Untuk mencapai konsumsi hasil rekaman musik, setidaknya terdapat 4 bagian bisnis besar dalam industri rekaman: 1) *Talent*; 2) *Production*; 3) *Distribution*; 4) *Retail*. Standarisasi secara sistemik yang dijalankan oleh industri musik terutama terkait dengan dunia rekaman. Sistem ini akhirnya menghegemoni musisi maupun pendengar musik untuk tunduk sesuai dengan kehendak dari industri-industri besar yang memainkan agendanya demi memperoleh keuntungan yang maksimal bagi industri itu sendiri. Pada akhirnya bagi mereka yang masih mengharapkan untuk masuk dalam industri musik harus menuruti bahkan mengakui tanpa perlu mencurigai praktik-praktik yang dilakukan oleh industri musik. Ketertundukan dan kepatuhan terhadap selera dalam proses penciptaan dan konsumsi musik inilah yang akhirnya menjadikan seolah-olah sistem ini adalah sistem yang sudah benar dan telah menjadi konsensus bersama. Praktik inilah yang disebut telah terjadi hegemoni dalam industri musik.

Hegemoni

Hegemoni sendiri merupakan sebuah keniscayaan ketika industri budaya telah begitu kuat, akhirnya menghasilkan produk-produk yang dianggap memiliki standar ‘baik’ oleh konsumen. Dengan standarisasi yang dibentuk oleh industri budaya, hasil-hasil dari industri budaya dapat dikatakan menghegemoni masyarakat karena masyarakat sudah mengakui dan tunduk terhadap selera pasar yang sudah dibentuk oleh industri. Sebagai sebuah basis pikiran (kognitif), ideologi digunakan untuk memenangkan pemikiran kelas yang berkuasa melalui konsensus yang menggiring kesadaran kelompok/masyarakat yang dikuasai mengenai masalah-masalah sosial ke dalam pola kerangka pikiran yang ditentukan melalui perangkat birokrasi. Hegemoni merujuk pada suatu ideologi yang sudah sedemikian dominan dan menyebar dalam suatu masyarakat hingga terjadi konsensus. Konsep hegemoni dapat diadaptasikan dalam perkembangan kekuasaan industri kapitalisme yang juga menggunakan cara-cara sangat halus untuk membuat masyarakat tunduk dan juga menganggap wajar ketimpangan, ketidakadilan, dan juga kesalahan yang dalam industri musik yang pada akhirnya bertujuan untuk memenangkan industri dengan membuat manipulasi-manipulasi dalam bentuk ‘pseudo-individualisasi’ atas berbagai karya musik.

Counter-Hegemony

Dalam konteks zamannya, Gramsci juga yakin akan peran kunci kelas buruh dalam menciptakan masyarakat baru sehingga Gramsci percaya masih ada jalan dengan melakukan *counter-hegemony* terhadap budaya yang ditanamkan oleh kapitalis. Menciptakan hegemoni baru, berlawanan dengan apa yang dilakukan kaum kapitalis hanya dapat diraih dengan mengubah kesadaran, pola berpikir dan pemahaman masyarakat, ‘konsepsi mereka tentang dunia’, serta norma perilaku moral mereka. Hal ini dapat dipahami, karena dalam pemikiran Gramsci hegemoni bukanlah sesuatu yang stabil dan membutuhkan perjuangan secara terus menerus untuk mempertahankannya, sehingga peluang untuk menumbangkan kekuatan hegemoni tetap dapat dimungkinkan.

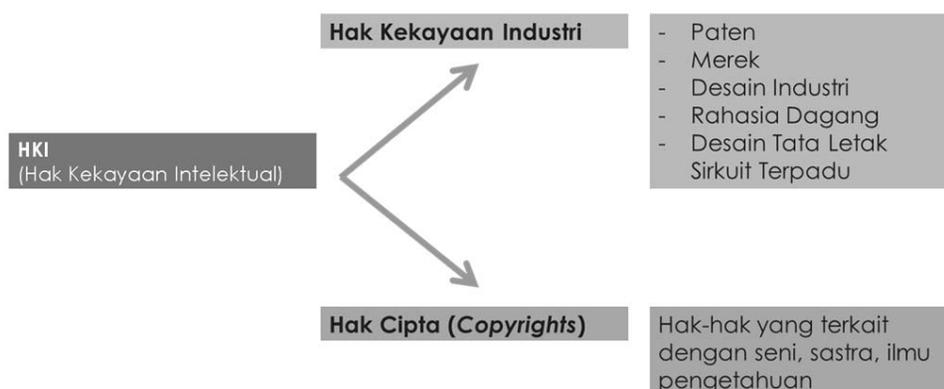
Gagasan *counter-hegemony* dapat diadaptasi sebagai bentuk perlawanan terhadap ketimpangan yang sudah menghegemoni seperti yang terjadi dalam sistem kapitalisme. *Counter-*

hegemony dalam industri musik tentunya dapat dimungkinkan oleh pihak-pihak yang memiliki kemampuan intelektual (intelektual organik) dengan melakukan perubahan dan menyadarkan konsumen musik bahwa konsumen juga berdaya dalam mengkritisi logika industri yang hanya menguntungkan pihak-pihak dalam industri musik. *Counter-hegemony* dalam dunia musik dapat terjadi dan sangat dimungkinkan terjadi.

Hak Atas Kekayaan Intelektual Sebagai Legitimasi Industri Budaya

Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) pada pengertian awalnya mencakup dua konsep besar yaitu konsep hak cipta (*copyright*) dan hak paten (*patent*) yang diatur secara terpisah, tetapi keduanya merupakan bagian dari HAKI bersama dengan beberapa peraturan lain, misalnya rahasia dagang, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, indikasi geografis, dan merek (Haryanto, 2002:7) sebagaimana dapat digambarkan dalam gambar 1 berikut ini.

Gambar 1. Peta Hak Kekayaan Intelektual



Hak cipta sebagai bagian dari Hak Atas Kekayaan Intelektual selama ini dianggap oleh beberapa kritikus merupakan bentuk represi yang akhirnya menghegemoni baik bagi pencipta maupun konsumen suatu produk. Hak cipta bagaimanapun menjadi pegangan legitimasi hukum bagi industri yang akan melanggengkan industri dengan dalih memberikan hak yang pantas bagi pencipta. Seperti yang diungkapkan oleh Smiers dan Schijndel (2012:2) bahwa terdapat beberapa aspek yang menjadi prinsip dasar bagi hak cipta itu sendiri.

“Aspek utamanya adalah hak kepemilikan (right of ownership). Tidak ada yang salah dengan hak kepemilikan, sejauh ia disesuaikan dan dibatasi oleh kepentingan sosial, sosioekonomi, makroekonomi, ekologi dan budaya setempat... Meski demikian, akhirnya tercipta juga sebuah hak eksklusif dan monopolistik dalam penggunaan sebuah karya. Hal inilah yang membuat salah satu aspek terpenting dari komunikasi antarmanusia terkesan lebih privat, tertutup dan tidak dinamis, yang pada akhirnya juga turut mengancam eksistensi demokrasi.”

Dengan konsep hak cipta inilah yang membuat penguasa industri kebudayaan menjadi konglomerat budaya (istilah dari Smiers dan Schijndel) yang memproduksi, mereproduksi, dan mendistribusi karya-karya dalam skala besar. Hal inilah yang sesuai dengan apa yang disebut logika industri budaya oleh Adorno. Industri dengan kemampuannya menguasai pasar dan pencipta mampu mengontrol suatu karya dan juga keseluruhan lingkungan di mana karya tersebut dikonsumsi.

Michael Perelman (dalam Smiers dan Schijndel 2012:14) dalam penelitiannya menyatakan bahwa keseluruhan proses

yang dijalankan oleh korporasi terhadap para pekerja seni, secara virtual hanya bisa dirasakan oleh sebagian kecil dari mereka. Bahkan Ruth Towse (dalam Smiers dan Schijndel 2012:14) menyimpulkan bahwa hak cipta lebih banyak retorikanya dibandingkan uang yang dapat diperoleh sebagian besar pencipta lagu maupun penyanyi dalam industri musik dan hak cipta justru terlalu bermurah hati pada para konglomerat budaya. Semenjak tahun 1980-an negara-negara maju terutama Amerika Serikat yang mengandalkan sektor berbasis HAKI terus gencar melobi dan merepresi negara-negara pengimpor produk-produk industri berbasis HAKI Amerika untuk memperkenalkan hukum hak cipta, menerapkannya dan menggunakannya. Akhirnya hasil negosiasi dengan negara-negara lain yang memiliki “ketergantungan” dengan Amerika menghasilkan perjanjian di *World Trade Organization (WTO)* yang mengacu pada *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)*³.

Salah satu bentuk resistensi yang cukup ekstrim dari hak cipta atau *copyright* adalah *copyleft* yang populer di dunia internet. *Copyleft* merupakan sebuah bentuk lisensi yang berusaha menjamin bahwa publik menguasai kebebasan untuk menggunakan, memodifikasi, memperluas, dan mendistribusi sebuah karya kreatif dan semua karya asli daripada membatasi

³ Lihat penelitian Ignatius Haryanto (2002) yang mengungkapkan tentang penghisapan rezim HAKI oleh Amerika Serikat, dimana perspektif HAKI yang selama ini dilihat sebagai legitimasi hukum yang melindungi budaya dan industri ternyata dalam proses awal pembentukannya memiliki banyak dan sarat akan kepentingan negara-negara maju.

kebebasan tersebut (<http://www.linfo.org/copyleft.html>). Pada intinya pencipta maupun konsumen yang mengamini konsep *copyleft* dapat dikatakan tidak mengakui adanya hak cipta, karena selama ini hak cipta dianggap hanya menguntungkan pihak-pihak tertentu. Selain itu, hak cipta juga dianggap membatasi pengembangan sebuah karya. Di antara kedua kutub yang saling bertentangan yakni antara yang meyakini hak cipta dan menentang hak cipta, terdapat sebuah solusi yang ditawarkan oleh Lessig⁴ (2004) dengan gagasannya mengenai “*free culture*”. Gagasan ini memberi jalan tengah terhadap perdebatan kedua kutub yang saling berseberangan ini. Gagasan budaya bebas ini berangkat dari perkembangan internet, yang menurut Lessig lahir dengan arah “tidak ada hak yang dilindungi”. Konten dapat disalin secara keseluruhan dan dengan mudah; hak tidak dapat dikontrol dengan mudah. Dengan demikian, alih-alih yang diinginkan oleh siapapun, sistem hak cipta yang berlaku yakni bahwa desain asli internet adalah “tidak ada hak yang dilindungi”. Konten “diambil tanpa memedulikan hak cipta”. Dengan demikian, semua hak efektif tidak dilindungi (Lessig, 2011:326). Dengan jalan tengah yang diberikan oleh Lessig ini,

akhirnya terciptalah sebuah *platform* yang menjadi jalan tengah juga dalam menjamin “*free culture*” yakni *Creative Commons*.

METODOLOGI PENELITIAN

Dengan menggunakan paradigma kritis, penelitian ini menerapkan metode studi kasus yang umumnya memberikan perhatian pada pertanyaan tentang apa yang dapat dipelajari secara khusus dari suatu kasus dengan segala keunikan dan latar belakang sejarahnya (Stake dalam Denzin, 2000:435). Metode ini berorientasi pada sifat-sifat unik (*casual*) dari unit-unit yang sedang diteliti berkenaan dengan permasalahan-permasalahan yang menjadi fokus penelitian (Pawito, 2007). Senada dengan Patton (2002:447) yang melihat studi kasus merupakan upaya mengumpulkan kemudian mengorganisasikan serta menganalisis data tentang kasus-kasus tertentu berkenaan dengan permasalahan-permasalahan yang menjadi perhatian peneliti untuk kemudian data tersebut dibanding-bandingkan atau dihubung-hubungkan satu dengan lainnya (dalam hal lebih dari satu kasus) dengan tetap berpegang pada prinsip holistik dan kontekstual.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif di mana menurut Neuman (2007:85) peneliti kualitatif umumnya bersandar pada ilmu sosial yang bersifat interpretif dan kritis, mengikuti jalur penelitian yang *non-linear* dan berbicara dalam bahasa “kasus dan konteks”. Dalam penelitian kualitatif menekankan adanya pengujian yang detail terhadap kasus yang muncul dalam alur natural dari kehidupan

4 Dalam tulisannya *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. New York: The Penguin Press, 2004. Buku ini juga telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa di berbagai negara termasuk di Indonesia yang belum lama diluncurkan baik dalam bentuk fisik maupun file yang dapat diunduh gratis. Terjemahan dalam bahasa Indonesia berjudul *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas* diterbitkan KUNCI Cultural Studies Center, 2011.

sosial. Penelitian ini juga menggunakan metode observasi sebagai upaya untuk melihat secara sistematis dan langsung gejala-gejala komunikasi terkait dengan persoalan-persoalan sosial, politis, dan kultural masyarakat. Sebagai data sekunder, dilakukan studi pustaka dan dokumentasi untuk mendalami fenomena.

HASIL PENELITIAN

Industri rekaman suara merupakan salah satu industri media yang juga

terkonsentrasi. Melihat secara makro, industri rekaman hampir mengalami hal yang sama dengan media massa lain, yakni mengalami adanya konsentrasi kepemilikan. Terdapat istilah “*The Big Four*” sebagai julukan 4 perusahaan besar yang mendominasi bisnis lebih dari 85% dari pasar Amerika dan 75% pasar global (data 2007) (Vivian, 2008; Dominick, 2009).

Tabel 1 Urutan Konglomerasi Industri MusiK Dunia

Urutan	Konglomerat Industri	Label	Artis
1	Universal Music Group	Geffen, Island Def Jam, Motown	U2, Kanye West, Fall Out Boys
2	Warner Music	Atlantic, Warner Bros, Maverick	James Blunt, Rob Thomas, Madonna
3	Sony BMG	Arista, Epic, Jive	Beyonce, Britney Spears, Jessica Simpson
4	EMI	Virgin, Capitol, Blue Note	Coldplay, Keith Urban, KT Tunstall

Empat perusahaan raksasa ini mendominasi industri rekaman, namun juga ada perusahaan yang sering disebut sebagai *indie* atau *non major label*, yang jika dijumlahkan menguasai kurang lebih 15% saja dari total penjualan di Amerika Serikat, selebihnya dikuasai oleh keempat konglomerat industri rekaman tersebut di atas (Vivian, 2008). Keempat perusahaan rekaman multinasional tersebut juga memiliki afiliasinya di Indonesia dan menguasai distribusi untuk artis-artis internasional yang mendistribusikan CD dan kasetnya di Indonesia. Selain keempat perusahaan multinasional tersebut, terdapat beberapa perusahaan besar yang memang asli dari Indonesia dan bermain di ranah *major label*. Sebut saja *Atlanta Intermusic*,

Indo Semar Sakti, *Mahkota Record*, *Musica Studio's*, *Naga Swarasakti*, *Trinity Optima Production*, *Aquarius Musikindo*, dan lain-lain. Selain itu di ranah label yang tidak terdaftar dalam ASIRI (Asosiasi Industri Rekaman Indonesia) dan juga *indie* label banyak tersebar di berbagai kota besar di Indonesia dengan sistem distribusi yang mandiri.

Pada tataran *retail*, saat ini merupakan saat keterpurukan bagi *retail* konvensional, di mana karena kompetisi situs musik *online* dengan toko-toko *mass-market*, membuat *retail* kelas menengah dan kecil menjadi sulit untuk bertahan. Di Amerika, *Wherehouse Music* mengalami kebangkrutan di tahun 2003, kemudian disusul *Tower Records* di tahun 2004. *Retail*

yang cukup besar HMV menutup puluhan tokonya, *Transworld Entertainment* (TWE) merugi secara drastis di tahun 2004 dan akhirnya tutup di tahun 2006 bersama dengan *Musicland* (Dominick, 2009:190). Di Amerika, kebangkrutan bagi *retail* musik konvensional sudah dimulai semenjak awal tahun 2000-an. Kelesuan *retail* musik di Indonesia pun akhirnya terjadi pada jelang akhir tahun 2000-an. Setelah tahun 2009, PT Aquarius Musikindo sebagai perusahaan rekaman menyetop produksi-produksi mereka dalam bentuk kaset. Akhirnya pada tahun 2010 perusahaan rekaman yang telah mempopulerkan Nicky Astria, Mus Mujiono, hingga God Bless ini menutup toko retailnya.

Catatan dari ASIRI (Asosiasi Industri Rekaman Indonesia) mencatat pada tahun 2008 hanya terjual 10 juta keping album, sementara tahun 2007 tercatat 19,4 juta dan 2006 sebesar 23,7 juta. Sementara tahun 2009-2010 terjadi penurunan sampai 15%. Di sisi lain, angka pembajakan menurut data ASIRI sejak tahun 2008 telah mencapai 96%. Ratusan toko kaset dan CD di Indonesia telah tutup selama dua tahun ini. Sedangkan label rekaman kini tinggal 15 perusahaan besar, dari 240 perusahaan yang terdaftar di ASIRI. Dengan kata lain, industri musik di Indonesia saat ini sedang mengalami kemerosotan. Hal ini menjadi sebuah ironi karena sampai tahun 2009 industri musik merupakan bagian dari industri ekonomi kreatif yang mencatat angka pertumbuhan tercepat di antara jenis industri lain, yakni sekitar 18%-22%. Ada beberapa permasalahan yang menjadi

penyebab kematian industri kreatif ini. Di antaranya adalah era musik digital sebagai anak dari kemajuan teknologi informasi dan masalah pembajakan⁵.

Berkembangnya internet memengaruhi pola konsumsi musik di seluruh belahan dunia. Musik kini dapat dengan mudah diunduh dan juga dibagikan seturut perkembangan pemrograman dan juga kecepatan transfer data dari internet. Ditemukannya Napster cukup memicu situs-situs berbagi lainnya, di mana *file* musik yang sudah masuk pada bentuk digital (umumnya berformat MP3) dapat dengan mudah dibagikan. Begitu pula dengan berkembangnya berbagai situs penyedia *online storage* atau situs untuk mengunggah dan mengunduh *file* yang menjamur di internet menjadikan transaksi *file* semakin mudah. Dari sini dapat terlihat bahwa peluang untuk meluruhnya hegemoni sistem dan selera musik oleh industri yang dikuasai perusahaan-perusahaan rekaman besar semakin terbuka. Jika selama dasawarsa sebelum tahun 2000-an musuh dari industri besar hanya persoalan pembajakan secara fisik atas CD maupun kaset, kini apa yang industri tuduhkan sebagai sebuah pembajakan dapat dengan mudah terjadi di dunia *online*. Dengan mudah kini orang-orang berbagi *file*, dengan mudah pula orang-orang menyebarkan hasil kreasi mereka melalui internet. Peluang yang terbuka lebar dan berbiaya murah ini tentunya dapat dimanfaatkan

5 <http://www.bphntv.net/lensa/6-kesadaran-hukum-nasional/210-perlindungan-hukum-dan-matinya-industri-musik-indonesia>

pula oleh para musisi *indie* (independen) yang mencoba memproduksi musik sesuai dengan idealisme mereka.

Munculnya kecenderungan tendensi orang-orang menciptakan dan memainkan musik sebagai sebuah ekspresi semakin kuat, ditandai oleh situs MySpace.com kemudian berkembang pula berbagai situs yang memungkinkan para musisi untuk memberi kesempatan audiens mendengarkan musik mereka, misalnya saja last.fm dan soundcloud.com yang kini sangat populer sebagai wahana untuk berpromosi para musisi. Pada tataran promosi melalui situs-situs ini, sudah tidak mengenal lagi batas-batas antara mereka yang berada di *major label* maupun di *indie label* karena medium situs-situs populer ini dirasa sangat bermanfaat bagi promosi para musisi dan pencipta lagu.

Melalui internet, distribusi musik secara digital telah sangat dimungkinkan dengan mudah. Atas kemungkinan ini, akhirnya memunculkan label-label yang mendistribusikan musik dari para musisi secara *online*. Dari sini muncullah istilah Netlabel sebagai label yang bergerak secara *online*⁶. Salah satu penggiat Netlabel, FX. Woto Wibowo yang lebih dikenal dengan nama Wok The Rock mengungkapkan,

“Netlabel adalah label rekaman yang mendistribusikan rilisannya dalam format digital audio melalui jaringan internet, rilisan dapat diunduh secara legal baik gratis maupun berbayar. Idenya adalah menyebarkan musik secara bebas dan

*tanpa batas geografis. Netlabel menjadi alternatif dalam wahana musik mandiri di Indonesia yang saat ini stagnan, di mana jaringan internet belum diantisipasi dengan baik oleh industri musik arus utama.”*⁷

Disebutkan pula, menurut pemilik Netlabel *Yes No Wave Music* tersebut, bahwa Netlabel sebagai aksi ‘*gift economy*’, sebuah eksperimentasi dalam menerapkan model musik gratis kepada pecinta musik di dunia yang kapitalistik. Aksi ini menurutnya bukanlah gagasan menghancurkan industri musik yang sudah mapan selama puluhan tahun, tetapi lebih pada tawaran alternatif dalam mendistribusikan karya musik secara bebas. Bebas untuk diedarkan, diperdengarkan dan digubah oleh siapa saja.

Kehadiran Netlabel memberi peluang yang besar bagi para musisi karena dapat membantu mereka yang tidak memiliki cukup budget untuk merilis karya mereka melalui label-label “*offline*” atau label-label *mainstream* yang menuntut banyak persyaratan sesuai dengan standar industri karena harus merilis dalam bentuk fisik. Sebagai sebuah alternatif pendistribusian karya musik, Netlabel dalam merilis album dari artisnya biasanya juga merilis *file* bentuk kemasan yang memungkinkan untuk diproduksi secara mandiri oleh konsumen, termasuk terkadang juga menyertakan lirik maupun karya seni visual yang menyertai rilisan. Kreativitas menjadi hal yang fundamental karena melalui Netlabel tekanan akan industri sudah dapat diabaikan.

6 Netlabel menjadi tumbuh dan berkembang semenjak ditemukan dan populernya format musik digital dalam bentuk MP3 pada akhir 1990an, yang awalnya dimanfaatkan untuk musik-musik elektronik dan *genre-genre* sejenis.

7 Sekapur sirih, dalam katalog Indonesian Netaudio Festival.

Sistem penyeleksian rilisan oleh Netlabel tentunya bukan sekedar pertimbangan sesuai dengan selera pasar, namun pemilik Netlabel-lah yang lebih menentukan dengan pertimbangan karakter rilisan yang sesuai dengan karakter Netlabel. Seperti yang diungkapkan Wok The Rock dalam sebuah wawancara mengenai karakter musik yang dapat bergabung dengan *Yes No Wave Music*⁸,

“Tidak seperti Netlabel pada umumnya yang selalu identik dengan musik elektronik atau laptop musician, kami lintas genre asal tidak asal-asalan aja musiknya. Pengennya sih band-band progresif entah mau lo-fi atau hi-fi. Karena user sebenarnya kan ga bener-bener gratis, mereka tetep membayar koneksi internetnya! Cuma ada satu syarat: Sepakat untuk mendistribusikan karyanya secara gratis melalui jaringan internet dan sadar sepenuhnya bahwa metode ini sangat rawan untuk dibajak.”

Dari sini dapat dilihat bahwa pemilik Netlabel dapat menentukan mana rilisan yang sesuai dengan karakter Netlabel yang dimilikinya, namun dapat dikatakan pula bahwa pemilik Netlabel lebih bersifat seperti kurator dalam menilai dan menyeleksi rilisan musik sebagai sebuah karya seni. Dalam diskusi yang dilakukan di acara #INFTALK⁹, diceritakan bahwa Netlabel juga dapat bermanfaat sebagai media promosi para musisi, di mana dengan perkembangan teknologi internet, untuk mengharapkan meraup keuntungan

melalui penjualan lagu semakin sulit, musisi lebih dapat memperoleh nilai ekonomi dari tampil di atas panggung maupun bentuk penjualan *merchandise*. Dalam mempromosikan sebuah rilisan dari Netlabel, pihak Netlabel maupun musisi lebih banyak mengoptimalkan penggunaan media sosial yang sedang populer, misalnya saja: *facebook*, *twitter*, *web-blog*, dan tentunya *website* itu sendiri. Selain itu, dengan semakin populernya musisi bermain di berbagai acara pertunjukan membuat musisi maupun Netlabel menjadi lebih dikenal, apalagi didukung dengan adanya berbagai *merchandise* sebagai medium yang dapat mengkomunikasikan keberadaan Netlabel maupun musisi.

Perkembangan Netlabel di Indonesia dari tahun ke tahun semakin semarak. Dimulai dengan *Tsefula/Tsefuelha Records* pada 2004 kemudian *Yes No Wave* hadir di tahun 2007, istilah Netlabel-pun mulai menggaung di dunia musik lokal. Secara bertahap, lahirlah beberapa Netlabel baru dari tahun ke tahunnya. Menurut data yang dirilis 22 November 2012 dari situs Indonesian *Netlabel Union*¹⁰, setidaknya terdapat 17 Netlabel yang ada di Indonesia, diantaranya:

8 Wawancara ini dirilis dalam *Indonesian Netaudio User Manual*.

9 INFTALK merupakan sesi diskusi dengan tema “Berbagi Musik Sebagai Pemberdayaan Budaya”, sebagai salah satu bagian dari rangkaian acara besar Indonesian Netaudio Festival yang diselenggarakan di Yogyakarta, 16-17 November 2012.

10 *Indonesian Netlabel Union* (Serikat Netlabel Indonesia) merupakan satu gerakan kolektif Netlabel Indonesia yang ditujukan untuk memulai jaringan antar-Netlabel dan juga untuk mengenalkan kepada publik tentang eksistensi Netlabel lokal serta menjadi sebuah wadah dalam mengkaji wacana musik di era teknologi informasi. Langkah awal telah dimulai dengan merilis seri album kompilasi secara serentak pada tanggal 1 Januari 2011 oleh 5 Netlabel Indonesia. (Sumber: *Indonesian Netaudio User Manual*)

1. *Yes No Wave Music*

Netlabel pertama di Indonesia dari Yogyakarta yang muncul di bulan Maret tahun 2007. Beberapa artis yang dirilis telah mencapai level nasional hingga internasional seperti *Frau*, *The Upstairs*, *Senyawa* dan *White Shoes & The Couples Company*. *Yes No Wave Music* sendiri merupakan Netlabel lokal dengan jumlah rilisan terbanyak saat ini, yakni 65 album. <http://yesnowave.com/>

2. *Inmyroom Records*

Netlabel kedua di Indonesia. Lahir sekitar awal tahun 2008 di Jakarta. Label ini secara khusus merilis musik-kamar, dari beragam genre, yang merekam musiknya di ruang privat mereka. Salah satu artis yang menuai perhatian publik luas adalah Aditya Sofyan. <http://inmyroom.us/>

3. Hujan! Rekords

Hujan! Rekords merupakan Netlabel ketiga di Indonesia. Berdiri di akhir tahun 2009-awal 2010 di kota Bogor. Netlabel ini berkembang cukup pesat, terlebih karena memiliki aktivitas seperti radio *online*, situs portal berita, pertunjukan musik dan lain-lain. <http://hujanrekords.com/>

4. *StoneAge Records*

Netlabel yang lahir sesudah Hujan! Rekords di tahun 2010. Berbasis di Depok, banyak merilis band-band *punk*, *hardcore*, rock alternatif dan eksperimental. Kini sudah mulai berekspansi dengan turut merilis album

format fisik dan juga radio *online*. <http://www.stoneagerecords.co.cc/>

5. *MindBlasting*

Setelah empat Netlabel di atas lahir, mulai bermunculan secara beriringan banyak Netlabel, lini massanya pun hampir bersamaan. *MindBlasting*, dari Jember (saat ini berlokasi di Kutoarjo) merilis band-band cadas seputar wilayah Jatim, Jateng hingga manca negara. <http://mindblasting.wordpress.com/>

Pada tanggal 16-17 November 2012 telah diselenggarakan sebuah perhelatan Indonesia Netaudio Festival 1 sebagai forum bertemunya penggiat netaudio dan Netlabel di Indonesia yang selama ini lebih banyak bertemu melalui medium internet. Gagasan 'berbagi' menjadi topik utama dalam acara ini. Acara ini memungkinkan orang-orang yang tertarik dengan rilisan Netlabel untuk memperoleh file rilisan secara langsung dengan gratis. Selain itu terdapat diskusi yang bertema "Berbagi Musik sebagai Pemberdayaan Budaya" yang mengundang pemateri dari pengamat budaya Nuraini Juliastuti (*KUNCI Cultural Studies Center*), Ivan Lanin (*Creative Commons Indonesia*), musisi yang mempercayakan distribusi melalui Netlabel Anggung Kuy (*Bottlesmokers*), dan dari pihak Netlabel Wok The Rock (*Yes No Wave Music*). Diskusi yang cukup menarik dalam sesi #INFTALK mengemukakan bagaimana sebenarnya berbagi merupakan sebuah kebutuhan, yang selama ini ditutupi oleh keinginan untuk terus memperoleh

keuntungan dengan mengkomoditaskan produk atau individu lain. Seperti yang diungkapkan oleh moderator diskusi yang juga seorang peneliti, Syafiatudina, bahwa praktik berbagi sudah menjadi salah satu bagian dari kehidupan kita sehari-hari, lebih dari yang kita bayangkan sebelumnya.

Munculnya konsep pembajakan dalam diskusi ini disebutkan bahwa akan selalu muncul karena sudah menjadi bagian dari praktik ekonomi sehari-hari. Netlabel dengan prinsip “berbagi”nya menjadi semacam praktik ekonomi baru (alternatif) yang sebenarnya sudah ada semenjak dulu, namun dalam dekade industri telah tertutupi oleh adanya praktik hukum ekonomi yang selama ini dikenal, yakni bagaimana individu berusaha mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Ivan Lanin yang mewakili *Creative Commons Indonesia* memberikan pendapat bagaimana dengan perkembangan internet telah membuka banyak kemungkinan-kemungkinan baru yang belum pernah dibayangkan sebelumnya. Internet juga memberi peluang dan kemungkinan untuk berbagi, dari sini juga terkait dengan kultur yang ada di Indonesia semenjak dulu, yakni bahwa kultur masyarakat Indonesia sebagian besar mengenal adanya gotong royong dan bekerja sama. Perkembangan media sosial dengan banyak penggunaanya di Indonesia memperlihatkan bahwa setiap detiknya jutaan orang berbagi apapun, baik tulisan, gambar, atau apapun itu bentuknya melalui internet. Dari sini terlihat bahwa karakter internet sangat bersifat sosial karena sistem utamanya adalah sistem

jaringan atau saluran, di mana saluran itu ada sebagai bentuk jalan komunikasi memberi dan menerima informasi. Dari sini terlihat bagaimana kebutuhan berbagi sebenarnya sudah harus menjadi bagian dari orang-orang yang bergerak di dunia Netlabel. Teori-teori kebutuhan manusia, seperti teori hirarki kebutuhan Maslow yang selama ini dipercaya sebagai panduan mengenai kebutuhan manusia, ternyata tidak selamanya benar, di mana berkesenian dan juga berbagi sebagai bentuk kebutuhan aktualisasi diri dapat juga menjadi sebuah kebutuhan yang cukup mendasar bagi mereka yang memiliki pikiran-pikiran kreatif dan alternatif. Pemikiran hukum ekonomi klasik hingga modern yang menyebutkan bahwa manusia bertindak untuk memperoleh manfaat dan kepuasan selama ini lebih banyak dinilai dari kepuasan dalam bentuk kekayaan dan keuntungan pribadi. Hal ini juga menunjukkan bagaimana hegemoni pemikiran ekonomi mengabaikan salah satu kebutuhan manusia untuk berbagi dengan sesamanya.

Melalui Netlabel yang pada dasarnya melihat musik bukan untuk dikomoditaskan menjadi karya yang harus dinilai dengan nilai keuntungan ekonomis, para musisi dimungkinkan untuk membuat karya secara lebih bebas dan ekspresif, sehingga tidak perlu menuruti standar-standar yang ditentukan oleh industri maupun pasar. Strategi dan proses penciptaan, produksi, distribusi, hingga konsumsi pun melalui cara-cara yang kreatif dan alternatif. Hal ini sangat sesuai dengan epos yang

dibawakan oleh para musisi *indie*¹¹, seperti yang diungkapkan oleh musisi Anggung Kuy Kay sebagai salah satu personil dari *Bottlesmoker* dalam diskusi tersebut. Diungkapkan oleh kedua musisi yang membentuk *Bottlesmoker* bahwa mereka dengan niatan untuk membagikan musik mereka secara gratis dan berekspresi secara lebih bebas, membuat mereka memutuskan untuk merilis album-album mereka melalui Netlabel. Sebagai musisi yang mungkin tidak banyak dikenal di media arus utama televisi, terlihat bahwa internet juga memiliki kemampuan untuk mempopulerkan karya musik, bahkan dari kasus *Bottlesmoker* ini menunjukkan bahwa idealisme dalam bermusik memungkinkan untuk mendapatkan penghargaan pula bagi mereka yang mengerti bagaimana seharusnya kreativitas berkesenian. Bagi banyak orang yang tidak mengenal *Bottlesmoker* mungkin hanya akan memandang sebelah mata, namun keberhasilannya membawa nama Indonesia di kancah dunia seni musik tidak dapat diabaikan. Hal ini terbukti bahwa musisi ini pada tahun 2010, memenangi dua penghargaan dari kompetisi musik *indie* Asia Pasifik atau AVIMA (*Asia Pasific Voice Independent Music Awards*). Mereka memperoleh juara I kategori *Best Electro/Dance Act* dan juga merebut Juara III kategori *Best Electro/Dance Song*.

¹¹ Konteks “*indie*” di sini adalah konteks proses penciptaan karya yang independen dan bebas, sebagai sebuah ekspresi berkesenian melalui musik tanpa banyak campur tangan pihak-pihak lain yang tidak memiliki kompetensi langsung dengan kualitas berkarya musisi.

PEMBAHASAN

Kebebasan untuk berbagi dalam Netlabel tentunya membuka peluang terhadap pemanfaatan karya secara tidak bertanggung jawab, misalnya saja penggunaan karya dan adaptasi karya tanpa adanya izin maupun konfirmasi terhadap musisi. Meskipun melalui Netlabel kecenderungan awalnya musisi harus siap untuk untuk kemungkinan disalahgunakan atau dimanfaatkan secara sepihak oleh pihak lain, namun ada alternatif lisensi sebagai *platform* jalan tengah mengimbangi permasalahan *copyleft* maupun *copyright*. Hal ini seperti yang dilakukan oleh *Bottlesmoker* dan musisi-musisi lain yang merilis musik mereka melalui Netlabel. Sejak tahun 2006, *Bottlesmoker* telah memiliki lisensi khusus untuk melindungi karyanya. Lisensi tersebut bernama *Creative Commons*, sebuah lisensi alternatif dari lisensi *copyright*. *Creative Commons* di sini menawarkan *platform* proteksi terhadap karya-karya yang memiliki model distribusi yang berbeda dengan model distribusi kebanyakan, di mana karya-karya yang berlisensi *Creative Commons* (yang dapat diperoleh secara gratis) lebih mudah memberi kejelasan mengenai fungsi dan sifat keberadaan suatu karya melalui atribut-atribut yang dibuat dalam poin-poin *Creative Commons*. Pencipta sebuah karya akhirnya dapat dengan bebas dan lebih leluasa untuk menentukan dan memberikan lisensi karya mereka dan mengenai sifat kolaborasinya.

***Creative Commons* sebagai Jalan Tengah Kutub *Copyright* dan *Copyleft* bagi Netlabel**

Seperti yang sudah disebutkan bahwa budaya bebas yang menjadi karakter dari internet sangat memungkinkan adanya kebebasan yang sebebaskan-bebasnya dalam memanfaatkan apa yang sudah diunggah secara *online*. Di sisi lain, jika terkait dengan industri di dunia konvensional, pengecangan akan hak cipta menjadi masalah tersendiri, karena hak cipta dianggap lebih banyak menguntungkan pihak-pihak yang bergerak di bidang industri. Terdapat jalan tengah seperti yang ditawarkan oleh Lawrence Lessig mengenai “*free culture*” yang menengahi kedua kutub yang saling berseberangan, yakni sistem *copyleft* dan *copyright*. Pemilik Netlabel maupun musisi tentunya juga ingin lebih mudah dalam memberikan sifat dari karya yang mereka rilis, di mana jika menggunakan sistem *copyright* tentunya akan sangat ketat dan mungkin konsumen tidak akan bebas dalam mengonsumsi maupun memanfaatkan karya yang dilindungi hak cipta tersebut. Sebagai jalan tengah dengan tetap mempertimbangkan hak pencipta atau musisi yang berkarya, umumnya Netlabel maupun musisi menggunakan lisensi *Creative Commons*¹².

Creative Commons adalah suatu organisasi nirlaba yang memfokuskan diri

untuk memperluas cakupan karya kreatif yang tersedia untuk orang lain secara legal agar dapat digunakan kembali dan dibagi secara luas. Organisasi ini telah menerbitkan beberapa lisensi hak cipta yang dikenal dengan lisensi *Creative Commons*. Lisensi-lisensi ini membatasi atau bahkan membebaskan hak pencipta atas karyanya sehingga penyebaran karya tersebut lebih mudah¹³. *Creative Commons*, dimaksudkan untuk memberdayakan kekayaan intelektual dengan memberikan kepada mereka sang pencipta untuk secara lebih bebas mengontrol hasil karya mereka, selain juga meningkatkan sumber daya teknis milik bersama yang berkontribusi pada inovasi dan pertumbuhan. Hasil yang dicapai dari gagasan ini diharapkan memberi pencerahan baru dari kehidupan di internet dan sektor teknologi secara umum¹⁴. *Creative Commons* ini merupakan gagasan baru sebagai gagasan alternatif atas berbagai masalah yang ditimbulkan oleh hukum hak cipta seperti yang diperkuat dan diungkapkan oleh banyak peneliti (Bettig, 1996; Lessig, 2002, 2004; Smiers, 2009).

Kebebasan diberikan kepada pencipta terhadap karya, di mana terdapat banyak alternatif pilihan untuk mengizinkan orang lain maupun konsumen sebuah karya seperti yang ditawarkan oleh lisensi *Creative Commons*. Dengan basis jaringan global untuk mendukung kreativitas digital, keinginan untuk berbagi dan inovasi, *Creative Commons* memberikan

12 *Creative Commons Indonesia* (CCID) adalah salah satu afiliasi *Creative Commons Internasional* yang beroperasi di Indonesia. CCID menyediakan hasil terjemahan paket lisensi *Creative Commons* dalam Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

13 http://id.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

14 <http://www.sfgate.com/news/article/All-Hail-Creative-Commons-Stanford-professor-2874018.php>

perangkat yang lebih mudah untuk menjelaskan kemungkinan penggunaan atas sebuah karya¹⁵. Penggunaan perangkat *Creative Commons* akhirnya memudahkan musisi dan Netlabel dalam melindungi pendistribusian dan pemanfaatan atas karya ciptaan musisi yang dirilis melalui Netlabel. Dengan adanya lisensi *Creative Commons* ini akhirnya mendukung musisi dan Netlabel untuk lebih bebas berkarya namun tetap menghargai kreasi musisi. Terlihat bahwa bebas bukan berarti sebebaskan-bebasnya karena tujuan Netlabel dengan mendistribusikan musik secara bebas bukan serta-merta membuat musisi mengikhlaskan begitu saja karyanya secara gratis, tetapi lebih ke arah membebaskan musik yang telah mereka ciptakan untuk dilisensi seperti apa. Hal ini patut disadari oleh para musisi di mana pada kenyataannya setiap karya yang mereka ciptakan terdapat kontribusi dari berbagai karya dan referensi yang sebelumnya ada, baik yang baru maupun yang sudah lama terlupakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perkembangan teknologi internet yang pada dasarnya bersifat sosial karena sifatnya yang berjejaring membuat peluang untuk proses kreasi dan distribusi suatu karya musik menjadi lebih mudah. Biaya

yang semakin murah, kecepatan akses yang semakin tinggi dan perangkat lunak yang mudah didapatkan melalui medium internet menjadikan musisi semakin mudah untuk berkreasi dan mengenalkan karya mereka ke khalayak.

Netlabel merupakan salah satu bentuk sistem pendistribusian yang merupakan implikasi dari perkembangan teknologi media baru (internet) dengan basis prinsip untuk berbagi. Basis prinsip berbagi ini juga menjadi bentuk alternatif dari model ekonomi yang sudah mapan dari industri konvensional, yakni prinsip keuntungan finansial kapitalis dengan memberikan alternatif sistem '*gift economy*'. Praktik berbagi musik melalui Netlabel seperti yang dilakukan oleh *Yes No Wace Music* dan banyak Netlabel-Netlabel lain yang ada di Indonesia menunjukkan bagaimana distribusi alternatif melalui media internet ini semakin diminati oleh berbagai kalangan, sebagai bentuk *counter-hegemony* industri musik *mainstream*.

Distribusi alternatif ini bahkan diminati oleh banyak musisi yang sebelumnya merilis karya musiknya melalui label konvensional, seperti *White Shoes and The Couples Company*, *The Upstairs*, Efek Rumah Kaca, dan lain-lain. Untuk sementara ini di Indonesia, Netlabel terlihat tidak akan mematikan label konvensional, namun memberi peluang bagi mereka yang memiliki karya musik yang baik. Setidaknya suara-suara alternatif dalam bentuk karya musik dapat tertampung melalui rilisan Netlabel di Indonesia. Legitimasi hukum hak cipta menjadi kurang relevan dalam

¹⁵ Pada tanggal 10-11 November 2012 di Jakarta, telah diselenggarakan Konferensi *Creative Commons Asia Pasifik 2012* dan peluncuran *Creative Commons Indonesia*, dimana CCID merampungkan lisensi *Creative Commons 3.0* dalam Bahasa Indonesia yang telah dilakukan selama dua tahun terakhir.

praktik Netlabel yang memiliki prinsip berbagi, di mana selama ini hak cipta lebih cenderung menghambat suatu karya atau pengetahuan untuk berkembang/dikembangkan karena sistemnya yang sangat ketat. Lisensi semacam *Creative Commons* yang berangkat dari semangat *free culture* dapat dimanfaatkan oleh Netlabel dan karya musisi yang dirilisnya untuk menentukan bagaimana sifat dan kemungkinan dari karya yang telah dibuat.

Akhirnya, hegemoni industri musik yang selama ini mengatasnamakan kreativitas seniman yang sebenarnya menjadikan kreativitas sebagai komoditas jualan dapat terguncang dengan adanya bentuk-bentuk alternatif sistem yang lain. Hal ini dapat memperkuat tesis bahwa melalui musik dan dalam dunia musik, dimungkinkan untuk terjadi kreativitas untuk meruntuhkan dominasi industri kebudayaan yang secara fatalis diramalkan oleh Adorno. Standar industri dalam bentuk sistem industri maupun selera memiliki tantangan dalam bentuk alternatif-alternatif yang lain, sehingga dialektika ini akan terus berjalan tak berkesudahan seperti yang digagas oleh Gramsci, bagaimana dalam setiap kekuasaan yang hegemonik selalu dimungkinkan adanya bentuk-bentuk perlawanan.

Saran

Penelitian ini menambahkan wacana analisis industri musik sebagai media massa yang selama ini jarang untuk dikaji. Sebagai bentuk media komunikasi, musik memiliki implikasi yang besar terhadap audiens

pendengarnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan perspektif ekonomi politik, industri musik menjadi sesuatu yang layak untuk dikritisi.

Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan perspektif lain, seperti penelitian mengenai wacana melalui lirik musisi-musisi yang mengorbitkan diri melalui Netlabel. Hal ini untuk memperlihatkan bentuk-bentuk resistensi terhadap hegemoni lirik lagu yang telah menjadi standar musik *mainstream*. Dengan demikian dapat dilakukan elaborasi lebih lanjut mengenai bentuk-bentuk perlawanan budaya baik dari aspek mikro, meso, dan makro.

DAFTAR PUSTAKA

- Adorno, Theodor W. 1991. *The Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*. London: Routledge.
- Denzin, N.K. dan Lincoln, Y.S. 2000. *Handbook of Qualitative Research, Second Edition*. London: Sage Publications.
- Dominick, Joseph R. 2009. *The Dynamics of Mass Communication, 10th ed*. New York: McGraw-Hill.
- Goldstein, Paul. 1997. *Hak Cipta: Dahulu, Kini dan Esok*. Jakarta, Yayasan Obor Indonesia.
- Haryanto, Ignatius. 2002. *Penghisapan Rezim HAKI: Tinjauan Ekonomi Politik Terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: debt-Watch Indonesia dan Kreasi Wacana.
- Indonesian Netaudio User Manual*, 2012. Katalog Indonesian Netaudio Festival 1.
- International Intellectual Property Alliance (IIPA). 2011. *Copyright Industries in the U.S. Economy: The 2011 Report*, November.
- Lessig, Lawrence. 2011. *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum*

- untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*. Yogyakarta: KUNCI Cultural Studies Center.
- McQuail, Denis. 2002. *McQuail's Reader in mass Communication Theory*. London: Sage Publications.
- Mosco, Vincent. 1996. *The Political Economy of Communication: Rethinking and Renewal*. London: Sage Publications.
- Neuman, W. Lawrence. 2007. *The Basics of Social Research: Qualitative and Quantitative Approach, 2nd Edition*. Allyn & Bacon, Inc.
- Parks, L dan Kumar, S. 2003. *Planet TV, A Global Television Reader*. New York: New York University Press.
- Patton, M.Q. 2002. *Qualitative Research & Evaluation Methods, Third Edition*. London: Sage Publications.
- Pawito, Ph.D. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LkiS.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Simon, Roger. 1999. *Gagasan-Gagasan Politik Gramsci*. Yogyakarta: Insist dan Pustaka Pelajar.
- Smiers, Joost., Marieke can Schijndel. 2012. *Dunia Tanpa Hak Cipta*. Yogyakarta: InsistPress.
- Strinati, Dominic. 1995. *An Introduction to Theories of Popular Culture*, 2nd Ed. London: Routledge.
- Vivian, John. 2008. *The Media of Mass Communication – 8th Ed*. USA: Allyn and Bacon.
- Online**
- http://bbc.co.uk/indonesia/majalah/2012/10/121018_newsweek_berhenti.shtml
- http://freemusicarchive.org/member/ange/blog/The_New_Happy_Birthday_Song_Contest
- <http://linfo.org/copyleft.html>
- <http://bphntv.net/lensa/6-kesadaran-hukum-nasional/210-perlindungan-hukum-dan-matinya-industri-musik-indonesia>
- <http://nimbuzzer-jakarta.forumotion.com/t47-apa-itu-torrent-download-keuntungannya>
- <http://indonesiaproud.wordpress.com/2010/06/15/bottlesmoker-peraih-penghargaan-di-ajang-kompetisi-indie-asia-pasifik-yang-merilis-album-di-spanyol-as-dan-rusia/>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons
- <http://sfgate.com/news/article/All-Hail-Creative-Commons-Stanford-professor-2874018.php>

