

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seorang musisi dapat menghasilkan pendapatan dari karya yang telah mereka ciptakan mulai dari hasil royalti rekaman, royalti konser, royalti pemutaran radio, dan segala bentuk penggunaan musik secara komersial lainnya (Lembaga Manajemen Kolektif Nasional, n.d.). Selain dari beragam cara tersebut, musisi juga dapat mengeksploitasi hasil karyanya dalam kegiatan sinkronisasi atau *Synchronization (Sync)*. Kegiatan *sync* adalah proses penggunaan sebuah karya musik dalam media audiovisual, seperti film, serial tv, video game, trailer, dan sebagainya (Anara Publishing, n.d.). Proses *sync* membutuhkan hak lisensi saat suatu komposisi musik digunakan untuk karya audiovisual (Smith, 2015). Bagi seorang musisi independen yang menciptakan lagunya sendiri, secara otomatis mereka memegang hak cipta dan berhak melakukan hak ekonominya yaitu seperti penggandaan dan penyewaan ciptaannya (Mengacu kepada UU No. 28 Tahun 2014, Pasal 1 Angka 1, Pasal 8, & Pasal 9 Ayat 1). Dalam UU No. 28 Tahun 2014, Pasal 1, Angka 20, menjelaskan bahwa lisensi merupakan perjanjian bersyarat tertulis yang diberikan oleh pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait kepada pihak yang akan memanfaatkan ciptaannya (penyewa lisensi) secara ekonomi.

Pada tanggal 21 Maret 2020, pukul 20.30 WIB, penulis melakukan wawancara dengan musisi Bondan Prakoso sebagai pencipta lagu yang sudah beberapa kali melakukan *sync* seperti pada lagunya yang berjudul “Menerjang Matahari” dalam film “Mata Dewa”. Dalam wawancara tersebut beliau menceritakan *insights* dari dunia musik mengenai *sync*. Dari hasil wawancara terlihat bahwa adanya kesenjangan antara musisi independen dengan musisi dibawah label dalam meraih kesempatan *sync*. Beliau mengatakan bahwa musisi di bawah label akan lebih mudah mendapatkan *sync* karena label musik memiliki

akses yang lebih mudah dan koneksi dengan pihak-pihak penyewa lisensi. Menurut hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 50 musisi independen di pulau Jawa, terdapat 62% responden yang belum pernah melakukan *sync*. Menurut responden, faktor yang menghambat kesempatan mereka untuk melakukannya adalah 80% dikarenakan tidak memiliki koneksi maupun kenalan dengan pihak penyewa lisensi, 54% dikarenakan tidak memiliki akses untuk promosi karya kepada pihak penyewa lisensi, 50% dikarenakan keterbatasan media promosi untuk karya mereka, dan 4% dikarenakan hal lain. Bila fenomena ini tetap dibiarkan, kesempatan *sync* untuk musisi independen tidak akan bersaing dengan musisi yang berada di bawah label.

Menurut Sugeng (2017), *e-commerce* berperan sebagai media pemasaran produk atau jasa yang dapat menyentuh lebih banyak pelanggan. *E-commerce* merupakan *online marketplace* yang menghubungkan penjual dan pembeli (Sana, 2021). Berdasarkan data SimiliarWeb, Tokopedia dinyatakan sebagai *e-commerce* nomor satu di Republik Indonesia (CNN Indonesia, 2021). Namun berdasarkan halaman Edukasi Seller Tokopedia (2021), barang atau jasa yang tidak berbentuk fisik serta tidak memberikan perpindahan kepemilikan barang tidak dapat dijual sehingga penjualan lisensi *sync* tidak memungkinkan. Dalam artikel Music Business Worldwide, platform musik Splice dinyatakan telah membayar royalti sebesar 11 juta USD kepada musisi pada awal 2020 (Stassen, 2020). Splice sendiri merupakan *online marketplace* yang menjual lisensi sampel audio (Constine, 2019), namun hingga saat ini Splice belum bisa menjual lisensi lagu untuk *sync*. Ketika penulis melakukan wawancara kepada musisi Bondan Prakoso, penulis juga bertanya mengenai keberadaan *website* maupun platform yang dapat memudahkan kegiatan *sync* di Indonesia, Beliau mengatakan bahwa menurut sepengetahuan beliau belum ada *website* atau platform yang dapat memudahkan kegiatan *sync* di Indonesia.

Maka dari itu, penulis ingin membuat perancangan UI/UX *website e-commerce* yang berfokus dalam menjual lisensi lagu untuk *sync* sehingga dapat menjadi akses bagi musisi independen untuk mempromosikan dan menyalurkan

karyanya ke pihak-pihak penyewa lisensi. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, kesempatan *sync* musisi independen dapat meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain UI/UX *website e-commerce* yang efektif sebagai akses penjualan lisensi *sync* dari musisi independen kepada penyewa lisensi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang akan dibahas oleh penulis dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1) Demografis

a. Umur : 19-34 tahun dan 35-54 tahun, batasan umur mengacu pada data pengguna internet berdasarkan kelompok usia terbanyak oleh data APJII (Databoks, 2018).

b. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.

d. Tingkat ekonomi : Dimulai dari menengah (SES B) keatas.

2) Geografis

Wilayah pulau Jawa, terutama wilayah JABODETABEK sebagai target geografis utama.

3) Psikografis

Musisi independen yang berminat untuk memperluas pemasaran lagu karya ciptaannya ke penyewa lisensi (target kelompok primer) dan pihak-pihak penyewa lisensi yang sedang mencari lagu untuk keperluan media audiovisual (target kelompok sekunder).

4) Batasan Pengerjaan

Penulis hanya akan membuat perancangan UI/UX hingga prototype saja. Adapun hal lain seperti *programming* tidak termasuk dalam perancangan ini

5) Platform

Perancangan UI/UX *website* dibatasi hanya pada *platform desktop view*.

6) *Screen Resolution*

Resolusi yang digunakan pada perancangan ini adalah 1440 x 1024 pixel (*Figma Desktop*).

7) *User Scenario*

Seluruh proses *sync* dari sudut pandang musisi independen dengan flow scenario daftar, masuk (*log in*), pengaturan rekening pembayaran, melakukan pitch lagu (*submit*), dan melakukan proses *sync* hingga menerima pembayaran.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang desain UI/UX *website e-commerce* yang efektif sebagai akses penjualan lisensi *sync* dari musisi independen kepada penyewa lisensi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang ingin diwujudkan dari tugas akhir ini yaitu:

1) Penulis

Manfaat tugas akhir bagi penulis adalah sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir serta syarat kelulusan dalam rangka memperoleh sarjana. Selain itu perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat meluaskan wawasan penulis mengenai *sync*, pembuatan perancangan UI/UX *website e-commerce*, dan wawasan dalam melakukan penelitian.

2) Pembaca

Penulis mengharapkan perancangan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca, baik dari segi pengetahuan penelitian maupun pengetahuan mengenai fenomena *sync*.

3) Universitas Multimedia Nusantara

Penulis mengharapkan perancangan ini dapat menjadi wawasan tambahan bagi masyarakat akademik di Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian di waktu yang akan datang.