



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan internet sangat pesat di jaman teknologi yang serba maju ini. Pengguna internet di Indonesia sendiri telah mencapai angka 82 juta orang di tahun 2014 dan menduduki peringkat delapan dunia sebagai negara pengguna internet terbanyak. Jumlah pengguna tersebut telah naik 19 juta pengguna dari tahun sebelumnya yang berjumlah 63 juta orang (kominfo.go.id, diakses pada 14 Nov 2014). Sama halnya dengan internet, musik pun berkembang dengan pesat, peminat musik pun semakin banyak dan beragam, mulai dari *rock*, *pop*, *hip hop*, *K-pop*, *ballad*, dan lainnya. Hampir setiap orang pasti memiliki koleksi lagu favorit mereka, namun sebagian besar dari mereka mendapatkannya dari mengunduh secara ilegal dari internet.

Perlu diketahui bahwa seorang/sekelompok musisi yang menciptakan lagu menghabiskan banyak tenaga dan uang. Mereka menciptakan lagu untuk kemudian dijual kepada masyarakat, namun masyarakat dengan mudahnya mengunduh lagu dari internet karena mudahnya akses di dunia maya. Mendapatkan sesuatu yang seharusnya kita bayar untuk mendapatkannya adalah tindak kriminal, dalam hal ini mengunduh lagu secara ilegal juga merupakan tindak kriminal.

Cara yang seharusnya ditempuh masyarakat untuk menghargai kerja keras sang musisi dan mencegah pembajakan adalah membeli cd musik atau mengunduh legal lagu dari website atau aplikasi terpercaya. Namun, kebiasaan masyarakat Indonesia adalah mendapatkan sesuatu dengan gratis, jadi cara tersebut nampaknya tidak terlalu berhasil bagi masyarakat Indonesia. Kita dapat melihat toko cd resmi yang legal pasti lebih sepi pengunjung daripada lapak cd musik pinggir jalan. Ini berarti kurangnya kepedulian masyarakat akan tindakan kriminal yang mereka lakukan.

Fenomena pembajakan musik ini sendiri semakin marak berkembang ketika memasuki sekitar tahun 2000, ini dikarenakan dengan berkembang pulanya kemajuan internet. Ketika jaman musik masih menggunakan kaset, pembajakan juga sudah marak terjadi, namun semakin meningkat ketika memasuki era *CD* dan era digital. Era musik dengan *CD* adalah zaman ketika musik banyak di distribusikan melalui kepingan *CD* dan dijual dalam bentuk solid di toko toko musik, sedangkan era musik digital adalah zaman dimana pendistribusian musik dilakukan melalui internet, sehingga pembeli mendapatkan musik *original* dalam bentuk *digital copy*.

Karena dunia telah memasuki era digital, musik juga di distribusikan melalui internet. Banyak musisi yang menjual lagunya secara *online* melalui *iTunes*, dan mempromosikan lagunya melalui video klip di *Youtube*. Banyak pendengar musik juga yang mengunduh lagu dari internet secara tidak resmi, atau dengan kata lain melakukan pembajakan.

Di kancah internasional, pembajakan juga terjadi dimana mana. Terbukti *UNESCO* mengeluarkan beberapa penyebab terjadinya pembajakan di website resminya dalam bagian *World Anti-Piracy Observatory* (Pengamatan Anti-Pembajakan Dunia).

Menurut *UNESCO* terdapat 8 penyebab tingginya pembajakan musik. Penyebab tersebut adalah, rendahnya tingkat kesadaran publik. Pembajakan memiliki stigma sosial yang rendah sehingga masyarakat tidak menyadari bahwa mengunduh musik secara ilegal adalah tindakan kriminal. Penyebab kedua adalah tingginya tingkat permintaan masyarakat. Ini dapat mendorong perkembangan pasar ilegal untuk memenuhi permintaan masyarakat tersebut. Penyebab yang ketiga adalah kesalahpahaman tentang pembajakan. Masyarakat sering melihat pembajakan sebagai arti untuk mendapatkan sesuatu dengan harga lebih murah, tanpa mengetahui efek yang dihasilkan pembajakan pada kreatifitas, industri kreatif, dan sektor yang bersangkutan. Tidak efisiennya perlindungan hak intelektual dan lemahnya hukum tentang hak menjadi penyebab keempat. Hukum yang tidak sempurna dan lemahnya tindakan hukum juga berkontribusi terhadap meningkatnya pembajakan. Penyebab kelima adalah tingginya harga benda yang dibajak. Benda *original* biasanya mahal untuk dibuat, diproduksi, dan didistribusi, dan harga semakin tinggi ketika mencapai kostumer. Pembajak membajak benda tersebut dan menjualnya dengan harga yang relatif lebih murah. Penyebab keenam adalah sulitnya mendapatkan benda *original*. Terkadang pasokan produk *original* kurang, apalagi di negara berkembang. Penyebab ketujuh adalah pertimbangan bisnis yang mencari keuntungan dari pembajakan. Banyak pihak yang ingin

mengambil keuntungan mudah karena menjual produk dimana mereka tidak terlibat dalam pengeluaran biaya dalam proses pembuatan produk tersebut. (portal.unesco.org, diakses pada 20 Maret 2014)

Menteri Perdagangan, Gita Wirjawan, menyebutkan kerugian yang dihasilkan dari pembajakan musik sendiri ini mencapai Rp. 4,5 triliun per tahunnya. (kompas.com, diakses pada 5 Feb 2014). Website yang menyediakan pengunduhan musik bajakan memang sangat banyak, apalagi di era digital seperti ini, kualitas musik bajakan dan yang original tidak berbeda jauh, tidak seperti jaman musik kaset, dimana kualitas musik bajakan sangat buruk. Merajalelanya website tersebut merupakan ancaman besar untuk perusahaan rekaman musik, karena memang tidak dapat dilakukan tindakan lebih lanjut, sehingga kesadaran masyarakatlah yang sangat mempengaruhi pembajakan itu sendiri. (abcnews.go.com, diakses pada 5 April 2014)

Kita dapat melihat bahwa pembajakan bergerak dalam garis lurus dengan perkembangan musik. Ini terjadi karena ketidakpedulian masyarakat akan tindak kriminal yang mereka lakukan. Dengan demikian, kesadaran masyarakatlah yang menjadi titik utama dalam pemberantasan pembajakan musik.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah yaitu:

Rancangan kampanye seperti apa yang dapat mengajak masyarakat untuk membeli musik original secara online agar dapat menekan tingginya tingkat pembajakan musik?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar tidak melebarnya penjabaran masalah, maka ditentukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Masyarakat yang dimaksud adalah masyarakat Indonesia, khususnya daerah Jakarta.
2. Umur masyarakat yang dimaksud adalah dewasa muda.
3. Golongan masyarakat yang dimaksud adalah golongan kelas menengah keatas.
4. Media yang digunakan kampanye ini adalah media online.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan dari tugas akhir ini, yaitu:

Merancang desain kampanye sosial yang dapat mengajak masyarakat untuk membeli musik original secara online agar dapat menekan tingginya tingkat pembajakan musik.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis:

1. Memperoleh pengalaman dalam proses peningkatan kepedulian masyarakat bahwa mengunduh musik secara gratis adalah tindakan kriminal dalam bentuk kampanye sosial.
2. Memperoleh pengetahuan dalam proses perancangan kampanye dalam bentuk media komunikasi visual.

Manfaat bagi masyarakat:

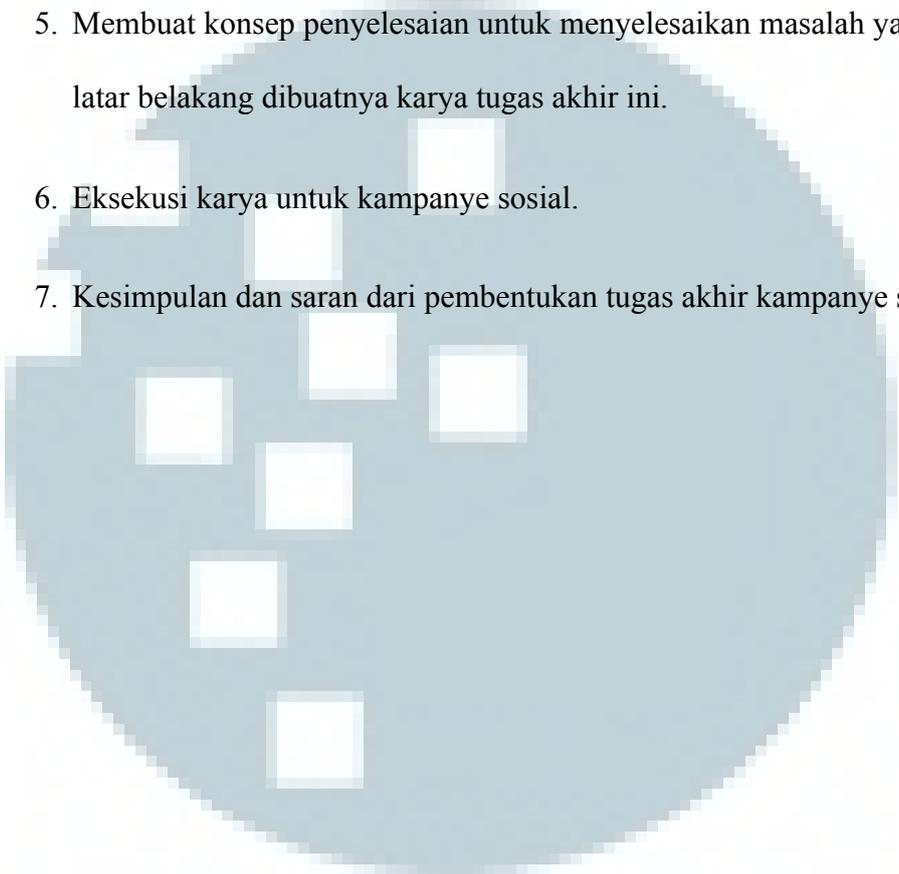
Dapat menjadi salah satu usaha dalam pemberantasan pembajakan musik.

## 1.6. Metode Perancangan

Dalam perancangan kampanye sosial ini, penulis melawati beberapa tahapan yang menjadi metode perancangan karya tugas akhir ini. Tahapan yang dilakukan antara lain:

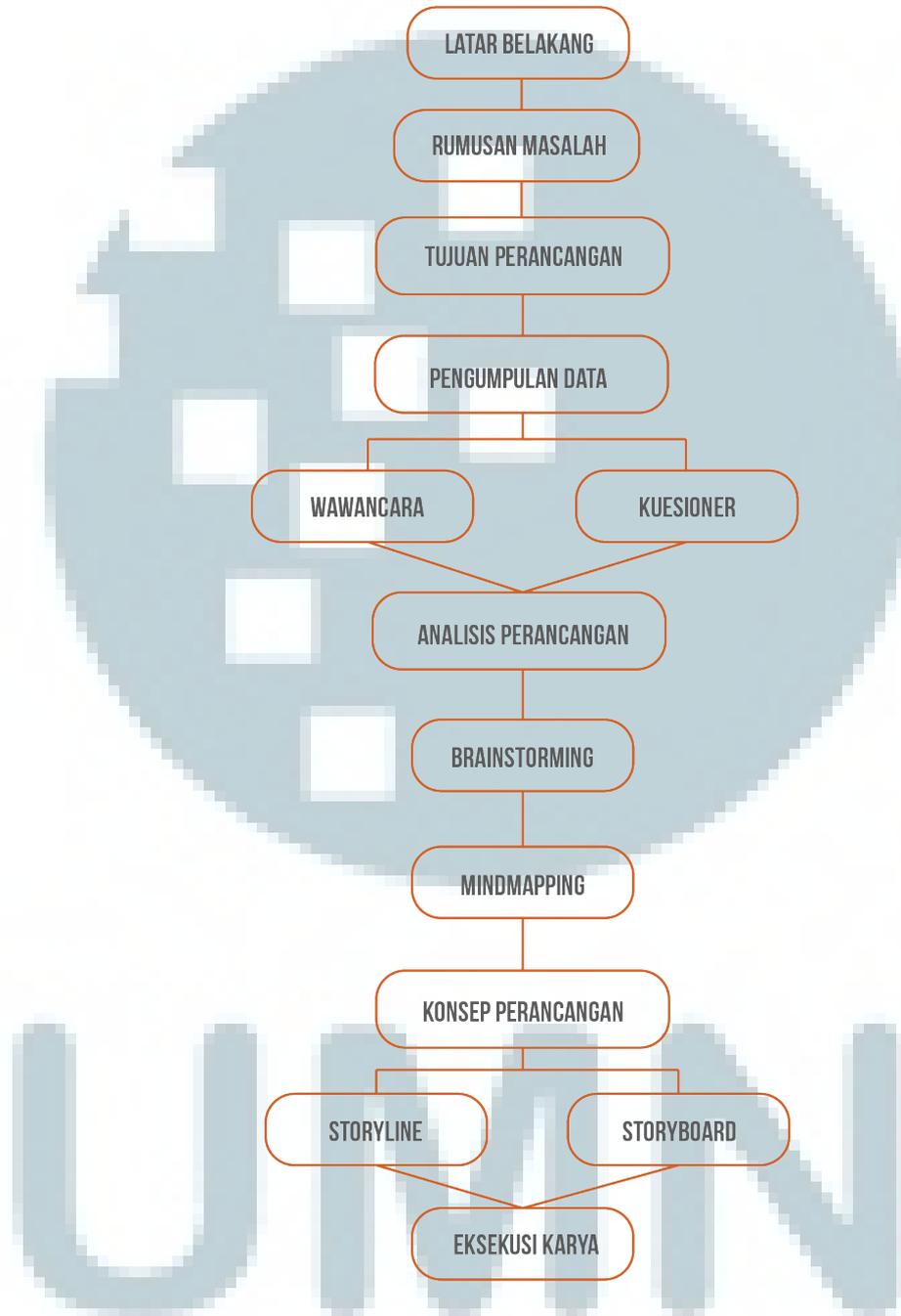
1. Mencari topik yang akan dijadikan masalah untuk perancangan tugas akhir.
2. Membuat rumusan masalah.
3. Penetapan target dan media yang akan digunakan.

4. Mengumpulkan data dari target dan data dari perusahaan yang berhubungan.
5. Membuat konsep penyelesaian untuk menyelesaikan masalah yang ada di latar belakang dibuatnya karya tugas akhir ini.
6. Eksekusi karya untuk kampanye sosial.
7. Kesimpulan dan saran dari pembentukan tugas akhir kampanye sosial ini.



UMMN

## 1.7. Sistematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan