

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif merupakan suatu proses penciptaan yang meliputi kreativitas dan ide dari seseorang atau sekelompok orang yang menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan sebuah produk ekonomi yang menghasilkan. Pembuatan karya ini dapat dihasilkan tanpa mengeksploitasi sumber daya alam. Industri lain sangat bergantung pada besarnya kuantitas sumber daya alam dan manusia, sementara industri kreatif lebih membutuhkan kualitas sumber daya manusia dimulai dari kreativitas, talenta, dan ide-ide inovatif yang dimiliki seseorang. Industri kreatif digerakkan oleh individu atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu karya atau produk dengan ide dan pemikiran kreatif. Dengan kata lain, industri kreatif adalah suatu konsep bisnis inovatif yang menjadikan ide dan kreativitas sebagai hal yang paling utama.

Salah satu industri kreatif yang sedang berkembang adalah industri musik. Industri musik adalah sebuah fenomena yang menarik, yang di dalamnya terdapat suatu proses penggabungan berbagai aktivitas musik meliputi komposisi musik, rekaman musik, promosi, penerbitan, dan pertunjukkan musik (Prayoga & Dewi, 2018:143). Dapat dikatakan bahwa bisnis dalam bidang musik adalah sebuah jenis industri kreatif karena menuntut pelaku industri harus dapat melakukan inovasi secara berkala agar industri yang dijalankan mampu bertahan dan bersaing dengan industri serta bisnis musik yang lain. Industri musik disebut sebagai jenis industri yang memiliki kesempatan sangat besar dalam memperluas eksistensinya karena adanya keberadaan dari teknologi digitalisasi sehingga industri musik disebut sebagai salah satu industri kreatif karena bisnis yang dijalankan harus mengikuti perkembangan digitalisasi yang ada (Habibi & Irwansyah, 2020:25). Seiring dengan perkembangan digitalisasi yang semakin pesat, tidak dapat dihindari jika persaingan di industri musik juga semakin besar. Untuk mempertahankan bisnis yang sudah dijalankan, pelaku industri harus dapat menemukan strategi-strategi yang dapat digunakan untuk keberlangsungan bisnis musik. Dalam bisnis di industri

musik membutuhkan strategi khusus agar tujuan dari pemasaran musik tersebut dapat tercapai seperti kemudahan para penikmat musik untuk mendengarnya (Renanda, 2016:93).

Sebuah strategi yang dapat digunakan oleh para pelaku industri musik adalah dengan beralih dari musik konvensional menjadi digital yang menggunakan *smartphone* dan internet sehingga masyarakat dapat menikmati musik yang mereka inginkan dengan mudah (Dewatara dan Agustin, 2019:2). Di samping itu, *Business Model Canvas* adalah salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh para pelaku bisnis industri musik karena mengkombinasikan antara aspek tradisional dan digital yang dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses musik (Maulana dan Alamsyah, 2014:161). Strategi lain yang dapat digunakan dalam industri musik ialah industrialisasi musik dengan melibatkan perkembangan teknologi, sistem ekonomi, dan budaya musik baru dimana prosesnya menggunakan jasa televisi serta target dari pemasaran adalah masyarakat (Ardini, 2015:370).

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini akan berfokus pada perusahaan yang bernama E-Motion Entertainment dalam keterlibatannya di bisnis industri musik. E-Motion Entertainment merupakan sebuah perusahaan yang menaungi lagu “Lantas” dari Juicy Luicy yang saat ini terkenal di dunia musik Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah tentang bagaimana strategi bisnis kreatif E-Motion Entertainment terhadap lagu “Lantas” dari Juicy Luicy.

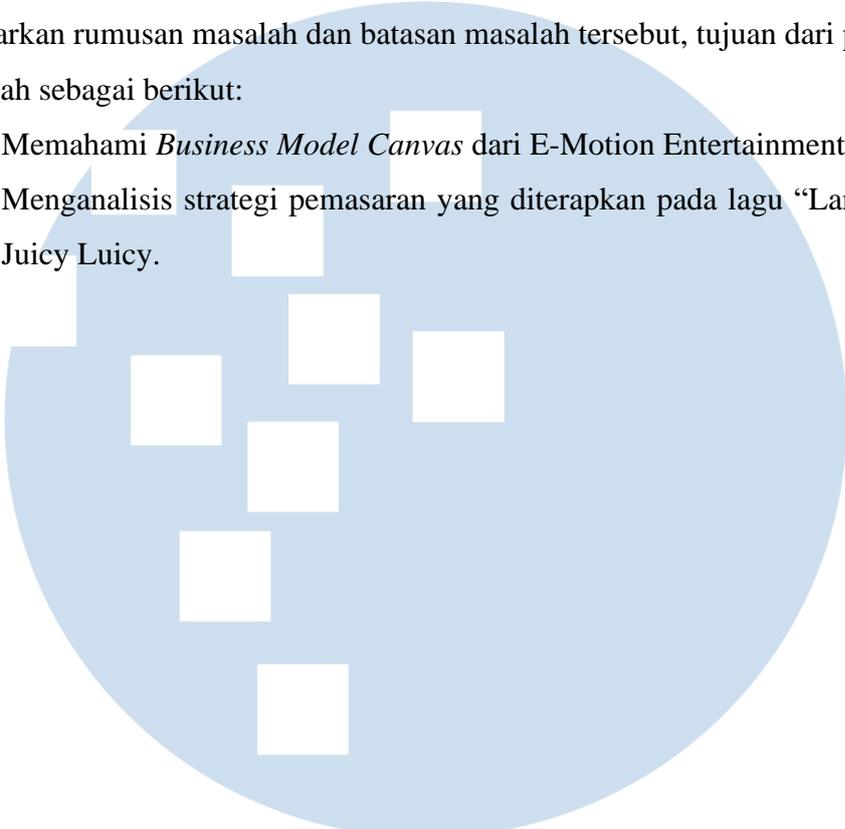
1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh penelitian terkait *Business Model Canvas* dari E-Motion Entertainment dan strategi pemasaran terhadap lagu “Lantas” dari Juicy Luicy.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami *Business Model Canvas* dari E-Motion Entertainment.
2. Menganalisis strategi pemasaran yang diterapkan pada lagu “Lantas” dari Juicy Luicy.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA