

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Seiring dengan kemajuan teknologi, akses terhadap informasi menjadi semakin mudah melalui berbagai platform. Hal ini membuka peluang bagi media untuk berinovasi dalam menyajikan beragam jenis dan bentuk konten, termasuk konten berbasis audio dan visual yang dikemas dalam bentuk dokumenter. Sebagai sebuah karya, dokumenter juga mengalami perkembangan pesat, sejalan dengan kemajuan teknologi. Perkembangan ini turut dipengaruhi oleh kompleksitas permasalahan dalam kehidupan masyarakat, baik dalam lingkup regional maupun internasional (Arie, 2020). Di era modern saat ini, jurnalisme memainkan peran yang sangat penting dalam memberikan informasi kepada khalayak luas. Sebagai salah satu bentuk dari karya jurnalistik, dokumenter memiliki tujuan untuk merekam kenyataan yang faktual dan menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dokumenter sendiri merupakan jendela dunia yang menghubungkan audiens dengan realita melalui narasi yang faktual dan tersusun (Nichols, 2017). Dokumenter memiliki kekuatan untuk menarik perhatian penonton, memberikan pemaknaan yang berlapis, memberikan pengalaman yang unik, dan menerbitkan kesadaran baru yang akan mendorong perubahan sosial (Irawanto & Octastefani, 2019). Dokumenter sebagai media yang terus berkembang merupakan bagian dari multimedia yang menggabungkan elemen video, teknik, bahasa, serta ruang lingkungannya (Anwar & Ikawati, 2021). Dokumenter juga memiliki dua karakteristik berbeda, yaitu linier dan interaktif. Meskipun berbeda dalam kanal distribusi, keduanya tetap berupaya membangun dialog dengan realitas (Anwar & Ikawati, 2021). Dokumenter dapat dikemas dalam berbagai gaya, seperti eksposisi, observasi, performatif, dan interaktif. Dokumenter dengan gaya eksposisi menampilkan sosok tunggal sebagai pembawa alur cerita. Sementara itu, gaya observasi mengandalkan suara narator untuk mengarahkan jalannya cerita. Pada dokumenter interaktif, proses syuting menjadi bagian dari cerita, melibatkan langsung pihak-pihak yang ada di dalamnya.

Sedangkan dokumenter dengan gaya performatif lebih menekankan aspek menarik dalam cara penyajiannya. (Fachrudin, 2012). Berdasarkan data dari CNBC Indonesia, industri film dokumenter di Indonesia telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga 200% dalam beberapa tahun terakhir (CNBC Indonesia, 2018). Selain itu, di era digital sekarang ini, dokumenter telah menjadi salah satu medium untuk mengedukasi serta menginspirasi masyarakat, terutama untuk menyampaikan informasi mengenai tema-tema seperti advokasi, budaya daerah, dan budaya-budaya populer seperti musik.

Di era serba digital ini, industri musik mengalami perkembangan yang sangat pesat di Indonesia. Musik adalah seni yang melibatkan pengaturan suara dalam waktu untuk menciptakan komposisi yang mengandung melodi, harmoni, ritme, dan timbre. Ini adalah bentuk ekspresi yang unik, mampu membangkitkan berbagai emosi dan pengalaman pada pendengarnya (Miller, 2023). Seiring perkembangan teknologi, musik dapat dihasilkan tanpa menggunakan alat musik tradisional. Dengan campur tangan dari teknologi, musik elektronik muncul sebagai salah satu genre yang telah mendominasi skena musik global. Musik elektronik adalah genre yang luas dan beragam, dicirikan oleh penggunaan instrumen elektronik dan teknologi musik digital. Ini telah merevolusi cara musik dibuat, didistribusikan, dan dikonsumsi, membuka kemungkinan sonik yang tak terbatas (Chen, 2022). Di era digital saat ini, siapa pun dapat dengan mudah menjadi seorang komposer. Berbagai aplikasi dan *software* tersedia untuk merekam, membuat template suara dari alat musik tertentu, serta mengkonversinya menjadi suara instrumen lain (Grimonia, 2014). Musik elektronik atau yang lebih dikenal sebagai *Electronic Dance Music* (EDM) sering dianggap sebagai genre musik baru, padahal anggapan tersebut kurang tepat. EDM sebenarnya merupakan istilah yang menaungi berbagai genre musik beraliran elektronik, di mana proses pembuatannya sepenuhnya mengandalkan peralatan elektronik. Musik EDM sendiri telah ada sejak lama dan mulai berkembang sejak era 1960-an, dengan kemunculannya yang menandai awal dari evolusi musik elektronik di tahun-tahun berikutnya (Kurniawan, 2014).

Dalam perkembangannya, musik EDM biasanya dimainkan oleh *Disc Jockey* (DJ). DJ tidak hanya memutar lagu dalam pertunjukannya, tetapi juga melakukan *mixing* dan *remix* secara langsung, sehingga menghasilkan pengalaman musik yang unik dan interaktif bagi para pendengarnya. Pada awalnya, DJ diperkenalkan pertama kali dikenal sebagai "cakram" dan sering digunakan dalam industri penyiaran oleh para penyiar radio. Karena peran mereka dalam memutar dan mengolah musik dari cakram tersebut, mereka kemudian disebut sebagai *Disc Jockey*, yang selanjutnya lebih dikenal dengan istilah DJ (Poschardt, 1998). Sekarang, kreatifitas seorang DJ tidak hanya dapat didengar melalui radio, melainkan dapat didengarkan melalui berbagai industri musik seperti festival, *event* musik, dan industri musik dunia malam seperti klub.

Fenomena musikalitas DJ semakin populer di kalangan Generasi Z. Generasi Z mendengarkan lebih dari 7 jam musik per minggu dan mereka lebih menyukai genre *upbeat* seperti EDM dan *Hip-Hop* dibanding generasi sebelumnya (IFPI, 2023). Gen Z adalah penggerak utama genre EDM dan musik berbasis DJ melalui TikTok dan YouTube Shorts (MIDIa Research, 2023). Masyarakat kerap melabelkan genre musik DJ dan skena EDM sebagai bagian dari "dunia malam" yang identik dengan mabuk-mabukan, perilaku *playboy*, dan penggunaan narkoba (Holgado et al., 2021; *Illicit Drug Use and Associated Problems in the Nightlife Scene*, 2021). Padahal, disamping hal tersebut fokus para DJ lebih cenderung kepada pengembangan tren musik, kolaborasi profesional, dan kreativitas artistik, bukan konsumsi alkohol atau narkoba secara berlebihan.

Industri musik hiburan malam bukan hanya sekadar tempat untuk bersenang-senang, tetapi telah menjadi sebuah wadah bagi para komunitas yang berperan dalam perkembangan musik elektronik di Indonesia (Emka, 2010). Selain itu, klub malam, bar, dan *event-event* musik elektronik di Jakarta juga berperan dalam membentuk *trend* musik serta mendukung karir para DJ lokal untuk terus berkarya. Namun, industri ini juga menghadapi berbagai tantangan seperti regulasi pemerintah mengenai perizinan tempat hiburan yang ketat,

persaingan yang tinggi antar pelaku industri, serta stigma sosial terhadap profesi DJ (Emka, 2010).

Oleh karena itu, dokumenter ini dapat menggali lebih dalam tentang industri musik DJ. Dokumenter ini akan mengeksplorasi lebih dalam dengan melakukan wawancara dengan DJ untuk mengetahui bagaimana perjalanan mereka di industri ini mulai dari bagaimana mereka membangun karirnya dan tantangan apa yang mereka hadapi. DJ yang akan diwawancarai dari berbagai level, mulai dari yang masih merintis hingga yang senior. Selain itu, akan ada wawancara dengan para pelaku industri ini seperti manajer klub, kolektif, serta pemilik klub untuk menggali lebih dalam mengenai tantangan dan tekanan apa yang ada dalam bisnis industri ini. Penulis memilih topik ini karena memiliki keterkaitan langsung dengan industri hiburan malam, mengingat profesinya sebagai seorang DJ. Dengan memahami lebih dalam mengenai fenomena ini, dokumenter ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai dinamika industri musik DJ serta peranannya dalam perkembangan budaya urban di Indonesia. Tidak hanya sebatas hiburan malam, profesi DJ juga membutuhkan persiapan yang matang seperti pemahaman tren musik, kurasi lagu, dan keterampilan dalam *mixing* lagu. Di balik panggung, terdapat etos kerja yang tinggi seperti riset musik, latihan rutin, dan membangun koneksi profesional yang luas.

1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut merupakan tujuan dari karya ini.

1. Menghasilkan video dokumenter berjudul: “*Behind The Decks*” yang diharapkan dapat diunggah ke *Youtube* pribadi, Vice Indonesia, Narasi TV.
2. Memproduksi sebuah film dokumenter dengan menerapkan aspek sinematografi dan dikemas dengan alur yang jelas agar penonton dapat menikmati karya dokumenter ini dan menerima pesan yang ingin disampaikan melalui karya dokumenter ini.

1.3 Kegunaan Karya

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut merupakan kegunaan dari karya ini.

1. Menjadi sebuah video dokumenter yang mudah dimengerti dan dipahami oleh penonton.
2. Menjadi salah satu wadah untuk menggambarkan tantangan industri yang dialami oleh seorang DJ.
3. Menjadi salah satu wadah untuk membantu para pelaku industri dalam memahami tantangan dan peluang yang ada.
4. Menjadi arsip visual yang merekam dinamika industri musik elektronik di Jakarta.
5. Menjadi referensi bagi penelitian di bidang musik, industri hiburan, dan budaya urban di Jakarta.

