

## **Rosette Guitar Quartet : Proses Kreatif Melalui “Youtube” Sebagai Pasar Industri Musik Digital**

**Danang Sandy Tyas**  
Universitas Negeri Surabaya  
Korespondensi: Danangsandy23@gmail.com

Dikirim: 22 Januari 2021, Direvisi: 16 Maret 2021, Dipublikasikan: 24 Maret 2021

### **Abstrak**

Eksistensi YouTube sebagai media promosi dimanfaatkan oleh rosette gitar quartet dalam menyajikan sebuah pertunjukan musik yang disajikan dengan kreasi dan produksi dalam bentuk audio visual yang di unggah melalui media sosial YouTube. Dengan berkembangnya kebutuhan dan ketergantungan publik terhadap saluran YouTube, fungsi YouTube pun mulai bertambah tidak lagi sebagai media hiburan saja, YouTube juga mulai difungsikan sebagai media referensi, promosi, bahkan eksistensi bagi kalangan tertentu seperti artis, musisi dan seniman indie yang tidak terekspos di media televisi maupun yang sudah eksis di dunia entertainment.. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses kreatif Rosette Guitar Quartet dalam menghadapi pasar musik digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif memfokuskan pada data bukan angka, dan berupaya menjawab pertanyaan daripada menguji hipotesis. Hasil dari penelitian ini adalah proses kreatif Rosette Guitar Quartet dalam memanfaatkan YouTube sebagai pasar industri musik digital melalui penyajian musik dalam bentuk audio visual.

**Kata kunci:** proses kreatif, rosette gitar quartet, youtube

### **Abstract**

*The existence of YouTube as a promotional media is utilized by the Rosette guitar quartet in presenting a musical performance presented with the creation and production in the form of audio-visual uploaded via YouTube social media. With the growing need for and dependence of the public on YouTube channels, YouTube's function has begun to grow no longer as a medium of entertainment alone, YouTube has also begun to function as a reference, promotion, and even existence for certain groups such as artists, musicians and indie artists who are not exposed to television and those that already exist in the entertainment world. The purpose of this study is to describe the creative process of the Rosette Guitar Quartet in facing the digital music market. This research used a qualitative approach. Qualitative research focuses on data, not numbers, and seeks to answer questions rather than test hypotheses. The result of this research is the creative process of the Rosette Guitar Quartet in utilizing YouTube as a digital music industry market through the presentation of music in audio-visual form.*

**Keywords:** creative process, rosette guitar quartet, youtube

## **A. PENDAHULUAN**

Dengan berkembangnya kebutuhan dan ketergantungan publik terhadap saluran *YouTube*, fungsi *YouTube* pun mulai bertambah tidak lagi sebagai media hiburan saja, *YouTube* juga mulai difungsikan sebagai media referensi, promosi, bahkan eksistensi bagi kalangan tertentu seperti artis, musisi dan seniman indie yang tidak terekspos di media televisi maupun yang sudah eksis di dunia *entertainment* sebagai industri musik digital yang membuat suatu ekosistem dari pelaku seni dan

dunia digital untuk membuat simulasi panggung pertunjukan ketika mereka berekspresi.

Slogan YouTube “*broadcast yourself*” menjadi daya tarik tersendiri bagi para kreator konten untuk menyalurkan karyanya yang tidak memiliki tempat di media komersial seperti televisi. Mudahnya akses untuk mengunggah konten video akhirnya memiliki berbagai macam kepentingan dalam setiap video yang diunggah. Seperti penyebutan terhadap para kreator konten yang tidak mau menyebutkan dirinya sebagai YouTuber. Penggunaan media YouTube terkadang hanya dijadikan sebagai platform portofolio bagi sebagai kreator konten untuk membagikan karyanya kepada audiens atau sebagai bentuk *sharing* kepada sesama komunitas yang memiliki ketertarikan yang sama. Kemungkinan mereka menggunakannya untuk bersenang senang, di beberapa komunitas, semua anggota komunitas memiliki peran masing-masing dalam sebuah *internet sharing community*. (Lessig, 2008).

Karena memiliki popularitas, YouTube dapat menjadi saluran pemasaran yang berguna untuk mempromosikan segalanya dalam bentuk audio visual. Tidak hanya itu media sosial sekarang ini dapat memberikan suatu tempat untuk musisi cover (musisi yang membawakan sebuah karya orang lain dalam bentuk penyajian yang berbeda tapi tidak mengakui bahwa karya itu milik kita) sebagai pasar musik yang bebas dalam mengambil provit dari karya musisi asli, hal ini semakin memberikan dampak ekosistem dari sub sektor musik dalam industri kreatif.

Hasil penelitian Yessi dkk (2017) mengenai komodifikasi masyarakat era jejaring, menunjukkan bahwa konten kreator menggunakan YouTube untuk memanfaatkan kreatifitas, ruang ekspresi diri, agar dapat berinteraksi dengan penonton sebagai bentuk komoditi yang dimanfaatkan oleh kreator untuk kepentingannya demi mendapatkan keuntungan berupa materil dan popularitas.

Rosette Guitar Quartet memanfaatkan YouTube sebagai panggung pertunjukan penyajian seni pertunjukan dimana yang biasanya dilakukan di gedung pertunjukan kini mereka bisa menyajikan sebuah pertunjukan seni yang bisa di apresiasi tanpa harus datang di gedung pertunjukan. Para penikmat seni khususnya gitar klasik bisa langsung mengapresiasi pertunjukan gitar klasik melalui *Smartphone* mereka seperti melihat pertunjukan langsung di sebuah gedung pertunjukan. Pada awal proses berkesian grup ini banyak membawakan lagu klasik dan modern dari komposer gitar dunia. Selain membawakan lagu klasik grup Rosette Guitar Quartet juga sering mengaranmen ulang lagu populer yang sudah ada menjadi format gitar quartet. Dalam menghadapi pasar musik global Rosette Guitar Quartet melakukan inovasi proses kreatif dengan mengaranmen dan memproduksi ulang lagu populer dari musisi indonesia maupun internasional dan disajikan dalam audio visual dan diunggah di media sosial seperti *Instagram*, *Twitter*, dan *Youtube* sebagai panggung pertunjukan mereka. Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis bermaksud mendeskripsikan proses kreatif Rosette Guitar Quartet melalui youtube sebagai pasar industri musik digital.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **Industri Kreatif**

Industri Kreatif dapat diartikan pula sebagai sebuah industri yang mempunyai ide-ide baru, SDM yang kreatif dan juga mempunyai kemampuan dan bakat yang terus dikembangkan dalam menyelesaikan setiap pekerjaan (Setyoso Hardjowisastro, 2009). Cokorda Istri Dewi (2009) menjelaskan bahwa industri kreatif berasal dari ide manusia

yang merupakan sumber daya yang selalu terbaharukan. Berbeda dengan industri yang bermodalkan bahan baku fisik, industri kreatif bermodalkan ide-ide kreatif, talenta dan keterampilan.

Youtube Aplikasi perangkat lunak (bahasa Inggris: software application) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. (www.wikipedia.com) Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.(www.wikipedia.com)

Selain pernyataan diatas, berikut ini adalah definisi dari media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian. Menurut Mandibergh (2012), media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (user generated content). Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagai (to share), bekerja sama (to co-operate) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi. Boyd (2009), menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user generated content (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Maleong, Metode Kualitatif adalah sebuah penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam kontak sosial secara alami dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti. Pernyataan ini dikutip pada buku Metodologi Penelitian Kualitatif, Herdiansyah Haris (2010). Penelitian ini mengambil objek penelitian Rosette gitar quartet. Lokasi penelitian di Kota Surabaya dan Waru-Sidoarjo tempat dimana Rosette Guitar Quartet melakukan take audio dan video karya-karyanya.

Sumber data manusia yaitu narasumber yang merupakan pemain atau anggota dari Rosette Guitar Quartet, yaitu Danang, Almas, dan Laukhy. Sumber data non-manusia meliputi data-data yang berkaitan dengan objek penelitian, diantaranya adalah dokumen foto, video, serta kegiatan Rosette Guitar Quartet ketika performance, yang berkaitan dengan proses kreatifnya dengan menggunakan sosial media.

Peneliti secara langsung melihat pertunjukan dan instrumen yang digunakan dengan menggunakan alat bantu berupa alat rekam kamera dan video. Peneliti mengamati secara langsung latihan dan video Rosette gitar quartet, agar penulis dapat mengamati dan mendeskripsikan dalam proses kreatif, repertoire, dan penggunaan sosial media oleh Rosette gitar quartet sebagai saran proses kreatif dan ekspresi dalam berkarya.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data tentang Rosette gitar quartet, serta informasi sebanyak-banyaknya melalui tanya jawab. Alat-alat yang harus dibawa untuk melakukan wawancara, antara lain yaitu, buku catatan yang berfungsi untuk mencatat semua percakapan dengan sumber data. Tape recorder berfungsi untuk merekam semua percakapan atau pembicaraan. Kamera yang berfungsi untuk memotret ketika peneliti sedang melakukan pembicaraan dengan informan/ sumber data (Sugiyono, 2011: 239).

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber. Data yang diperoleh dari berbagai informan maupun sumber-sumber yang berkaitan dengan Rosette gitar quartet ini dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber-sumber tersebut. Setelah itu data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu simpulan dimintakan kesepakatan dari sumber-sumber.

Pada penelitian setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan pengecekan dengan memutar ulang rekaman wawancara dan membandingkan dengan keterangan dari informan lain pada Rosette gitar quartet. Pada teknik triangulasi ini yang dimaksudkan adalah waktu yang diambil untuk melakukan wawancara dengan narasumber gaya Rosette gitar quartet.

Pada penelitian ini reduksi data dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari berbagai sumber yang merupakan informan ataupun narasumber, yang nantinya semua data tersebut dikumpulkan, kemudian dipilah dan dipilih serta difokuskan sesuai dengan pembahasan Rosette gitar quartet di Kota Surabaya.

Setelah mereduksi data, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya.

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

#### **D. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHSAN**

Hasil temuan dari penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari sumber informan sekaligus *Creator Rosette Guitar Quartet* Laukhy Hidayat, Hasil temuan terdapat beberapa tahap produksi dalam proses kreatif di Group Rosette Guitar Quartet dalam memproduksi sebuah lagu yang dikembangkan dengan penyajian musik dalam bentuk baru di pasar industri musik digital. Antara lain :

## 1. Tahap Produksi

Beberapa proses produksi penyajian karya rosette gitar quartet, yaitu;

### a. Repertoire (lagu)



Gambar 1. ( Partitur Lagu )

Dalam pemilihan lagu atau *repertoire* yang akan diaransemen atau dibawakan, Rosette Gitar Quartet melakukan beberapa tahapan seleksi, yaitu; (1) Pemilihan aransmen lagu yang digubah dalam bentuk quartet gitar klasik harus yang bersifat melodis bukan lagu EDM (*electronic dance music*) agar penikmat bisa lebih menikmati perbedaan sajian musik aransmen oleh Rosette Gitar Quartet daripada lagu dari komponis aslinya (2) lagu populer yang memiliki jumlah penonton atau *viewers* di *youtube* kurang lebih 100.000 penonton atau *viewers*, (3) lagu populer dari musisi yang terdahulu yang memiliki potensi menjadikan lagu tersebut memperoleh penikmat (*viewers*) dalam jangka waktu yang relatif lama. Dan beberapa lagu yang sudah diaransemen dan di produksi ulang oleh Rosette Gitar Quartet anatar lain, yaitu; Tiga Titik Hitam, Berkibarlah Benderaku, Akad, All I Want, Dealova, Numb, Untuk Perempuan Yang Sedang Dalam Pelukan, Surat Cinta Untuk Starla, Masih, The Spirit Carries On dan Masih banyak lagi.

### b. Aransemen



Gambar 2. ( Software Sibelius )

Dalam proses mengaransemen, setiap lagu yang sudah dipilih sebelum diekspresikan dan diunggah di sosial media ditulis terlebih dahulu ditulis dalam notasi balok dengan menggunakan *software* sibelius dan dibagi menjadi 4 gitar oleh Danang Sandy yang disebut dengan partitur. Dan penggarapan aransemen tiap lagu juga disesuaikan pada minat *viewers* pada zaman modern.

**c. Latihan dan “take audio”**



**Gambar 3. ( Proses Take Audio)**

Sebelum ditetapkan proses latihan, partitur lagu yang telah diaransemen dibagikan kepada setiap devisi atau pemain (Gitar I, II, III, dan IV) oleh Danang Sandy. Setelah dari masing-masing pemain mendapatkan partitur musik lagu yang akan digarap, masing-masing player mempelajari terlebih dahulu sendiri-sendiri agar proses rekaman lebih mudah, dan sebelum bertemu bersama dalam waktu latihan yang telah ditetapkan masing-masing pemain menghafal posisi jari pada setiap partitur yang dibagikan. Dan setelah itu dilakukan “*take audio (recording)*” di NRDN Studio Recording. Proses rekaman dilakukan oleh masing-masing pemain setiap devisinya, sistem rekaman *track* (bukan *live recording*) sangat membantu proses produksi rekaman karena ketika pemain melakukan kesalahan dapat diulangi sendiri dengan mengulangi pada birama tertentu sehingga memudahkan proses pengeditan *track* masing-masing gitar. Setelah gitar 1 selesai melakukan proses rekaman dilanjutkan oleh gitar 2 dan seterusnya sampai semua devisi menyelesaikan proses rekaman masing-masing.

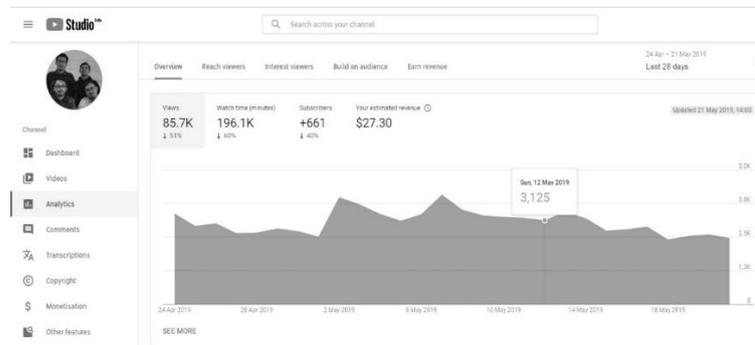
**d. “take video” dan “editing”**



**Gambar 4. Proses Take Video & editing**

Proses pengambilan video dilakukan setelah proses audio sudah selesai di rekam dan di *mixing* dan *mastering* melalui proses *mixing* audio di edit menggunakan *software reaper*. Proses pengambilan video dilakukan dengan menggunakan audio yang sudah jadi sebagai *guide*. Setelah pengambilan video selesai dilakukan oleh Ernaz Ahmad sebagai DOP (*Director Of Photography*), prosesnya selanjutnya yaitu editing yang dilakukan oleh Laukhy Hidayat.

## e. Monetisasi Video



Gambar 5. ( Monetize dari google adsense )

Seberapa besar hasilnya tidak ada angka pasti yang bisa dijadikan patokan, namun menurut pengamatan, berkisar antara \$5 - 15\$ per 1000 tayangan (*viewer*). Tapi, sebelum itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan mendapatkan Profit dari Youtube, antara lain akun Adsense dan Upload video secara rutin

Meskipun program mitra Youtube terpisah dengan program Adsense, namun penghasilannya disatukan bersama dengan akun Adsense, itulah mengapa kita harus memiliki akun Adsense yang sudah disetujui untuk menerima pembayaran. Kita bisa mengajukan pembuatan akun Adsense langsung dari Youtube setelah channel kita mengupload beberapa video.

Tidak berbeda dengan sebuah blog, di Youtube pun perlu *update* video. Youtube sendiri menginginkan kerjasama jangka panjang dengan para mitranya, dan Youtube sangat menghargai mereka yang secara teratur mengupload video baru.

Memang membangun channel awal dibutuhkan sedikit konsistensi dalam membuat konten video, biasanya channel baru akan mengalami sedikit kesulitan untuk mendapatkan pelanggan atau *subscriber*. Namun mengunggah video secara rutin akan menambah *viewer* dan *subscriber* secara langsung, ketika *subscriber* mencapai 1000 setelah itu mungkin bisa sedikit 'istirahat' dengan cukup menambahkan video baru 1 - 2 minggu sekali. Jika channel tidak pernah menambahkan video baru dalam jangka tertentu, channel kita akan mendapatkan peringatan dari Youtube melalui email, Youtube akan mempertanyakan keaktifan dari channel tersebut, hal itu juga akan membatasi penghasilan channel itu sendiri.

## E. PENUTUP

Rosette Guitar Quartet dalam perkembangan saat ini dapat berpengaruh positif menjadi referensi pelaku seni dalam hal pemanfaatan industri kreatif di sosial media karena pengaruh dari era global, Rosette Guitar Quartet melakukan beberapa inovasi dan proses kreatif dari karya (*repertoire*), proses seni kreatif, serta cara menyajikan

dan mengekspresikan karya-karyanya. Dalam mengembangkan dan memperluas proses seninya menjadi lebih kreatif dengan menyajikan musiknya dalam bentuk audio visual dan di unggah di youtube, sehingga penonton atau penikmat musik gitar quartet tidak hanya bisa menikmati karya musik rosette hanya dalam konser. Penikmat musik bisa kapan dan dimana saja menikmati musik rosette tanpa menunggu rosette mengadakan konser atau *recital* di gedung pertunjukan. Rosette Guitar Quartet juga *memonetize* atau mengiklankan video yang di unggah di Youtube agar mendapatkan provit dari *google adsense* melalui *viewer* (penonton) dari setiap video yang diunggah di *Youtube*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Nenny. 2008. "Industri Kreatif", Jurnal ekonomi Desember 2008 Volume XIII No. 3 hal.144-151.
- DeCesare, J. A. (2014). User Uploads and YouTube One Channels for Teaching, Learning, and Research. *Library Technology Reports*.
- Helianthusonfri, Jefferly. 2017. *Yuk Jadi Youtuber*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Mutoyib. 1994. *Globalisasi Kebudayaan dan Ketahanan Ideologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohman, Abdul. 2017. *YouTube For Provit*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Strinati, Dominic. 2010. *Populer Culture Pengantar: Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Narasi
- Wirawan, Steve. 2016. *100 golden tips for creative preneur*. Solo : Tiga Serangkai