

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti ini banyak perkembangan yang berubah sangat signifikan, salah satunya adalah di dunia industri Entertainment khususnya di dunia musik. Banyak grup band atau solois berlomba-lomba menciptakan karya dan melakukan kolaborasi dengan harapan musiknya yang dapat masuk ke pasar global. Akibat perkembangan teknologi yang semakin canggih di era globalisasi ini, pendistribusian musik menjadi sangatlah mudah karena banyak platform digital dan perusahaan musik besar yang sudah merambah ke digitalisasi untuk mempromosikan musik para artisnya secara global. Platform musik yang populer dan yang sering digunakan untuk mempromosikan musik adalah Spotify, Tidal, iTunes dan Deezer (Garret, 2024).

Salah satu perusahaan musik besar yang menerapkan digitalisasi adalah *Sony Music Entertainment*, sebuah perusahaan rekaman music yang bertempat di New York, Amerika Serikat yang kepemilikan sepenuhnya dipegang oleh *Sony Corporation Japan* (Music Business Worldwide, 2024). Perusahaan *Sony Music Entertainment* dijalankan oleh CEO Rob Stringer dan banyak menaungi beberapa musisi (Sony Music, 2024). Salah satu artis populernya adalah BMTH (Bring Me The Horizon) sebuah unit band alternatif asal Sheffield, South Yorkshire Inggris yang dibentuk pada tahun 2004 yang beranggotakan Oliver Sykes sebagai Vokal, Lee David Malia sebagai Gitaris, Matt Kean sebagai *Bassist*, Matthew Nicholls sebagai *Drummer* dan Jordan Fish sebagai

Keyboardist. Pada tanggal 30 Juli 2012, *Bring Me The Horizon* secara resmi mengumumkan keluar dari record label terdahulunya dan menandatangani kontrak dengan RCA *Records* yang dimana label tersebut adalah anak perusahaan dari Sony Music Entertainment (Raw Power Management, 2024.). Musik metal mungkin memang tidak sepopuler musik pop tetapi musik metal di era globalisasi ini mengalami perkembangan yang signifikan mulai dari komersialisasi, kolaborasi sampai dengan transnasionalisasi melalui musik dan budaya metal ini sendiri (Sujudi, 2012).

Bring Me The Horizon dan *Sony Music Entertainment* terhitung sudah mengeluarkan 5 album secara resmi dan 1 album yang belum dirilis dari hasil kerjasama kontrak mereka yaitu *Sempiternal* (2013), *That's The Spirit* (2015), *amo* (2019), *Music to Listen to..* (2019), *Post Human: Survival Horror* (2020) dan satu album yang akan dirilis tahun 2024 yaitu *Post Human: Next Gen*. Kerjasama mereka juga mendapat berbagai macam penghargaan yang bergengsi, salah satu album terbaiknya adalah *Post Human: Survival Horror* yang berformat EP (*Extended Play*) atau mini album yang sukses menduduki nomor 1 di tangga lagu Inggris di tahun 2021(Ainsley, 2021).



Gambar 1. 1 Sertifikat dan Penjualan Album Post Human: Survival Horror

Sumber: *Best Selling Albums* (2024)

Post Human: Survival Horror berisi 9 *track* lagu dan menyajikannya dengan kolaborasi artis mancanegara seperti Babymetal dari Jepang, Yungblud, Nova Twins dan Amy Lee dari grup band Evanescence. Album Post Human: Survival Horror sempat menduduki chart nomor 1 UK *Albums* dan UK *Rock and Metal Albums* oleh Official Charts Company sebuah lembaga survei resmi dan terpercaya di Inggris untuk musik-musik yang populer (Official Charts Company, 2024). Album tersebut juga mendapat sertifikat *gold* dari *BRIT awards* yang artinya album tersebut sudah terjual 100.000 *copy* di seluruh wilayah Britania Raya (BRIT awards, 2023). Selain populer di Inggris album Post Human: Survival Horror ini masuk ke dalam chart luar negeri, seperti masuk ke posisi 3 di top 50 Aria Charts (*Australian Recording Industry Association*) (ARIA, 2021)

Tidak hanya itu, album ini juga masuk ke dalam *charts* billboard Amerika Serikat posisi 4 dalam kategori *Top Alternative Albums* (billboard, 2020), di samping itu album

ini juga mendapat posisi ke 3 *Top Hard Rock Albums* dalam *chart* Billboard Amerika Serikat (billboard, 2020). 2 lagu dari album ini yaitu “Parasite Eve” dan “Teardrops” juga sempat memuncaki *Hot Hard Rock Charts* oleh Billboard Amerika Serikat (billboard, 2020). serta menjadi daftar best EP of 2020 versi Kerrang sebuah majalah musik alternatif yang sudah terpercaya selama 40 tahun (Ruskell, 2020). Album ini juga berhasil memenangkan *Best UK band* dan *Best Album* untuk album mereka Post Human: Survival Horror dalam ajang penghargaan untuk para seniman atau musisi yang berkiprah di dunia musik keras yaitu Heavy Music Awards 2021(Richards, 2021).

Dengan topik serupa, terdapat beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan Abyantara (2023) yang berjudul “A Pragmatic Study of Deixis Used in Song Lyrics of Bring Me The Horizon "Post Human: Survival Horror" Album” yang menjelaskan bahwa adanya deiksis atau sebuah kata atau frasa yang digunakan untuk menunjuk pada orang tertentu, objek atau lokasi dalam suatu konteks (Abyantara, 2023). Kemudian di penelitian lainnya milik Nurfaizi dan Aji (2022) yang berjudul “An Analysis on Illocutionary Act in Song “1x1” By Bring Me the Horizon” menjelaskan tentang ada beberapa jenis tindak ilokusi di lagu Bring Me The Horizon yang berjudul “1x1” dari album Post Human: Survival Horror (Nurfaizi & Aji, 2022).

Berdasarkan penelitian yang terdahulu belum ada yang membahas tentang *Global Music Value Chain* di topik ini. Sehingga, penulis akan membahas topik ini dengan kacamata *Global Music Value Chain* yang dimana nantinya berisi tentang bagaimana

proses pemetaan jaringan produksi musik di album *Bring Me The Horizon* yang berjudul *Post Human: Survival Horror* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dalam penelitian ini penulis akan menjawab rumusan masalah tentang **“Bagaimana pemetaan *Global Music Value Chain* pada album *Bring Me The Horizon* “*Post Human : Survival Horror*?”**

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Secara Umum

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan untuk memenuhi persyaratan agar mendapat gelar sarjana S1 untuk Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.3.2 Secara Khusus

Secara Khusus, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana Sony Music Entertainment dan RCA Records yang selaku anak perusahaannya menerapkan unsur-unsur dari *Global Music Value Chain* di album *Bring Me The Horizon* yang berjudul *Post Human: Survival Horror* yang dimana banyak melibatkan aktor-aktor lintas batas negara dalam penggarapannya agar album dengan genre yang cukup *segmented* tersebut bisa masuk pasar musik internasional.

1.4 Kerangka Pemikiran

1.4.1 Global Creative Value Chain



Gambar 1. 2 Model Global Creative Value Chain

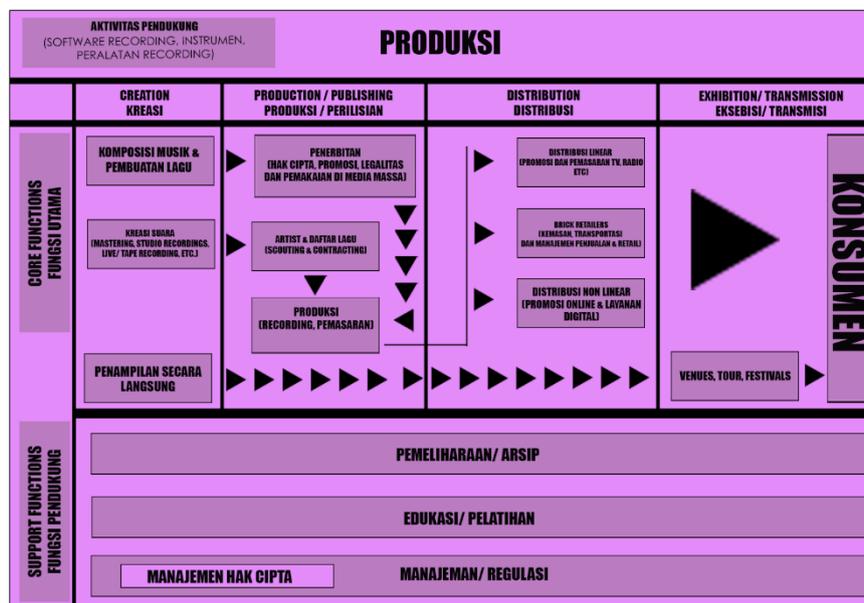
Sumber: de Voldere et. al (2017)

Catatan: Bagan dibuat ulang dan diterjemahkan oleh penulis dengan acuan berdasarkan sumber

Global Creative Value Chain adalah turunan dari konsep *Global Value Chain*. menurut Antràs, *Global Value Chain* memiliki definisi suatu proses tahapan produksi untuk menghasilkan sebuah produk atau sebuah layanan yang akan dijual ke konsumen dan di setiap tahapan tersebut dapat menghasilkan nilai tambah serta setidaknya ada 2 proses tahapan produksi yang dikerjakan di negara yang berbeda (Antràs, 2020). *Global Creative Value Chain* milik De Voldere hampir senada dengan konsep *Global Value Chain* sebelumnya yaitu adanya proses produksi sebelum pada akhirnya produk tersebut

tersampaikan dengan baik kepada para konsumen. Menurut De Voldere, konsep *Global Value Chain* tidak hanya bisa diterapkan kepada barang manufaktur saja tetapi konsep tersebut juga dapat diterapkan ke sebuah produk kreatif yang dalam proses produksinya nanti akan dibagi 2 tahapan yakni *core functions* dan *support functions* (De Voldere et al., 2017).

1.4.2 Music Value Chain



Gambar 1. 3 Model Global Music Value Chain

Sumber: de Voldere et. al (2017)

Catatan: Bagan dibuat ulang dan diterjemahkan oleh penulis dengan acuan berdasarkan sumber

Music Value Chain merupakan salah satu turunan dari konsep *Global Creative Value Chain* yang menjelaskan tentang bagaimana proses produksi, distribusi sampai ke dalam proses pemasaran produk atau karya yang mempunyai unsur lintas batas negara didalamnya (De Voldere et al., 2017). De Voldere membagi *Global Music Value Chain*

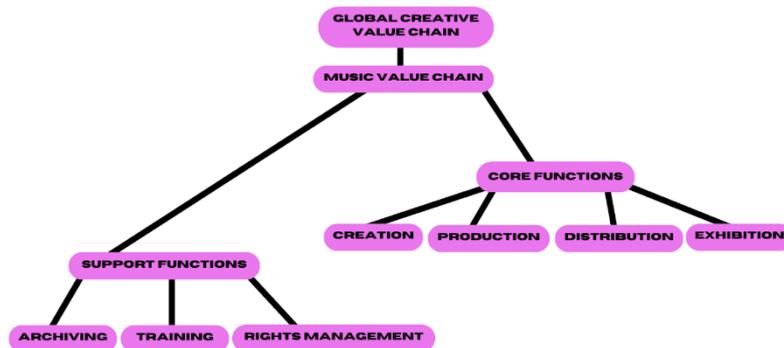
menjadi 2 bagian yang berbeda yaitu core functions dan support functions. Di dalam *core functions* terbagi menjadi 4 tahapan yaitu kreasi (*creation*), produksi (*production*) atau perilisan (*publishing*), pengedaran (*distribution*) dan pameran atau transmisi (*Exhibition and Transmission*). Proses kreasi (*creation*) adalah tahapan inti dari karya seni atau produk musik itu sendiri, karena proses ini melibatkan para pembuat karya itu sendiri secara langsung. Proses berikutnya adalah produksi (*production*) atau perilisan (*publishing*), pada proses ini para pembuat karya dan seniman memproses ide yang sebelumnya sudah disiapkan dari tahap sebelumnya untuk menjadikannya sebagai barang jadi yang siap untuk didistribusikan. Pada proses ini jika dikaitkan dengan musik akan melibatkan agensi, komposer, dan *engineer* sehingga pada proses ini menjadi lebih kompleks daripada proses yang sebelumnya.

Setelah kedua proses yang sebelumnya itu selesai, lanjut ke proses ketiga yaitu distribusi (*distribution*) atau penyebaran, di dalam proses ini sebuah barang produksi yang selesai selanjutnya dilakukan pengemasan baik menjadi CD (*Compact Disc*) maupun *vinyl* lalu selanjutnya akan dilakukan distribusi kepada para konsumen atau exhibitor agar barang dapat didistribusikan lebih lanjut. Proses pendistribusian ini juga melibatkan berbagai media seperti TV, Radio dan beberapa platform musik digital seperti Spotify, Tidal, Deezer, iTunes dan YouTube, diproses ini juga nantinya produk akan dipromosikan secara online atau offline. Proses terakhir adalah pameran atau transmisi (*exhibition or transmission*) dalam proses ini akan terjadi pengenalan barang produksi secara langsung di dalam sebuah pertunjukan seperti *live performance* artis baik di dalam sebuah festival maupun *tour* artis itu sendiri. Tidak jarang juga para artis melakukan *fan*

meeting dan melakukan penjualan *merchandise*, CD (*Compact Disc*), dan *vinyl* mereka ke dalam *tour* atau festivalnya (De Voldere et al., 2017).

Di dalam fungsi pendukung (*support functions*) terbagi menjadi 3 proses yaitu pemeliharaan atau arsip (*archiving*), edukasi atau pelatihan (*training*) dan manajemen atau regulasi (*management or regulation*). Proses pertama adalah arsip (*archiving*), proses ini memiliki kaitan dengan kegiatan pengarsipan agar karya para artis terlindungi dari plagiasi, salah satu media pengarsipan di era digitalisasi ini adalah platform streaming musik online. Proses kedua adalah edukasi atau pelatihan (*training*) yang memiliki hubungan dengan pengembangan dan transfer keterampilan dalam aktivitas budaya yang diakui agar para aktor yang terlibat dalam sektor musik dapat memahami apa saja unsur budaya yang terkandung dalam musik. Proses ketiga yang merupakan proses yang terakhir adalah regulasi (*rights management*) di tahapan ini berkaitan dengan kegiatan administrasi seperti hak cipta atau orisinalitas sebuah karya dan dukungan teknis yang artis butuhkan guna mendukung karya-karyanya sehingga para artis merasa dihargai (De Voldere et al., 2017).

1.5 Sintesa Pemikiran



Gambar 1. 4 Sintesa Pemikiran

Sumber: Penulis

Berdasarkan sintesa pemikiran diatas, penulis menggunakan konsep *Global Creative Value Chain* untuk menjelaskan secara keseluruhan tentang bagaimana proses pemetaan dalam suatu produksi produk kreatif. Agar lebih spesifik, penulis juga menggunakan salah satu turunan dari konsep *Global Creative Value Chain* yaitu *Music Value Chain* yang nantinya konsep ini akan menjelaskan semua tentang bagaimana proses pemetaan dalam suatu produksi produk kreatif khususnya di sektor musik. Di dalam *Music Value Chain* dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu fungsi utama (*core functions*) dan fungsi pendukung (*support functions*). Di dalam *core functions* ada empat proses yang harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum berpindah ke fungsi selanjutnya, keempat proses itu adalah kreasi (*creation*), produksi (*production*), distribusi (*distribution*) dan Eksibisi (*exhibition*). Setelah proses *core functions* sudah terpenuhi selanjutnya ke *support functions*, dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengarsipan (*archiving*), edukasi atau

pelatihan (*training*) dan yang terakhir manajemen atau regulasi (*management or regulation*).

1.6 Argumen Utama

Berdasarkan latar belakang dan sintesa pemikiran yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis memiliki argumentasi bahwa, di album Post Human: Survival Horror milik Bring Me The Horizon terjadi kolaborasi lintas batas negara di setiap prosesnya baik pada proses *core Functions* yang meliputi kreasi dan produksi seperti melibatkan *artist, engineer* dan studio rekaman dari luar Inggris dalam prosesnya, lalu proses distribusi dan pameran atau transmisi seperti mengadakan tour atau mengikuti festival musik internasional serta melakukan promosi album di samping itu juga mereka melakukan penjualan CD, *vinyl* dan *merchandise* secara *worldwide* serta pada proses *Support Functions* yang meliputi pengarsipan yang melibatkan platform streaming musik internasional, edukasi atau pelatihan seperti pertukaran budaya dan bahasa serta pelatihan teknik seperti vokal, teamwork dan aransemen, lalu di manajemen atau regulasi (*management or regulation*) atau regulasi tentang hak cipta yang dimana album ini hak ciptanya dipegang oleh Bring Me The Horizon yang dinaungi oleh anak perusahaan Sony Music Entertainment yaitu RCA Records.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan tipe penelitian deskriptif, penelitian deskriptif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memberikan sebuah deskripsi, penjelasan dan validasi mengenai fenomena atau kejadian yang sedang diteliti (Dr. Muhammad Ramdhan, S.Pd., 2021). Menurut Rukajat, (2018) Penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang berusaha menggambarkan fakta yang sifatnya realistik, nyata dan kekinian, karena penelitian ini berisikan uraian dan gambar yang sistematis, faktual dan tepat mengenai fakta, ciri dan hubungan antara fenomena yang sedang dipelajari. Penulis memakai tipe penelitian ini karena adanya kecocokan untuk menjelaskan dan menggambarkan proses pemetaan produksi album Bring Me The Horizon yang berjudul Post Human: Survival Horror ini agar dapat menjawab rumusan masalah dalam bahasan tersebut.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada mini album milik Bring Me The Horizon yang berjudul Post Human: Survival Horror dari tahun 2019 yang bertepatan dengan perilisan singlenya berjudul “Ludens” (Trendell, 2019), sampai dengan perilisan album pada tahun 2020 (Discogs, 2024). karena penulis ingin melihat bagaimana proses kreasi, produksi, distribusi dan eksibisi atau transmisi dari mini album tersebut agar dapat menjawab rumusan masalah yang sudah disampaikan oleh penulis dan mengetahui bagaimana implementasi *Global Music Value Chain* di album mereka.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan data sekunder atau data yang diperoleh oleh peneliti secara tidak langsung melainkan didapat dari media perantara (Sianipar, 2017). Penulis menggunakan media seperti artikel musik, website musik resmi dan laman berita yang relevan dengan rumusan masalah yang sedang diselesaikan di penelitian ini.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami sebuah fenomena yang sedang terjadi pada subjek penelitian, teknik analisis data ini sangat cocok digunakan untuk meneliti sebuah hal yang berkaitan dengan perilaku, sikap, motivasi, persepsi dan juga tindakan subjek atau dengan kata lain jenis penelitian ini tidak bisa menggunakan metode kuantitatif (Moleong, 2021). Sehingga penelitian ini akan menjelaskan bagaimana pemetaan *Global Music Value Chain* pada album *Bring Me The Horizon Post Human: Survival Horror* yang data nya akan disajikan secara naratif dan hasil akhirnya tidak menggunakan hitungan angka.

1.7.5 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah pemahaman pembaca tentang tulisan penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan untuk membagi tulisan penelitian ini dalam 5 bagian yaitu antara lain:

BAB I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian baik secara umum dan secara khusus, kerangka pemikiran yang berisi *Global Creative Value Chain* dan *Music Value Chain*, sintesa pemikiran, argumen utama, tipe penelitian, jangkauan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB II membahas tentang proses kreasi (*creation*) dan produksi (*production*) dalam album *Bring Me The Horizon* yang berjudul *Post Human: Survival Horror* serta menunjukkan aktor-aktor lintas negara yang ikut terlibat dalam proses tersebut.

BAB III membahas tentang bagaimana implementasi proses distribusi (*distribution*) dan eksibisi atau transmisi (*Exhibition or Transmission*) di album *Bring Me The Horizon* yang berjudul *Post Human: Survival Horror*.

BAB IV membahas tentang proses fungsi pendukung (*support functions*) pada album *Bring Me The Horizon* yang berjudul *Post Human: Survival Horror*.

BAB V berisi kesimpulan dan saran mengenai isi dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis.