

Transformasi Media Rekaman Musik Populer Indonesia Pada Media Online Irama Nusantara (Studi Arkeologi Media)

Oleh: Taufiq Hariyadi – 071015038

Email: hariyaditaufiq@yahoo.com

ABSTRAK

Dalam penelitian ini peneliti mencoba melihat bagaimana transformasi media rekaman musik populer Indonesia pada studi kasus media online Irama Nusantara dengan menggunakan metode analisis diskursif. Topik ini diambil karena memiliki signifikansi dengan teori media bahwa ide akan media itu sendiri merupakan sebuah pesan. Praktik mengganti media rekaman musik dari piringan hitam ke dalam media online dilihat sebagai fenomena digitalisasi yang dilakukan oleh Irama Nusantara. Peneliti berangkat dari basis pemikiran McLuhan, Foucault, dan Jussi Parikka untuk melakukan pendekatan arkeologi media terhadap objek penelitian. Berbeda dengan piringan hitam, Irama Nusantara menghadirkan pengalaman baru mendengarkan rekaman musik yang tidak lagi sama dengan mendengarkan media rekaman fisik. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti juga menemukan momentum-momentum yang menjadi periodisasi histori media rekaman musik populer Indonesia. Transformasi media rekaman musik populer Indonesia pada media online Irama Nusantara juga menyoroti konsekuensi-konsekuensi yang mengikuti dari wacana digitalisasi. Salah satunya adalah pemakaian Hak Cipta di Indonesia. Irama Nusantara menantang pemikiran tradisional tersebut dengan tetap tidak mengubah identitas menjadi pembajak rekaman musik. Irama Nusantara menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru untuk ekspresi.

Kata kunci: Arkeologi media, media rekaman musik, piringan hitam, media online, industri musik populer Indonesia

PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada transformasi media rekaman musik populer Indonesia pada studi kasus media online Irama Nusantara dengan menggunakan metode analisis diskursif. Fenomena digitalisasi yang ada pada studi kasus penelitian dilihat oleh peneliti sebagai salah satu hal yang dapat merefleksikan perkembangan industri musik populer Indonesia dari waktu ke waktu. Topik ini diambil oleh peneliti karena memiliki signifikansi dengan dunia komunikasi bahwa ide akan media itu sendiri merupakan sebuah pesan (McLuhan, 1964).

Meskipun McLuhan memang tidak sempat untuk mengalami internet dengan cara yang orang kenal seperti sekarang ini, ia memperkenalkan pengamatan-pengamatan tentang dampak dan bentuk-bentuk baru ekspresi dan media. Pada awalnya, ide “media adalah pesan” mungkin tampak jelas dan tidak sulit untuk dipahami. Tetapi peneliti melihat makna di balik kata-kata ini dapat dipakai sebagai sebuah revolusi cara berpikir untuk mendekati internet saat ini.

Irama Nusantara merupakan salah satu organisasi non-profit yang mengarsipkan rekaman musik populer Indonesia dari era 1950-an ke dalam media online. Media rekaman piringan hitam yang diubah menjadi rekaman digital adalah sebuah inovasi mendistribusikan rekaman musik ke bentuk media baru (*new media*). Pengarsipan yang dilakukan Irama Nusantara tidak hanya berbentuk audio, tetapi juga catatan informasi mengenai apa dan siapa saja yang terlibat dalam pembuatan rekaman. Seperti misal pengarang lagu, band pengiring, nama samaran, desainer sampul album, dan visual sampul album. Dan juga informasi seperti kata pengantar, label rekaman, jenis rilisan, dan tahun rilis. Pengumpulan informasi yang didapat kemudian diubah ke format digital dan lalu diunggah ke website Irama Nusantara, *iramanusantara.org*.

Ketika informasi seperti kata-kata, gambar, dan suara yang didigitalkan oleh teknologi, memungkinkan semua informasi tersebut terkumpul ke dalam satu *platform*. Peneliti pikir Irama Nusantara adalah contoh *platform* yang baik dari jenis konvergensi media dalam transformasi mendengarkan rekaman musik. Rekaman musik yang digunakan tidak lagi didengarkan melalui piringan hitam dan kaset. Orang tidak lagi harus pergi ke toko dan membeli media rekaman yang tepat untuk mendengarkan rekaman musik yang mereka inginkan di rumah. Saat ini, orang memiliki kemampuan untuk “memegang” dan mendengarkan rekaman musik dengan satu sentuhan tombol. Rekaman musik telah didigitalkan dan disiarkan secara online, sehingga memungkinkan orang untuk mendengarkan kapanpun dan dimanapun mereka inginkan.

Hal ini membuka rasa keingintahuan peneliti akan maksud dari “pengarsipan digital” media fisik rekaman ke dalam media online. Sekarang ini sudah ada 1100 rilisan album pada yang datanya telah diarsipkan ke format digital¹. Hadirnya media baru tersebut, memicu peneliti untuk mencari tau mengenai konsekuensi-konsekuensi yang mengikuti dari wacana digitalisasi media rekaman musik populer Indonesia.

Upaya yang Irama Nusantara lakukan sebagai langkah awal adalah **pengarsipan digital**. Saat ini situs Irama Nusantara masih dalam versi Beta dimana masih banyak fitur yang belum terimplementasikan. Masih banyak konten dalam antrian untuk masuk ke dalam pustaka kami yang terus berkembang setiap hari.²

Irama Nusantara dipilih oleh peneliti karena di era internet sekarang ini menjadikan rekaman musik tidak lagi mengandalkan format fisik untuk didengarkan. *Streaming* musik atau mengunduh musik dari internet membuka kesempatan untuk tidak lagi merasakan pengalaman yang sama dengan apa yang dimiliki oleh media rekaman piringan hitam,

¹ Sumber: <http://iramanusantara.org>, diakses 18 Januari 2016

² Sumber: <http://iramanusantara.org>, diakses 20 Desember 2016

terutama jika itu adalah bagian dari sejarah pengarsipan. Tentunya di Indonesia hadirnya Irama Nusantara juga menjadi media alternatif untuk mendengarkan rekaman musik. Dalam jurnal *Understanding Alternative Media*, media alternatif diartikan sebagai bagian dari masyarakat sipil yang tertanam dalam gerakan sosial baru (Bailey, 2007). Salah satu kesulitan gerakan ini adalah pada konsentrasi untuk menghadapi kondisi masyarakat agar menerima pesan tertentu dengan cara tertentu (Morley, 1990).

Untuk mendalami kajian dari fenomena digitalisasi yang terjadi di Indonesia, terdapat tiga hal yang mendasari pemikiran Foucault. Pertama adalah tentang persoalan *power* (kekuasaan). Kedua adalah *knowledge* (pengetahuan). Dan ketiga adalah *discourse* (wacana). Menurut pengertian Foucault, *discourse* digunakan untuk melihat pada produksi bahasa dan aturan bahasa, juga pada konteks dimana bahasa itu digunakan, dan aturan tentang penggunaan bahasa dan kebahasaan itu dibuat (dalam Ida, 2011). Analisis *discourse* dimaksudkan untuk membuka kesadaran peneliti dalam level yang paling tinggi terhadap motivasi-motivasi yang tersembunyi pada satu sisi; dan diri kita pada sisi yang lain (Ida, 2011).

Foucault (dalam Ida, 2011). juga mengutarakan pemikirannya mengenai *archives* (arsip-arsip) sebagai teks-teks yang dikoleksi pada periode waktu tertentu. Diartikan pula bahwa arsip-arsip tersebut adalah seperangkat aturan yang pada suatu periode tertentu dan pada suatu masyarakat tertentu, atau yang masih bisa diselamatkan dari periode waktu tertentu. Foucault (dalam Ida, 2011) menjelaskan bahwa media massa ragamnya bervariasi dan mempunyai keterbatasan-keterbatasan, dan bentuk-bentuk yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut:

1. *The Limits and the forms of expressibility* (keterbatasan dan bentuk-bentuk yang bisa diekspresikan), seperti teks sastra, puisi, sajak, dan sebagainya, meski ditulis atau hanya bisa dibaca dalam bahasa dan ekspresi tertentu.
2. *The limits and the forms of conversation* (keterbatasan dan bentuk-bentuk percakapan), seperti percakapan dokter dan pasien.
3. *The limits and the forms of memory* (keterbatasan dan bentuk-bentuk memori atau teks memori), seperti buku harian.
4. *The limits and the forms of reactivation* (keterbatasan dan bentuk-bentuk proses pengaktifan kembali), seperti teks lama *microfiche* yang bisa dibaca kembali.

Berdasar perspektif McLuhan (1964), media itu sendiri lebih penting daripada “konten” yang disampaikan oleh media tersebut. McLuhan dengan apa yang pernah dikatakannya, “media adalah pesan”, mengemukakan bahwa lampu listrik adalah informasi murni. Terkecuali ketika lampu listrik menyala di lapangan yang tengah berlangsung pertandingan *baseball*. Fakta ini menjelaskan karakteristik dari semua media, bahwa “konten” dari media apapun selalu media lain, karena menurutnya, sifat dari media itu sendiri juga turut serta dapat dipertimbangkan (McLuhan, 1964). McLuhan menganalogikan pemikirannya masih dengan menggunakan lampu listrik sebagai perumpamaan. Lampu listrik yang menyala yang mengeluarkan kontennya berupa cahaya, cahaya tidak memberikan konten apapun. McLuhan menyatakan, “lampu listrik menciptakan lingkungan”. McLuhan menyatakan bahwa media itu sebenarnya lebih penting daripada “konten” (cahaya) yang disampaikan. Keberadaan lampu listrik dapat membedakan apakah ini ruang publik atau umum meskipun lampu tersebut tidak dinyalakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media juga sebagai “konten”. Media tersebut menjadi pesan yang mana dapat melahirkan pesan lain.

Sesuai dengan konteks Irama Nusantara, perkembangan teknologi komputer turut ambil peranan setelah munculnya teknologi mengkonversi rekaman musik. Komputer dapat menduplikat ke dalam bentuk format digital dari sebuah rekaman piringan hitam. Ketika telah terduplikat ke dalam komputer, media rekaman piringan hitam tersebut kini telah berpindah menjadi media baru dalam bentuk kode biner di dalam komputer.

Konvergensi media memiliki makna-makna berbeda tergantung pada pihak yang memiliki kepentingan dan tujuan politik. Schneider (2012) mencirikan konvergensi media adalah *interdisciplinarity* topik penelitian, yang kini berlaku untuk ekonomi kreatif digital dalam istilah *governance* (pemerintahan). Fenomena konvergensi media ini dapat dipahami dengan lebih baik saat membaca ilustrasi yang dipaparkan oleh Anne Friedberg (2000) bahwa layar bioskop, televisi dan komputer tetap mempertahankan lokasi fisiknya, tetapi jenis gambar yang pengguna lihat di masing-masing media telah kehilangan kekhasan karakter medianya.

Menurut tulisan Anne Friedberg yang berjudul *'The End Of Cinema'* (2000), menjelaskan bagaimana teknologi telah berkembang masuk ke bioskop dan bagaimana teknologi pertama kali membuat dampak yang efektif untuk membentuk film hari ini. Anne Friedberg (2000) juga mempertanyakan bagaimana teknologi digital yang baru muncul berubah menjadi bioskop yang ia pertanyakan dalam “Apakah teknologi baru tersebut lebih baik atau lebih buruk?”. Terobosan layar besar bioskop dan teknologi digital membuat film

di bioskop memproyeksikan layar seperti televisi, komputer, dll. Dalam bab yang Friedbergh (2000) tulis ini menjelaskan bahwa meskipun teknologi telah “meningkat” dan mengakibatkan filem lebih mudah diakses untuk orang-orang agar dapat ditonton dan dinikmati – meskipun menonton filem dapat dinikmati di televisi dan komputer – layar bioskop tidak mengalami filem dengan cara yang dimaksudkan untuk dilihat dan dialami.

Lebih lanjut Friedbergh (2000) menjelaskan, gaya dan gambar yang berbeda yang diubah pada setiap format layar untuk menonton filem, mengakibatkan filem ini kehilangan “*medium-based specificity*”. Cara filem didistribusikan pada DVD, VHS, disk komputer, yang lalu disajikan kepada penonton diatur dalam format yang berbeda. Ketika VCR dibuat, menurut Friedbergh adalah sebuah sukses besar. VCR adalah perangkat pertama yang akan memungkinkan orang untuk merekam acara favorit dan filem dimana ketika tidak ada di pemirsa televisi yang menonton tayangan langsung. VCR memperbolehkan penonton untuk “memajukan” atau “memundurkan” melalui rekaman yang telah VCR catat. Sehingga jika ada adegan tertentu dalam filem yang ingin diulang, penonton dapat menonton berulang. Menurutnya, VCR membiarkan penonton mengambil kendali dan mengambil tindakan yang memungkinkan untuk menonton seluruh filem atau bagian mana yang ingin penonton lewatkan.

VCR to allow people to organize a time which can be somewhere else and be able to capture it, the VCR creates a “reserved day which can replace the ordinary day, the lived day”. The VCR is a viewers internal clock to allow the viewer to go back in time from a “chosen moment from the past” and view it as the audience or individual once did. (Paul Virilio, 1993)

Irama Nusantara dapat digunakan untuk “memegang” dan mendengarkan rekaman musik digital. Layanan media online yang lain selebihnya dapat melayani hingga aktivitas menjual dan membeli rekaman musik. Media online didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (Creeber dan Martin, 2009). Definisi lain media online adalah media yang didalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu (Lievrouw, 2011). Media online merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (Mondry, 2008).

Penting untuk dipahami bagaimana digitalisasi mungkin telah mengubah pemahaman tentang materialitas sebuah media rekaman musik dan semua hal-hal lain yang substansial yang berkaitan yang mengacu pada artefak yang diarsipkan. Media rekaman piringan hitam sebagai sebuah produk dapat berperan dalam menciptakan nilai intrinsik.

Membentuk budaya melalui konsumen yang diinginkan. Bahwa pemikiran Marxis (dalam Olssen, 1999) mengatakan nilai pakai dan asosiasi psikologis dapat ditingkatkan melalui sebuah produk fisik. Perbandingan yang cukup mencolok jika obsesi budaya hari ini adalah mendengarkan rekaman musik dengan media *smartphone*.

Rekaman adalah seni yang berusaha memberi asupan kepada jiwa dan emosi melalui musik (Milliar, 2016). Dengan ini dikatakan, penting untuk dicatat bahwa manusia kini menjadi begitu mudah mendengarkan rekaman musik digital oleh siapa saja yang memiliki komputer. Media online Irama Nusantara telah mengambil alih media fisik untuk menyimpan rekaman musik. Media online Irama Nusantara juga memanfaatkan internet guna membagikan informasi alternatif kepada lainnya yang mereka anggap bermanfaat dengan cara mengarsipkan rekaman musik populer Indonesia.

Menurut Ernst (2012), konsep arsip merupakan *repository* (kumpulan) fisik sebuah sistem protokol teknologi internet. Pemikiran Ernst berakar pada gagasan Michel Foucault (dalam Ernst, 2012), bahwa gagasan arsip adalah untuk “mengarsipkan” objek digital. Ernst (2012) menulis bahwa fungsi tradisional arsip adalah untuk mendokumentasikan acara yang berlangsung pada satu waktu dan di satu tempat. Ia menekankan arsip digital bergeser mengacu pada regenerasi yang dihasilkan oleh pengguna online untuk kebutuhan mereka sendiri. Arsip tradisional tidak cukup banyak mendokumentasikan peristiwa karena arsip tradisional hanya melestarikan hubungan antara catatan arsip dan pencipta arsip. Berbeda dengan arsip digital yang digunakan untuk mentransfer informasi untuk pelestarian jangka panjang (Ernst, 2012).

Mode eksperimen dalam bagaimana arkeolog media melihat praktik antara seni, teknologi dan ilmu pengetahuan menolak definisi-definisi sempit. Arkeolog media menelusuri dalam wacana 'media baru', dan mencari yang yang lebih mendasar dengan cara yang lebih mendalam untuk mengembangkan ide eksperimen kasus yang sederhana yang dapat mengartikulasikan masa lalu di masa sekarang. Bukan mencari yang lama di yang baru, tapi mendapati sesuatu yang baru pada yang tua (Zielinski, 2006).

Dulunya ide mendengarkan rekaman musik membutuhkan seperangkat teknologi yang memerlukan ruang yang cukup di sebuah tempat. Piringan hitam bisa didengarkan dengan dilengkapi alat pemutarnya yang tidak kecil. Keadaan tersebut memberikan dampak pada kebiasaan mendengarkan rekaman musik menjadi hanya pada momen-momen tertentu pada saat itu. Kini kebiasaan meluangkan menghususkan waktu untuk duduk mendengarkan

rekaman musik menjadi jarang ditemui. Format digital yang sederhana dapat didengarkan dalam genggam tangan atau di dalam saku.

Di Indonesia kehidupan media hiburan di saat sistem demokrasi dipimpin dibawah pimpinan Presiden Soekarno, Indonesia tumbuh di dalam budaya sistem informasi otoriter. Sebaran informasi harus memiliki tujuan yang sejalan dengan cita-cita bangsa untuk menyelesaikan revolusi nasional. Setiap harinya surat kabar memuat pidato-pidato para pejabat. Jika sebuah informasi politik dianggap tidak menguntungkan pemerintah, informasi tersebut dapat saja dikategorikan sebagai anti-revolusi, mengancam keselamatan negara, atau subversif. Di samping diberlakukannya lembaga SIT (Surat Izin Tjetak), pemberedelan dan pembrangusan berjalan terhadap penyebaran informasi yang tidak sejalan dengan politik pemerintah.

Hiburan musik barat yang masuk Indonesia kala itu juga dilabelkan dengan istilah Ngak-Ngik-Ngok. Lagu *'Oh, Kasihku'* ciptaan Koes Bersaudara dan lagu *'Boneka dari India'* yang dinyanyikan Elya Agus dilarang. Soekarno menegaskan kebenciannya kepada grup musik Koes Bersaudara dalam sebuah pidato pada 17 Agustus 1965 di depan Corps Gerakan Mahasiswa Indonesia, "Jangan seperti kawan-kawanmu, Koes Bersaudara. Masih banyak lagu-lagu Indonesia kenapa mesti Elvis-elvisan?". Sampai-sampai Koes Bersaudara dipenjarakan³. Di dalam buku *'Media, Culture and Politics in Indonesia'*, David Hill dan Khrisna Sen (2006) menceritakan, musik barat diistilahkan dengan Ngak-Ngik-Ngok. Pemerintah Orde Lama saat kekuasaan Presiden Soekarno melarang beragam jenis musik barat, terutama segala sesuatu yang berhubungan dengan Elvis Presley dan The Beatles.

Pendekatan arkeologi yang digunakan Foucault (1966) tidak memusatkan perhatian pada konteks *epistemology* (ilmu pengetahuan), melainkan meneliti keberadaan pengetahuan dalam ruang keberadaannya yang hidup sebelum "materialisasi" dan "formalisasi". Dan juga tidak memberikan kotak-kotak perbedaan seperti ketika akan memahami biologi dengan bahasa. Foucault melalui arkeologi berusaha melacak sebuah pola yang dalam pengetahuan akan mengakibatkan timbul dan eksis pengetahuan baru. Dalam *'The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences'*, Foucault (1966) mengatakan bahwa setiap zaman akan memiliki karakter yang berbeda-beda dengan zaman lainnya, yang mana setiap zaman menunjukkan sebuah proses perubahan *episteme* yang mendasari karakter pengetahuan pada

³ Jurnalis Dandhy Dwi Laksono yang menulis buku biografi Koes Plus dalam artikelnya di jakartabeat.net menyebutkan, saat pidato itu diucapkan Soekarno, keempat anak Koeswojo sudah hampir dua bulan mendekam di sel nomor 15 penjara Glodok, Jakarta. Mereka ditempatkan bersama tiga tahanan lain di ruangan seukuran 2 x 2 meter.

masing-masing masa tersebut. Disinilah apa yang disebut sebagai diskursif atau wacana itu bermain. Perubahan yang terjadi di masyarakat terhadap ranah pengetahuan itu diawali oleh pembentukan dan penyebaran wacana di tengah-tengah masyarakat.

Menurut Parikka (dalam Kroker, 2010), arkeologi media tidak hanya sekedar memberi perhatian teoretis pada relasi kuat antara media lama dan media baru melalui arsip-arsip konkret maupun konseptual, tetapi kedepannya, arkeologi media akan menjadi sebuah metode dalam membuat seni dan desain media. Parikka menambahkan, melihat arkeologi media juga sebagai analisis yang telah dipertajam secara teoretis untuk melihat lapisan-lapisan sejarah media. Secara khusus adalah sebuah cara pendalaman konseptual dan praktik, dalam menggambarkan keistimewaan media secara estetis, kultural, dan politis.

Parikka (dalam Kroker, 2010) membeberkan arkeologi media berada di antara teori-teori media materialis dan kekukuhan dunia akan pentingnya nilai yang dianggap “usang” yang terlupakan dari sejarah baru kebudayaan yang muncul sejak 1980-an. Dari era ini, arkeologi media menciptakan lingkup disiplinernya sendiri dalam studi media dan dalam bidang media baru tahun 1990-an. Arkeologi media menawarkan perspektif historis yang terjadi pada budaya digital dan internet.

PEMBAHASAN

Sebagai pengingat, kemampuan untuk mengenali makna genre rekaman musik adalah persoalan lain yang tidak menjadi fokus pada pembahasan penelitian ini. Kembali ditekankan, penelitian ini tidak banyak membahas pada ideologi genre rekaman musik. Tetapi pada analisis transformasi media rekaman musik di Indonesia.

There have been many non-institutional archives that have evolved to cater to the niche audiences of a given local social context or scene. Archival researchers have suggested this may have resulted from fringe cultural groups being overlooked by mainstream collections, as well as a perception of such material as being too controversial (Flinn, 2011)

Irama Nusantara menggunakan berbagai langkah teknis pengarsipan untuk meniru sejauh mungkin sifat dari produk media rekaman musik piringan hitam. Berberapa alat yang dipakai oleh Irama Nusantara adalah turntable Technics SL-1200 MK2, cartridge beserta jarum Ortofon Concorde Pro S, amplifier Technics SU-2500, soundcard Focusrite Scarlett 2i2, dan scanner Canon CanoScan LiDE 700F. Pertama, Irama Nusantara melewati *transfer* komputer untuk mengidentifikasi file musik dan gambar yang akan diunggah. Setelah file teridentifikasi, Irama Nusantara mengunggah file ke website iramanusantara.org, dan

rekaman musik dan gambar digital setelah itu dapat "kembali didengarkan" dari sebuah file pada media online.

Salah satu kekuatan dari proses digitalisasi di Irama Nusantara berhubungan dengan konsep reproduksi yang mana proses digitalisasi memperkenalkan cara baru untuk melakukan proses penyalinan untuk dilakukan dengan instan dan di saat yang bersamaan. Selain itu, proses pendistribusian konten media juga menjadi lebih sederhana dan lebih cepat karena kode digital dapat dengan mudah bersamaan dikirimkan pada *platform* media online. Dengan adanya teknologi internet, media piringan hitam yang sudah diubah dalam format digital dapat diakses oleh siapa saja yang terhubung dalam jaringan internet tersebut. Hal inilah yang menghasilkan pemikiran bahwa media online juga mendukung terbentuknya media massa bebas. Teori media massa bebas muncul pada abad ke-17 sebagai reaksi atas kontrol penguasa terhadap pers (Syam, 2006). Beberapa prinsip dari teori ini adalah: (a) Tidak ada penyensoran terhadap publikasi; (b) Setiap orang bebas memiliki media dan tidak perlu ada izin atau lisensi. Dimana saat media piringan hitam sudah dimasukkan ke dalam sistem internet maka Irama Nusantara dapat melakukan variasi di media baru tersebut. Pada saat yang sama, akses digital juga akan membuat lebih mudah untuk menemukan dan terhubung dengan konten yang relevan.

Irama Nusantara memiliki karakter khas sebagai media online dalam kemampuannya untuk meningkatkan interaksi dan kontrol pengguna. Perlu dicatat bahwa interaksi media dapat dikategorikan menjadi dua macam. Yang pertama adalah interaksi yang memungkinkan pengguna untuk mengambil kendali atas sebuah teks budaya (McLuhan, 1994). Di Irama Nusantara jenis interaksi yang terjadi adalah saat pengguna mendengarkan rekaman musik dengan mudah memilih untuk menghentikan, memulai dan bahkan mengulang kembali rekaman musik yang mereka inginkan.



Gambar 1. Tombol Player Irama Nusantara
sumber: iramanusantara.org

Jenis interaksi yang kedua berhubungan dengan kapasitas media dalam menyediakan format ekologi interaksi yang baru (McLuhan, 1994). Dalam pengertian kedua ini interaksi dapat diartikan sebagai kesempatan pengguna untuk menyatu dan menjadi bagian langsung

dari media yang dikonsumsi. Hal ini memungkinkan dengan teknologi yang bertujuan untuk mereplikasi lingkungan nyata dalam lingkup media (McLuhan, 1994).

Hadirnya Irama Nusantara juga diikuti konsekuensi yang tidak sempit dalam mendistribusikan, mengonsumsi dan melestarikan media rekaman musik populer Indonesia. Kehadiran Irama Nusantara ini juga menawarkan perubahan-perubahan cara berpikir dalam membahas bagaimana mendekati material sebuah rekaman musik. Bahwa keterbatasan dalam tidak lagi harus dengan membeli media fisik. Peneliti berpikir bahwa praktik seputar pelestarian media rekaman tidak hanya mencerminkan beberapa kondisi material saja, tetapi juga terdapat esensi immaterial yang juga hadir. Bahkan, digitalisasi media menawarkan kesempatan untuk melihat bagaimana aspek-aspek materi tidak hanya satu-satunya yang menentukan pemahaman kita tentang sebuah media rekaman musik.

Sebagai penerus budaya, Irama Nusantara merupakan media online yang hadir untuk mencoba merepresentasikan peristiwa sebuah sejarah musik populer Indonesia. Tanpa sengaja mereka mendokumentasikan apa yang terjadi pada zamannya. Dengan cara lain, Irama Nusantara juga dapat mewakili narasi yang absen pada media rekaman piringan hitam. Apa yang selama ini tidak tercatat dari sekedar mendengarkan rekaman musik. Irama Nusantara terikat dalam bentuk yang menghasilkan sebuah ruang di mana kita dapat berinteraksi dengan beberapa kasus sejarah. Memang, melihat melalui media online Irama Nusantara ini hanya merupakan segelintir potongan-potongan sejarah rekaman musik populer Indonesia. Apa yang terjadi ketika masing-masing dekade membuat narasi yang mana konsentrasi media rekaman menyeret menunjukkan kita untuk tidak tunggal mengartikan Irama Nusantara sebagai sekedar penyedia layanan media rekaman musik digital saja.

KESIMPULAN

Penelitian ini tentunya berusaha untuk melihat arsip dalam pandangan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Tidak sedikit orang yang mengatakan kalau budaya persipan di negeri ini masih jauh dari istilah rapi. Dari penelitian ini peneliti sadar betapa pentingnya arsip di era digital sekarang ini. Inisiatif mengarsipkan rekaman musik populer Indonesia oleh Irama Nusantara mencoba mencapai ke arah pandangan tersebut. Arsip merupakan perekat dan simpul pemersatu bangsa. Sebagaimana yang diutarakan dalam visi ANRI (Arsip Nasional Republik Indonesia) yaitu, “Menjadikan Arsip sebagai Simpul Pemersatu Bangsa”.

Sesuai perspektif McLuhan dalam bab pembahasan, penelitian ini mencoba untuk melihat secara singkat karakteristik Irama Nusantara yang membuat mereka berbeda dari

media lama. Irama Nusantara adalah media digital karena data audio diwakili oleh serangkaian nilai-nilai numerik. Berbeda dengan media lama, Irama Nusantara memiliki sifat interaktif karena pengguna aktif dalam memilih teks media dari *player* yang dipakai. Media online ini juga menghadirkan pengalaman baru mendengarkan rekaman musik yang tidak lagi sama dengan memegang media rekaman fisik seperti piringan hitam dan kaset. Menurut peneliti, alasan utama hal ini terjadi adalah bermuaranya pada perasaan yang berbeda yang tidak bisa didapatkan dari bentuk “memegang” rekaman musik pada media online.

Menurut perspektif pemikiran Foucault dalam bab pembahasan, dengan keberadaan Irama Nusantara yang didukung oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF) sejak Juni 2016, media online ini mendapatkan “pengakuan” resmi untuk kembali mendistribusikan rekaman musik populer Indonesia dekade 60-an hingga 80-an. Setelah dengan bantuan Hivos di tahun 2014 dengan mengarsipkan 800 rekaman dalam kurun waktu 8 bulan, keberadaan BEKRAF dapat menjadi kekuatan baru dalam kontrol pengetahuan untuk mengenalkan asal-usul musik populer Indonesia.

Sesuai dengan perspektif Jussi Parikka dalam bab pembahasan, Irama Nusantara membawa keempat pemikiran kunci yang selalu harus dibawa dalam setiap pendekatan arkeologi media; 1) *the old in the new*, bahwa media piringan hitam dapat berpindah media ke dalam media baru. 2) *the new in the old*, pengalaman memindahkan jarum pada media online digantikan oleh interaktivitas pada *player* yang ada di website. Ini berarti pengguna dapat ‘memaju-mundurkan’ rekaman musik dengan cara pengalaman yang berbeda. 3) *recurring topoi*, Irama Nusantara melakukan kegiatan pengarsipan media piringan hitam berkelanjutan dibawah wacana digitalisasi 4) *ruptures* dan *discontinuities*, momentum pembajakan media rekaman musik digunakan sebagai penanda mulainya periodisasi sejarah media rekaman musik populer Indonesia.

Transformasi media rekaman musik populer Indonesia pada media online Irama Nusantara juga menyoroti mengenai pemakaian Hak Cipta yang sewenang-wenang. Pembajak rekaman musik sampai saat ini masih bebas bergerak dibawah undang-undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002. Irama Nusantara menantang pemikiran tradisional tersebut dengan tetap tidak mengubah identitas menjadi pembajak rekaman musik. Irama Nusantara menciptakan kemungkinan-kemungkinan baru untuk ekspresi. Dengan kata lain, media online Irama Nusantara melakukan praktik alternatif yang didasarkan pada pentingnya mempertahankan hubungan hak cipta dengan musisi, dengan mengabaikan bahasa-bahasa politik yang umumnya menjadi penghambat dalam berkreatifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Casella, Daniela. (2012). *En Abîme: Listening, Reading, Writing*. Washington: John Hunt Publishing
- Ernst, Wolfgang. (2012). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Foucault, Michel. (1961). *Madness and Civilization* (Translated from the French by Richard Howard). New York: Vintage Books by Random House, Inc.
- Foucault, Michel. (1966). *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. New York: Vintage Books by Random House, Inc.
- Foucault, Michel. (1969). *The Archaeology of Knowledge*. New York: Pantheon Books
- Foucault, Michel. (1981). *The Order of Discourse*. US: Routledge & Kegan Paul
- Friedberg, Anne. (2000). *Reinventing Film Studies*. London, New York: Oxford University Press
- Friedberg, Anne. (2000). *Virilio's Screen: The Work of Metaphor in the Age of Technological Convergence*. London: SAGE Publications
- Ida, Rachmah. (2011). *Metode Penelitian: Kajian Media dan Budaya*. Surabaya: Airlangga University Press
- McLuhan, Marshall. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Canada: University of Toronto Press
- McLuhan, Marshall. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*
- McLuhan, Marshall. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. London, New York: MIT Press
- Parikka, Jussi. (2012). *What is Media Archaeology?*. Cambridge: Polity Press
- Sen, Krishna & Hill, David T. (2000). *Media, Culture and Politics in Indonesia*. Melbourne: Oxford University Press