

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik merupakan sebuah bentuk karya seni dalam bentuk audio yang dinikmati dengan cara mendengarkan. Musik sudah menjadi sebuah bagian besar untuk sebagian manusia yang ada di muka bumi. Selama manusia berada di muka bumi ribuan tahun lalu, musik sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Banyak aktivitas manusia yang berhubungan dengan musik seperti ritual, ibadah, pesta dan masih banyak lagi. Seiring berjalannya zaman, cara untuk menikmati musik tentu berbeda-beda (Burney, 1789). Sebelum adanya teknologi seperti komputer, musik hanya bisa dinikmati melalui permainan musisi langsung seperti konser atau sebuah acara perayaan. Tidak adanya media perekaman membuat musik lebih sulit untuk diakses dibanding dengan zaman sekarang .

Seiring dengan berjalannya waktu, manusia mulai membuat berbagai macam teknologi yang akan memudahkan masa depan dalam mengakses berbagai macam informasi termasuk musik. Teknologi perekaman audio menjadi sebuah terobosan baru dalam mendistribusikan musik untuk bisa dinikmati di berbagai kalangan. Musik yang dahulu hanya bisa dinikmati dengan menonton langsung permainan dari para musisi akhirnya sudah bisa dinikmati dengan menggunakan media seperti piringan hitam, *compact disc*, kaset, dan masih banyak lagi. Teknologi yang semakin maju memungkinkan para konsumen untuk menikmati berbagai macam media seperti musik

tanpa memerlukan media fisik seperti CD atau piringan hitam. Semua media mulai dialihkan menjadi serba digital. Teknologi yang semakin canggih tidak sepenuhnya membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah sebaliknya, akan ada tantangan baru bagi para insinyur baru untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Tantangan baru yang dimaksud meliputi banyak hal, termasuk dengan terbukanya banyak kemungkinan yang tak terbatas dalam dunia audio (Chanan, 1995).

Perkembangan ini terlihat dari awal mula adanya teknologi perekaman menggunakan *phonograph*. Hasil rekaman tersebut hanya bisa didengarkan secara monofonik yang memiliki arti audio diputar hanya melalui satu kanal. Pada tahun 1931, industri perekaman mulai mengembangkan teknologi stereofonik yang memutar audio menggunakan dua kanal (Jean-Marc, n.d.). Meski sudah berpuluh-puluh tahun digunakan, teknologi stereo masih menjadi teknologi yang paling umum dipakai terutama dalam bidang musik. Di balik jayanya teknologi stereo, banyak teknisi bunyi sudah mulai mengembangkan berbagai macam teknologi audio seperti *surround system*, *binaural* dan masih banyak lagi. Setiap teknologi baru tersebut membawa persepsi baru terhadap bagaimana audiensi dapat mendengar setiap bunyi yang ada namun perlu ditandai bahwa dibutuhkan peralatan yang lebih untuk bisa menikmati teknologi tersebut. Sejauh ini cara paling mudah untuk dapat mengakses teknologi audio yang lebih tinggi adalah dengan menikmati audio di dalam bioskop yang dilengkapi dengan teknologi tersebut. Saat ini stereo masih menjadi pilihan yang diminati dalam menikmati musik dikarenakan mudahnya dalam mengakses konten dengan

audio berformat stereo (Ogden et al., 2011). Selain itu sebagian besar media baik secara fisik maupun digital hanya menawarkan musik dalam format stereo.

Pada 17 Mei 2021, Apple mengumumkan dua buah fitur yang akan tersedia pada Apple Music. Dua fitur tersebut adalah *Lossless Audio* dan *Spatial Audio*. *Spatial Audio* menjadi sebuah fitur yang baru pada publik karena sebelumnya belum ada platform digital yang menyediakan *Spatial Audio*. Apple akhirnya memberikan akses teknologi tersebut kepada para penikmat musik. Meskipun teknologi baru ini sudah dapat diakses publik, Dikarenakan fitur yang masih sangat baru pada Apple Music, fitur *spatial audio* pada saat ini hanya dapat dinikmati di produk Apple seperti iPhone, iMac, Macbook dan iPad. Melalui peluncuran dari fitur *spatial audio*, muncullah sebuah teknologi baru dalam mendengarkan musik, berbeda dengan stereo.

Apple Music mengklaim pada video perkenalan mengenai *spatial audio* bahwa fitur tersebut dapat membuat sebuah pergerakan baru dalam dunia musik untuk konsumen. Jika betul akan terjadi pergerakan teknologi maka tentunya dibutuhkan beberapa alasan yang dapat menopang pernyataan tersebut. Timbul beberapa pertanyaan mengenai apakah faktor yang dapat membuat pendengar musik berpindah dari stereo menuju *spatial audio*.

Karena fitur ini masih sangat baru, fitur ini tentunya masih belum digunakan oleh semua pengguna Apple Music. Hal ini menjadi sebuah pertanyaan, apakah benar *spatial audio* akan membuat pendengar musik berpindah dari stereo menuju *spatial audio*? Jika iya, dibutuhkan

peningkatan wawasan mengenai *Spatial Audio* terutama dari Indonesia sendiri dan nantinya pun apakah para insinyur bunyi harus mulai mengerti dengan konsep *Spatial Audio*.

Lagu yang dipilih merupakan lagu populer yang terbukti banyak meraih popularitas dan masuk ke dalam *playlist* Top 100 di Indonesia per 14 Januari 2022. Lagu-lagu inipun juga tersedia dalam bentuk *spatial audio*. Lagu yang dipilih adalah Menjadi Dia – Tiara Andini, Rintik Hujan – HiVi!, Ify Alyssa, Gerald Situmorang, Sri Hanuraga, dan Tuter Batin – Yura Yunita.

Karya tulis ini akan membahas teknologi *spatial audio* dan apa yang membuat teknologi ini berbeda dengan teknologi stereo yang sudah sangat umum dinikmati. Pertanyaan utama dari karya tulis ini adalah apakah *spatial audio* dapat diterima dan memiliki peluang untuk menjadi standar dan menggantikan stereo sebagai format musik yang umum dinikmati oleh orang Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana preferensi subjektif responden terhadap fitur *spatial audio*?
2. Apa yang membuat responden menyukai *spatial audio*?
3. Apakah *Spatial Audio* berpotensi dalam menjadi standar baru?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mengambil kesimpulan preferensi subjektif pengguna Apple Music serta menganalisis apakah fitur *spatial audio* disukai oleh orang Indonesia dan melihat peluang apakah *spatial audio* akan menjadi sebuah bentuk musik yang umum atau standar dalam dunia musik.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah

1. Lagu pop Indonesia dalam format *Spatial Audio* di Apple Music.
2. Pengguna Apple Music dari Indonesia.
3. Hasil berupa preferensi subjektif dari masing-masing responden ditambah dengan hasil wawancara dari para narasumber untuk melengkapi.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan teknologi audio pada berbagai platform musik *streaming* khususnya untuk memenuhi pasar konsumen dalam mengonsumsi musik. Selain itu, peneliti berharap untuk menyajikan kajian tekstual mengenai teknologi *spatial audio* pada Apple Music.
2. Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang menjelaskan apa kebutuhan konsumen saat menikmati musik. Jika fitur *spatial audio* berkesempatan untuk dinikmati luas, diharapkan hasil dari penelitian akan membantu dalam meningkatkan

kesadaran kepada para musisi ataupun insinyur bunyi mengenai *spatial audio*.

