

MUSIK PEMBERDAYAAN

(Menelisik Jejak Gerakan Pemberdayaan Endank Soekamti)



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya**

Universitas Islam Indonesia

Oleh :

HARYO BUDI PRABOWO

15321048

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

Halaman Persetujuan

SKRIPSI

MUSIK DAN PEMBERDAYAAN

(Menelisik Jejak Gerakan Pemberdayaan Endank Soekamti)



Disusun oleh
Haryo Budi Prabowo
15321048

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan
Dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Tanggal : 19 Februari 2020

Dosen Pembimbing Skripsi,



Ali Minanto, S.Sos., M.A.
NIDN 510038001

Halaman Pengesahan
SKRIPSI
MUSIK DAN PEMBERDAYAAN
(Menelisik Jejak Gerakan Pemberdayaan Endank Soekamti)

Disusun oleh
Haryo Budi Prabowo
15321048

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Tanggal: 19 Februari 2020

Dewan Penguji:

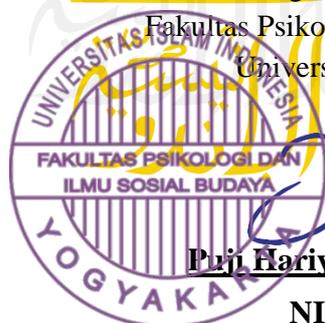
1. Ketua : Ali Minanto, S.Sos., M.A.
NIDN 510038001

(.....)

2. Anggota : Herman Felani, S.S., M.A.
NIDN 0521128202

(.....)

Mengetahui
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



Pri Harivanti, S.Sos., M.I.Kom

NIDN 529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Haryo Budi Prabowo

Nomor Mahasiswa : 15321048

Judul Skripsi : **Musik Pemberdayaan (Menelisik Jejak Gerakan Pemberdayaan Endank Sockamti)**

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
 2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
 3. Apabila dikemudian hari, setelah saya lulus dari program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang diterapkan Universitas Islam Indonesia.
- Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya

Yogyakarta,

Yang menyatakan

عبد الله بن عبد العزيز
جامعة البعث
بالتعاون مع
الجامعة الإسلامية
باليمن



(Haryo Budi Prabowo)

NIM 15321048

ABSTRAK

Selain memberikan hiburan kepada masyarakat, musik juga dapat menjadi gerakan pemberdayaan masyarakat. Endank Soekamti menjadi salah satu grup musik yang telah berkiprah dalam berbagai gerakan pemberdayaan masyarakat khususnya para pekerja industri ekonomi kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Endank Soekamti dapat melakukan gerakan pemberdayaan terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di kantor Euforia Visual dan DOES University yang berlokasi di (Baciro Yogyakarta) dan (Godean Sleman). Musik dapat dimengerti sebagai hasil karya seni. Musik sebagai karya seni dapat dimengerti sebagai simbol dalam komunikasi. Musik dan komunikasi secara umum mempunyai kemampuan untuk menentang struktur sosial yang dominan, karena komunikasi dibentuk dari masyarakat. Hubungan antara musik dan masyarakat adalah hubungan timbal balik dalam hubungan tersebut keduanya saling mempengaruhi. Informan dalam penelitian ini adalah personel Endank Soekamti. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Endank Soekamti mampu melakukan gerakan pemberdayaan terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif yang difokuskan pada pengembangan sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan. Pengembangan sosial dilakukan dengan melakukan edukasi kepada masyarakat dengan mendirikan DOES University serta berbagai kegiatan lain seperti upaya mempublikasikan berbagai aktivitas Endank Soekamti dalam menghasilkan karyanya melalui kanal berbasis online. Saat ini Endank Soekamti tidak hanya bermusik, tetapi juga melakukan pengembangan ekonomi bagi masyarakat sekitar. Hal ini diantaranya dirasakan oleh vendor yang bekerjasama dengan Endank Soekamti dalam memproduksi album fisik. Kegiatan pengembangan ekonomi lainnya yang digagas oleh Endank Soekamti adalah membuat box set sendiri dengan bekerjasama dengan berbagai vendor, seperti tukang cetak, designer, tukang ukir, tukang kayu, dan lain-lain. Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pengembangan budaya di Indonesia melalui kegiatan bermusik. Hal ini diantaranya dilakukan Endank Soekamti dengan mendokumentasikan kegiatan bermusik mereka lewat kanal Youtube agar dapat dibagikan bagi masyarakat yang ingin tahu dan belajar. Endank Soekamti juga membantu melindungi hak cipta bagi para pencipta lagu-lagu daerah dengan mendirikan Euforia Music Publisher. Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan di Indonesia melalui berbagai kegiatan, misalnya menyumbangkan Sea Water Reverse Osmosis agar masyarakat di Alor dapat menikmati air bersih.

Kata Kunci: gerakan pemberdayaan, pekerja industri ekonomi kreatif.

ABSTRACT

In addition to providing entertainment to the community, music can also be a community empowerment movement. Endank Soekamti became one of the music groups that have taken part in various community empowerment movements, especially the creative economy industry workers. This study aims to find out how Endank Soekamti can carry out an empowerment movement for creative economy industry workers.

This study used descriptive qualitative method. This research was conducted at the Visual Euphoria and DOES University offices located in (Baciro Yogyakarta) and (Godean Sleman). The informants in this study were Endank Soekamti's personnel. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. Data analysis uses descriptive qualitative analysis.

The results showed that Endank Soekamti was able to carry out an empowerment movement for the creative economy industry workers who were focused on social, economic, cultural and environmental development. Social development is carried out by educating the public by establishing DOES University and various other activities such as efforts to publicize Endank Soekamti's activities in producing his work through online-based channels. Now Endank Soekamti is not only doing music, but also doing economic development for the surrounding community. Some of this was felt by vendors who collaborated with Endank Soekamti in producing physical albums. Another economic development activity initiated by Endank Soekamti is making his own box set by collaborating with various vendors, such as printers, designers, carvers, carpenters, and others. Endank Soekamti also contributes to the development of culture in Indonesia through musical activities. This is done among others Endank Soekamti by documenting their musical activities through the Youtube channel so that it can be shared with people who want to know and learn. Endank Soekamti also helped protect copyright for creators of folk songs by establishing Euphoria Music Publisher. Endank Soekamti also contributes to environmental preservation in Indonesia through various activities, for example donating Sea Water Reverse Osmosis so that people in Alor can enjoy clean water.

Keywords: empowerment movement, creative economy industry workers.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri hiburan saat ini khususnya di Indonesia sedang mengalami peningkatan yang signifikan. Berbagai macam bentuk hiburan yang dapat dinikmati pada era sekarang ini. Mudahnya mengakses internet dan selalu berkembangnya teknologi menjadi salah satu faktor yang memudahkan masyarakat untuk mendapatkan dan mencari hiburan yang akan mereka nikmati.

Salah satu industri hiburan yang sangat menonjol pada saat ini adalah pada industri musik. Saat ini di industri musik tidak bisa dipungkiri bahwa karya-karya yang ada sudah tidak terbatas. Selain melalui *event-event* yang ada, para musisi saat ini dapat dengan mudah menunjukkan karya-karyanya melalui sosial media yang memang dapat mendukung untuk mempublikasikan karya mereka. Walaupun wadah dari media sosial banyak mengundang massa yang sangat mudah, namun *event-event* music sendiri tetap dinantikan juga oleh masyarakat yang memang menyukai sensasi lain untuk menikmati musik yang ada.

Berbicara mengenai industri musik memang tidak ada habisnya. Banyak hal-hal yang masyarakat luas tidak tahu bagaimana meramu sebuah

karya musik dari nol sampai dapat dipasarkan ke khalayak luas. Hal tersebut dapat menjadi suatu hal yang menarik untuk dapat diketahui oleh para pecinta musik khususnya, karena selain dapat menambah wawasan di dunia musik itu sendiri, dapat mengasah diri kita untuk dapat berpikir kreatif dan kritis dalam berbagai hal.

Salah satu musisi yang berlatar belakang kota gudeg Yogyakarta, yaitu Endank Soekamti yang konsisten menghadirkan warna-warni dalam dunia perindustrian musik di Indonesia. Endank Soekamti sendiri sudah berkarya atau lahir semenjak 1 Januari 2001 silam. Sempat mengalami beberapa kali perubahan personel, namun saat ini Endank Soekamti sudah menemukan racikan yang pas untuk personel band mereka itu sendiri, yaitu terdapat Erix, Dorry, dan Toni. 17 tahun Endank Soekamti berkarya di industri musik tidak lain karena *fanbase* mereka yang sangat besar dan berada dimana-mana yang selalu mengapresiasi apa yang mereka buat.

Sudah terhitung terdapat 8 album yang sudah dihasilkan oleh Endank Soekamti saat ini, yang dimana setiap album yang mereka buat selalu terdapat nilai-nilai historis yang melatarbelakangi album tersebut dibuat. Terdapat beberapa album yang memang merebut perhatian, khususnya para penikmat musik di Indonesia. Seperti contohnya album ke-7 Soekamti Day dan album ke-8 Salam Indonesia yang mereka lakukan proses rekaman audio di *outdoor studio* yaitu yang dilakukan di Lombok, dan Raja Ampat Papua (Harian Merapi Online, 2017).

Dalam pembuatan album tersebut, Endank Soekamti selalu membuat satu set Box Set album yang nantinya akan dijual di pasaran. Box set inilah yang nanti akan selalu melibatkan industri-industri kreatif di dalamnya. Ide tersebut mulai digagas karena Endank Soekamti ini memberdayakan industri-industri ekonomi kreatif kecil yang ada di Yogyakarta khususnya. Seperti industri kayu, packaging, percetakan, audio visual dan masih banyak lainnya yang nanti akan dikemas menjadi satu dalam box set album tersebut.

Dalam bidang pendidikan sendiri Endank Soekamti tidak mau terlewatkan juga. Ide yang dicetuskan oleh Erix Soekamti ini juga bermaksud untuk berdayakan komunitas terutama dari Kamtis Family, yaitu salah satu nama fanbase dari Endank Soekamti itu sendiri. Bermula dari sekitar tahun 2015 lah mulai muncul sekolah yang bernama Does University. Suatu lembaga pendidikan non-formal yang tidak menerapkan kurikulum baku, namun berfokus kepada pencapaian cita-cita yang menjadi tujuan peserta didik itu sendiri. Di dalam Does University ini sendiri Erix beserta rekan-rekan Endank Soekamti memanfaatkan kemampuan para Kamtis Family yang memang mempunyai minat bakat tertentu yang lalu akan diberi wadah sekolah yang memang sesuai dengan bakatnya masing-masing. Lembaga pendidikan ini juga menargetkan agar para siswa yang ada dalam empat hingga lima bulan akan siap terjun langsung ke dalam dunia kerja (Rifki Feriandi, 2016).

Dari fenomena di atas tersebut menarik untuk diteliti dikarenakan peneliti ingin meneliti bagaimana pemberdayaan yang dilakukan oleh Endank Soekamti terhadap industri kreatif dan lembaga-lembaga lain yang ada. Serta

ingin menelisik lebih jauh sisi lain pemberdayaan yang belum banyak diketahui oleh masyarakat luas.

B. Rumusan Masalah

Dengan dasar dari latar belakang yang dibuat oleh peneliti tersebut bahwa dapat ditarik suatu rumusan masalah yang nantinya akan diteliti oleh penulis, yaitu sebagai berikut:

Bagaimana musik Endank Soekamti menjadi gerakan pemberdayaan?

C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Endank Soekamti dapat melakukan gerakan pemberdayaan terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pekerja industri ekonomi kreatif agar dapat terpacu untuk terus berkarya dalam membangun ekonomi dan juga bagi para pembaca dapat menambah wawasan atau pengalaman.

1. Manfaat Akademis

Secara akademis diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dan sebagai bahan menambah Ilmu Komunikasi yang utama terdapat dalam bidang pengetahuan mengenai musik khususnya musik sebagai media komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Bagi para pelaku industri mudik bisa menjadikan media untuk menambah suatu karya dan penghasilan yang dapat mempunyai nilai lebih. Kemudian untuk masyarakat luas dapat mengetahui bagaimana musik dapat menghasilkan suatu pemberdayaan.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu yang pertama tentang masalah yang serupa yaitu “Pemberdayaan Anak Jalanan Melalui Pelatihan Musik di Sanggar Alang-Alang Surabaya.” Penelitian yang dilakukan oleh Yehuda Herlianto ini meneliti tentang bagaimana di dalam penerapan program pelatihan mengenai musik, pemberdayaan yang melewati media dalam pelatihan musik, serta bagaimana keunggulan dalam pelatihan musik yang ditujukan untuk melakukan pemberdayaan anak-anak jalanan di Sanggar Alang-Alang Surabaya. Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian tersebut analisis data yang dipergunakan oleh peneliti adalah koleksi data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan suatu kesimpulan dan verifikasi. Dalam penelitian tersebut dapat menunjukkan beberapa hasil yang pertama, adanya program pelatihan musik bagi anak-anak jalanan yang sudah berjalan secara terstruktur, sehingga warga dapat belajar menerapkan kemampuan bermusik yang sudah diajarkan sebelumnya. Kedua, adanya program pelatihan musik yang ditujukan untuk anak jalanan yang ada di sanggar tersebut yang dapat memberikan berbagai manfaat. Ketiga, adanya kelebihan pelatihan musik yang dalam upayanya

dapat memberdayakan anak-anak jalanan yang saat ini telah membuahkan hasil.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah “Pemberdayaan Anak Jalanan Melalui Pendampingan Seni Musik Di Rumah Singgah Hafara Bantul Yogyakarta.” Penelitian yang dilakukan oleh Novenda Prahastiyani menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah melakukan penelitian yang dibantu dengan pedoman observasi, pedoman dokumentasi dan pedoman wawancara. Dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan beberapa tujuan yaitu, penyelenggaraan pendampingan aktivitas seni musik bagi anak-anak jalanan di Rumah Singgah Hafara, mengetahui beberapa hal positif dan negatif dalam upaya pendampingan seni musik di Rumah Singgah Hafara, mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam upaya pelaksanaan pendampingan kegiatan seni musik di Rumah Singgah Hafara. Adapun peneliti menggunakan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi, display data dan teknik penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini dihasilkan beberapa kesimpulan informasi yaitu, pertama pelaksanaan pendampingan yang meliputi persiapan, pelaksanaan serta evaluasi. Kedua adanya dampak pelaksanaan pendampingan yang meliputi kecakapan akademik, kecakapan personal, kecakapan sosial, serta kecakapan vokasional. Ketiga adanya faktor pendukung penyelenggaraan kegiatan yang meliputi adanya semangat dari seluruh anak-anak jalanan, adanya motivasi pendampingan terhadap anak-anak jalanan,

adanya pendamping yang menguasai seni musik itu sendiri , adanya sarana dan prasarana yang memadai.

Penelitian terdahulu yang ketiga adalah “Kesenian Musik Gejog Lesung sebagai Media Pemberdayaan Budaya Masyarakat oleh Paguyuban Nyutra Budaya Kelurahan Wirogunan Kecamatan Mergangsang Yogyakarta.” Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Khuzairi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Dari jenis penelitian tersebut, peneliti menghasilkan data-data yang tertulis yang merupakan deskripsi mengenai suatu hal. Teknik triangulasi data adalah cara peneliti untuk memvalidkan data-data yang ada tersebut. Tujuan dari penelitian tersebut adalah guna mengetahui proses dan adanya dampak yang dilakukan oleh Paguyuban Nyutra Budaya Kelurahan Wirogunan Kecamatan Mergangsang Yogyakarta kepada masyarakat yang melalui kesenian musik gejog lesung. Adanya beberapa dampak yang diakibatkan dari penelitian tersebut yaitu, langkah proses ialah tahap penyadaran dan pembentukan perilaku, adanya transfer pengetahuan dan kecakapan keterampilan, dan penggalangan dana. Serta ada pula hasil pemberdayaan yang dilakukan oleh Paguyuban Nyutra Budaya Kelurahan Wirogunan Kecamatan Mergangsang Yogyakarta yaitu, meningkatkan kepedulian antar masyarakat, serta meningkatnya pengetahuan di masyarakat mengenai suatu kesenian.

Penelitian terdahulu yang keempat adalah adalah “Pemberdayaan Anak Jalanan di Rumah Musik Yayasan Kelompok Kerja Sosial Perkotaan Medan.” Penelitian yang dilakukan oleh Ferdinan Sinulingga dan Hodriani ini

menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun juga instrument penyaringan suatu data yang digunakan yaitu wawancara dan observasi serta tabulasi data yang tertuang di dalam tabulasi tunggal. Tujuan utama penelitian tersebut adalah untuk mengetahui program-program pemberdayaan anak jalanan dan mengetahui efektivitas program pemberdayaan anak jalanan yang telah dilakukan di Rumah Musik pada Yayasan Kelompok Kerja Sosial Perkotaan (KKSP). Adapun juga beberapa jenis program-program pemberdayaan yang sudah dilakukan seperti bidang pendidikan non formal, bidang seni musik dan bidang olahraga.

Penelitian terdahulu yang kelima adalah adalah “Pemberdayaan Komunitas dan Eksistensi Musik Kendang-Kempul di Penyiaran Komunitas (Studi Kasus pada Radio Komunitas Citra FM Banyuwangi).” Dalam penelitian Rendy Diawangsa tersebut menggunakan metode analisis studi kasus. Dalam penelitian tersebut juga menggunakan teknik wawancara yang mendalam terhadap narasumber sebagai subjek penelitian. Tujuan utama penelitian tersebut adalah untuk mengeksplorasi peran radio komunitas sebagai bentuk media pemberdayaan komunitas dan wadah dalam aktualisasi diri penggemar musik kendang-kempul.

Penelitian terdahulu yang keenam adalah “The myths of empowerment through information communication technologies: An exploration of the music industries and fan bases”. Penelitian Rachel McLean, Paul G. Oliver dan David W. Wainwright tersebut menggunakan pendekatan teori sosial kritis diadopsi

untuk menguji struktur dan proses yang terkait dengan komunikasi antara seniman, penggemar, media, dan juga label komersial dan independen. Penelitian ini menggunakan teori Habermas menggunakan konsep "Tindakan komunikatif/ *communicative action*" untuk menginformasikan analisis tiga sketsa atau studi kasus singkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dampak budaya digital pada musik industri melalui analisis situs web resmi dan tidak resmi, laporan media, dan diskusi dengan musisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi telah membawa peluang untuk meraih kemajuan yang lebih besar bagi musisi independen untuk berkomunikasi, membangun jaringan, mempromosikan dan mendistribusikan hasil karya mereka, yang sebelumnya tidak dapat dipublikasikan secara luas, dan untuk mengorganisir upaya melawan label komersial yang lebih berkuasa (label mayor).

Penelitian terdahulu yang ketujuh adalah "Women in Popular Music Media: Empowered or Exploited?". Penelitian Jaime Glantz tersebut menggunakan metode gabungan dari survei dan analisis isi. Penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara dialog teoritis feminis dan pengalaman hidup perempuan. Penelitian ini menggunakan lensa teori feminis, menyelidiki sikap dan keyakinan perempuan terhadap representasi perempuan dalam media musik populer. Temuan penelitian menunjukkan beragam keyakinan di kalangan wanita tentang sifat media musik populer, meskipun

kebanyakan wanita menunjukkan kepercayaan yang konsisten dengan perspektif budayawan radikal yang menekankan sifat opresif media populer. Temuan penelitian menekankan peran media populer sebagai katalis untuk konstruksi sosial dan perubahan sosial dan juga menunjukkan kebutuhan untuk persimpangan lebih lanjut antara teori feminis dan realitas sehari-hari wanita.

F. Kerangka Konsep

1. Musik Sebagai Media Komunikasi

Salah satu media komunikasi yang telah dikenal luas oleh masyarakat adalah musik. Musik dapat didefinisikan sebagai sebuah cetusan ekspresi atau pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Asal kata musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *mousike* yang diambil dari nama dewa dalam mitologi Yunani kuno yaitu *Mousa* yakni yang memimpin seni dan ilmu (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1990: 413).

Menurut Agus M. Hardjana (2003:111) musik adalah permainan waktu dengan mengadopsi bunyi sebagai materinya. Musik adalah waktu dalam bunyi. Dalam musik, waktu adalah ruang –bunyi adalah substansinya. Di Dalam ruang waktu itulah bunyi-bunyi bergerak.

Musik pada dasarnya adalah suatu bagian dari seni yang menggabungkan bunyi sebagai suatu ciptaannya. Walaupun adanya keberagaman bunyi yang sering didengarkan dan serta beraneka ragam bunyi yang dapat didengarkan dari waktu ke waktu, namun tidak dapat langsung disebut sebagai musik, karena musik sendiri mempunyai beberapa komponen seperti melodi, lirik, ritme, harmoni dan lain sebagainya. Adapun

beberapa definisi atau arti dari musik itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) adalah “Ilmu atau seni yang menyusun suara atau nada dalam suatu urutan, kombinasi, dan suatu hubungan temporel untuk akan menghasilkan suatu komposisi suara yang mempunyai suatu kesatuan dan kesinambungan”.

Jamalus (1988) mengatakan bahwa musik merupakan karya seni yang menghasilkan bunyi atau suara yang dalam bentuk lagu dan berkomposisi sebuah musik yang dapat mencetuskan suatu gagasan dan perasaan bagi yang menciptakan dengan melalui beberapa bagian-bagian musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan yang selaras.

Tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini musik sangat penting untuk kehidupan masyarakat diseluruh dunia, baik musik dari berbagai genre atau musik barat atau musik timur. Merriam (1964: 218) menyatakan ada 10 fungsi dari musik, yaitu :

- a. Fungsi pengungkapan emosional, disini musik berfungsi sebagai suatu media bagi seseorang untuk mengungkapkan perasaan atau emosinya. Dengan kata lain si pemain dapat mengungkapkan perasaan atau emosinya melalui musik.
- b. Fungsi penghayatan estetis. Musik merupakan suatu karya seni. Suatu karya dapat dikatakan karya seni apabila dia memiliki unsur keindahan atau estetika di dalamnya. Melalui musik kita dapat merasakan nilai – nilai keindahan baik melalui melodi maupun dinamikanya.

- c. Fungsi hiburan. Musik memiliki fungsi hiburan, mengacu kepada pengertian bahwa sebuah musik pasti mengandung unsur-unsur yang bersifat menghibur. Hal ini dapat dinilai dari melodi maupun liriknya.
- d. Fungsi komunikasi. Musik memiliki fungsi komunikasi yang berarti bahwa sebuah musik yang berlaku di suatu daerah kebudayaan mengandung isyarat – isyarat tersendiri yang hanya diketahui oleh masyarakat pendukung kebudayaan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari lirik maupun melodi dari musik tersebut.
- e. Fungsi perlambangan. Musik memiliki fungsi dalam melambangkan suatu hal. Hal ini dapat dilihat dari aspek – aspek musik tersebut, misalnya pada tempo. Jika tempo dari sebuah musik itu lambat, maka kebanyakan liriknya menceritakan hal – hal yang sedih. Sehingga musik tersebut melambangkan atau menggambarkan tentang kesedihan.
- f. Fungsi reaksi jasmani. Apabila sebuah musik dimainkan, musik tersebut dapat merangsang sel-sel saraf manusia sehingga menyebabkan tubuh kita bergerak mengikuti irama dari musik itu sendiri. Jika musik yang dimainkan cepat maka gerakan kita juga cepat, dan sebaliknya.
- g. Fungsi yang berkaitan dengan norma sosial. Musik berfungsi sebagai media pengajaran akan norma-norma atau peraturan-peraturan. Penyampaiannya kebanyakan melalui lirik – lirik dalam nyanyian yang berisi aturan – aturan.

- h. Fungsi pengesahan lembaga sosial. Fungsi musik disini berarti bahwa sebuah musik memiliki peranan yang sangat penting dalam suatu upacara, bukan hanya sebagai pengiring.
- i. Fungsi kesinambungan budaya. Fungsi ini hampir sama dengan fungsi yang berkaitan dengan norma sosial. Dalam hal ini musik berisi tentang ajaran-ajaran untuk meneruskan sebuah sistem dalam kebudayaan kepada generasi selanjutnya.
- j. Fungsi pengintegrasian masyarakat. Musik memiliki fungsi dalam pengintegrasian dalam masyarakat. Suatu musik yang dimainkan secara bersama – sama tanpa disadari dapat menimbulkan rasa kebersamaan di antara pemain dengan penikmat dari musik tersebut.

Media komunikasi dapat diartikan sebagai sarana apa saja yang dengan pesan tersebut bisa ditransmisikan. Berdasarkan dari proses semiosis manusia yang tidak ada batasnya. Apa saja bisa dipakai untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan (Ali Nurdin, 2007: 3).

Dengan demikian media dapat diartikan sebagai media atau alat yang dapat dipergunakan untuk memberikan pesan melalui komunikator ke masyarakat. Adapun sekiranya pakar psikologi berpendapat atau mengemukakan jika komunikasi antar manusia. Medium yang dilihat paling mendominasi pada komunikasi adalah pada panca indera yang ada pada manusia. Bagaimana mata dan juga telinga yang kita miliki. Pesan yang sudah diterima oleh panca indra yang selanjutnya akan diproses ke dalam pikiran

manusia untuk mengatur dan menentukan bagaimana sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam suatu tindakan.

Bagi James Lull (dalam Alex Sobur, 2006: 145, musik merupakan sebuah domain budaya pop dimana dapat dengan mudah menemukan banyak contohnya konkret tentang bagaimana kekuasaan budaya dijalankan. Dimensi dan potensi budaya *rock and roll* pada tahun 1950-an lebih dari sekedar sebuah era dalam sejarah musik pop. Gaya khas pakaian, tarian, bahasa, dan hubungan gender, dalam pandangan Lull, merupakan bagian dari ciri – ciri budaya yang berkaitan dengan era *rock and roll* semula.

Musik juga dapat dimengerti sebagai hasil karya seni. Musik sebagai karya seni dapat dimengerti sebagai simbol dalam komunikasi. Musik dan komunikasi secara umum mempunyai kemampuan untuk menentang struktur sosial yang dominan, karena komunikasi dibentuk dari masyarakat. Hubungan antara musik dan masyarakat adalah hubungan timbal balik dalam hubungan tersebut keduanya saling mempengaruhi.

Seperti perkembangan musik Punk di Inggris pada era 70-an dipicu oleh muaknya kaum masyarakat muda khususnya anak-anak muda terhadap sistem ekonomi liberalisme. Pada perkembangannya musik juga dapat membuat sebuah identitas kelompok atau golongan dalam suatu masyarakat, musik juga bisa sebagai identitas sebuah wilayah atau etnis tertentu misal musik campursari. Walaupun seringkali dilihat sebagai musik rendahan, tetapi masyarakat beretnis Jawa dari kalangan menengah kebawah mengenai musik apa yang paling disukai. Jawabannya adalah campursari, musik yang

berirama dangdut dengan irian full band dengan vokal grup para wanita muda, dengan balutan lirik lagu berbahasa Jawa dan tema yang akrab dengan keseharian masyarakat. Dalam komunikasi musik beragam kompleksitas visual literal, simbol dan metafora terdapat didalamnya (https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_Musik).

2. Konsep Pemberdayaan

Pemberdayaan (*empowerment*) merupakan suatu konsep yang berkesinambungan dengan kekuasaan (*power*). Adanya konsep pemberdayaan bermula pada saat berkembangnya dari suatu realita seseorang atau masyarakat yang tidak dapat mempunyai daya atau tidak berdaya atau lemah (*powerless*). Secara konseptual, pemberdayaan masyarakat adalah suatu upaya untuk lebih meningkatkan harkat dan martabat di lapisan masyarakat yang pada kondisi saat ini tidak dapat untuk melepaskan diri dari suatu jerat kemiskinan dan adanya keterbelakangan. Arti pemberdayaan, juga bisa diartikan sebagai suatu cara untuk melengkapi kebutuhan yang diinginkan oleh setiap individu, kelompok, dan masyarakat atau khalayak supaya mereka dapat mempunyai suatu kemampuan untuk melakukan beberapa pilihan dan mengatur lingkungan sekitar agar bisa memenuhi beberapa keinginannya, yang tergolong adanya aksesibilitasnya terhadap sumberdaya yang terikat dengan pekerjaannya, dan aktivitas sosialnya (Rinawati, 2009:30).

Menurut Djohani (2003), pemberdayaan adalah proses untuk seseorang atau kelompok memberikan suatu daya atau kekuasaan (*power*)

kepada pihak yang lemah (*powerless*), dan dalam mengurangi kekuasaan (*disempowered*) kepada pihak-pihak yang berkuasa (*powerful*) sehingga terjadinya suatu keseimbangan. Dalam makna pemberdayaan (*empowerment*) menekankan pada bagian pendelegasian kekuasaan, memberikan wewenang, atau juga pengalihan kekuasaan kepada suatu individu atau masyarakat yang sehingga mampu mengatur dirinya sendiri dan lingkungan sesuai dengan kemauan atau keinginan, potensi, dan kemampuan yang dimiliki.

Pemberdayaan adalah aktivitas terencana atau terprogram yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas atau kualitas dari individu, kelompok, komunitas, atau organisasi agar dapat melaksanakan sesuatu secara lebih efektif dan efisien (Liliweri, 2010: 152)

Unsur utama proses pemberdayaan adalah pengembangan kapasitas masyarakat, dimana muaranya adalah pada kemandirian masyarakat. Pada pendekatan ini, peran eksternal tidak mendominasi proses karena posisinya sekedar sebagai stimulus untuk menumbuhkan potensi masyarakat (Soetomo, 2013: 104).

Menurut Wilson (dalam Mardikanto, 2017: 122) mengutarakan bahwa suatu kegiatan pemberdayaan di setiap individu dalam suatu organisasi, merupakan sebuah siklus kegiatan. Tahapan pemberdayaan ini meliputi:

- a. Penyadaran
- b. Menunjukkan adanya masalah
- c. Membantu pemecahan masalah
- d. Menunjukkan pentingnya perubahan
- e. Melakukan pengujian dan demonstrasi

- f. Memproduksi dan publikasi informasi
- g. Melaksanakan pemberdayaan masyarakat/penguat kapasitas (Lippit, 1961, dalam Mardikanto, 2017: 123).

Menurut Carlzon dan Macauley yang dikutip oleh Wasistiono (2001: 46) mengemukakan bahwa pemberdayaan adalah hal yang membebaskan seseorang dari kendali yang kaku dan memberikan orang tersebut suatu kebebasan untuk dapat bertanggung jawab terhadap adanya ide, keputusan dan tindakannya.

Adapun secara konseptual pemberdayaan masyarakat adalah suatu upaya untuk meningkatkan harkat dan juga martabat pada lapisan sosial masyarakat yang dalam kondisi pada saat sekarang ini tidak dapat untuk melepaskan diri dari suatu perangkap kemiskinan dan keterbelakangan. Dengan asumsi lain memberdayakan adalah memampukan dan memandirikan masyarakat.

Pemberdayaan adalah suatu upaya dan proses agar berfungsi suatu *power* dalam pencapaian sebuah tujuan yaitu pengembangan diri, yang secara konseptual, pemberdayaan pun harus mencakup enam hal berikut.

- a. *Learning by doing*. Pemberdayaan adalah sebagai hal pembelajaran dan ada suatu tindakan konkrit yang terus menerus ada dampaknya dapat terlihat.
- b. *Problem solving*. Pemberdayaan harus memberikan suatu arti terjadinya pemecahan suatu masalah yang dirasakan penting dengan cara waktu yang tepat.

- c. *Self evaluation*. Pemberdayaan harus mampu mendorong seseorang atau suatu kelompok tersebut untuk melakukan evaluasi diri secara mandiri.
- d. *Self development and coordination*. Yaitu mendorong agar dapat melakukan suatu pengembangan diri dan melakukan suatu hubungan koordinasi dengan pihak lain secara lebih luas.
- e. *Self selection*. Suatu kumpulan yang bertumbuh sebagai suatu upaya pemilihan atau penilaian secara mandiri dalam menyatakan langkah ke depan.
- f. *Self decisim*. Dalam upaya memilih tindakan yang tepat lebih baik memiliki kepercayaan diri dalam memutuskan sesuatu hal secara mandiri (Alfitri, 2017: 23).

Terdapat beberapa dimensi yang ada di dalam pemberdayaan masyarakat. (Ife, 2008:410):

a. Pengembangan Sosial

Pengembangan masyarakat yang utama pada pengembangan sosial ini menekankan kepada suatu aspek-aspek pengembangan dan pemberian pelayanan kemanusiaan seperti halnya pada kesehatan, pendidikan, perumahan, serta adanya perawatan orang-orang yang memerlukan asuhan.

b. Pengembangan Ekonomi

Respon terhadap suatu krisis ekonomi yang ditujukan kepada pendekatan alternatif yang diupayakan untuk merelokasi aktivitas ekonomi dalam suatu masyarakat agar dapat mendatangkan keuntungan bagi masyarakat dan dapat memperbaiki kualitas kehidupan. Pengembangan ekonomi

dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, yang diantaranya menarik dunia industri, memulai industri lokal, maupun pariwisata.

c. Pengembangan Politik

Tujuan dari suatu pengembangan politik adalah dapat memberdayakan masyarakat supaya dapat ikut serta lebih efektif dalam arena yang lebih luas.

d. Pengembangan Budaya

Beraneka Ragam budaya dapat membantu masyarakat memberikan rasa identitas dan komunitas. Maka dari itu menjadi penyebab pembangunan budaya yang merupakan suatu komponen penting dalam pengembangan di masyarakat. Dalam suatu pengembangan budaya terdapat empat komponen penting, yaitu untuk melestarikan dan menghargai budaya lokal, serta melestarikan dan menghargai budaya asli, multikulturalisme, dan budaya partisipatori.

e. Pengembangan Lingkungan

Meningkatnya permintaan akan sumber daya alam, khususnya tanah serta air memaksa pihak-pihak yang sadar mengenai hal tersebut untuk lebih melaksanakan pembangunan dan pemberdayaan melalui berbagai usaha-usaha kegiatan pengembangan lingkungan atau disebut j *ecodevelopment*. Artinya, pembangunan yang diikuti dengan pelestarian lingkungan. Pengembangan tersebut dilakukan pada beberapa bidang, yaitu penyelamatan hutan, tanah, dan air, pengendalian pencemaran

lingkungan, pengembangan lingkungan permukiman yang lebih baik, serta pengembangan kesadaran lingkungan di kalangan masyarakat.

f. Pengembangan Personal/spiritual

Pengembangan personal merupakan pengembangan struktur interaktif dalam masyarakat yang kuat. Pengembangan personal dapat terlaksana melalui keterlibatan dalam berbagai proses pembangunan dalam suatu masyarakat yang lainnya. Seperti halnya keterlibatan dalam berbagai proses pembangunan lingkungan dalam masyarakat, atau berperan dalam kampanye menyelamatkan suatu wilayah yang menjadi peninggalan.

3. Komunikasi Pemberdayaan

Pemberdayaan harus berperan untuk mewujudkan konsep masyarakat belajar atau *Concept of Societal Learning* dan caranya adalah dengan mempertemukan *top down approach* dengan *bottom-up approach* yang pada dasarnya adalah “kontradiktif” (Friedmann dalam Burke, 2004: 238). Kedua macam pendekatan ini kontradiktif karena masyarakat dan perencana sangat sering memiliki pemahaman masalah, perumusan, tujuan dan ide-ide pemecahan praktis yang berbeda akibat menganganya jurang pengetahuan dan komunikasi antara perencana dengan masyarakat.

Proses komunikasi salah satu aspek penting, yang membedakannya dari strategi atau pendekatan pembangunan yang lainnya. Proses komunikasi *linear* yang terpendin di masa Orde Baru, menjadi tergeser dalam pemberdayaan masyarakat. Proses komunikasi *interaktif*, dan proses komunikasi *transaksional* menjadi sangat penting dalam suatu kegiatan

pemberdayaan masyarakat. Di era reformasi banyak menuntut mengenai partisipasi dalam masyarakat, maka dari itu pendekatan pemberdayaan masyarakat dilihat paling sesuai dan relevan sebagai suatu pendekatan pembangunan dengan proses-proses komunikasi yang bersangkutan. Hal ini berarti berbagai kegiatan komunikasi yang terkait dengan penyelenggaraan pembangunan melalui pendekatan pemberdayaan masyarakat tersebut menjadi penting untuk dikaji (Indardi, 2016: 108).

Jika mengacu pada pengertian pemberdayaan yang diungkapkan oleh Ginanjar Kartasasmita terdapat bahwa komunikasi pemberdayaan masyarakat merupakan suatu kajian yang lebih terfokus dari komunikasi pembangunan. Komunikasi pemberdayaan masyarakat merupakan suatu kajian komunikasi dalam kegiatan pembangunan yang menekankan kepada pentingnya pelibatan masyarakat atau partisipasi masyarakat. Oleh karena itu proses-proses komunikasi dalam pemberdayaan masyarakat lebih kepada menekankan proses yang bersifat transaksional dan interaktif dari pada linear. Dalam pemberdayaan masyarakat, terdapat berbagai kegiatan/ proyek pembangunan yang lebih menempatkan masyarakat sebagai subyek yang memiliki berbagai sisi kemanusiaannya, baik berupa keinginan, cita-cita, daya, nilai-nilai, budaya dan peradaban (Indardi, 2016: 110).

Ginanjar Kartasasmita melihat pemberdayaan masyarakat sebagai suatu strategi pembangunan yang berakar kerakyatan bertitik tolak dari pengenalan bahwa setiap manusia, setiap masyarakat, memiliki potensi yang dapat lebih dikembangkan. Artinya, tidak ada masyarakat yang sama sekali

tanpa daya, karena jika demikian maka akan punah. Pemberdayaan adalah suatu upaya untuk membangun daya tersebut, dengan adanya dorongan, motivasi, dan membangkitkan kesadaran akan adanya potensi yang dimilikinya, serta berupaya untuk dapat mengembangkannya. Upaya tersebut harus juga diikuti dengan memperkuat potensi atau daya yang dimiliki masyarakat. Pemberdayaan bukan hanya sekedar meliputi penguatan individu anggota masyarakat, namun juga pranata-pranatanya. Menanamkan nilai-nilai modern seperti: kerja keras, hemat, keterbukaan, bertanggung jawab, pembaharuan lembaga sosial, dan integrasi nya ke dalam suatu pembangunan, serta memiliki peranan masyarakat di dalamnya adalah unsur pokok dari upaya pemberdayaan. Penting juga adanya peningkatan partisipasi rakyat dalam proses suatu pengambilan keputusan menyangkut diri dan masyarakat tersebut. Proses pemberdayaan juga dapat diartikan melindungi, harus dicegah yang lemah menjadi lebih lemah karena kurang berdaya menghadapi yang kuat (Indardi, 2016: 111).

Pemberdayaan masyarakat adalah suatu konsep pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai sosial. Peningkatan yang dituju tidak hanya ekonominya, namun juga harkat, martabat, rasa percaya diri dan harga diri. Dasar suatu pemikiran pemberdayaan masyarakat adalah bahwa upaya yang telah dilakukan harus diarahkan langsung pada akar permasalahannya, yaitu meningkatkan kemampuan rakyat. Konsep ini telah mencerminkan paradigma baru dalam pembangunan, yaitu bersifat: *“people-centered, participatory, empowering, and sustainable* (Chambers, 1995

dalam Indardi, 2016: 111). Konsep pemberdayaan masyarakat tidak mempertentangkan suatu pertumbuhan dengan pemerataan, namun justru sebaliknya, mencoba memadukan antara pertumbuhan dan pemerataan. Pemberdayaan bertitik tolak dari suatu pandangan bahwa dengan pemerataan akan terciptanya landasan yang lebih luas untuk pertumbuhan dan menjamin pertumbuhan yang berkelanjutan (Indardi, 2016: 111).

Kita tahu bahwa dalam era sekarang ini kegiatan pemberdayaan masyarakat tidak hanya dilakukan oleh pemerintah, namun juga melibatkan berbagai elemen masyarakat lainnya, seperti LSM, organisasi sosial kemasyarakatan, organisasi sosial keagamaan, organisasi wanita, organisasi kepemudaan, dan sebagainya yang memiliki kepedulian yang sama terhadap perbaikan nasib petani. *Development support communication* merupakan salah satu sarana, dimana berbagai informasi dan perkembangan tentang kegiatan pemberdayaan masyarakat tani dapat disebarluaskan kepada berbagai macam pihak termasuk kepada pemerintah. Para *change agent* (pemerintah dan elemen masyarakat lainnya) saling mengirim dan menerima (bertukar) informasi yang dapat dijadikan dasar atau bahan pemikiran untuk melakukan kegiatan pemberdayaan petani selanjutnya (Indardi, 2016: 113).

Untuk persoalan-persoalan tertentu yang belum banyak diketahui oleh publik, sementara suatu kelompok penggerak (*change agent*) kegiatan pemberdayaan masyarakat tani memandang *urgent* untuk diketahui oleh umum (karena dirasa perlu penanganan segera), maka melalui *development advertising* merupakan suatu sarana yang dipandang dapat membantu.

Promosi ini dapat dilakukan melalui komunikasi massa, melalui komunikasi kelompok, atau komunikasi interpersonal (hubungan telepon, presentasi, pengajuan proposal, dsb) (Indardi, 2016: 114).

Pemberdayaan masyarakat tani dengan *agricultural extension* memiliki kaitan yang erat. Subjek yang ingin diperbaiki nasibnya adalah sama, yaitu masyarakat tani, dan objek atau bidang yang ingin dikembangkan juga sama, yaitu lingkup pertanian. Yang membedakan adalah bahwa konsep pemberdayaan masyarakat berangkat dari konsep yang lebih makro dalam rangka memperbaiki kesejahteraan di masyarakat, sementara itu penyuluhan pertanian merupakan aspek pendidikan dalam suatu pembangunan pertanian. Dalam orientasi akhir pemberdayaan masyarakat tani tidak hanya ingin meningkatkan ekonomi tapi juga menekankan aspek sosial, peningkatan harkat dan martabat manusia. Demikian juga konsep penyuluhan pertanian dengan falsafah, prinsip dan etika penyuluhannya juga ingin meningkatkan kesejahteraan dan harkat martabat petani. Pemerintah (Orde Baru) pernah menerapkan strategi pembangunan yang telah menekankan pertumbuhan baru pemerataan. Sehingga usaha-usaha dalam skala besar yang lebih dapat didorong untuk lebih maju dengan harapan akan dapat memberi manfaat (*trickle down effect*) pada usaha-usaha menengah, kecil dan mikro. Namun, ternyata kurang berhasil, yang terjadi bahwa gap kesenjangan sosial semakin lebar. Yang kaya semakin kaya dan yang miskin tetap miskin atau bahkan semakin miskin. Sementara pemberdayaan masyarakat tani mencoba untuk

memadukan pertumbuhan dan pemerataan. Dengan adanya pemerataan, akan dapat memiliki landasan yang luas terhadap pertumbuhan dan pertumbuhan yang berkelanjutan (Indardi, 2016: 114).

4. Musik Sebagai Pemberdayaan

Musik merupakan bentuk perilaku manusia yang unik dan memiliki pengaruh yang kuat (Djohan, 2009: 37). Musik jika dipandang berdasarkan manfaatnya dapat dijadikan sebagai media pemberdayaan, yaitu: sebagai media pelestarian kebudayaan, sebagai media hiburan, media pendidikan, media komunikasi, pemersatu masyarakat dan sebagai media mengumpulkan masyarakat (Prmono Kusumastoto, 2014: 37). Hal ini menunjukkan bahwa musik dapat dijadikan sebagai media pemberdayaan.

Musik sebagai pemberdayaan juga memiliki tujuan. Tujuan musik sebagai pemberdayaan merujuk kepada keadaan atau hasil yang ingin dicapai oleh sebuah perubahan sosial: yaitu masyarakat yang berdaya, memiliki kekuasaan atau kemampuan dan pengetahuan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya baik yang bersifat fisik, ekonomi, maupun sosial seperti memiliki kepercayaan diri, mampu menyampaikan aspirasi, mempunyai mata pencaharian, berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan mandiri dalam melaksanakan tugas-tugas kehidupannya (Suharto, 2005: 63).

Tujuan musik sebagai pemberdayaan masyarakat adalah memampukan dan memandirikan masyarakat terutama dari kemiskinan, keterbelakangan, kesenjangan yang dapat menghasilkan ketidakberdayaan. Kemiskinan dapat dilihat dari indikator pemenuhan kebutuhan dasar yang

belum mencukupi/layak. Kebutuhan dasar itu, mencakup pangan, pakaian, papan, kesehatan, pendidikan, dan transportasi. Sedangkan keterbelakangan, misalnya produktivitas yang rendah, sumberdaya manusia yang lemah, terbatasnya akses pada tanah padahal ketergantungan pada sektor pertanian masih sangat kuat. Kesenjangan dapat dilihat pada semakin jauhnya jarak antara si miskin dan si kaya dalam sektor ekonominya (Suharto, 2005: 63).

Kegiatan musik sebagai pemberdayaan harus dilaksanakan secara menyeluruh mencakup segala aspek kehidupan masyarakat untuk membebaskan kelompok masyarakat dari dominasi kekuasaan yang meliputi bidang ekonomi, politik, dan sosial budaya. Konsep pemberdayaan dibidang ekonomi adalah usaha menjadikan ekonomi yang kuat, besar, mandiri, dan berdaya saing tinggi dalam mekanisme pasar yang besar dimana terdapat proses penguatan golongan ekonomi lemah. Sedang pemberdayaan dibidang politik merupakan upaya penguatan rakyat kecil dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut kehidupan berbangsa dan bernegara khususnya atau kehidupan mereka sendiri. Konsep pemberdayaan masyarakat di bidang sosial budaya merupakan upaya penguatan rakyat kecil melalui peningkatan, penguatan, dan penegakan nilai-nilai, gagasan, dan norma-norma, serta mendorong terwujudnya organisasi sosial yang mampu memberi kontrol terhadap perlakuan-perlakuan politik dan ekonomi yang jauh dari moralitas. (Tjokrowinoto dalam Christie, 2005: 16).

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan musik sebagai pemberdayaan adalah memandirikan masyarakat terutama dari

kemiskinan, keterbelakangan, kesenjangan, dan ketidakberdayaan. Kemiskinan dapat dilihat dari indikator pemenuhan kebutuhan dasar yang belum mencukupi/layak. Kebutuhan dasar itu, mencakup pangan, pakaian, papan, kesehatan, pendidikan, dan transportasi. Sedangkan keterbelakangan, misalnya produktivitas yang rendah, sumberdaya manusia yang lemah, kesempatan pengambilan keputusan yang terbatas. Kemudian ketidakberdayaan adalah melemahnya kapital sosial yang ada di masyarakat yang pada akhirnya dapat mendorong pergeseran perilaku masyarakat yang semakin jauh dari semangat kemandirian, kebersamaan, dan kepedulian untuk mengatasi persoalannya secara bersama.

Musik sebagai pemberdayaan dapat dilakukan melalui berbagai cara. *Pertama*, menciptakan suasana iklim yang memungkinkan potensi masyarakat berkembang, *Kedua*, memperkuat potensi ekonomi atau daya yang dimiliki oleh masyarakat, upaya yang amat pokok adalah peningkatan taraf pendidikan, dan derajat kesehatan serta akses ke dalam sumber-sumber kemajuan ekonomi seperti modal, teknologi, lapangan pekerjaan dan pasar. *Ketiga*, pemberdayaan melalui pengembangan ekonomi rakyat berarti mencegah dan melindungi masyarakat dari kesenjangan ekonomi serta menciptakan kebersamaan dan kemitraan antara yang sudah maju dengan yang belum berkembang (Samiaji, 2011: 65).

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif yang merupakan metode yang digunakan untuk melakukan penelitian pada suatu kondisi objek yang alamiah, pendekatan kualitatif dalam penelitian dengan cara mencocokkan antara realita empiris dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara wawancara dan observasi.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penelitian yang dilakukan peneliti berlokasi di kantor Euforia Visual dan DOES University yang berlokasi di (Baciro Yogyakarta) dan (Godean Sleman).

3. Narasumber atau Informan Penelitian

Pada teknik pengambilan data yang peneliti lakukan yaitu dengan cara mengambil Narasumber dimana peneliti menentukan sendiri siapa narasumber yang akan diwawancarai serta diambil informasinya. Menurut Hamidi (2010), informan adalah orang yang dianggap mampu atau dapat oleh peneliti untuk memberikan suatu uraian, cerita yang detail selain tentang dirinya sendiri dan terutama individu atau kelompok lain, situasi dan kondisi menjadi permasalahan utama dalam penelitian.

Peneliti memiliki penglihatan kasar mengenai narasumber yang akan diwawancarai yaitu, Personil Endank Soekamti selaku pelaku kreatif yang melakukan kegiatan pemberdayaan dan para pekerja industri kreatif. Peneliti juga mempunyai alasan kuat terkait mengapa memilih narasumber

tersebut, karena peneliti melihat bahwa personel Endank Soekamti dan pekerja industri kreatif ini merupakan orang-orang atau kelompok yang terlibat dalam penelitian ini, melihat penelitian ini merujuk kepada gerakan pemberdayaan yang dihasilkan dari karya-karya dari Endank Soekamti kepada para pekerja-pekerja industri kreatif.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yang akan dilakukan peneliti adalah dengan datang langsung ketempat narasumber tersebut berada, setelah itu peneliti mendatangi narasumber atau informan langsung ke tempat dimana informan tersebut melakukan kegiatan pemberdayaan terhadap para pekerja industri kreatif.

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dikarenakan peneliti ingin mendapatkan beberapa informasi yang lebih mendalam dan luas serta lebih jelas, sebagaimana pemberdayaan industri kreatif yang ada. Narasumber yang akan di wawancara adalah pertama kali pelaku pemberdayaan dari Endank Soekamti itu sendiri, dan kedua adalah para pekerja industri kreatif yang bekerjasama dengan Endank Soekamti.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan sumber sekunder. Sumber sekunder adalah sumber yang secara tidak

langsung memberikan suatu data kepada pengumpul data, yang melewati orang lain atau melewati dokumen analisis data.

BAB II

GAMBARAN ENDANK SOEKAMTI

A. Sejarah Endank Soekamti

Awal tahun 2001 musik *pop punk* sedang tren di Indonesia. Di Yogyakarta waktu itu Erix Kristanto (bass/vocal), Ari Dwi Hamzah (drum), dan Fendy Perdana (gitar) pada bulan Januari resmi mendirikan band bernama Endank Soekamti. Nama band yang unik diambil dari 2 nama orang, yaitu mantan pacar Arie yang bernama “Endang” dan “Sukamti” yang merupakan nama guru Bahasa Indonesia Erix yang berkarakter judes dan galak. Walaupun terkesan asal-asalan dalam membuat nama band, Endank Soekamti memiliki filosofi “Ying” dan “Yang”, yang cukup mewakili karakter baik dan buruk. Latihan demi latihan mereka lakukan untuk persiapan tampil acara-acara lokal. Namun mereka tidak pernah lolos dalam seleksi yang dilakukan oleh pihak acara. Karena merasa tidak puas sebagai penonton, mereka merubah strategi dengan membuat demo lagu ke radio-radio.

Setelah melakukan pendekatan ke radio-radio yang hasilnya yakni 2 lagu mereka diputar di radio. Dengan strategi *request* lagu mereka sendiri, pelan-pelan masyarakat Yogyakarta mulai mengenal Endank Soekamti. Berawal dari situ, hampir semua *event-event* lokal di kampus-kampus

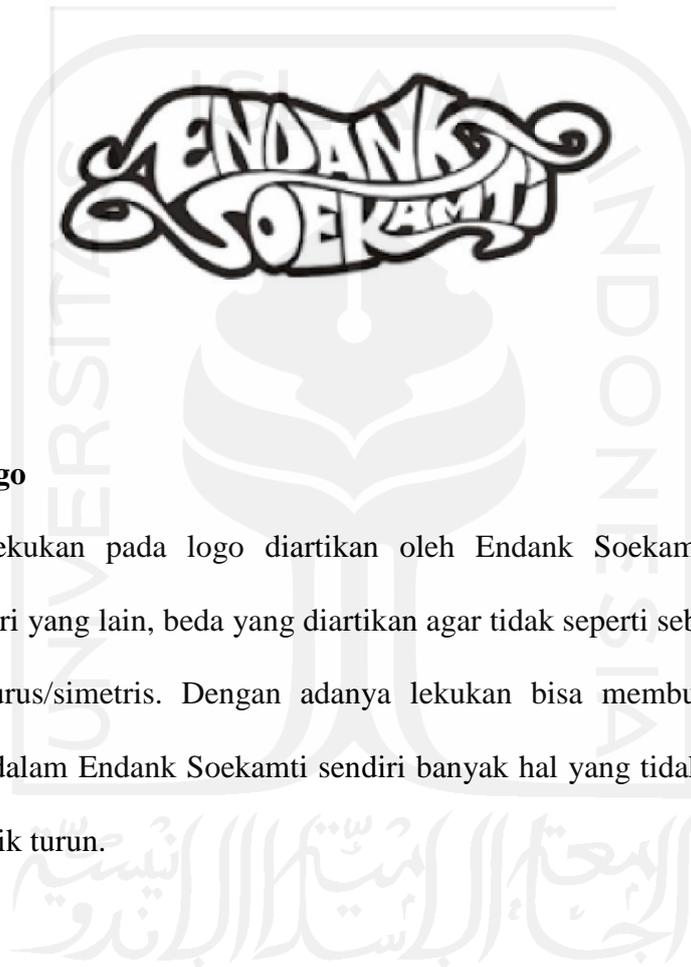
menampilkan mereka sebagai bintang tamu. Posisi gitar mulai diganti oleh Dory Widiyanto ketika Fendy memilih bergabung dengan band pop “Bre”.

Endank Soekamti menjadi terkenal di kota sendiri. Mulai saat itu tawaran manggung tidak pernah sepi. Mereka berjuang menuju industri musik nasional diakhir tahun 2002 dengan mencoba membuat demo secara *digital recording* dirumah sendiri untuk dikirim ke label-label nasional di Jakarta. Karena bosan menunggu kabar dari Jakarta, mereka melakukan diskusi dengan musisi senior jogja, Pongky ³⁰ Tony Trax terinspirasi membuat sebuah label dan merekrut Endank Soekamti sebagai artisnya.

Juni 2003 Endank Soekamti merilis album pertama “Kelas 1” di bawah naungan label Proton Record, respon pendengar nasional cukup baik. Data sampai akhir 2006 mencatat 40.000 keping telah terjual. Seiring dengan semakin terkenalnya Endank Soekamti, muncul sekumpulan pemuda yang menamakan diri sebagai Kamtis Family (fans Endank Soekamti). Dukungan Kamtis membuat mereka semakin bersemangat bertahan di industri musik Indonesia. Di Tahun 2004 Endank Soekamti mulai dilirik oleh label nasional Warner Music Indonesia dan tahun 2005 merilis album kedua “Pejantan Tambun”. Album ini mengalami penurunan terjual hanya 30.000 *copy*. Bahkan di tahun itu Endank Soekamti sempat mendapat gelar RAJA PENSI di Jakarta. Di Tahun 2007 mereka merilis album ketiga dengan judul “Ssstt..!!”. Album yang penuh kreatifitas dan *mixing* sendiri dirumah dengan alat yang sederhana.

Sound yang dihasilkan bisa dipertanggung jawabkan, bahkan banyak yang berpendapat sound album ketiga adalah yang paling matang.

B. Logo



Filosofi logo

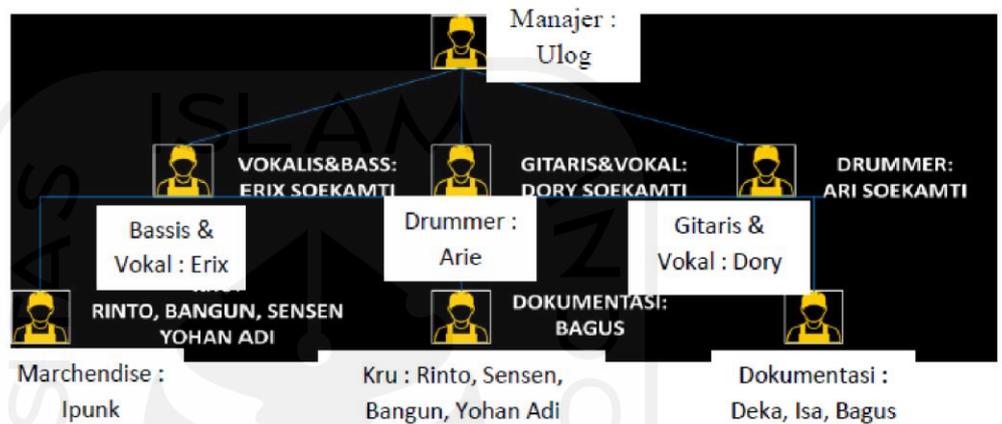
Lekukan pada logo diartikan oleh Endank Soekamti sebagai tanda berbeda dari yang lain, beda yang diartikan agar tidak seperti sebagian orang yang berpikir lurus/simetris. Dengan adanya lekukan bisa membuat pikiran *fresh*, karena di dalam Endank Soekamti sendiri banyak hal yang tidak terduga dan ada kalanya naik turun.

C. Visi dan Misi

Visi, menjadi band yang menyatakan kehidupan sehari-hari secara kritis dengan cara kami sendiri. Menuliskan lirik sesuai dengan apa yang kita alami, sedikit banyak musik dan lirik kami dipengaruhi banyak fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan kami. Terus berkarya dan pantang menyerah sebagai band *independent*.

Misi, berkarya, bermusik, dan bernyanyi. Membuktikan bahwa kami bisa bermusik dan berkarya sendiri atau kebanyakan orang menyebutnya secara *independen*.

D. Struktur Organisasi



E. Diskografi

Sejak tahun 2001 Endank Soekamti telah merilis 7 album, tahun 2003 yang berjudul *Kelas 1*, album kedua berjudul *Pejantan Tambun*, album ketiga berjudul *sssttt...!!*, album keempat berjudul *Soekamti.com*, album kelima berjudul *Angka8*, album keenam berjudul *Kolaborasoe*, dan album ketujuh berjudul *Soekamti day*.

1. Album Kelas 1 (2003, *Proton Records*)



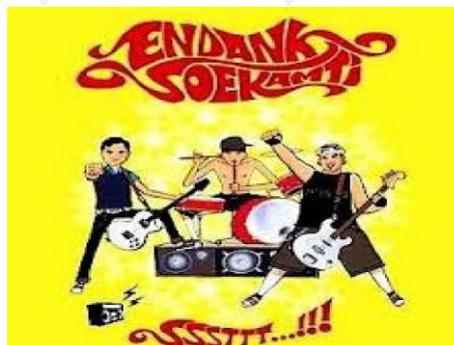
Gambar 2.1 Cover Album Kelas 1

2. Pejantan Tambun (2005, Warner Music Indonesia)



Gambar 2.2 Cover Album Pejantan Tambun

3. Ssstt...!! (2007, Warner Music Indonesia)



Gambar 2.3 Cover Album Ssstt...!!

4. Soekamti.com (2010, Nagaswara)



Gambar 2.4 Cover Album Soekamti.com

5. Angka 8 (2012, Euforia Record)



Gambar 2.5 Cover Album Angka 8

6. Kolaborasoe (2014, Euforia Record)



Gambar 2.6 Cover Album Kolaborasoe

7. Soekamti Day (2016, Euforia Record)



Gambar 2.7 Cover Album Soekamti Day

F. Unit Kegiatan Endank Soekamti

1. Does University

DOES University adalah sekolah bakat gratis yang diprakarsai Erix Soekamti dengan semangat CSR (*Community Social Responsibility*) yang memberdayakan komunitas dari Endank Soekamti, dan para penonton #DOES (Diary of Erix Soekamti) untuk turut aktif membantu berjalannya sekolah bakat ini.

a. Visual Effect Artist

Memanipulasi, memperbaiki warna, lighting, dan pemberian finishing touch pada sebuah karya animasi atau film adalah jobdesk dari seorang VFX Artist. Pekerjaan ini tak hanya bermodalkan passion saja, tetapi juga menuntut skillful yang tinggi. Misalnya pada film Harry Potter, efek kilatan, api, salju, dll dimunculkan sebagai penyempurna, pengatur mood dan emosi para penonton. Kegiatan ini dilakukan oleh Erix Soekamti beserta pengajar dan pelajar di DOES University.

b. 3D Artist

Seorang yang berkompeten dalam bidang concepting, sketching, character planning, environment, arsitektur hingga rigging yang nantinya akan dianimasikan oleh Animator. 3D artist merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari berbagai industri digital kreatif. Karena hampir di setiap film Hollywood memakai 3D modeling untuk spesial efek. Sebagai contoh, naga dalam film Games of Thrones merupakan produk 3D. Atau pada film Monster, Inc. yang semua object dalam film tersebut merupakan buatan professional 3D Artist.

c. Programmer

Programmer adalah para ahli yang mampu menyelesaikan masalah dengan menggunakan bahasa pemrograman. Jenis pekerjaan programming sangat banyak, seperti : Software Developer, Software Engineer, Computer Programmer, atau Application Developer. Di DOES University, kalian akan dibebaskan untuk memilih salah satu yang sesuai dengan yang kalian mau. Profesi ini termasuk profesi yang keren dan membanggakan karena tidak semua orang bisa menjadi seorang programmer dan posisinya yang masih jarang di Indonesia

d. Animator

Seorang yang memiliki keahlian untuk menghidupkan atau memberi nyawa pada karakter. Animator harus benar-benar paham bagaimana kepribadian, karakteristik serta latar belakang si karakter yang dimainkan. Mulai dari bagaimana cara berjalannya, gaya berbicara,

tingkahnya saat bereaksi terhadap sesuatu, dan masih banyak lagi. Bisa dibilang Animator adalah artis yang harus bisa berakting sesuai karakter yang diperankan. Profesi ini menjadi incaran nomor satu oleh calon murid DOES University, karena dinilai kekinian dan sangat diperlukan di era sekarang (<https://doesuniversity.com/>).

2. Euforia Audio Visual

Euforia Audio Visual adalah usaha jasa Pembuatan Video dan Audio yang mendukung berbagai pihak dalam menjalankan bisnisnya ataupun untuk kebutuhan lainnya yang berkaitan dengan Video dan Audio. "Your need, we film it!" Dengan SDM yang memiliki passion yang tinggi terhadap Video dan Audio serta didukung oleh lingkungan organisasi yang profesional, Kami memfokuskan pada kualitas yang dihasilkan dengan ide-ide kreatif yang menarik perhatian. Dengan memahami kebutuhan anda terlebih dahulu dan kemudian menampilkannya dalam bentuk Video dan Audio, Kami yakin bukan hanya menghasilkan karya yang bagus, tapi juga sesuai dengan kebutuhan dan tujuan anda. Kami yakin anda membutuhkan media pemasaran yang baik, anda ingin momen dalam hidup anda yang tak akan terulang didokumentasikan dengan baik, percayakan kebutuhan dan keinginan anda pada Kami Yang memiliki semangat dan passion yang tinggi untuk mengerjakannya, Euforia Audiovisual.

(https://www.facebook.com/pg/EuforiaAudiovisual/about/?ref=page_inter
[nal](https://www.facebook.com/pg/EuforiaAudiovisual/about/?ref=page_inter)).

3. Beli Album Fisik

Beli Album Fisik adalah sebuah toko yang menyediakan karya fisik eksklusif dari artis favorit penikmat musik Indonesia . Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka Beli Album Fisik mencoba berinovasi dalam berbisnis. Salah satu bentuk inovasinya adalah dengan menyediakan berbagai layanan toko kami melalui media internet, dan toko online ini adalah salah satu bentuk pelayanan kami kepada Anda. Dalam memberi layanan, kami selalu mencoba memberi persembahan terbaik kepada siapapun. Selain itu kami juga selalu menjunjung tinggi nilai-nilai etika yang baik, seperti kejujuran, ketepatan, dan profesionalitas dalam berbisnis. Mudah-mudahan dengannya toko online kami bisa memberi banyak manfaat bagi Anda. (<https://belialbumfisik.com/page/single/4/about-us>)

4. Euforia Digital

Program ini adalah sarana bagi para musisi untuk mendistribusikan karya mereka ke gerai-gerai digital dunia seperti; iTunes, Tidak, Qobuz, Google Play, Spotify, Deezer, JOOX, dan sebagainya. Euforia Digital tidak hanya mendistribusikan karya berupa audio (music, podcast), tapi juga register dan monetize video untuk YouTube, Daily Motion, My Video, dan lain-lain.

Mulai Maret 2018, Euforia Digital bekerjasama dengan Radio Soekamti lewat program bertajuk ‘GELORA & IRAMA’. Program berupa

talk show streaming dan live performance dari Radio Soekamti ini dipandu oleh Kiki Pea dan Dory Soekamti ini. 'Gelora & Irama' ditujukan untuk mengapresiasi karya teman-teman band dan musisi yang telah mendistribusikan karya mereka lewat Euforia Digital. Untuk band-band terpilih, Euforia Digital bekerjasama dengan Euforia Audio Visual akan membuat video perform musisi tersebut live dari Radio Soekamti. Dengan adanya program ini, diharapkan para musisi akan lebih bersemangat dalam berkarya dan mempromosikan karya-karya mereka.

Euforia Digital merupakan unit bisnis dari Euforia Corp. Selain Euforia Digital, Euforia Cor juga menaungi unit bisnis lainnya seperti, Euforia Record yang mengurus seputar label dan artis, Euforia Audio Visual yang membuat produksi video, iklan, dan sejenisnya. Kantor Euforia Digital beralamat di Jl Cempaka No 11, Baciro Baru, Yogyakarta (Basecamp Endank Soekamti). Hingga kini Euforia Digital membuka kesempatan untuk band dan musisi yang memiliki karya dan belum mendistribusikan karya mereka secara digital. Prosesnya cukup sederhana, hanya dengan memberikan materi master lagu dengan format wav, beserta artwork berukuran 1440x1440 square jpg. Kirim karya kalian lewat email ke renofurtherano@gmail.com atau bisa datang langsung ke kantor EuforiaDigital (<https://article.erixsoekamti.com/euforia-digital-sarana-untuk-semua-musisi/>).

5. Euforia Music Publisher

Euforia Music Publisher adalah salah satu penerbit musik independen/non label di Indonesia yang berpusat di Yogyakarta. Dengan CEO berlatar belakang musisi yaitu Dory Soekamti. Berangkat dari keinginan untuk menerbitkan musiknya sendiri, yang kemudian menimbulkan kegelisahan untuk dapat berbuat lebih banyak bagi sesama musisi pencipta lagu. Dan pada bulan April 2018, Euforia Music Publisher mulai bekerja untuk melindungi, mengelola dan memberdayakan hak cipta dari para pencipta lagu baik secara moral maupun ekonomi. melindungi, mengelola dan memberdayakan hak cipta dari sebuah karya cipta lagu, Euforia Music Publisher juga memiliki tujuan:

a. Kesadaran

Menumbuhkan kesadaran bersama tentang hak cipta dan penerapannya di Indonesia agar tercipta sistem yang lebih apresiatif bagi para musisi pencipta lagu.

b. Kerja Sama

Membangun kerjasama dengan mitra pengguna lagu baik dari industri musik maupun industri kreatif lain seperti film, periklanan, TV, game, dan lain-lain untuk menggunakan karya dari musisi pencipta lagu dalam negeri.

c. Arsip

Mengarsipkan katalog karya musisi pencipta lagu di Indonesia untuk dilindungi, dikelola dan diberdayakan hak ciptanya secara moral maupun ekonomis. (<https://www.empindonesia.com/tentang>)

6. Radio Soekamti

Setelah beberapa tahun sempat tidak mengudara, Radio Soekamti kembali mengudara. Radio ini bisa didengarkan melalui streaming via internet di radio.soekamti.com. Radio Soekamti pertama kali mengudara ketika Endank Soekamti mengeluarkan album 'Pejantan Tambun' di tahun 2007 silam. Ideku mendirikan radio sendiri ini adalah untuk menyediakan wadah bagi band-band indie yang sulit masuk radio, terutama karena banyaknya persyaratan yang ditentukan. Yang bisa dicatat adalah Radio Soekamti merupakan radio komunitas pertama yang dibangun dan dikelola oleh anak band. Bahkan, Radio ini sempat menjadi nominasi MURI sebagai band yang memiliki stasiun radio sendiri.

Bukan hanya mereka yang awam di dunia radio yang ikut siaran di Radio Komunitas ini. Rayya, yang juga seorang Music Director (MD) di sebuah radio swasta ini membawakan acara MOST (Movie and Original Soundtrack) yang tentunya akan membahas tentang film-film terbaru, baik impor maupun lokal. Bukan hanya itu, Rayya juga membahas sekaligus lagu-lagu yang mengisi track di film yang dibahasnya. Bagi Rayya, Radio Soekamti adalah strategi yang sangat spektakuler untuk menambah kekuatan sebuah band, dalam hal ini Endank Soekamti. Ia melanjutkan, karena radio ini adalah radio streaming, maka pendengarnya pun sangat luas jangkauannya, "Asalkan ada sinyal dan jaringan internet.

Pada setiap tengah malam, Siswa-siswa DOES University menemani pendengar setia lewat program acara Selentem (Soekamti Land Tengah Malam). Di acara inilah Radio Soekamti mendapat lebih banyak pendengar

setia, terutama bagi mereka yang tidak bisa tidur di kala malam.
(<https://article.erixsoekamti.com/radio-soekamti-yang-muda-yang-berirama/>).

BAB III

DIMENSI PEMBERDAYAAN MUSIK ENDANK SOEKAMTI

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil temuan data penelitian yang dilakukan dalam rentan waktu satu bulan yang berkaitan dengan judul penelitian “Musik dan Pemberdayaan (Menelisik Jejak Gerakan Pemberdayaan Endank Soekamti)”. Wawancara dilakukan kepada anggota Endank Soekamti. Wawancara dilakukan secara langsung kepada anggota grup musik tersebut, mengingat merekalah yang selama ini aktif melakukan gerakan pemberdayaan melalui musik yang menjadi ciri khas mereka. Mengingat kesibukan personil band tersebut, maka peneliti tidak dapat melakukan wawancara terhadap seluruh anggota grup musik tersebut.

Gerakan pemberdayaan melalui musik oleh Endank Soekamti dapat dijabarkan sebagai berikut:

A. Program Endank Soekamti Sebagai Upaya Memberdayakan Masyarakat Melalui Musik

Saat ini Endank Soekamti tidak hanya bermusik melalui band mereka, tetapi juga mulai melebarkan sayap dengan melakukan berbagai kegiatan yang dapat mendorong pemberdayaan bagi masyarakat sekitar. Hal ini tercermin dari berbagai kegiatan seperti mendirikan studio rekaman sendiri. Berawal dari home recording di tahun-tahun sebelumnya, pada tahun 2006 lalu Endank Soekamti membuat studio rekaman sendiri yang dinamakan Fatbartzard Records. Semua lagu, baik demo atau album, yang diproduksi setelah tahun ini, mulai dari take/recording audio, mixing bahkan mastering, kadang dikerjakan mereka sendiri sampai sekarang. ⁴³ amti juga banyak memproduksi band-band komunitas seperti SKJ 94, DubYouth, Bagaikan, MyPetSally, Super Mario Bros, End Of Julia dan Hopeless.

Selain mendirikan studio rekaman, Endank Soekamti juga mendirikan radio indie pada tahun 2008 yang mereka namai dengan Radio Rock. Endank Soekamti membangun radio komunitas indie yang memfasilitasi teman-teman musisinya untuk bebas memutar lagu-lagu mereka sebagai alternatif media. Endank Soekamti juga menggunakan media ini sebagai jalur aman berkomunikasi dengan Kamtis Family sebeb-bebasnya. Sayangnya radio tersebut kemudian vakum mengingat kesibukan Endank Soekamti.

Mengingat banyaknya kegiatan Endank Soekamti, akhirnya pihak manajemen Endank Soekamti memulai melaksanakan berbagai pembenahan atau evaluasi. Sejak tahun 2009 lalu akhirnya Endank Soekamti mulai belajar

mengenai management band dan dimulai menata ulang semua hal yang sudah dilakukan agar dapat merakit mimpi baru. Mereka juga membuat strategi-strategi yang baru dalam setiap pertunjukannya, untuk dapat mengedukasi penonton agar dapat lebih menghargai karya seni dengan membedakan konsep manggung berbayar dengan yang tidak berbayar. Khususnya dalam Kamtis Family, dibentuknya yang namanya "Kamtis Pandu", mereka ini adalah beberapa Kamtis yang dipilih langsung oleh Kamtis Family sebagai wakil untuk menjaga suasana kondusif di area pertunjukkan dan memperbaiki citra rusuh yang sudah banyak ditakuti penonton lain serta EO pada saat mengundang Endank Soekamti konser. Cara ini terbukti berdampak besar bagi perubahan Endank Soekamti maupun management hingga sekarang, sebagaimana diungkapkan oleh Dory dalam petikan wawancara berikut.

“Ya sejak ada Kamtis Pandu ini memang dampaknya bagus mas, dilihat dari derasnya job manggung dan kenyamanan Kamtiswati yang memadati acara-acara kita. Ya intinya sih, jadi lebih nyaman ajalah bagi penikmat Endank Soekamti ketika mengikuti kegiatan manggung kami. Jadi yang cewek-cewek pun jadi lebih nyaman, bahkan banyak lho yang mau berdiri di panggung depan. Karena mereka nggak perlu cemas konser kami bakal rusuh seperti konser-konser band pada umumnya.”
(Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Pada tahun 2011 Endank Soekamti akhirnya membuat record label dan production house sendiri yang bernama Euforia Records serta Euforia Audio Visual. Sadarnya akan susahnyanya peluang Endank Soekamti masuk dalam industri pertelevisian, mereka sepakat menggunakan media visual untuk lebih mendekatkan diri kepada fans melalui Youtube. Dimulai dengan membuat web series yang memecahkan rekor (30 episode diupload secara stripping), tentang dokumentasi proses rekaman album baru Angka 8, yang mengharuskan seluruh

personil beserta crew dikarantina selama sebulan. Melalui video ini mereka juga berinteraksi dengan Kamtis Family untuk jauh lebih berdiskusi membuat lirik berjamaah. Selesai merekam album kelima, mereka juga merilis video gerakan menabung berjamaah untuk bersiap-siap dapat membeli album baru yang akan dibandrol dengan harga yang tidak biasa dari biasanya. Euforia Records dan Euforia Audio Visual pada dasarnya juga didirikan agar Endank Soekamti semakin mandiri dalam bermusik, yang juga dijelaskan oleh Dory dalam petikan wawancara di bawah ini.

“Ya sejak tahun 2011 lalu kami memang pengen ya merdeka dalam berkarya mandiri dalam bekerja. Setelah berdiskusi bareng dan dengan berbagai pertimbangan akhirnya kami sepakat bikin Euforia Records dan Euforia Audio Visual. Jadi, selain merekam lagu sendiri, kami juga bikin video sendiri. Kami juga upload video kami ke youtube agar masyarakat maupun fans band kami bisa menikmati video kami kapanpun tanpa harus nunggu kami tampil di TV. Apalagi sekarang ini untuk tampil di TV juga nggak mudah, dan sekarang sudah umum banget kalau musisi mengenalkan karyanya pake youtube.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Endank Soekamti juga mendirikan sekolah bakat gratis DOES University. DOES University merupakan sekolah bakat gratis yang diprakarsai Erix Soekamti dengan semangat CSR (*Community Social Responsibility*) yang memberdayakan komunitas dari Endank Soekamti, dan para penonton untuk turut aktif membantu berjalannya sekolah bakat ini. Endank Soekamti juga mendirikan “Euforia Audio Visual”, yakni usaha jasa Pembuatan Video dan Audio yang mendukung berbagai pihak dalam menjalankan bisnisnya ataupun untuk kebutuhan lainnya yang berkaitan dengan Video dan Audio. Endank Soekamti juga mendirikan “Beli Album Fisik” yang merupakan sebuah toko yang menyediakan karya fisik eksklusif dari artis favorit penikmat musik

Indonesia. Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka Beli Album Fisik juga mencoba berinovasi dalam berbisnis. Salah satu bentuk inovasinya adalah dengan menyediakan berbagai layanan toko melalui media internet, dan toko online, sebagaimana dijelaskan oleh Dory dalam petikan wawancara berikut:

“Jaman sekarang memang beli album fisik semakin jarang, tapi bukan berarti nggak ada yang mau beli ya mas. Karena itu, kami sebagai musisi juga nggak hanya asal kampanye ayo beli album fisiknya, jangan yang bajakan atau download gratis, tapi kami juga sediakan tokonya. Karena itu, kami juga mencoba ngasih kemudahan ke masyarakat supaya bisa mudah membeli album dari berbagai musisi secara langsung di toko kami atau juga via online. Jadi praktis dan nggak perlu repot datang ke toko.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Endank Soekamti juga mendirikan Euforia Music Publisher, yakni salah satu penerbit musik independen/non label di Indonesia yang berpusat di Yogyakarta. Dengan CEO berlatar belakang musisi yaitu Dory Soekamti. Berangkat dari keinginan untuk menerbitkan musiknya sendiri, yang kemudian menimbulkan kegelisahan untuk dapat berbuat lebih banyak bagi sesama musisi pencipta lagu. Sejak bulan April 2018, Euforia Music Publisher mulai bekerja untuk melindungi, mengelola dan memberdayakan hak cipta dari para pencipta lagu baik secara moral maupun ekonomi, melindungi, mengelola dan memberdayakan hak cipta dari sebuah karya cipta lagu. Euforia Music Publisher juga didukung SDM yang memadai, sebagaimana dijelaskan oleh Dory sebagai berikut:

“Dengan SDM yang memiliki passion yang tinggi terhadap Video dan Audio serta didukung oleh lingkungan organisasi yang profesional, kami memang memfokuskan pada kualitas yang dihasilkan dengan ide-ide kreatif yang menarik perhatian. Dengan memahami kebutuhan konsumen terlebih dahulu dan kemudian menampilkannya dalam bentuk Video dan Audio, kami yakin bukan hanya menghasilkan karya yang bagus, tapi juga sesuai dengan kebutuhan dan tujuan anda. Kami yakin konsumen membutuhkan media pemasaran yang baik, karena mereka ingin momen

dalam hidupnya yang tak akan terulang didokumentasikan dengan baik. Apalagi sekarang dengan banyaknya media sosial, orang ingin berbagi dan nge-share berbagai momen membahagiakan dalam hidup mereka” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Setelah beberapa tahun sempat tidak mengudara, Radio Soekamti kembali mengudara. Radio ini bisa didengarkan melalui streaming via internet di radio.soekamti.com. Radio Soekamti pertama kali mengudara ketika Endank Soekamti mengeluarkan album ‘Pejantan Tambun’ di tahun 2007 silam. Radio tersebut didirikan untuk menyediakan wadah bagi band-band indie yang sulit masuk radio, terutama karena banyaknya persyaratan yang ditentukan. Radio Soekamti merupakan radio komunitas pertama yang dibangun dan dikelola oleh anak band. Bahkan, Radio ini sempat menjadi nominasi MURI sebagai band yang memiliki stasiun radio sendiri, seperti dijelaskan Dory dalam petikan wawancara berikut ini.

“Ya sebenarnya kami dulu sempat bikin radio indie ya, tapi sempat vakum, jadi kami berusaha hadir kembali dengan format yang lebih fresh dan kekinian. Karena itu, jangkauan radio kami juga diperluas melalui internet dengan mengakses website kami. Nah radio ini nggak terus memutar lagu kami aja mas, tapi juga dari band-band lain, khususnya band-band indie yang masih sulit tembus ke radio komersial. Ya karena radio ini dikelola anak band, pihak Muri salut banget, karena jarang kan anak band mengelola radio, dan kami akhirnya dapat nominasi MURI.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Bukan hanya mereka yang awam di dunia radio yang ikut siaran di Radio Komunitas ini. Rayya, yang juga seorang Music Director (MD) di sebuah radio swasta juga menjadi pengisi radio milik Endank Soekamti dengan membawakan acara MOST (Movie and Original Soundtrack) yang tentunya akan membahas tentang film-film terbaru, baik impor maupun lokal. Bukan hanya itu, program tersebut juga membahas sekaligus lagu-lagu yang mengisi

track di film yang dibahasnya. Oleh karena itu, Radio Soekamti adalah strategi yang sangat spektakuler untuk menambah kekuatan sebuah band, dalam hal ini Endank Soekamti. Karena radio ini adalah radio streaming, maka pendengarnya pun sangat luas jangkauannya sepanjang ada sinyal dan jaringan internet. Pada setiap tengah malam, siswa-siswa DOES University juga menemani pendengar setia lewat program acara Slenthem (Soekamti Land Tengah Malam). Di acara inilah Radio Soekamti mendapat lebih banyak pendengar setia, terutama bagi mereka yang tidak bisa tidur di kala malam.

B. Pengembangan Sosial

Tentang pemikiran Endank Soekamti dalam pengembangan sosial disampaikan oleh salah satu personelnya, dalam petikan wawancara berikut ini:

“Kita selalu punya ketergantungan satu dengan yang lain. Itu yang mengikat kita. Karena kita cuma keluarga besar yang saling membutuhkan. Di panggung kita boleh keren, tapi di luar itu, kami tetap manusia biasa saja dan bisa dihubungi kapan saja.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Melalui berbagai aktivitasnya, Endank Soekamti juga telah berupaya melakukan pengembangan sosial selain kegiatan bermusik untuk memberikan *feedback* positif bagi masyarakat yang telah menerima Endank Soekamti. Saat ini Endank Soekamti bukan hanya media untuk menyalurkan hobi bagi anggotanya, tetapi juga menjadi komunitas yang mewadahi berbagai aktivitas, sebagaimana dikisahkan oleh salah satu personelnya, dalam petikan wawancara berikut ini.

“Kalau musik sih awalnya hobi, lalu lama kelamaan dijadikan profesi, nah tapi kita nggak berhenti gitu aja di musik. Kita setelah sekian lama akhirnya punya komunitas, dari komunitas itu kan sudah memberi banyak juga ke kita, nah kita juga ingin memberikan timbal balik atau

feedback lah ke mereka, jadi kita membuat sesuatu di luar musik yang bisa mengikut sertakan mereka dan juga bermanfaat bagi temen-temen yang lain juga.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Endank Soekamti juga menjadi band yang dapat menginspirasi anak muda saat ini untuk berani berkarya di jalur musik yang unik. Masyarakat memang menilai Endank Soekamti mengusung berbagai genre, tapi Dory, personel band tersebut menyebutnya sebagai Soekamti Style, sebagaimana tercermin dari petikan wawancara berikut ini.

“Soekamti sendiri sebenarnya ya kita menyebutnya itu Soekamti Style hahaha. Tapi sebenarnya notasinya sih Pop, cuman balutannya itu Rock. Ada juga yang bilang kalau itu Pop Punk, ya itu sah-sah aja benarnya. Tapi ya balik itu tadi kalau kita notasinya Pop dengan balutan musik Rock seperti itu.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Sebagai grup band yang cukup lama berdiri, saat ini Endank Soekamti tidak hanya murni bermusik, tetapi juga mulai melakukan berbagai kegiatan yang diharapkan memiliki dampak positif bagi pengembangan sosial masyarakat sekitar. Secara konkret hal ini dilakukan Endank Soekamti dengan mendirikan berbagai unit usaha seperti Does University, Beli Album Fisik, Euforia Audio Visual, Euforia Digital, Euforia Music Publisher, Radio Soekamti, Soekamti Store dan Euforia Pustaka, sebagaimana dijelaskan oleh Dory sebagai berikut:

“Yang jelas kalo mau dilist satu-satu ya ini di tempat kita sekarang ini ada Does University, ada juga Beli Album Fisik, Euforia Audio Visual, ada Euforia Digital itu untuk pendistribusian digitalnya. Kalau yang fisik kan tadi udah. Ada juga Euforia Music Publisher, lalu ada juga Radio Soekamti, Soekamti Store juga biasanya buat yang mau beli merchandise kita, lalu sebenarnya kita juga ada Euforia Pustaka, karena beberapa kali kita kan juga bikin buku kan.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Selain mengaktifkan personel Endank Soekamti untuk mengelola berbagai unit usaha tersebut, Endank Soekamti juga merekrut tenaga luar untuk membantu usaha mereka, sebagaimana dijelaskan oleh Dory sebagai berikut:

“Jadi menurutku sih yang pertama dari lingkaran bandnya itu sendiri. Dari lingkaran bandnya sendiri dibagi-bagi lagi tuh, kayak contohnya Mas Tony yang sebentar lagi bakal megang “GIGS” jadi itu semacam startup, terus aku pegang publisher, lalu Mas Erix pegang DOES Universtiy, lalu Mas Ulog pegang Beli Album Fisik. Jadi di dalam sendiri kita bagi-bagi tugas lalu ada dari dalam temen-temen kita sendiri yang istilahnya kita rekrut lah untuk jadi pengurus lembaga-lembaga itu tadi.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Unit usaha tersebut merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan oleh personel Endank Soekamti, meskipun mereka tetap bermusik melalui Endank Soekamti. Hal ini secara implisit tercermin dari pernyataan Dory berikut ini.

“(Struktur organisasinya) Pertama sih Band Endank Soekamtinya. Lalu masuk ke unit-unit usahanya ada Beli Album Fisik ada Mas Ulog, Euforia Music Publisher saya (Dory), Mas Tony di GIGS, Radio Soekamti juga saya (Dory) dengan Mas Tony, Euforia Digital itu Mas Reno sama Teguh, Euforia Audio Visual mas Fanny, lalu Mas Erix di DOES University. Sebenarnya kan induk usahanya kan namanya Euforia, nah Mas Erix itu yang sebenarnya penanggung jawab dari semua unit-unit usaha yang ada di bawah naungan Euforia itu tadi.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Unit usaha yang dibangun tersebut juga bekerjasama dengan mitra dari luar, sebagaimana dijelaskan oleh Tony sebagai berikut:

“Iya, jadi termasuk kita memberdayakan temen-temen dari komunitas kita itu tadi. Selebihnya ya mitra kerja di luar kita gitu.” (Wawancara Tony, 26 April 2019, Pukul 15.38).

Saat ini DOES University menjadi salah satu kegiatan pengembangan sosial yang dilakukan oleh personel Endank Soekamti. DOES University menurut penuturan Erix merupakan sekolah gratis untuk wadah penyalur anak

muda Indonesia yang memiliki bakat. DOES University berdiri sejak 16 Desember 2015, dengan modal Rp 300 juta. DOES University adalah sekolah bakat gratis yang merupakan wujud *community social responsibility* (CSR) Endank Soekamti bersama Kamtis Family dan semua pihak yang peduli pada pendidikan generasi muda Indonesia. DOES University telah menerima 5 generasi siswa yang terdiri dari jurusan Animasi 3D, 3D Modelling, Video Compositing, dan Programming. DOES University yang berbasis pendidikan animasi ini berlokasi di Ungaran, Jawa Tengah. Kampus tersebut memanfaatkan gedung bekas hotel agar bisa menampung para peserta didik. Di sana mereka belajar, makan, tidur dan menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Berbasis sistem karantina menjadikan konsep DOES untuk lebih fokus mengajarkan muridnya. Selain gratis, Does University juga menyediakan guru-guru yang memang sudah kompeten di bidangnya.



Gambar 3.1. Siswa baru generasi 5 untuk jurusan programmer di kampus DOES University di Godean Yogyakarta

Sumber: <http://wp.soekamti.com/siswa-does-university-gen-5-programmer-mulai-masuk-karantina/#more-690>

Upaya membangun DOES University memang tidak mudah karena mereka juga terkendala dana. Akhirnya Endank Soekamti berusaha mengatasi kendala tersebut dengan menjual produk dan souvenir, sebagaimana dikisahkan oleh Erix dalam petikan wawancara berikut ini:

“Saat proses berjalannya sarana sosial ini pun memiliki banyak kendala, salah satu yang utama adalah soal pendanaan. Namun kami tidak ingin meminta dana, dan kami lebih memilih untuk menjual berbagai merchandise DOES University untuk memenuhi kebutuhan DOES University. Ada t-shirt, tas, jam, sepatu, dan kacamata kayu yang dibuat kolaborasi bersama pelaku industri kreatif lainnya. Selain dijual, produk-produk ini juga menjadi souvenir untuk orang-orang yang mendukung keberadaan DOES University. Saya pribadi yakin kalau setiap orang yang menjalankan passionnya akan lebih menghargai tiap apresiasi yang mereka terima.” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Kegiatan pengembangan sosial yang dilakukan Endank Soekamti tidak hanya berupa unit usaha yang merangkul mitra kerja dari masyarakat, tetapi juga beragam kegiatan sosial lainnya. Kegiatan tersebut diantaranya mengenalkan animasi pada anak pedesaan di wilayah Papua serta membuat video clip dengan anak-anak tersebut untuk diunggah ke Youtube, sebagaimana dijelaskan oleh Tony sebagai berikut:

“Kalau yang di Papua Kemarin itu di album ke delapan “Salam Indonesia” kita mencoba berbagi mimpi dan berbagi ilmu sama anak-anak pedesaan di sana kita ngajarin bikin animasi yang ringan lah buat mereka agar bisa mereka itu tertrigger mimpinya biar bisa melakukan lebih banyak hal ah. Dan akhirnya kita juga berkolaborasi dengan anak-anak itu yang menghasilkan Video Clip “Mimpi” yang baru aja rilis di Youtube. Jadi Video Clip Mimpi itu adalah suatu kolaborasi dari anak-anak di desa Papua itu dengan siswa-siswa DOES University. Jadi itu ada empat desa dan lebih dari delapan puluh anak-anak.” (Wawancara Tony, 26 April 2019, Pukul 15.38).

Endank Soekamti memang berkomitmen untuk membangun program yang memuat pengembangan nilai-nilai sosial di masyarakat. Program tersebut diantaranya mendirikan DOES University, membuat album dengan melibatkan masyarakat seperti membuat video klip “Mimpi”, mengenalkan pembuatan animasi pada anak-anak bersama siswa DOES University serta memadai pencipta lagu dari berbagai wilayah di Indonesia melalui unit usaha Publisher, sebagaimana dijelaskan oleh Dory sebagai berikut:

“Yang pasti yang banyak berhubungan langsung dengan masyarakat, seperti seperti kita pembuatan album kan pasti langsung berhubungan dengan masyarakat. Kayak belajar mengajar dengan adik-adik di empat desa itu tadi. Ya rata-rata semua pasti berhubungan dengan masyarakat. Publisher juga gitu, saat ini kita sudah mewadahi sekitar dua ratus pencipta lagulah kurang lebih dari empat puluh kota di Indonesia. Seperti juga ini DOES University kan juga murid-muridnya juga dari berbagai daerah pastinya.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Kegiatan sosial lain yang dilakukan Endank Soekamti adalah bakti sosial. Sebagai contoh, saat penggarapan album ke 8 mereka yang berjudul “Salam Indonesia”, mereka menggarap album tersebut sambil berlayar di perairan Papua yang dilakukan pada bulan ramadhan tahun 2017. Endank Soekamti menggunakan sebuah Kapal Pinisi yang bernama Kurabesi. Kapal Pinisi ini diubah menjadi studio untuk merekam dan membuat materi album ke-8, selain itu mereka sambil berlayar untuk membuat Album ke-8, mereka juga melaksanakan bakti sosial yaitu dengan mengajar sambil membagi-bagikan hadiah kepada anak-anak yang ada di pedesaan yang terdapat di sekitar perairan yang dilewati oleh Kapal Pinisi tersebut. Selain membuat Album mereka juga membuat buku yang berisikan cerita perjalanan mereka selama membuat Album ke-8 ini (<https://kumparan.com/anwal-tasbiansyakh/promosi-album-ke-8-ala-endank-soekamti>).



Gambar 3.2. Endank Soekamti bersama anak-anak Papua dalam rangkaian perjalanan menggarap album ke-8
Sumber: Instagram/endanksoekamti

Lewat Gathering, Endank Soekamti juga mengajak penggemar peduli lingkungan. Sebagai contoh, melalui acara *Gathering Kamtis Family #5*, band yang digawangi oleh Erix (Vokal, Bass), Dory (Vokal, Gitar), dan Ari (Bass) itu akan menunjukkan betapa akrabnya sang idola dengan para penggemar setianya. Hebatnya, tak hanya bermaksud mempererat tali persaudaraan antar Kamtis Family dengan Endank Soekamti, acara ini juga berisi tentang sebuah edukasi ringan untuk memunculkan sifat saling peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar. Gatheringnya sendiri telah dilaksanakan di Bumi Perkemahan Ragunan pada 1 September 2013 lalu. Bahkan, selain bisa bersenang-senang, acara ini pun bisa menjadi *moment* bagi para Kamtis untuk beramal. Pasalnya, dengan membeli tiket masuk seharga Rp 25.000, semua dana yang terkumpul akan disumbangkan ke tempat-tempat yang sudah disediakan (<https://www.liputan6.com/showbiz/read/679636/lewat-gathering-endank-soekamti-ajak-penggemar-peduli-lingkungan>).

Berbagai kegiatan sosial yang diselenggarakan Endank Soekamti juga menjadi salah satu media bagi band tersebut untuk menunjukkan tanggung-jawab sosial mereka, sebagaimana dijelaskan oleh Dory sebagai berikut:

“Iya, pasti pada saat kita produksi album itukan kita tiba di suatu daerah ya bisa dibilang pasti kita melakukan CSR lah, hal-hal yang berkaitan langsung dengan masyarakat.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

C. Pengembangan Ekonomi

Endank Soekamti mungkin dikenal segelintir orang sebagai band ugall-ugalan. Bagaimana tidak, mereka *slebor, sakpenake cengengesan*, nomor

handphone disebar ke fans dan boleh menelpon kapan saja. Akan tetapi, dibalik image tersebut, ternyata band tersebut pandai berbisnis. Endank Soekamti memang senang berinovasi dan bereksplorasi, sebagaimana dijelaskan oleh Erix dalam petikan wawancara berikut ini:

“Ini yang kita sebut dengan inovasi dan eksplorasi. Sasaran utama dari dalam bermusik sekaligus membangun berbagai unit usaha adalah membuat kita lebih berisi dengan membuat orang lain bahagia, terhibur atau terinspirasi dari sisi lain Endank Soekamti yang mungkin dianggap nggak penting. Soal royalti bukan target kita. Menurut kita, kesuksesan sebuah band tidak bisa diukur dengan jumlah royalti semata, tapi bagaimana mengatasi rasa takut untuk gagal dengan royalti. Itu yang lebih penting. Berkarya sajalah.” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Saat ini Endank Soekamti tidak hanya bermusik, tetapi juga melakukan pengembangan ekonomi bagi masyarakat sekitar. Hal ini diantaranya dirasakan oleh vendor yang bekerjasama dengan Endank Soekamti dalam memproduksi album fisik. Kegiatan Endank Soekamti ketika membuat video musik dengan anak-anak Papua secara tidak langsung juga membantu pengembangan pariwisata setempat, seperti dikisahkan oleh Dory sebagai berikut:

“Iya, berpengaruh (bagi perekonomian masyarakat) karena kan pasti ada faktor penunjangnya itu. Jadi kan contoh kemarin untuk mewujudkan album fisik kan ada nilai ekonomis bagi para vendor-vendor yang terdampak dari pembuatan album tadi. Seperti di Papua kan kita juga pasti selalu ada retribusinya juga kan untuk pemeliharaan wisata setempat dan juga untuk pemasukan dana desa juga, dan macem-macam lagi. Kalau memperbaiki (perekonomian masyarakat) kita belum tau, tapi pasti ada peningkatannya dan diharapkan ada. Dan pasti ada value secara ekonominya sih.” (Wawancara Dory, 25 April 2019, Pukul 09.12).

Endank Soekamti secara tidak langsung memang turut berkontribusi mengenalkan pariwisata alam Indonesia. Sebagai contoh, Sepanjang Mei-Juni 2018 lalu Erix Soekamti dkk menjalani trip Salam Indonesia. Petualangan

tersebut untuk membuat ensiklopedia budaya dan pesona alam Indonesia dalam bentuk video, fotografi, dan teks. Melalui perjalanan darat dan menyeberangi lautan, petualangan tersebut bakal dimulai dari Sumba dan berakhir di Yogyakarta. Tempat-tempat yang akan didatangi nantinya berdasarkan kontribusi dari masyarakat yang telah memberikan informasi lewat www.salamindonesia.id. Lewat situs tersebut, masyarakat bisa memberikan informasi tentang pesona alam, potensi wisata, dan budaya di daerah masing-masing. Trip Salam Indonesia juga didukung oleh Toyota, Fuji Film, Telkom, Eiger, dan Starcross (<http://wp.soekamti.com/trip-salam-indonesia-dimulai/>).

Selama 30 hari, Endank Soekamti telah mengelilingi perairan Papua menggunakan kapal. Beberapa lokasi yang dikunjungi di antaranya Wayang, Ureni, Kawe, Pianemo, Kri, Kabui Bay, Manokwari, Rumberpon, Tanjung Putus, Mayalibit, Numfor, Atoll, Roon, dan lainnya. Merekam karya dengan konsep menetap di suatu pulau juga pernah dilakukan Endank Soekamti pada album ketujuh. Erix, Dory, dan rekan-rekannya memilih kawasan Pulau Gili Sudak di Lombok, Nusa Tenggara Barat untuk lokasi pembuatan album yang akhirnya diberi judul Soekamti Day. Sebulan penuh kegiatan mereka di sana diupdate lewat video harian yang diunggah ke YouTube (<https://www.jawapos.com/entertainment/infotainment/26/05/2017/endank-soekamti-beri-pelajaran-untuk-anak-papua/>).



Gambar 3.3. Dokumentasi kegiatan Trip Salam Indonesia
Sumber: <http://wp.soekamti.com/trip-salam-indonesia-dimulai/>

Kegiatan pengembangan ekonomi lainnya yang digagas oleh Endang Soekamti adalah membuat box set sendiri dengan bekerjasama dengan berbagai vendor, seperti tukang cetak, designer, tukang ukir, tukang kayu, dan lain-lain. Oleh karena itu, kegiatan tersebut dapat membantu perekonomian masyarakat jika dilakukan secara masif, sebagaimana dijelaskan oleh Erix dalam petikan wawancara berikut ini:

“Karena itu hal yang paling mudah kita lakukan kan, lha kita mau gimana, cari vendor di Jepang? Banyak. Cuman duitnya ada apa enggak? Duitnya ada. Yang beli tapi mampu enggak? Contoh ni piringan hitam yang terbaik ada di Jepang. Tiap produksi segitu gedanya, lha fans kita tapi mampu enggak? Lagi pula kalau aku pesen disana yang untung mereka. Kalo aku bikin box set disini pasti menghidupi beberapa vendor yang ada. Ada tukang cetak, designer, ada tukang ukir, tukang kayu, banyak banget. Sing urip akeh (yang hidup banyak). Dari satu band menghasilkan satu album itu sudah bisa menghidupi banyak orang. Nah lalu bagaimana kalo itu dilakukan secara massive. Pastikan kan bisa lebih gede lagi manfaatnya. Jadi yang dimaksud Legacy tu bukan untuk kita sendiri, bukan untuk anak cucu kita juga tapi juga untuk lingkungan juga. Selama album ini ada, selama album ini masih dibeli, selama album ini masih dibutuhkan berarti masih ada yang mendapatkan manfaatnya itu tadi.” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Endank Soekamti memang ingin mandiri selepas tidak bergabung dengan label rekaman. Akhirnya Endank Soekamti memilih untuk memproduksi album mereka secara mandiri setelah Endank Soekamti keluar dari major label Nagaswara pada 2011, seperti dikisahkan oleh Erix dalam petikan wawancara di bawah ini:

“Kita enggak dapat modal, itu kita habis lepas dari label ceritanya. Kalau mau bikin label sendiri, kita harus modal. Solusinya, bikin produk premium, album fisik dalam bentuk box set. Sejak saat itu Endank Soekamti rilis begitu terus, selain album digital ya. Empat kali hasil penjualannya bagus semua,” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Menurut Erix 'Soekamti, album fisik berbentuk box set sangat menguntungkan bagi para pecinta musik Indonesia. Sebab, dalam satu box set bisa tersedia berbagai macam barang selain CD, mulai dari DVD film dokumenter, kaus, atau pernak-pernik lain. Erix sangat berharap antusiasme masyarakat menyambut album fisik dalam bentuk box set bisa bertambah. Hal itu jadi bentuk apresiasi baru bagi musisi yang mulai sulit mendapat uang karena semakin maraknya pembajakan lagu di era digital. Selain itu, fans juga akan lebih mudah menikmati musik merek, sebagaimana diungkapkannya dalam petikan wawancara berikut:

“Kan fans itu menikmati idolanya, kalau yang die hard fans. Dia enggak hanya menikmati musiknya, tapi juga pemikirannya, apa yang dia lakukan, kreativitasnya, yang lain di luar musik bisa dimasukkan di album musik,” tuturnya.” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Erix juga berinisiatif menjual album mereka secara online lewat www.belialbumfisik.com. Erix juga merasa banyak musisi yang bisa terbantu

dengan kehadiran www.belialbumfisik.com. Karena, keuntungan materi yang didapat musisi tergolong besar, sebagaimana penjelasan Erix sebagai berikut:

“Setiap artis kita kasih royalti Rp 70 ribu per boxset, itu minimal. Sampai detik ini, ini jadi royalti terbesar yang pernah ada setahuku,” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Setelah sukses membuat boxset untuk NTRL juga Rizky Febian beberapa waktu lalu, sudah ada beberapa musisi yang nantinya akan merilis hal serupa bersama Erix, sebagaimana dijelaskannya dalam petikan wawancara berikut ini:

“The Adams, mereka bikin konsep boxset kayak hologram. Jadi, di cover itu seperti mainan anak kecil jaman dulu. Ada juga nanti Gugun Blues Shelter, dan ada Ahmad Dhani. Menarik kan? Ditunggu ya,” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Saat ini Endank Soekamti memang telah mendirikan berbagai unit usaha seperti radio online Soekamti FM, buku, *merchandise, clothing, distro, studio recording*. Mereka juga telah merambah ke PH untuk pembuatan film atau video klip, sebagaimana dijelaskan oleh Erix dalam petikan wawancara berikut ini:

“(Unit usaha) Belum banyak, tapi kita ingin fokus dengan sesuatu yang kita suka dan bisa. Yang sudah jalan, radio online Soekamti FM [non komersil], buku, merchandise, clothing, distro, studio recording. Sekarang kita coba untuk merambah ke PH untuk pembuatan film atau video klip.” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Melalui media Euforia Audio Visual, pada tahun 2013 Endank Soekamti kembali memproduksi film serial yang sekaligus dijadikan video klip mereka (video klip bertemakan film pendek bersambung). Film-film pendek ini akan diproyeksikan untuk membuat film musikal panjang dengan menggabungkan semua episode dan memadupadankannya dengan seni pertunjukan secara live.

Tahun 2016 lalu Endank Soekamti juga Merilis Film “VLOG FEST 2016 THE MOVIE” Berformat 360 derajat di Hari Kemerdekaan Indonesia. Seperti pada tahun-tahun sebelumnya Endank Soekamti selalu mengisi aktivitas di bulan ramadhan dengan membuat karya-karya yang berupa album baru atau film. Berdurasi 50 menit, hingga pada saat ini bisa dikatakan “Vlog Fest 2016 The Movie” adalah sebuah film panjang berformat 360 derajat pertama di dunia yang pernah diproduksi dan dirilis di dunia, dan para penonton yang disuguhi dengan format video 360 derajat ini akan mendapatkan *experience* baru menikmati film, seperti serasa diajak masuk ke dunia film ini. “Pemilihan format 360 derajat dalam pembuatan film ini adalah sebagai bentuk inovasi, yang memanfaatkan teknologi dengan semaksimal mungkin. Baik dalam sejarah pembuatan film panjang, begitu juga dalam rangka menjaga konsistensi karya-karya Endank Soekamti yang selalu menjanjikan hal baru dalam setiap karyanya.” jelas sang sutradara, tidak lain adalah Erix Soekamti selaku personil dari Endank Soekamti itu sendiri.(<http://soekamti.com/biography>).

“Meskipun berformat 360 derajat, film ini dapat juga dinikmati siapapun dengan atau tanpa VR glass. Namun demikian, dengan VR glass tentunya akan lebih menambah kenikmatan dan *experience* baru menikmati sebuah film .” ungkap Bagoes Kresnawan yang kali ini menjabat sebagai produser dan aktor di film tersebut. Lokasi pembuatan film yang diproduksi pada Juli 2016 lalu ini adalah di Gunung Bromo - Jawa Timur. Dipilihnya Gunung Bromo sebagai lokasi tidak lain adalah dalam rangka turut menunjukkan bagaimana keindahan alam dan panorama objek wisata ini yang merupakan salah satu aset bangsa

Indonesia. Meskipun hanya dengan budget minim, tidak membuat film ini diproduksi hanya asal-asalan. Apalagi tantangan konsep visual yang berbeda dari format film pada umumnya, membuat setiap pihak pendukung film ini tidak main-main dalam semua proses produksinya (<http://soekamti.com/biography>).

Vlog Fest sendiri bukan hanya sebuah film namun diharapkan akan menjadi program tahunan dengan sebuah misi penggalangan dana untuk pendidikan di Indonesia dengan cara yang Endank Soekamti sendiri. Itulah sebabnya produksi film ini dilakukan secara swadaya dan tidak memakan banyak anggaran biaya. Distribusi “Vlog Fest 2016 The Movie” dalam bentuk digital akan disebarluaskan secara gratis di situs www.vlogfest.com. Sementara itu untuk penjualan fisik film ini, dikemas dalam bentuk kemasan box set berisi VR Glass, flashdisk 16 Gb berisi raw movie data dan behind the scene film, t-shirt, serta sertifikat kepemilikan, dapat diperoleh melalui www.belialbumfisik.com. Seluruh keuntungan penjualan fisik ini akan sepenuhnya digunakan untuk pendanaan sekolah bakat gratis DOES University angkatan ke-2 (<http://soekamti.com/biography>).

Endank Soekamti juga berhasil membuat film sendiri bertajuk DOES The Movie 1 dan DOES The Movie 2. Film DOES The Movie 1 telah diluncurkan awal tahun 2017 lalu, yaitu perjalanan Erix ke Raja Ampat –Papua (<http://wp.soekamti.com/proud-to-be-indonesian-does-the-movie-2/#more-678>).

Endank Soekamti sendiri memang telah menjelma menjadi sebuah perusahaan yang memiliki banyak bisnis, seperti store merchandise yang tersebar di berbagai daerah di Jawa, Museum Soekamti yang ada di basecamp mereka di Yogyakarta dan Soekamti Land yang hingga kini masih dalam proses pembangunan.

D. Pengembangan Budaya

Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pengembangan budaya di Indonesia melalui kegiatan bermusik. Oleh karena itu, Endank Soekamti selalu mendokumentasikan kegiatan bermusik mereka agar dapat dibagikan bagi masyarakat yang ingin tahu dan belajar, sebagaimana diceritakan oleh Erix sebagai berikut:

“Jadi kan selama ini yang kita lakukan kan lebih ke belajarnya kan ya. Belajar kitanya dapet, dishare juga, disimpan juga. Jadi kan kita ada pengarsipan. Nah pengarsipan kana da dua nih, aktif dan pasif. Kalau aktifkan kayak kita laporan sehari-hari, nah ini tujuannya untuk belajar, seperti pengarsipan pasif yang tujuannya untuk disimpan dan untuk dipelajari.” (Wawancara Dory, 27 April 2019, Pukul 11.03).

Pendokumentasian kegiatan Endank Soekamti secara tidak langsung juga menjadi ajang promosi bagi band tersebut. Sebagai contoh, pada saat peluncuran album ke-8 Endank Soekamti juga diisi dengan pemutaran film *Behind The Songs*, berisi dokumentasi proses kreatif rekaman setiap lagu di album SALAM INDONESIA secara *outdoor recording* di atas kapal pinisi sambil mengarungi lautan Papua, dari Raja Ampat sampai Teluk Cenderawasih. Selain pemutaran film dan hidangan musik dari Jalu TP, di acara yang dihadiri sekitar 150-an undangan ini, Endank Soekamti mengajak

para hadirin mengikuti sejarah perkembangan band yang beranggotakan Erix, Dory, dan Tony, dari awal kelahirannya hingga saat ini (<http://wp.soekamti.com/endank-soekamti-luncurkan-album-salam-indonesia/>).

Banyak kisah yang sebelumnya tidak diketahui umum dan belum diungkapkan, dibeberkan dalam kesempatan tersebut. Termasuk memperkenalkan sosok Ibu Soekamti yang jadi bagian nama band ini, serta makna dari kata Soekamti itu sendiri. Pada peluncuran album yang juga disiarkan secara *live streaming* melalui www.soekamti.tv ini, dijelaskan pula unit-unit usaha lain Endank Soekamti di luar EUFORIA Record di bidang musik, yaitu EUFORIA Audiovisual yang bergerak di bidang film dan animasi, EUFORIA Pustaka di bidang penerbitan buku, dan sekolah gratis DOES University (<http://wp.soekamti.com/endank-soekamti-luncurkan-album-salam-indonesia/>).

“Salam Indonesia” dirilis dalam bentuk fisik berupa dua tipe box set. Tipe pertama, boxset premium Box Set Reguler yang mirip box set album-album sebelumnya berisi CD Album, DVD Film Behind The Songs, Buku Soekamti Goes To Papua karya Iwan Pribadi, t-shirt, dan sertifikat kepemilikan box set. Tipe kedua adalah Box Set Premium yang terbuat dari kayu jati Belanda, dengan isi seperti box set Reguler namun masih ditambah buku foto Di Balik Layar Endank Soekamti 8th Album karya Deka Pramana, dan souvenir berupa kacamata *molo* (selam) tradisional Papua. Tentu saja selain rilisan fisik, SALAM INDONESIA yang berisi 17 *track* lagu ini juga dapat

dinikmati melalui gerai-gerai digital (<http://wp.soekamti.com/endank-soekamti-luncurkan-album-salam-indonesia/>).



Gambar 3.4. Peluncuran Album SALAM INDONESIA di Galeri Indonesia Kaya
9 November 2017

Sumber: <http://wp.soekamti.com/endank-soekamti-luncurkan-album-salam-indonesia/>

Endank Soekamti juga membantu melindungi hak cipta bagi para pencipta lagu-lagu daerah dengan mendirikan Euforia Music Publisher, seperti dikisahkan oleh Dory sebagai berikut:

“Kalau di Euforia Music Publisher sendiri beberapa pencipta lagu itu sendiri lagu-lagunya memang berbahasa daerah, jadi kita wakili hak ciptanya lagu-lagu daerah dari beberapa penciptanya itu. Secara tidak langsung kan itu juga dari nilai kebudayaan juga kan. Masuk ke pengarsipan tadi itu juga sebenarnya” (Wawancara Dory, 27 April 2019, Pukul 11.03).

Di dalam situs resminya, www.empindonesia.com, Euforia menjelaskan kalau mereka ingin "Menumbuhkan kesadaran bersama tentang hak cipta dan penerapannya di Indonesia agar tercipta sistem yang lebih apresiatif bagi para musisi pencipta lagu." Selain itu, tentu saja, Ufora memiliki misi untuk mengarsipkan katalog karya musisi pencipta lagu dengan bakat-bakat istimewa di Indonesia untuk dikelola, diberdayakan dan dilindungi hak ciptanya secara

moral maupun ekonomis. Saat ini, musisi-musisi dari dalam Pulau Jawa sudah banyak yang bergabung dalam Ufora, Dory pun berharap ke depannya, Ufora bisa menjangkau musisi-musisi pencipta lagu di seluruh Indonesia. Kini, Euforia telah bekerjasama dengan musisi-musisi seperti Erix Soekamti , Dinno Alshan, Aziz Indro, Babas, Susetyo Bagas Woro dan masih banyak lagi. Dory menegaskan, setiap musisi bisa bergabung bersama Ufora, asal karya-karyanya tidak mengandung sara (<http://hai.grid.id/read/07912760/lewat-emp-dory-soekamti-bantu-musisi-indie-mengurus-dan-memberdayakan-hak-cipta?page=2>).

Lebih jauh, Endank Soekamti pun menjelaskan kalau *Production House* mereka tersebut diciptakan dengan satu tujuan sederhana. Band dengan gelar *Raja Pensi* tersebut memang ingin membuka akses untuk para band daerah berkembang tanpa perlu melangkah ke Ibu kota, sebagaimana diungkapkan oleh Erix dalam petikan wawancara berikut ini:

"Euforia Digital pun kita set bukan untuk Endank Soekamti. Walaupun pada awalnya memang kebutuhan band, kebutuhan kita, tapi semakin kesini kenapa nggak kita open untuk ke yang lain? Biar band-band di daerah nggak perlu ke ibu kota, band-band daerah nggak perlu masuk ke iTunes, lewat Euforia Digital juga kita bisa masukan 49 gerai digital," (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Dengan berbagai sub-infrastruktur di dalamnya, *Euforia ID* kemudian berubah menjadi sebuah ekosistem kecil dimana berbagai hal di dalamnya kemudian membantu band-band lokal agar bisa bertumbuh dan berkembang, sebagaimana dikisahkan Erix dalam petikan wawancara berikut ini:

"Sampai sekarang jadi Euforia ID, di mana infrastruktur yang kita buat secara kecil-kecilan, satu-satu, dan kita gabungkan menjadi satu ekosistem itu namanya Euforia Music Ecosystem. Itu kita bukan

ngomongin Endank Soekamti lagi, tapi apa yang sudah dilakukan Endank Soekamti selama 15 tahun," (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Endank Soekamti juga mencoba mengeksplorasi budaya Jawa dalam bermusik agar tercipta musik modern dengan keunikan lokal, sebagaimana dijelaskan oleh Erix dalam petikan wawancara berikut ini:

"Musik dan budaya adalah hal yang memabukkan buat kita. Ketika dua hal itu digabungkan, pasti jadi sesuatu yang amat menyenangkan buat kita. Jujur saja, kita ini sebenarnya termasuk musisi yang kurang mengerti soal-soal budaya itu, tapi kami belajar dan mencoba mengeksplorasinya, khususnya budaya Jawa dimana kita berasal. Hasilnya adalah musik modern, dengan keunikkan lokal. Dan itu menarik" (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Endank Soekamti memang senang berkolaborasi dengan berbagai seniman di Indonesia. Sebagai contoh, album ke-6 Endank Soekamti, 'Kolaborasoe' memuat kolaborasi epik dari 11 musisi, dua karakter animasi dan seorang comic (*stand up comedian*). Semua lagu secara drastis mengalami aransemen yang berwarna punk ala band asal Yogyakarta. Selain lagu-lagu milik orang lain, 'Kolaborasoe' juga memuat tiga lagu baru. Yaitu 'Heavy Birthday', 'Luar Biasa' dan 'Syubidu' yang dinyanyikan Kemal Palevi dan karakter animasi Jawa, Sapo Jarwo. "Kita sengaja ngajak Kemal walaupun suaranya pas-pasan, biar makin beragam. Terus kenapa Sopo Jarwo, karena kelak Jarwo akan menjadi semacam Gorilaz versi Jawa begitu," tutur vokalis Endank Soekamti, Erix, mencontoh karakter musisi animasi bentukan Damon Albarn itu (<https://hot.detik.com/music/2745548/ini-14-lagu-di-album-kolaborasoe-endank-soekamti/228>).

E. Pengembangan Lingkungan

Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan di Indonesia melalui berbagai kegiatan, misalnya menyumbangkan Sea Water Reverse Osmosis agar masyarakat di Alor dapat menikmati air bersih, sebagaimana dijelaskan oleh Tony sebagai berikut:

“Nah lalu besok yang album ke Sembilan di Alor itu, jadi ada sebuah pulau yang namanya Kepa dimana disana itu belum ada sumber air bersih ya disana jadi kita mencoba menyumbangkan Sea Water Reverse Osmosis. Jadi intinya alat yang bisa menyuling dari air laut jadi air tawar yang nanti bisa dikonsumsi sama warga sekitar. Lalu disana kita besok juga membangun kayak bank air gitu biar disana besok masyarakat bisa menggunakan air bersih.” (Wawancara Tony, 26 April 2019, Pukul 15.38).

Kegiatan tersebut diharapkan juga dapat meringankan beban masyarakat Alor dalam memenuhi kebutuhan air bersih sehari-hari. Proyek tersebut diharapkan juga dapat menjadi percontohan bagi wilayah lain yang masih kesulitan air bersih, sebagaimana dijelaskan oleh Erix sebagai berikut:

“Di sana itu sebenarnya lingkungannya udah bersih, dan udah terjaga. Harapannya ya semoga bisa menjadi pemhidupan yang baik bagi mereka to. Setidaknya bisa meringankan. Lha wong mereka itu klo ambil air harus nyebrang dulu. Kita minum tinggal minum. Mereka harus nyebrang dulu, dimasak dulu, baru bisa diminum. Begitu pula kalau mandi. Kalo harapan besarku sih semoga kedepannya bisa menjadi percontohan. Terutama untuk desa-desa di kepulauan lain kan banyak. Indonesia kan Negara kepulauan masalahnya. Di Gili Sudak Lombok (pulau pembuatan album Soekamti Day) aja kita mandi pakai air payau lho itu. Masalahnya kan disana Cuma satu KK. Nah disana besok ada 22 KK masalahnya.” (Wawancara Erix, 27 April 2019, Pukul 14.05).

Kecintaan Endank Soekamti terhadap alam juga diwujudkan dengan melakukan rekaman di alam terbuka. Pada proses rekaman album 8 band tersebut digarap di atas sebuah kapal Pinisi, yang berlayar di perairan Papua selama 30 hari. Rekaman di alam terbuka ini, bukan pertama kali dilakukan

oleh Erik cs. Sebab, di album ke-7 mereka yang berjudul, *Soekamti Day*, mereka menggarapnya di sebuah pulau kecil bernama Gili Sudak, di Lombok. Setiap lagu yang diciptakan mereka di dalam album ke-8 tersebut ini terinspirasi dari keindahan alam Papua yang telah mereka eksplorasi, mulai dari lagu pertama “We Are Fine”, “Podo – Podo”, “Rock Revolution”, “Salam Indonesia”, “Mimpi”, “Wanita”, “Memancing”, “Waktu”, “Hilang”, “Mendaki”, “Berpetualang”, “Tawuran Pelajar”, “I’m In Love With You”, “Semangat” sampai lagu “Tak Terlupakan”, semua mereka ciptakan di atas kapal pinisi, kecuali lagu berjudul “Miaw” yang berkolaborasi dengan Saykoji, dimana lagu tersebut sempat mereka bawakan di konser sebelum berangkat ke Papua. Di album “Salam Indonesia”, Endank Soekamti menceritakan bahwa mereka ingin berbuat sesuatu, menginspirasi, mengajak masyarakat Indonesia khususnya pemuda Indonesia untuk mencintai Indonesia dengan melakukan apa yang mereka bisa lakukan sesuai dengan bidang masing – r (<https://cadaazz.com/2017/11/10/endank-soekamti-berbagi-keindahan-alam-papua-melalui-album-terbaru-salam-indonesia/>).

BAB IV

MUSIK ENDANK SOEKAMTI SEBAGAI GERAKAN PEMBERDAYAAN

A. Endank Soekamti, Pekerja Industri Ekonomi dan Pemberdayaan Sosial

1. Analisis Gerakan Pemberdayaan Sosial Endank Soekamti terhadap Para Pekerja Industri Ekonomi Kreatif

Carlzon dan Macauley yang dikutip oleh Wasistiono (2001: 46) mengemukakan bahwa pemberdayaan adalah hal yang membebaskan seseorang dari kendali yang kaku dan memberikan orang tersebut suatu kebebasan untuk dapat bertanggung jawab terhadap adanya ide, keputusan dan tindakannya. Salah satu dimensi pemberdayaan adalah dimensi sosial, dimana pemberdayaan yang dilakukan menekankan pada aspek-aspek pengembangan dan pemberian pelayanan kemanusiaan seperti kesehatan, pendidikan, perumahan, dan perawatan orang-orang yang memerlukan asuhan (Ife, 2008:410). Terkait dengan dimensi tersebut, maka pemberdayaan sosial Endank Soekamti terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif ditekankan pada aspek pendidikan. Hal ini diantaranya direalisasikan Endank Soekamti dengan mendirikan DOES University.

Unsur utama proses pemberdayaan adalah pengembangan kapasitas masyarakat, dimana muaranya adalah pada kemandirian masyarakat. Pada pendekatan ini, peran eksternal tidak mendominasi proses karena posisinya sekedar sebagai stimulus untuk menumbuhkan potensi masyarakat (Soetomo, 2013: 104). Oleh karena itu, DOES University berupaya menekankan pengembangan masyarakatnya dengan membuka berbagai jurusan serta menyediakan *asrama gratis* agar siswanya dapat belajar secara lebih intensif.

DOES University merupakan sekolah gratis untuk wadah penyalur anak muda Indonesia yang memiliki bakat. DOES University adalah sekolah bakat gratis yang merupakan wujud *community social*

responsibility (CSR) Endank Soekamti bersama Kamtis Family dan semua pihak yang peduli pada pendidikan generasi muda Indonesia. DOES University telah menerima 5 generasi siswa yang terdiri dari jurusan Animasi 3D, 3D Modelling, Video Compositing, dan Programming. DOES University yang berbasis pendidikan animasi ini berlokasi di Godean, Sleman, Yogyakarta. Upaya membangun DOES University memang tidak mudah karena mereka juga terkendala dana. Akhirnya Endank Soekamti berusaha mengatasi kendala tersebut dengan menjual produk dan souvenir.

Kegiatan pengembangan sosial yang dilakukan Endank Soekamti tidak hanya berupa unit usaha yang merangkul mitra kerja dari masyarakat, tetapi juga beragam kegiatan sosial lainnya. Kegiatan tersebut diantaranya mengenalkan animasi pada anak pedesaan di wilayah Papua serta membuat video clip dengan anak-anak tersebut untuk diunggah ke kanal Youtube. Endank Soekamti juga berupaya memadai pencipta lagu dari berbagai wilayah di Indonesia melalui unit usaha Publisher. Hal ini menunjukkan bahwa upaya pemberdayaan yang ditempuh Endank Soekamti tetap mempertimbangkan kebutuhan masyarakat, dalam hal ini kebutuhan musisi di Indonesia. Berdasarkan konsepnya, pemberdayaan masyarakat idealnya memang lebih menempatkan masyarakat sebagai subyek yang memiliki berbagai sisi kemanusiaannya, baik berupa keinginan, cita-cita, daya, nilai-nilai, budaya dan peradaban, dan sebagainya (Indardi, 2016: 110). Oleh karena itu, program yang dijalankan juga harus sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masyarakat melakukan sasaran dari program tersebut. Selain itu,

proses pemberdayaan memang sebaiknya diarahkan untuk melindungi, serta mencegah yang lemah menjadi lebih lemah karena kurang berdaya menghadapi yang kuat (Indardi, 2016: 111).

Kegiatan sosial lain yang dilakukan Endank Soekamti adalah bakti sosial. Sebagai contoh, saat penggarapan album ke 8 mereka yang berjudul “Salam Indonesia”, mereka menggarap album tersebut sambil berlayar di perairan Papua yang dilakukan pada bulan ramadhan tahun 2017. Sambil berlayar untuk membuat Album ke-8, mereka juga melaksanakan bakti sosial yaitu dengan mengajar sambil membagi-bagikan hadiah kepada anak-anak yang ada di pedesaan yang terdapat di sekitar perairan yang mereka singgahi.

2. Analisis Gerakan Pemberdayaan Ekonomi Endank Soekamti terhadap Para Pekerja Industri Ekonomi Kreatif

Pemberdayaan merupakan aktivitas terencana atau terprogram yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas atau kualitas dari individu, kelompok, komunitas, atau organisasi agar dapat melaksanakan sesuatu secara lebih efektif dan efisien (Liliweri, 2010: 152). Oleh karena itu, salah satu dimensi pemberdayaan masyarakat adalah pengembangan ekonomi. Pengembangan ekonomi dapat dilakukan melalui berbagai bentuk, diantaranya menarik industri, memulai industri lokal, dan pariwisata (Ife, 2008:410). Saat ini Endank Soekamti melakukan pengembangan ekonomi bagi masyarakat sekitar dengan kegiatan bermusik. Hal ini diantaranya dirasakan oleh vendor yang bekerjasama dengan Endank Soekamti dalam

memproduksi album fisik. Kegiatan Endank Soekamti ketika membuat video musik dengan anak-anak Papua secara tidak langsung juga membantu pengembangan pariwisata setempat. Kegiatan pengembangan ekonomi lainnya yang digagas oleh Endank Soekamti adalah membuat box set sendiri dengan bekerjasama dengan berbagai vendor, seperti tukang cetak, designer, tukang ukir, tukang kayu, dan lain-lain.

Endank Soekamti juga berinisiatif menjual album mereka secara online lewat www.belialbumfisik.com. Bisnis tersebut sangat membantu musisi tanah air, karena keuntungan materi yang didapat musisi tergolong besar. Saat ini Endank Soekamti memang telah mendirikan berbagai unit usaha seperti radio online Soekamti FM, buku, *merchandise*, *clothing*, *distro*, *studio recording*. Mereka juga telah merambah ke PH untuk pembuatan film atau video klip. Hal ini menunjukkan betapa Endank Soekamti terus belajar dan menggali berbagai kemungkinan dalam membuka unit usaha baru yang dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. Berdasarkan konsepnya, pemberdayaan memang merupakan upaya pembelajaran dan tindakan konkrit yang terus menerus ada dampaknya yang dapat terlihat (Alfitri, 2017: 23).

Endank Soekamti sendiri memang telah menjelma menjadi sebuah perusahaan yang memiliki banyak bisnis, seperti store merchandise yang tersebar di berbagai daerah di Jawa, dan Soekamti Land yang hingga kini masih dalam proses pembangunan.

3. Analisis Gerakan Pemberdayaan Budaya Endank Soekamti terhadap Para Pekerja Industri Ekonomi Kreatif

Musik dapat berfungsi dalam kesinambungan budaya. Fungsi ini hampir sama dengan fungsi yang berkaitan dengan norma sosial. Dalam hal ini musik berisi tentang ajaran-ajaran untuk meneruskan sebuah sistem dalam kebudayaan kepada generasi selanjutnya (Merriam, 1964: 218). Dalam pengembangan budaya sendiri terdapat empat komponen penting di dalamnya, yaitu melestarikan dan menghargai budaya lokal, melestarikan dan menghargai budaya asli/pribumi, multikulturalisme, dan budaya partisipatif (Ife, 2008:410). Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pengembangan budaya di Indonesia melalui kegiatan bermusik. Oleh karena itu, Endank Soekamti selalu mendokumentasikan kegiatan bermusik mereka agar dapat dibagikan bagi masyarakat yang ingin tahu dan belajar. Sebagai contoh, pada saat peluncuran album ke-8 Endank Soekamti juga diisi dengan pemutaran film “Behind The Songs”, berisi dokumentasi proses kreatif rekaman setiap lagu di album “Salam Indonesia” secara *outdoor recording* di atas kapal pinisi sambil mengarungi lautan Papua, dari Raja Ampat sampai Teluk Cenderawasih.

Endank Soekamti juga membantu melindungi hak cipta bagi para pencipta lagu-lagu daerah dengan mendirikan Euforia Music Publisher. Euforia Music Publisher diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran bersama tentang hak cipta dan penerapannya di Indonesia agar tercipta sistem yang lebih apresiatif bagi para musisi pencipta lagu. Euforia memiliki misi untuk mengarsipkan katalog karya musisi pencipta lagu

dengan bakat-bakat istimewa di Indonesia untuk dikelola, diberdayakan dan dilindungi hak ciptanya secara moral maupun ekonomis. Saat ini, musisi-musisi dari dalam Pulau Jawa sudah banyak yang bergabung dalam Euforia, sehingga kedepannya diharapkan Euforia bisa menjangkau musisi-musisi pencipta lagu di seluruh Indonesia. Dengan berbagai sub-infrastruktur di dalamnya, *Euforia ID* kemudian berubah menjadi sebuah ekosistem kecil dimana berbagai hal di dalamnya kemudian membantu band-band lokal agar bisa bertumbuh dan berkembang. Jika dikaitkan dengan pemberdayaan, salah satu tahapan pemberdayaan menurut Mardikanto (2017: 123) adalah penyadaran. Oleh karena itu, keberadaan Euforia Music Publisher juga membantu masyarakat dan musisi Indonesia tentang hak cipta.

Endank Soekamti juga mencoba mengeksplorasi budaya Jawa dalam bermusik agar tercipta musik modern dengan keunikan lokal. Endank Soekamti memang senang berkolaborasi dengan berbagai seniman di Indonesia. Sebagai contoh, album ke-6 Endank Soekamti, 'Kolaborasoe' memuat kolaborasi epik dari 11 musisi, dua karakter animasi dan seorang comic (*stand up comedian*). Kolaborasi yang dilakukan Endank Soekamti dengan berbagai musisi secara tidak langsung mencerminkan fungsi musik sebagai pengintegrasian masyarakat. Musik memang memiliki fungsi dalam pengintegrasian dalam masyarakat. Suatu musik yang dimainkan secara bersama – sama tanpa disadari dapat menimbulkan rasa kebersamaan di antara pemain dengan penikmat dari musik tersebut (Merriam, 1964: 218). Adanya kerjasama dengan musisi lain juga mencerminkan upaya Endank Soekamti untuk melakukan pemberdayaan baik dengan pengembangan diri maupun koordinasi. Terkait dengan hal tersebut, Alfitri (2017: 23)

menjelaskan bahwa pemberdayaan idealnya memang mencakup aspek *self development and coordination*, yaitu mendorong agar dapat melakukan suatu pengembangan diri dan melakukan suatu hubungan koordinasi dengan pihak lain secara lebih luas.

4. Analisis Gerakan Pemberdayaan Lingkungan Endank Soekamti bagi Masyarakat Sekitar

Pengembangan lingkungan dapat dilakukan pada beberapa bidang, meliputi penyelamatan hutan, tanah, dan air, pengendalian pencemaran lingkungan, pengembangan lingkungan permukiman yang lebih baik, serta pengembangan kesadaran lingkungan di kalangan masyarakat (Ife, 2008:410). Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan di Indonesia melalui berbagai kegiatan, misalnya menyumbangkan *sea water reverse osmosis* agar masyarakat di Alor dapat menikmati air bersih. Hal ini menunjukkan upaya Endank Soekamti untuk melakukan pemberdayaan dengan memperhatikan permasalahan yang dihadapi masyarakat setempat. Terkait dengan hal tersebut, Alfitri (2017: 23) menjelaskan bahwa pemberdayaan idealnya memang mencakup aspek *problem solving*, yaitu terjadinya pemecahan suatu masalah yang dirasakan penting dengan cara waktu yang tepat.

Kecintaan Endank Soekamti terhadap alam juga diwujudkan dengan melakukan rekaman di alam terbuka. Pada proses rekaman album 8 band tersebut digarap di atas sebuah kapal Pinisi, yang berlayar di perairan Papua selama 30 hari. Rekaman di alam terbuka ini, bukan pertama kali dilakukan

oleh Erik cs. Sebab, di album ke-7 mereka yang berjudul, *Soekamti Day*, mereka menggarapnya di sebuah pulau kecil bernama Gili Sudak, di Lombok. Setiap lagu yang diciptakan mereka di dalam album ke-8 tersebut ini terinspirasi dari keindahan alam Papua yang telah mereka eksplorasi. Di album “Salam Indonesia”, Endank Soekamti menceritakan bahwa mereka ingin berbuat sesuatu, menginspirasi, mengajak masyarakat Indonesia khususnya pemuda Indonesia untuk mencintai Indonesia dengan melakukan apa yang mereka bisa lakukan sesuai dengan bidang masing – masing.

B. Musik Sebagai Gerakan Pemberdayaan

Kiprah Endank Soekamti dalam bermusik membuktikan bahwa musik dapat menjadi gerakan pemberdayaan. Berdasarkan definisinya, pemberdayaan adalah aktivitas terencana atau terprogram yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas atau kualitas dari individu, kelompok, komunitas, atau organisasi agar dapat melaksanakan sesuatu secara lebih efektif dan efisien (Liliweri, 2010: 152). Terkait dengan konsep tersebut, Endank Soekamti telah melakukan gerakan pemberdayaan melalui berbagai program yang berusaha meningkatkan kapasitas individu dan sejumlah komunitas masyarakat dalam bidang sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan. Gerakan pemberdayaan tersebut menunjukkan bahwa Endank Soekamti tidak hanya berupaya mengambil keuntungan pribadi dari kegiatan tersebut, tetapi ada upaya untuk meningkatkan kapasitas masyarakat sekitar agar dapat lebih berdaya. Endank Soekamti memang telah mendirikan berbagai unit usaha seperti radio online

Soekamti FM, buku, *merchandise, clothing, distro, studio recording*. Mereka juga telah merambah ke PH untuk pembuatan film atau video klip. Berbagai kegiatan tersebut memang berbasis bisnis yang menghasilkan keuntungan, tetapi kegiatan tersebut juga menguntungkan masyarakat sekitar yang turut berkolaborasi maupun bekerja di unit usaha tersebut. Berdasarkan konsepnya, musik jika dipandang berdasarkan manfaatnya memang dapat dijadikan sebagai media pemberdayaan masyarakat (Pramono Kusumastoto, 2014: 37).

Unsur utama proses pemberdayaan adalah pengembangan kapasitas masyarakat, dimana muaranya adalah pada kemandirian masyarakat. Pada pendekatan ini, peran eksternal tidak mendominasi proses karena posisinya sekedar sebagai stimulus untuk menumbuhkan potensi masyarakat (Soetomo, 2013: 104). Hal ini diantaranya diterapkan Endank Soekamti dengan melakukan berbagai gerakan seperti mendirikan DOES University. Endank Soekamti berharap anak didik DOES University dapat menjadi sosok yang mandiri dengan keterampilan dan pendidikan yang mereka miliki. Contoh lainnya, setelah lepas dari labelnya, Endank Soekamti bekerjasama dengan berbagai vendor dalam memproduksi album fisiknya misalnya bekerjasama dengan tukang cetak, designer, tukang ukir, tukang kayu, dan lain-lain dalam membuat box set. Contoh lainnya, selama proses rekaman album ke-8, Endank Soekamti juga melakukan kunjungan pada masyarakat Papua untuk memberikan pendidikan gratis. Mereka akan mengajarkan animasi (seperti yang dikuasai Erix selama ini), soal fotografi dan videografi, soal belajar tulis

menulis, dan ilmu-ilmu kreatif lainnya, khususnya kepada anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah.

Pemberdayaan masyarakat adalah konsep pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai sosial. Peningkatan yang dituju tidak hanya ekonominya, tetapi juga harkat, martabat, rasa percaya diri dan harga dirinya. Dasar pemikiran pemberdayaan masyarakat adalah bahwa upaya yang dilakukan harus diarahkan langsung pada akar persoalannya, yaitu meningkatkan kemampuan rakyat (Indardi, 2016: 111). Konsep tersebut telah diimplementasikan oleh Endank Soekamti melalui berbagai kegiatan positif yang mereka lakukan khususnya dalam membantu para pekerja industri ekonomi kreatif. Keberanian Endank Soekamti untuk lepas dari label dan mandiri dalam memproduksi musiknya juga dapat menginspirasi masyarakat untuk mandiri serta percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki.

Pemberdayaan yang dilakukan oleh Endank Soekamti sejauh ini juga tidak ada muatan politik, karena kegiatan mereka lebih difokuskan pada pemberdayaan masyarakat berbasis musik. Berdasarkan konsepnya, musik dan pemberdayaan menurut Ife (2008:410) memang dapat mencakup upaya pengembangan politik. Tujuan dari suatu pengembangan politik adalah dapat memberdayakan masyarakat supaya dapat ikut serta lebih efektif dalam arena yang lebih luas. Akan tetapi, sejauh ini, pemberdayaan yang dilakukan oleh Endank Soekamti masih difokuskan pada pengembangan sosial, pengembangan ekonomi, pengembangan budaya dan pengembangan lingkungan.

Pemberdayaan masyarakat yang dilakukan Endank Soekamti melalui berbagai kegiatan dalam membantu para pekerja industri ekonomi kreatif tidak lepas dari kepentingan pribadi dari Endank Soekamti. Disamping digunakan untuk meningkatkan citra positif Endank Soekamti di mata masyarakat kegiatan tersebut juga secara ekonomi meningkatkan pendapatan Endank Soekamti. Jadi berbagai kegiatan yang telah dilakukan tidak semata-mata pemberdayaan tetapi terjadi hubungan yang saling menguntungkan antara pekerja seni dengan Endank Soekamti.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Endank Soekamti mampu melakukan gerakan pemberdayaan terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif yang difokuskan pada pengembangan sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan. Pengembangan sosial dilakukan dengan melakukan edukasi kepada masyarakat dengan mendirikan DOES University serta berbagai kegiatan lain seperti upaya mempublikasikan berbagai aktivitas Endank Soekamti dalam menghasilkan karyanya melalui kanal berbasis online. Upaya Endank Soekamti dalam mendokumentasikan kegiatan mereka lewat kanal Youtube diharapkan juga mampu menginspirasi generasi muda yang ingin berkarya lewat musik.

Saat ini Endank Soekamti tidak hanya bermusik, tetapi juga melakukan pengembangan ekonomi bagi masyarakat sekitar. Hal ini diantaranya dirasakan oleh vendor yang bekerjasama dengan Endank Soekamti dalam memproduksi album fisik. Kegiatan Endank Soekamti ketika membuat video musik dengan anak-anak Papua secara tidak langsung juga membantu pengembangan pariwisata setempat. Kegiatan pengembangan ekonomi lainnya yang digagas oleh Endank Soekamti adalah membuat box set sendiri dengan bekerjasama dengan berbagai vendor, seperti tukang cetak, designer, tukang ukir, tukang

kayu, dan lain-lain. Endank Soekamti juga berinisiatif menjual album mereka secara online lewat www.belialbumfisik.com. Bisnis tersebut sangat membantu musisi tanah air, karena keuntungan materi yang didapat musisi tergolong besar. Endank Soekamti memang telah mendirikan berbagai unit usaha seperti radio online Soekamti FM, buku, *merchandise*, *clothing*, *distro*, *studio recording*. Mereka juga telah merambah ke PH untuk pembuatan film atau video klip.

Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pengembangan budaya di Indonesia melalui kegiatan bermusik. Hal ini diantaranya dilakukan Endank Soekamti dengan mendokumentasikan kegiatan bermusik mereka lewat kanal Youtube agar dapat dibagikan kepada masyarakat yang ingin tahu dan belajar. Endank Soekamti juga menentang pelanggaran hak cipta bagi para pencipta lagu-lagu daerah dengan mendirikan Euforia Music Publisher. Endank Soekamti juga mencoba mengeksplorasi budaya Jawa dalam bermusik agar tercipta musik modern dengan keunikan lokal.

Endank Soekamti juga berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan di Indonesia melalui berbagai kegiatan, misalnya menyumbangkan Sea Water Reverse Osmosis agar masyarakat di Alor dapat menikmati air bersih. Kegiatan pemberdayaan lingkungan juga dilakukan Endank Soekamti dengan melakukan rekaman di alam terbuka sambil mengenalkan keindahan Papua kepada masyarakat luas.

Kiprah Endank Soekamti dalam bermusik membuktikan bahwa musik dapat menjadi gerakan pemberdayaan. Terkait dengan konsep tersebut, Endank Soekamti telah melakukan gerakan pemberdayaan melalui berbagai program

yang berusaha meningkatkan kapasitas individu dan sejumlah komunitas masyarakat dalam bidang sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan

B. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memiliki keterbatasan yaitu kurangnya referensi terkait penelitian serupa mengenai bagaimana sebuah band musik melakukan gerakan pemberdayaan terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif. Peneliti juga tidak dapat terlibat langsung pada semua kegiatan atau agenda yang dilakukan objek penelitian dalam melakukan pemberdayaan terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif serta keterbatasan data dokumentasi pendukung.

C. Saran Peneliti

Dari hasil penelitian di atas maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kedepannya Endank Soekamti diharap lebih dapat mengembangkan berbagai jenis unit usahanya agar dapat sama-sama berkembang antara satu unit usaha dengan unit usaha lainnya tanpa meninggalkan musik sebagai usaha pokok
2. Kedepannya diharapkan Endank Soekamti dapat mempertahankan apa yang sudah dilakukan serta meningkatkan baik dari sisi manajemen dan loyalitas kepengurusan sehingga program yang dijalankan dapat lebih terarah dengan tugas masing masing. Endank Soekamti diharapkan juga semakin agresif dalam mempromosikan musisi lokal yang bergabung

dengan Endank Soekamti dalam memasarkan hasil karyanya mengingat saat ini masih banyak masyarakat awam yang kurang mengenal kiprah Endank Soekamti.

3. Penelitian ini hanya meneliti analisis gerakan pemberdayaan Endank Soekamti terhadap para pekerja industri ekonomi kreatif yang difokuskan pada dimensi sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu meneliti dalam ruang lingkup yang lebih luas, lebih beragam dan juga dapat dilakukan para pelaku pemberdayaan dengan penerima manfaat yang berbeda.
4. Kedepannya diharap lebih banyak lagi penelitian mengenai musik Endank Soekamti yang bisa dikupas lebih dalam lagi. Mengenai musik maupun lirik-lirik lagu Endank Soekamti yang juga sangat berpotensi untuk dapat diteliti lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus M. Hardjana. 2003. *Komunikasi intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Ahmad Khuzairi. 2016. "Kesenian Musik Gejog Lesung sebagai Media Pemberdayaan Budaya Masyarakat oleh Paguyuban Nyutra Budaya Kelurahan Wirogunan Kecamatan Mergangsang Yogyakarta." *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Alex Sobur, 2006, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakrya.
- Alfitri. 2017. *Community Development: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ali Nurdin. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press.
- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Burke, Peter. 2004. *Sejarah dan Teori Sosial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Christie S. 2005. *Tujuan Pemberdayaan*. Diakses dari <http://chikacimoet.blogspot.com/> (diakses pada 25 Februari 2020).
- Djohan, 2009, *Psikologi Musik*, Yogyakarta: Penerbit Best Publisher.
- Djohani, R. 2003. *Partisipasi, Pemberdayaan, dan Demokrasi Komunitas*. Bandung: Studio Driya Media.
- Ensiklopedi National Indonesia, 1990, Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Ferdinand Sinulingga dan Hodriani. 2015. "Pemberdayaan Anak Jalanan di Rumah Musik Yayasan Kelompok Kerja Sosial Perkotaan Medan." *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik* 3(1) (2015):72-86. Diambil dari <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jppuma/article/view/913> (diakses pada 5 April 2018).
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM Pers.
- Harian Merapi Online, 2017, *ENDANK SOEKAMTI Luncurkan Album Salam Indonesia*, diakses dari <https://www.harianmerapi.com/senihiburan/2017/11/11/1131/endank-soekamti-luncurkan-album-salam-indonesia> (diakses pada 4 April 2018).

https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_Musik, diakses pada 5 April 2018.

Ife, Jim. 2008. *Community Development: Alternatif Pengembangan Masyarakat di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Indardi, 2016, *Komunikasi Pemberdayaan Masyarakat*, Bandung: Unpad Press.

Jaime Glantz. 2013. Women in Popular Music Media: Empowered or Exploited?. *The Spectrum: A Scholars Day Journal* Volume 2 Article 5 April 2013, pg. 1-37.

Jamalus. 1988. *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan. Jakarta.

Liliweri, Alo. 2010. *Strategi Komunikasi Masyarakat*. Yogyakarta: LKIS.

Mardikanto, T. 2007. *Penyuluhan Pembangunan Pertanian*. Sebelas Maret University Press. Surakarta.

Merriam, Allan P. 1964. *The Anthropology Of Music*. USA: North Western University.

Novenda Prahastiyani. 2016. "Pemberdayaan Anak Jalanan Melalui Pendampingan Seni Musik Di Rumah Singgah Hafara Bantul Yogyakarta." *Jurnal Mahasiswa Uny*, hal. 1-14. Diambil dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pls/article/download/1397/1271> (diakses pada 5 April 2018).

Pramono Kusumastoto, 2014, *Fungsi dan Bentuk Penyajian Musik Gejog Lesung di Candirejo Bokoharjo Prambanan Sleman Yogyakarta, Naskah Publikasi Ilmiah*, Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Rachel McLean, Paul G. Oliver dan David W. Wainwright. 2010. The myths of empowerment through information communication technologies: An exploration of the music industries and fan bases. *Management Decision* Vol. 48 No. 9, 2010, pp. 1365-1377.

Rendy Diawangsa. 2015. Pemberdayaan Komunitas dan Eksistensi Musik Kendang-Kempul di Penyiaran Komunitas (Studi Kasus pada Radio Komunitas Citra FM Banyuwangi). *Commonline*, Vol. 4/ No. 2/ Published: 2015-01, TOC : 14, and page:163 – 176.

Rifki Feriandi, 2016, *Erix Soekamti & DOES University- Berdayakan Komunitas dengan Proses Kreatif*, diakses dari <https://www.kompasiana.com/rifkidikompas/580c8ae5d87a61001ee72510/>

erix-soekamti-does-university-berdayakan-komunitas-dengan-proses-kreatif?page=all (diakses pada 4 April 2018).

Rinawati, Arini. 2009. *Pemberdayaan Perempuan dalam Tridaya Pembangunan Melalui Pendekatan Komunikasi Antarpribadi*. Prosiding, Edisi Sosial.

Samiaji. 2011. *Strategi Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelibatan Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan*. Bunga Rampai Administrasi Publik. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara (LAN).

Soetomo, 2013, *Strategi-strategi Pembangunan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suharto, Edi. 2005. *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Bandung: Refika Aditama.

Wasistiono, Sadu. 2001. *Kapita Selekta Manajemen Pemerintahan Daerah*. Bandung: Fokusmedia.

Yehuda Herlianto. 2014. "Pemberdayaan Anak Jalanan Melalui Pelatihan Musik Di Sanggar Alang-Alang Surabaya". *Jurnal Mahasiswa Unesa*, hal 1-6. Diambil dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/7610> (diakses pada 4 April 2018).