

EKSPLORASI METODE *CROWDSOURCING* DALAM UPAYA PENGARSIPAN MUSIK MELALUI PERANCANGAN *WEB-BASED DIRECTOR*

Mufqi Hutomo Putro¹, Dwinita Larasati², Dianing Ratri³

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Teknologi Bandung (ITB)

corresponding author email: mufqi.hutomo@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dan mengeksplorasi metode *crowdsourcing* (urun daya) sebagai pendekatan alternatif yang dapat diterapkan dalam merancang sebuah *platform* pengarsipan digital. Dalam sebuah upaya pengumpulan data dan informasi, karakteristik metode ini umumnya dimanfaatkan melalui *platform* digital agar mendapatkan lebih banyak informasi, ide hingga solusi secara cepat dengan melibatkan banyak pihak dalam jaringan internet. Sehubungan dengan hal tersebut, metode *crowdsourcing* dapat dihadirkan sebagai tawaran alternatif dalam mengakomodasi kebutuhan pengarsipan musik di Indonesia, berdasarkan fenomena, kondisi dan permasalahan pengarsipan musik yang dapat teridentifikasi. Untuk menghasilkan rekomendasi yang relevan, tiga studi terdahulu tentang *crowdsourcing* dipilih berdasarkan korelasinya dengan teknis pengumpulan data secara *crowdsourcing* (*Crowdsourced data gathering*). Literatur tersebut dikaji agar dapat menghasilkan rekomendasi alur penerapan, rancangan, serta mendefinisikan spesifikasi fitur-fitur antarmuka yang tepat dan efisien dalam langkah implementasi metode *crowdsourcing* kedalam sebuah desain media informasi digital. Melalui penelitian ini, tinjauan implementasi metode *crowdsourcing* pada *platform* pengarsipan diharapkan dapat menjadi tawaran alternatif dalam meningkatkan efisiensi jalannya upaya pengarsipan musik dan meminimalisir permasalahannya yang terjadi di Indonesia.

Kata kunci: *crowdsourcing*, direktori, musik, pengarsipan

Abstract

This research was aim to study and explore the crowdsourcing method as an alternative approach that can be applied to designing a digital archiving platform. In an archiving and information gathering initiative, the characteristics of this method are generally utilized through digital platforms in order to get more information, ideas and solutions quickly by involving many parties in the internet network. In this regard, the crowdsourcing method can be presented as an alternative implementation in accommodating the needs of musical archiving in Indonesia, based on the emerging phenomena, conditions and problems. To produce relevant recommendations, previous studies on crowdsourcing method were selected based on their correlation with the crowd-sourced data gathering technique. The literature is reviewed in order to produce recommendations for the implementation flow, design, and define the appropriate and efficient specification of interface features in the implementation phase of the crowdsourcing method to form an efficient design for digital information media. Through this study, a review of the implementation of the crowdsourcing method on archiving platforms is expected to be an alternative offer in increasing the efficiency of music archiving efforts and minimizing the problems that occur in Indonesia.

Keywords: *archiving, crowdsourcing, directory, music*

1. PENDAHULUAN

Crowdsourcing digambarkan oleh Kittur (2008) sebagai sebuah kondisi atau aktivitas, dimana sekumpulan besar individu di dalam jaringan internet, saling berkolaborasi menggunakan sejumlah kecil waktu dan upaya, untuk melakukan suatu tugas sederhana, hingga memecahkan permasalahan kompleks. Dalam persimpangan antara musik dan pengarsipan, secara praktik, *crowdsourcing* diterapkan portal informasi digital seperti *Discogs* dan *MusicBrainz*, dengan melibatkan pengguna untuk mengumpulkan jutaan informasi secara cepat dan efisien. Melalui data yang terkumpul dari mekanisme tersebut, Gomes et al. (2012) menilai bahwa *crowdsourcing*, dalam beberapa kondisi, dapat memberikan banyak pengaruh pada pola kreasi, distribusi, hingga keputusan audiens dalam mengkonsumsi musik.

Berdasarkan karakteristik tersebut, *crowdsourcing* dapat dianggap sebagai mekanisme komplementer yang penting dan menjadi pelengkap pengumpulan data secara tradisional (Sahithi, 2016). Implementasi dan pendekatan alternatif tersebut, dapat memungkinkan proses pengarsipan musik Indonesia dilakukan secara kolaboratif, sekaligus mengakomodasi terbentuknya jaringan pengarsipan musik lokal. Kebutuhan tersebut muncul sebagai aspek penting yang dibahas pada Konferensi Musik Indonesia di tahun 2018 dan 2019, mengenai ekosistem industri musik di Indonesia.

Namun, di samping potensi yang ditawarkan, *crowdsourcing* dinilai memiliki beberapa aspek penting untuk disoroti. Salah satunya seperti yang disampaikan oleh Nakatsu (2014b), yang menilai bahwa fleksibilitas penerapan *crowdsourcing* menjadikan metode ini cukup sulit untuk didefinisikan dengan pasti, baik secara teoritis maupun praktik. Berdasarkan penelusuran beberapa sumber (Simula, 2013; Hosseini, 2014; Çano dan Morisio, 2017), disimpulkan bahwa hal tersebut muncul diakibatkan belum adanya konsensus yang jelas, mengenai rangkaian fitur dasar, dan tipikal penerapan kerangka kerja sebuah rancangan *platform crowdsourcing*.

Dalam konteks perancangan *UI/UX*, hal ini tentu menjadi kendala tersendiri, dikarenakan tidak adanya dasar juga pedoman yang jelas, untuk memudahkan ekstraksi fitur dan menentukan spesifikasi fungsi secara efisien, agar mendukung kebergunaannya (*usability*) dan keberlanjutan penggunaan sistem tersebut Nandan et al. (2014). Dengan menyadari adanya kendala tersebut, maka dari itu, penelitian ini difokuskan untuk melakukan penelusuran terhadap studi terdahulu agar dapat menemukan cara yang ideal untuk melakukan ekstraksi fitur dan fungsi yang tepat, berdasarkan korelasinya pada permasalahan pengarsipan musik Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Design thinking digunakan sebagai metode dalam tahap pendekatan penelitian. Data dan hasil analisa melalui metode tersebut, kemudian akan digunakan sebagai dasar dalam setiap keputusan pada tahap perancangan dan disesuaikan dengan model perancangan oleh UX Garrett (2012) dan juga metode pengujian *heuristic evaluation* menurut Nielsen (1994a) pada tahap uji coba. Metode *design thinking* terbagi dalam 5 tahap sebagai berikut:

1. *Emphatize*. Pada tahap pertama ini, dilakukan pengumpulan data dengan cara terlibat langsung pada aktivitas objek penelitian melalui pengamatan pola interaksi, perilaku dan komunikasi. Sehingga melalui cara tersebut diperoleh petunjuk dan wawasan untuk merumuskan kebutuhan pengguna dan penerapan yang solutif pada proses perancangan. Tahapan *emphatize* dilakukan melalui beberapa cara seperti berikut:
 - a. Observasi: Melakukan pengamatan pada aktivitas individu maupun kelompok, yang bersinggungan dengan lisensi CC.
 - b. Kajian Pustaka: Mengumpulkan literatur tercetak maupun digital, sebagai dasar teori dan referensi mengenai perancangan *website* direktori, lisensi CC dan lingkup penggunaannya dalam sub-kultur musik di Indonesia.
 - c. Wawancara: Melakukan tanya jawab semi-terstruktur pada pihak-pihak yang terkait dalam ruang lingkup topik penelitian, baik yang terlibat langsung dengan CCID secara kelembagaan, pelaku industri dan penggiat sub-kultur musik maupun pihak-pihak yang telah melakukan kajian terhadap lingkup model lisensi ini sebelumnya.
2. *Define*. Hasil pengumpulan data pada tahapan sebelumnya, akan digunakan sebagai dasar pada tahap ini dalam mendefinisikan berbagai permasalahan yang muncul. Dengan proses tersebut, maka melalui tahap ini akan dihasilkan perumusan fokus penelitian.
3. *Ideate*. Dalam tahap ini dilakukan eksplorasi ide dan gagasan yang berdasarkan data temuan dan hasil perumusan masalah pada kedua tahap sebelumnya. Semua alternatif solusi yang muncul kemudian akan diseleksi hingga mendapatkan konsep umum dan format perancangan yang paling relevan untuk menjawab kebutuhan dalam konteks penelitian.
4. *Prototype*. Pada tahap ini dilakukan perancangan beberapa alternatif tampilan awal *website* melalui bentuk *dummy* atau *low-fidelity wireframe* agar dapat mempermudah pemutakhiran model rancangan. Hasil dari proses tersebut kemudian akan diimplementasikan kedalam bentuk *high-fidelity wireframe* yang sudah mendekati aspek UI/UX rancangan akhir, dengan dilengkapi fungsi-fungsi pada fitur dan elemen visual yang dimuat agar dapat melanjutkan ke tahap evaluasi atau *test*.
5. *Test*. Tahapan ini dilakukan agar mendapatkan umpan balik dari *prototype* yang telah dibentuk pada tahap sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan pengujian dengan mengacu pada 10 pedoman pengujian *usability* Nielsen (1994a). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui *error dan* mengukur efisiensi penyajian rancangan, sehingga memungkinkan dilakukannya proses iterasi yang bersifat *life cycle* untuk terus mengevaluasi kesalahan pada tahap-tahap sebelumnya dalam proses perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kondisi Pengarsipan Musik di Indonesia

Proses pengarsipan musik dinilai sebagai sebuah proses yang sangat panjang dan rumit, terutama di Indonesia, jika disadari belum ada regulasi yang jelas, minimnya tradisi, maupun infrastruktur pengarsipan nasional yang ideal (Ibrahim 2016; Resmadi, 2019; Zakaria et.al, 2016). Kemenparekraf (2014) mengidentifikasi hal tersebut sebagai satu

aspek mendasar yang mengakibatkan musik lokal sulit untuk terpetakan dengan baik. Melalui sumber yang sama, Ibrahim (2016) mengatakan bahwa arsip musik Indonesia yang mudah diakses, sampai saat ini masih bergantung pada segelintir pengarsip-pengarsip musik lokal, yang mengarsipkannya secara swadaya, sesuai ketertarikannya masing-masing. Tidak terbentuknya jaringan pengarsipan, menjadikan kondisi tentu menjadi hal yang disayangkan, jika mengingat bahwa jejaring pengarsipan merupakan salah satu poin, dari 3 kebutuhan utama dan rekomendasi yang perlu segera didefinisikan penerapannya, dan tentunya memerlukan tawaran-tawaran alternatif sebagai penunjangnya (Resmadi dan Bastari, 2020).

Dalam persimpangannya dengan metode *crowdsourcing*, kriteria kebutuhan tersebut dapat menempatkan *crowdsourcing* sebagai sebuah mekanisme alternatif, yang beberapa aspeknya dapat ditawarkan untuk melengkapi upaya pengumpulan data/ arsip secara tradisional (Sahithi, 2016). Untuk menghasilkan rekomendasi yang relevan, korelasi antara kebutuhan-kebutuhan yang muncul dan mekanisme metode *crowdsourcing* dapat ditinjau melalui tabel 1.

Table 1. Contoh Permasalahan dan Kebutuhan Pengarsipan Musik Indonesia
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

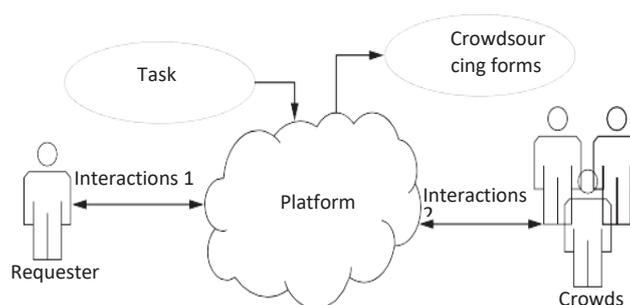
Sumber	Deksripsi/Kebutuhan	Konteks
Kemendikbud (2014)	Belum adanya cara-cara baru yang muncul agar proses pengarsipan musik lokal dapat dilakukan secara kolaboratif.	Sistem dan Infrastruktur Pengarsipan
Ibrahim (2016), Resmadi (2019)	Pemetaan musik Indonesia melalui arsip yang mudah diakses sampai saat ini masih bergantung pada segelintir pengarsip-pengarsip musik lokal yang mengarsipkannya secara mandiri sesuai ketertarikannya masing-masing. Tidak dibentuknya jaringan pengarsipan menjadi hal yang sangat disayangkan.	Sistem dan Infrastruktur Pengarsipan
Tarigan (dalam Zakaria et al., 2016: 84)	Dibutuhkan upaya untuk menumbuhkan kerelaan jaringan untuk “mengakali” rendahnya tradisi pengarsipan.	Mekanisme
Konferensi Musik Indonesia 2019	Musisi membutuhkan sebuah portal informasi yang dapat memuat metada agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara untuk memonitor karyanya.	Sistem dan Jejaring Pengarsipan
Setiawan (2014)	<i>“Sering mahasiswa yang sedang melakukan penelitian music kebingungan karena kosongnya arsip musik kita. Contoh kecil yang jelas sekali adalah, kita bisa pergi ke toko buku. Simaklah betapa langkanya buku yang berisi pemikiran musik, kecuali cara cepat bermain gitar atau keyboard yang kebanyakan menjebak karena berisi informasi yang keliru.”</i>	Keilmuan/ pendidikan & sejarah musik

Sumber	Deksripsi/Kebutuhan	Konteks
Irsal (2018)	95 Persen Metadata Musik Indonesia di YouTube Tak Terkumpul. Akibatnya "Pada saat ini, komposer masih belum punya kendali untuk mengatur konten digitalnya di platform seperti YouTube atau Daily Motion dan sebagainya," ungkapnya dalam seminar 'Transfer of Value'	Sistem dan Infrastruktur Pengarsipan
Wardhani (2020)	Objek karya seni di Indonesia (termasuk musik) perlu sebuah portal yang memiliki kemampuan agar dapat menghubungkan	Sistem dan Infrastruktur Pengarsipan

3.2 Framework dan Konsep Crowdsourcing

Crowdsourcing pertama kali dicetuskan oleh Jeff Howe pada tahun 2006, sebagai salah satu penanda fenomena perubahan perilaku masyarakat dalam merespon perkembangan teknologi *internet* melalui istilah *Web 2.0*. Riset Housseini (2014) menunjukkan bahwa, *crowdsourcing* menjadi sebuah metode potensial yang mampu memicu kemungkinan-kemungkinan baru, sehingga konsep dan penggunaannya terus dikembangkan hingga saat ini.

Sebagai sebuah proses kegiatan dalam interaksi digital, *crowdsourcing* digambarkan oleh Kittur (2008) sebagai sebuah kondisi atau aktivitas, dimana sekumpulan besar individu di dalam jaringan internet, saling berkolaborasi menggunakan sejumlah kecil waktu dan upaya, untuk melakukan suatu tugas sederhana, hingga memecahkan permasalahan kompleks. Dengan terus bermunculannya definisi mengenai *crowdsourcing*, Niu et al. (2019) menyederhanakan penjelasan proses *crowdsourcing* melalui skema pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Skema Generik *Crowdsourcing*
[Sumber: Niu et al. 2019]

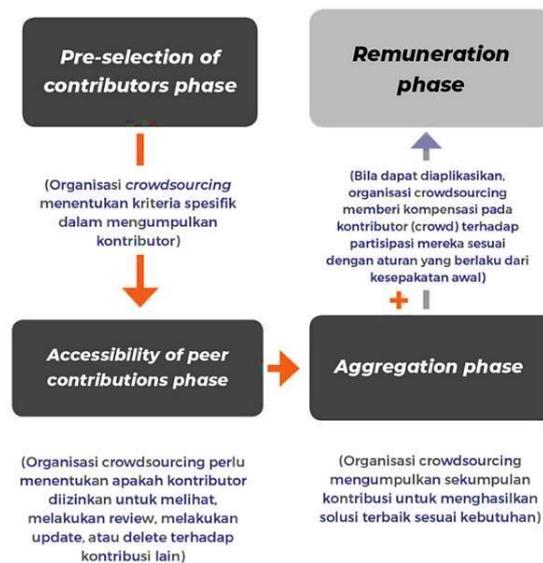
Berdasarkan penjelasan tersebut, Niu, melalui sumber yang sama, menyampaikan bahwa pada setiap proses interaksi dalam berbagai bentuk pendekatan, metode *crowdsourcing* pada dasarnya memiliki empat elemen kunci, yaitu: (1) *requester*, (2) audiens, (3) tugas yang perlu diselesaikan, dan (4) *platform* itu sendiri. Niu menilai bahwa keempat elemen dasar tersebut, hanya akan bekerja secara optimal dan dapat menstimulasi keikutsertaan pengguna, hanya ketika jenis kebutuhan, dan tujuan yang ingin dicapai telah terdefiniskan dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa *task type*

dan *motivational aspect* menjadi faktor penting yang menentukan bentuk dan klasifikasi *platform crowdsourcing* yang dirancang (Nakatsu, 2014; Housseini, 2014). Bentuk dan jenis tugas tersebut dijelaskan melalui Tabel 1 berikut:

Tabel 2. *Ways of Crowdsourcing a Task*
[Sumber: Niu et al. 2019]

Bentuk	Deskripsi
<i>Micro tasks</i>	<i>The crowdsourced routine work is broken down into smaller and independent unit</i>
<i>Macro tasks</i>	<i>Close to classical outsourcing</i>
<i>Challenges</i>	<i>Competitions targeting grand scientific, technology, business, or social questions</i>
<i>Volunteer campaigns</i>	<i>Initiatives seeking ideas and contributions for the public good</i>
<i>Contest</i>	<i>Asking crowds to work and only providing compensation to the winner</i>

Sehubungan dengan pembahasan tersebut, Kamoun (2015) mendefinisikan bahwa kerangka kerja *Crowdsourcing* memiliki 4 siklus (3 siklus utama +1 siklus opsional) yang perlu diperhatikan dalam proses merancang antarmuka *platform* yang dijelaskan pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. *Crowdsourcing Framework* menurut Kamoun (2015)
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.3 Crowdsourcing dan Pengarsipan Musik

Dengan fleksibilitas penerapannya, *crowdsourcing* menjadi sebuah konsep yang terus dikembangkan untuk mengakomodasi berbagai aspek kebutuhan, termasuk inisiatif pengarsipan musik. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, MusicBrainz dan Discogs disebutkan oleh Brooke (2014, dalam Sicilia, 2020) menjadi 2 contoh dari 5 sumber metadata dan arsip musik terbesar yang ada di internet saat ini, bersama dengan

AllMusic Group, Gracenote, dan EchoNest yang dimiliki oleh penyedia layanan musik komersil.

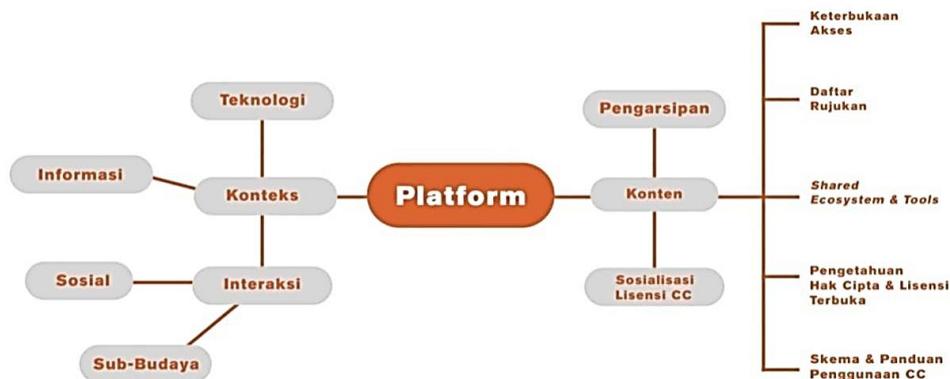
Melalui pengumpulan data yang dibangun dan dikurasi secara manual, memanfaatkan partisipasi kolaboratif penggunaannya sendiri, MusicBrainz dan Discogs merupakan dua representasi dari persimpangan antara pengarsipan musik dan *crowdsourcing*. Berbagai sumber menilai bahwa kedua *platform* tersebut menjadi dua entitas terpenting dalam inisiatif pengarsipan musik di internet, jika disadari bahwa hanya kedua *platform* tersebut yang menyajikan ensiklopedia dari metadata musik berbasis *open source*, sehingga sangat mudah diakses dan dimanfaatkan oleh publik (Hemerly, 2011; Oramas, 2017; Tattersal, 2017; Hartnett, 2014). Sicilia (2020) menilai bahwa interaksi yang terjadi di dalam kedua *platform* tersebut adalah sebuah perwujudan model *community-based peer-production*. Dalam hal ini, interaksi menjadi atribut penting bagi keberlangsungan aktifitas pengarsipan di dalamnya.

3.4 Proses Perancangan

3.4.1 Konsep Umum

Pengarsipan menjadi fokus utama dalam penelitian yang melatarbelakangi ide untuk membangun sebuah *platform* direktori digital. *Platform* diharapkan bukan hanya dapat dimanfaatkan sebagai sebuah sumber rujukan dan salah satu upaya alternatif pengarsipan karya musik dengan lisensi CC, namun juga diharapkan mampu menjadi penghubung antara pelaku kreatif.

Dalam perancangan *platform*, format *website* direktori dipilih dengan harapan dapat menyajikan semua unsur konten dan informasi dalam susunan pengarsipan yang lebih rapi dan sistematis untuk diakses secara mudah. Arsip akan disusun berdasarkan prinsip-prinsip desain informasi dan pengarsipan pada pembahasan sebelumnya. Analisa tentang fenomena serta fakta temuan yang telah diuraikan tersebut juga akan digunakan sebagai dasar rujukan dalam rancangan desain informasi pada *website* direktori ini. Dalam proses perancangan, metode "*The Five Plane*" oleh J.J Garrett (2012) akan menjadi acuan dasar dan landasan agar dapat menciptakan produk yang berfungsi dengan baik. Proses perancangan melalui metode tersebut dijelaskan pada pembahasan dalam bab ini.



Gambar 3. Konsep Umum
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.4.2 Strategy Plane

a. Product Objectives

Ide perancangan *platform* direktori digital ini dilatarbelakangi oleh kondisi pengarsipan musik di Indonesia dan hubungannya dengan isu yang muncul pada penggunaan lisensi CC. Dengan berusaha melibatkan pengguna dalam proses pengarsipan, rancangan *Platform* diharapkan tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai sebuah sumber rujukan dan salah satu upaya alternatif pengarsipan karya musik dengan lisensi CC, namun juga diharapkan mampu menjadi penghubung antara pelaku kreatif, untuk memungkinkan terciptanya kemungkinan-kemungkinan baru dengan memanfaatkan dan memetakan potensi yang ada pada sifat lisensi CC.

b. User Needs

Berdasarkan hasil kuesioner dan penelusuran pada pembahasan bab sebelumnya, kebutuhan yang diutarakan para responden utamanya adalah tersedianya sumber informasi dan rujukan yang spesifik, antara lain:

- 1) Daftar musisi dan musik yang memanfaatkan lisensi terbuka seperti lisensi CC beserta referensi penggunaannya yang terorganisir dengan baik.
- 2) Muatan informasi yang memungkinkan responden untuk mendapatkan wawasan dan mempermudah pemahaman untuk menerapkann lisensi terbuka secara baik.
- 3) Terhubung dan melakukan eksplorasi kreatif bersama pelaku kreatif lainnya untuk menerapkannya lisensi terbuka melalui praktik langsung.

c. User Segmentation

Pengguna utama (*primary user*) adalah pengguna internet sekaligus pelaku kreatif dalam bidang audio visual dalam rentang usia produktif berdasarkan hasil kuesioner yaitu rentang usia 18-23 tahun. Berdasarkan hasil kuesioner, kelompok pengguna ini umumnya secara aktif menggunakan internet sebagai salah satu alat penunjang dalam berkarya, termasuk untuk mengakses musik berlisensi terbuka.

Musisi dan Label rekaman dikelompokkan sebagai pengguna sekunder (*secondary user*). Dengan menghadirkan kelompok pengguna ini, diharapkan dapat mempermudah untuk meyakinkan kelompok pengguna lainnya mengenai kredibilitas muatan informasi dan konten di dalam *platform*.

d. Point of View Statement

Untuk mempermudah mendefinisikan fokus perancangan dari ketiga hal di atas, maka hal selanjutnya yang dilakukan adalah menentukan *Point of View Statement* (POV). Pada langkah ini, digunakan formula sederhana dari IDEO's D School (2016) untuk memudahkan penentuan POV. Tahapan tersebut diuraikan melalui *template* bagan yang diambil dari <https://www.sundoginteractive.com> sebagai berikut:

Tabel 3. *Scenario Chart*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]



Berdasarkan tahapan di atas, maka ditentukan *Point of View Statement* melalui skenario berikut ini:

"Pekerja kreatif berusia 18-23, perlu mengakses berkas berlisensi terbuka berdasarkan rujukan dari sumber yang valid dan mengeksplorasi penggunaannya, karena dapat meminimalisir kesalahpahaman penggunaan lisensi terbuka yang memunculkan potensi tuduhan pelanggaran akibat kesimpangsiuran informasi yang terjadi."

3.4.3 Scope Plane

Tahapan ini menerjemahkan semua aspek yang tercantum pada tahapan *strategi plane* agar rancangan memiliki fungsi yang tepat dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Tahapan ini menjadi dasar dalam mendefinisikan keputusan implementasi fitur dan fungsi aktual yang akan disediakan dalam layanan *platform*. Tahapan ini terbagi dalam dua bagian yang dijelaskan seperti berikut:

3.4.4 Functional Specifications

Tahapan ini disusun dengan menerjemahkan agar dapat mendefinisikan fungsi rancangan secara sederhana dan tetap sesuai dengan kebutuhan pada tahapan *strategy plane*.

- Platform* dan muatan informasinya akan bersifat *public*. Untuk mengakses fitur tertentu, sistem akan mendorong pengguna untuk melakukan registrasi.
- Platform* akan memiliki beberapa tipe pengguna. Navigasi yang tersedia akan menyesuaikan masing-masing tipe pengguna. Setiap pengguna yang telah teregistrasi akan dapat berhubungan satu sama lain.
- Platform* akan terbagi menjadi dua bagian yaitu direktori dan *crowdsourcing*. Masing-masing bagian akan memiliki satu halaman utama tersendiri. Proses publikasi dan registrasi konten pada setiap bagian akan membutuhkan persyaratan atribut konten.
- Platform* akan memiliki satu halaman *global overview (homepage)* yang memuat konten-konten terbaru dan paling relevan dengan pengguna. Halaman ini menjadi ulasan sekaligus penghubung konten-konten kedua bagian tersebut.
- Sistem dirancang agar pengguna dapat berkontribusi terhadap ekspansi konten.

- f. Sistem akan dirancang agar pengguna dapat menyaring informasi secara spesifik dengan mudah. Entri terbaru akan menjadi prioritas.
- g. Semua *input* konten akan melewati tahap validasi pengelola sebelum dipublikasikan oleh sistem. Sistem akan selalu memberikan informasi status aktivitas yang dilakukan pengguna.

3.4.5 Surface Plane

Berdasarkan kebutuhan pengguna, format *desktop* dipilih sebagai tampilan utama website agar dapat memaksimalkan proses penyampaian informasi dan menggunakan orientasi horizontal, seperti bentuk website pada umumnya. Selain itu, Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa utama dalam penyampaian informasi yang terdapat dalam *platform*.

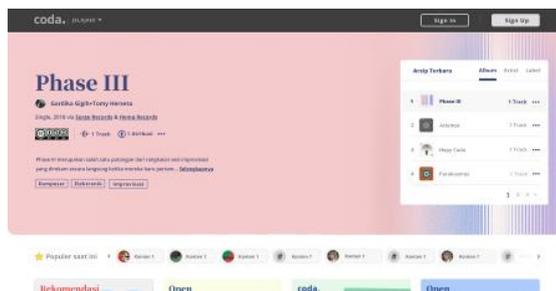
1) Halaman Pembuka



Gambar 4. Tampilan Halaman Pembuka
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Sebelum masuk ke dalam halaman utama website, pengguna akan diarahkan terlebih dahulu kepada halaman pembuka atau *intro* yang berfungsi sebagai pengenalan *platform*. Pada halaman pembuka ini, terdapat animasi *loading screen* dan kemudian menampilkan pesan singkat mengenai profile layanan *platform*. Setelah pesan tersebut muncul, pengguna kemudian akan diarahkan kepada halaman utama website (halaman *index/homepage*) melalui tombol "lanjutkan".

2) Halaman *Index* (*Homepage*)



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Halaman 'index' (utama) berisi tentang ringkasan konten dan fitur utama yang tersedia pada rancangan *platform*. Pengguna dapat mengakses halaman lain melalui tombol-

tombol navigasi utama, yang terletak pada bagian *header* dan tombol navigasi lainnya atau *shortcut* yang terletak pada beberapa bagian konten yang dimunculkan pada halaman tersebut. Halaman tersebut antara lain halaman Direktori, *Crowdsourcing*, dan Informasi lain terkait profile *platform*.

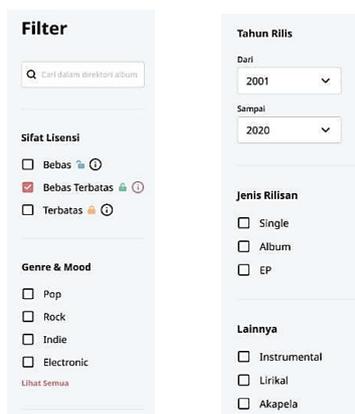
Konten-konten pada halaman utama tersebut menampilkan *entri* arsip terbaru pada fitur direktori dan *posting* terbaru pada halaman *crowdsourcing*. Konten tersebut dapat digunakan oleh pengguna sebagai jalan pintas (*shortcut*) untuk mengakses langsung detail informasi terbaru tersebut secara spesifik. Penerapan ini dilakukan dengan harapan agar *entri-entri* terbaru tersebut mendapatkan perhatian pengguna lebih awal, khususnya konten fitur *crowdsourcing* yang membutuhkan respon cepat antar pengguna. Hal ini merupakan sebuah langkah untuk memastikan konten terbaru dapat didistribusikan pada pengguna dengan baik, sehingga tidak terganggu oleh tumpukan data dan informasi terdahulu dalam jangka panjang.

3) Halaman Direktori



Gambar 6. Tampilan Halaman Direktori
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Halaman Direktori menjadi fitur yang menopang konten informasi utama dalam *website* ini, beberapa konten penting dapat diakses melalui halaman ini melalui *sub-menu* yang tersedia melalui visual sampul album atau foto artist. Agar mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian tertentu, fitur *filter* atau alat penyaringan konten disediakan pada bagian banner atau bagian atas halaman.

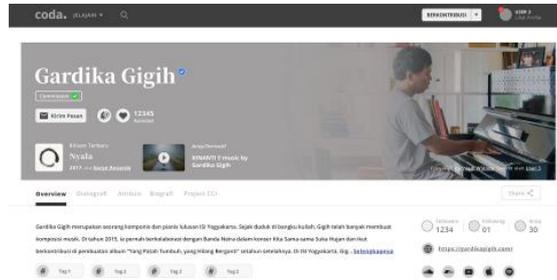


Gambar 7. Fitur *Filter*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Setiap sub-menu tersebut berisikan informasi mendetail mengenai konten terkait yang dapat digali oleh setiap user sesuai kebutuhannya. Sub-menu tersebut antara lain:

a) Halaman *Profile* dan Detail Artist

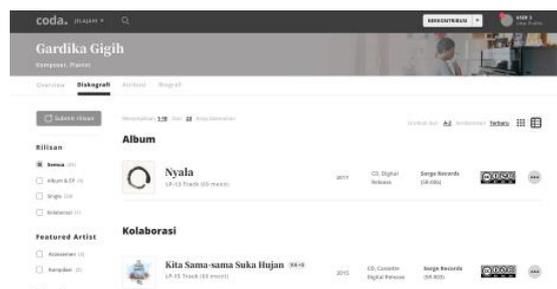
Halaman awal *profile* akan menampilkan ringkasan bermacam informasi yang dimiliki oleh artist tertentu, pengguna akan diperlihatkan serangkaian informasi terbaru terkait artist yang juga difungsikan sebagai *shortcut* untuk mengarahkan pengguna pada detail informasi yang dibutuhkan secara lebih spesifik.



Gambar 8. Tampilan Halaman Ringkasan *Profile*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Penerapan ini dilakukan agar mempermudah penyampaian setiap bentuk informasi dan langkah aktualisasi konten informasi masing-masing artist tersebut. Konten-konten yang akan ditampilkan antara lain seperti rilis terbaru, arsip populer, artist serupa, diskografi, *derivatif (karya turunan)*, *profile*, *genre/jenis* musik dan juga *hotlink* menuju *platform* lain yang digunakan artist terkait sebagai media distribusi karyanya. Pada navigasi konten diskografi, *derivatif*, artist serupa dan *profile*, pengguna akan diarahkan menuju versi halaman *profile* dengan tampilan yang lebih sederhana, konten dan navigasi pada tampilan sebelumnya disederhanakan melalui sub-menu dan *tab* pada bagian *banner*.

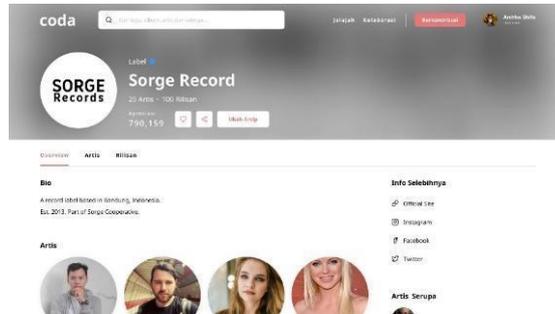
Pada bagian konten dan navigasi rilis terbaru, pengguna akan diarahkan langsung pada halaman detail album terkait. Bagian adaptasi merupakan sebuah konten informasi yang menyampaikan hasil adaptasi atau contoh penggunaan terbaru dari karya musisi terkait, *shortcut* ini dimunculkan sebagai tombol *external link* yang akan mengarahkan pengguna menuju *platform* penyimpanan karya adaptasi tersebut.



Gambar 9. Tampilan Halaman Diskografi
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

b) Halaman Katalog Label Rekaman

Halaman katalog label rekaman dimaksudkan untuk memberikan informasi secara khusus mengenai artist atau rilisan dibawah naungan label rekaman tersebut dan informasi mengenai label rekaman tersebut sendiri. Penerapan halaman ini bertujuan sebagai alat penyaringan informasi alternatif selain fitur *filter* yang terdapat pada halaman direktori utama. Selain fungsi tersebut, pada halaman ini pengguna dapat menghubungi pihak terkait pada halaman tersebut melalui fitur "Kirim Pesan".



Gambar 10. Tampilan Halaman Informasi Label Rekaman
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Fitur ini dihadirkan untuk memungkinkan dan memudahkan mengarahkan pengguna terhubung dengan pihak label rekaman terkait dalam keperluan tertentu diluar ketentuan lisensi yang tertera pada setiap rilisan yang dimiliki label rekaman tersebut.

c) Halaman Detail Album

Salah satu fitur penting pada *platform* ini dan informasi utama adalah detail mengenai suatu rilisan musik berlisensi *Creative Commons*. Halaman ini memiliki susunan informasi berupa daftar track suatu rilisan, detail produksi, detail lisensi hingga daftar karya-karya adaptasi yang memanfaatkan materi album tersebut. Konten karya adaptasi tersebut akan disesuaikan dengan standar penggunaan karya berlisensi *Creative Commons* pemaparan pada bab sebelumnya.



Gambar 11. Tampilan Halaman Detail Album
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Fitur lainnya yang terdapat pada halaman ini adalah fitur "". Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memberikan notifikasi pada artis atau label rekaman mengenai

inisiatif-inisiatif para pengguna untuk melakukan adaptasi pada arsip arsip tertentu. Pengguna tipe 3 (U3) dapat menggunakan fitur ini dengan menekan tombol " " yang akan memunculkan *pop-up textbox*, kemudian pengguna tipe 3 akan diminta untuk mengisi beberapa keterangan mengenai karya mana yang akan digunakan, jenis karya adaptasi, estimasi lama pengerjaan dan keterangan tambahan lainnya yang bersifat opsional. Jika semua formulir sudah terisi sesuai dengan yang diminta, pengguna tipe 3 dapat menyudahi proses tersebut dengan menekan tombol "Kirim" pada bagian bawah *pop-up screen* tersebut. Setelah prosedur tersebut berhasil dilakukan, pengguna tipe 2 (U2) atau musisi dan label rekaman kemudian akan menerima notifikasi berita tersebut. Para musisi dan label rekaman tersebut kemudian dapat memberikan respon dan pemberitahuan kepada U3, jika ternyata ada ketentuan yang tidak sesuai dengan perjanjian lisensi yang tercantum.

Jika berdasarkan sifat lisensi terbuka *Creative Commons* pada pemaparan bab sebelumnya, fitur ini dihadirkan bukan untuk memperoleh perijinan dari suatu pihak, namun lebih difungsikan untuk membantu proses pencatatan dan pengarsipan saja, sebagai salah satu tujuan utama perancangan *platform* ini. Selain itu, penerapan fitur ini juga dirancang sedemikian rupa agar tidak menimbulkan kesan mempersulit penggunaan karya-karya tersebut yang tentu saja akan bersimpangan pada prinsip lisensi *Creative Commons*. Penerapan fitur ini diharapkan dapat membantu para musisi dan label rekaman yang menggunakan lisensi *Creative Commons* untuk memantau pengubahan atau adaptasi dari karya dan hasil produksi mereka.

4) Halaman *Crowdsourcing*



Gambar 12. Tampilan Halaman *Crowdsourcing*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Fitur *Crowdsourcing* diterapkan untuk mengatasi kondisi ketika pengguna tipe 3 tidak dapat menemukan arsip yang sesuai dengan kebutuhannya, hingga dalam sebuah kondisi ketika arsip yang dipilihnya tidak memungkinkan untuk digunakan atau diadaptasi sesuai kebutuhannya, dikarenakan akan bertentangan dengan lisensi yang tercantum pada suatu arsip.

Dalam halaman ini, para pengguna tipe 2 dan 3 dapat dihadirkan untuk memfasilitasi inisiatif-inisiatif yang ingin mereka capai atau wujudkan. Melalui fitur yang tersedia, pengguna-pengguna tersebut dapat mengajak satu sama lainnya untuk berkarya bersama-sama. Dimulai dengan menekan tombol "Buat Ajakan" pengguna akan

diarahkan pada sebuah halaman dan diminta untuk mengisi formulir dan *text box* yang tersedia. Formulir tersebut berisikan detail kebutuhan pengguna, antara lain seperti jenis dan karakter arsip yang dibutuhkan, detail dan jenis proyek, lisensi yang akan digunakan, batas waktu submit, keterangan atau pengantar proyek dan referensi yang kemudian akan direspon oleh pengguna lainnya dengan menunjukkan *hotlink* menuju karya-karyanya pada *platform* lain melalui jendela *reply* yang akan tersedia. Namun, fitur *upload* tidak diimplementasikan sebagai fitur pendukung pada halaman ini, dengan maksud mempertahankan karakteristik dari direktori web sebagai media penghubung. Interaksi pengguna menjadi hal yang sangat penting agar fungsi dari fitur ini dapat berjalan secara optimal.

Fungsi yang ada pada halaman ini dimaksudkan untuk memenuhi rencana perancangan, yaitu berusaha memberika *platform* kemampuan untuk memungkinkan terciptanya inisiatif-inisiatif baru yang dimulai oleh para pengguna dalam ekosistem lisensi *Creative Commons* khususnya industri musik. Selain dengan harapan agar dapat menjadi alat kerja bersama, melalui contoh-contoh kolaborasi yang tercipta di dalam rancangan *platform*, fitur ini dihadirkan agar dapat menjadi alternatif media pengenalan penggunaan lisensi *Creative Commons* yang ideal

4. KESIMPULAN

Dengan belum terbangunnya jaringan pengarsipan musik, kondisi pengarsipan di Indonesia memiliki tantangan yang sangat berat. Proses pengarsipan dinilai sebagai sebuah proses yang sangat panjang dan rumit, terutama di Indonesia, jika ditinjau dari rendahnya tradisi pengarsipan di masyarakat.

Pemetaan musik Indonesia melalui arsip yang mudah diakses sampai saat ini, masih bergantung pada segelintir pengarsip-pengarsip musik lokal, yang mengarsipkannya secara swadaya sesuai ketertarikannya masing-masing. Tidak dibentuknya jaringan pengarsipan tentu menjadi hal yang sangat disayangkan, mengingat inisiatif seperti ini sebenarnya dapat dijadikan salah satu modal awal dalam upaya pengarsipan.

Dalam lanskap pengarsipan musik lokal, tawaran inisiatif pengarsipan dengan prinsip kerja crowdsourcing dapat dilihat melalui jejaring Netlabel lokal dan persimpangannya dengan lisensi CC. Beberapa prinsip kerja dan logika berpikir Netlabel yang menitikberatkan pada prinsip ko-kreasi tersebut, dapat memperlihatkan keberlanjutan aktivitas pengarsipan berkas audio oleh kumpulan sumber daya itu sendiri. Hal tersebut yang kemudian berusaha diterjemahkan melalui perancangan platform ini.

Dengan memanfaatkan teknologi pengarsipan dan perangkat lisensi hak cipta yang legal namun minim pembatasan, diharapkan rancangan platform ini dapat menjadi model pengarsipan yang lebih memudahkan siapapun untuk bersama-sama turut berpartisipasi dalam inisiatif pengarsipan musik, sebagai salah satu upaya mempercepat proses pengarsipan musik lokal, sambil perlahan membangun jaringan pengarsipannya dan melakukan eksplorasi kreatif melalui berkas berlisensi terbuka untuk menarasikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Çano, Erion. (2017). Crowdsourcing Emotions in Music Domain. *International Journal of Artificial Intelligence & Applications*. 8. 25-40.
- Flew, Terry. (2005): *Creative Commons and the Creative Industries*, QUT Digital Repository, Australia.
- Gomes, C., Schneider, D., Moraes, K., & de Souza, J. (2012). Crowdsourcing for music: Survey and taxonomy. *2012 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (SMC)*.
- Hartnett, J. (2015) Discogs.com. The Charleston Advisor. 16(4).
- Hemerly, Jess. (2011). Making Metadata: The Case of MusicBrainz. *SSRN Electronic Journal*. 10.2139/ssrn.1982823.
- Hosseini, Mahmood & Shahri, Alimohammad & Phalp, Keith & Taylor, Jacqui & Ali, Raian. (2015). Crowdsourcing: A taxonomy and systematic mapping study. *Computer Science Review*. 17.
- Ibrahim, Raka. (2016). Jalan Terjal Pengarsipan Musik Indonesia. *Jurnal Ruang*
- Irsal, Irfan Aulia. (2018). *95 Persen Metadata Musik Indonesia di YouTube Tak Terkumpul*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20181114184525-227-346615/95-persen-metadata-musik-indonesia-di-youtube-tak-terkumpul>. Diakses 27 September 2020.
- Jesse James Garrett. (2011). *The Elements of User Experience*. Berkeley California
- KAMI. (2018). Laporan Bincang Musik - Pusat Data dan Pengarsipan Musik
- Kemendparekraf. (2014). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Industri Musik nasional 2015-2019*. PT. Republik Solusi, Jakarta.
- Kittur, Aniket & Kraut, Robert. (2008). Harnessing the wisdom of crowds in Wikipedia: Quality through coordination. *Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, CSCW*.
- Nakatsu, Robbie & Iacovou, Charalambos. (2014a). *An Investigation of User Interface Features of Crowdsourcing Applications*.
- Nakatsu, Robbie & Grossman, Elissa & Iacovou, Charalambos. (2014b). A Taxonomy of Crowdsourcing Based on Task Complexity. *Journal of Information Science*.
- Nandan, Naveen & Pursche, Andreas & Zhe, Xing. (2014). Challenges in Crowdsourcing Real-Time Information for Public Transportation. *Proceedings - IEEE International Conference on Mobile Data Management*. 2. 67-72.
- Nielsen, J. (1994a). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. *Proc. ACM CHI'94 Conf. Boston*.
- Niu, Xiao-Jing & Qin, Sheng-feng & Vines, John & Wong, Rose & Lu, Hui. (2018). Key Crowdsourcing Technologies for Product Design and Development. *International Journal of Automation and Computing*. 16.
- Osterloh, M. & Rota, S. (2004) Trust and community in open source software production. *Analyse & Kritik, Vol 26, Issue 1*.
- Resmadi, Idhar. (2019). "Inisiatif Pengarsipan Musik Lokal". Hasil Wawancara Pribadi: 23 November 2019, Konferensi Musik Indonesia (KAMI) 2019, Sabibulungan, Kabupaten Bandung.
- Resmadi, Idhar., Bastari, R.P. (2020). *RANGKUMAN RISET Pemetaan Ekologi Sektor Musik Indonesia*. British Council, Indonesia.

- Simula, H. and Ahola, T. (2014) "A network perspective on idea and innovation crowdsourcing in industrial firms", *Industrial Marketing Management*, Vol. 43, No. 3, pp.
- Sicilia, M. (2020). Knowledge Coproduction in Discogs Music Database: A study of the motivations behind a crowdsourced online discography (*Dissertation*).
- Tattersall, A., (2017) Disentangling the academic web: what might have been learnt from Discogs and IMDB [Blog] LSE Impact Blog. Available at: <https://blogs.lse.ac.uk/impactofsocialsciences/2017/02/01/disentangling-the-academic-web-what-might-have-been-learnt-from-discogs-and-imdb/>
- Zakaria, F. Malawi, D.P., Qotrunadha S. Lokananta, Perum. Percetakan Negara Republik Indonesia, Surakarta.