

Penerimaan dan Cabaran Inovasi Muzik Digital Terhadap Industri Muzik di Malaysia

NUR ZAHEERA ZAILAN KAMARUDDIN
HASRUL HASHIM*
Universiti Kebangsaan Malaysia

ABSTRAK

Muzik merupakan elemen penting yang banyak mempengaruhi sesebuah masyarakat melalui penyesuaian budaya dan kreativiti. Hal ini dilihat sentiasa berkembang dan berinovasi seiring dengan perubahan dan perkembangan teknologi. Kemunculan muzik digital memberi impak yang signifikan terhadap pemain industri muzik di Malaysia untuk beradaptasi dengan perubahan oleh perkembangan teknologi. Makalah ini membincangkan aspek penerimaan dan cabaran inovasi muzik digital dalam kalangan penggiat industri muzik di Malaysia. Perspektif inovasi disruptif yang diperkenalkan oleh Christensen telah digunakan sebagai kerangka kajian bagi mengupas dengan lebih jelas aspek penerimaan inovasi ini. Seramai lima orang pemain industri yang terkemuka di Malaysia telah ditemu bual sebagai informan bagi mendapatkan data terhadap aspek penerimaan berkenaan. Dapatan kajian menunjukkan pemain industri di Malaysia menerima revolusi pendigitalan yang berlaku terutamanya dari aspek kemunculan platform penstriman digital seperti *TikTok*, *YouTube*, *Spotify*, *Instagram* dan *SoundCloud* yang memberikan akses yang lebih mudah kepada peminat serta dalam masa yang sama membantu penerimaan sesebuah karya. Kekuatan dan kelemahan struktur industri muzik tempatan juga dapat dikenal pasti di mana walaupun peralihan kepada digital sangat mencabar, gambaran ekonomi keseluruhan menunjukkan impak yang positif. Secara keseluruhannya pemain-pemain industri tempatan menerima perubahan inovasi muzik digital di Malaysia dengan beradaptasi dalam perkembangan teknologi. Inovasi ini dilihat sebagai peluang yang luas bagi pemain industri dengan mencapai pemahaman yang lebih mendalam terhadap landskap semasa dengan mengambil langkah yang bertepatan untuk memastikan perkembangan berterusan dalam industri muzik di Malaysia.

Keywords: *Muzik digital, inovasi, platform digital, industri muzik Malaysia, teknologi.*

Acceptance and Challenge of Digital Music Innovation to the Music Industry in Malaysia

ABSTRACT

Music is an important element that greatly influences society through cultural adaptation and creativity. It is constantly evolving and innovating along with technological changes and advances. The development of digital music has had a significant impact on the adaptation of Malaysian musicians to technological advances. This paper examines aspects of the acceptance and challenges of digital music innovation among musicians in Malaysia. Christensen's perspective on disruptive innovation has been used as a research framework to understand these aspects of the acceptance of innovation more clearly. Five prominent Malaysian industry players were interviewed as informants to collect data on acceptance-related aspects. The results show that Malaysian industry players are embracing the digital revolution, especially with the emergence of digital streaming platforms such as *TikTok*, *YouTube*, *Spotify*, *Instagram* and *SoundCloud*, which facilitate fan access and help to accept work. The

strengths and weaknesses of the local music industry structure can also be identified, where the overall economic picture shows a positive impact despite the difficult transition to digital media. Overall, local industry players accept the changes in Malaysian digital music innovation and adapt to technological progress. This innovation is viewed as a wide-ranging opportunity for industry players to better understand the current landscape and take appropriate measures to ensure the continuous development of the Malaysian music industry.

Keywords: *Digital music, innovation disruption, digital platform, Malaysian music industry, technology.*

PENGENALAN

Seiring dengan perkembangan teknologi semasa yang pesat membangun, industri muzik turut mengalami transisi perubahan yang ketara. Perubahan muzik tradisional kepada muzik digital secara tidak langsung juga telah mengubah landskap industri muzik tempatan. Menurut Yue (2020), perkembangan muzik bergantung kepada perkembangan sains dan teknologi serta penglibatan media massa dalam komunikasi muzik dan seterusnya menjadi trend atau ikutan masyarakat. Revolusi digital yang berlaku telah memainkan peranan penting dalam membentuk cara dan medium pengedaran muzik dalam industri. Sebagai contoh, pendigitalan telah memudahkan model perniagaan digital baharu dan telah mendapat banyak perhatian dalam beberapa tahun kebelakangan ini di mana model perniagaan digital ini bertepatan dengan situasi semasa seperti penyiaran acara muzik secara langsung melalui platform atas talian (Danielsen & Kjus, 2019). Impaknya, pengedaran muzik telah dipengaruhi oleh persekitaran media baharu (Arbatani, Asadi, & Omid, 2018).

Perkembangan muzik di Malaysia telah bermula sejak zaman dahulu lagi, di mana ia digunakan sebagai pembayang amalan dan interaksi yang berlaku dalam kehidupan seharian. Menurut Raja Iskandar (2020), industri muzik dan hiburan di Malaysia juga telah melalui proses perubahan melalui aktiviti penghijrahan, kemajuan teknologi dan juga urbanisasi. Melalui arus perkembangan tersebut, ramai pemuzik, komposer dan penggubah lagu mula berhijrah untuk mengisi keperluan di dalam industri kreatif yang semakin berkembang. Industri muzik di Malaysia secara khususnya dilihat berkembang dengan baik melalui pemantauan dan inisiatif pembangunan pihak-pihak yang bertanggungjawab seperti kerajaan terutamanya melalui Dasar Industri Kreatif Negara yang dilancarkan sejak tahun 2012.

Semenjak itu, perkembangan digital dalam industri budaya dan kreatif telah turut menjadi tumpuan dan diperbahaskan. Menurut Nordgard (2017) perkembangan teknologi di dalam sesebuah industri kreatif telah menjadi satu perkara yang memerlukan proses perubahan dan adaptasi. Revolusi perkembangan industri muzik berlaku seiring dengan perkembangan zaman dan juga teknologi. Sebagai contohnya, pendengar pada masa kini boleh menikmati penstriman muzik daripada pelbagai platform yang menawarkan perkhidmatan penstriman seperti *Apple Music, Soundcloud, YouTube Music, Joox* dan *Spotify* hanya melalui telefon pintar, tablet dan komputer peribadi.

Selain daripada perubahan dari aspek akses, Negus (2019) telah menyatakan terdapat tiga dinamika yang telah mengubah landskap sesebuah industri muzik akibat daripada revolusi teknologi. Dinamika tersebut adalah pertama; perubahan revolusi pemuzik kepada pencipta kandungan (*content creator*), kedua; perubahan nilai seni dan ekonomi dalam industri muzik rakaman manakala yang ketiga adalah berkaitan dengan perdebatan tentang pasaran dan nilai moral muzik di mana syarikat konglomerat digital mendapat keuntungan daripada hasil kerja pemuzik dan karya sorotan literatur yang berkaitan dengan industri muzik. Selain itu, terdapat juga kebimbangan yang timbul akibat pendigitalan dalam industri

muzik seperti kesukaran pihak label rekod berhadapan dengan isu muat turun dan cetak rompak (Rogers, 2013), kesan penstriman dan muat turun (Morris, 2015) serta perubahan kontrak yang perlu dilakukan bersesuaian dengan perubahan zaman (Marshall, 2013). Di Malaysia, terdapat perubahan yang berlaku dalam industri muzik yang bergerak seiring dengan perkembangan teknologi semasa namun tidak berlaku secara meluas dan menyeluruh menyebabkan industri muzik tanah air kurang mengalami pembaharuan ke arah yang lebih baik yang seterusnya menjamin masa depan terhadap artis atau pemuzik.

Justeru, makalah ini bertujuan untuk mengenal pasti penerimaan dan cabaran pemain industri terhadap muzik digital di Malaysia di samping memfokuskan kepada kekuatan dan kelemahan struktur industri muzik tanah air. Selain daripada itu, makalah ini turut membincangkan aspek penambahbaikan yang boleh dilakukan dalam industri muzik di Malaysia terutamanya dari aspek pendigitalan muzik.

TINJAUAN LITERATUR

Muzik Digital

Kajian terhadap muzik digital kebanyakannya berfokus kepada impak platform digital muzik terhadap pasaran dan pengguna. Casagrande (2021) melalui kajiannya terhadap platform muzik *Spotify* menyatakan bahawa platform berkenaan mula memasuki pasaran muzik pada tahun 2006 dan telah mendominasi industri muzik secara global serta memberi impak yang besar kepada pembekal bukan digital. Namun, pada awal kemunculannya, model perniagaan baharu yang diperkenalkan *Spotify* telah mengganggu keseimbangan industri muzik sedia ada. Model perniagaan inovatif *Spotify* menawarkan harga langganan yang lebih murah iaitu RM45.50 sebulan berbanding penjualan album fizikal malah lebih berbaloi dari pembekal muzik digital seperti *iTunes* pada ketika itu. Pendengar dapat mengakses dan menikmati muzik tanpa had berbanding pembelian secara fizikal. *Spotify* mengubah landskap industri muzik dan memberi impak yang besar dengan kos yang lebih rendah.

Kajian yang dilakukan oleh Daniel (2019) pula, menyatakan bahawa gangguan digital dalam industri muzik semakin memberi kesan, di mana kemajuan teknologi digital telah memberikan impak yang signifikan kepada industri muzik khususnya dalam konteks format tradisional iaitu cakera padat (CD). Hal ini adalah kerana, pada tahun 2000-an, platform penstriman seperti *Spotify*, *iTunes*, *YouTube* menawarkan harga pada kos yang lebih rendah dengan pembelian muzik atau lagu dengan cepat dan mudah melalui internet serta membantu untuk meneroka maklumat tentang muzik atau pemuzik melalui platform digital seperti *Wikipedia*, *Google* atau akhbar muzik digital (Cole, 2019). Peningkatan teknologi digital dan populariti internet pada ketika itu, telah menyebabkan perubahan terhadap bagaimana masyarakat mengakses, mendengar dan mendapatkan muzik melalui platform digital berbanding konvensional. Sebelum kemunculan platform digital seperti *Spotify* dan *iTunes*, kemunculan *Napster* pada era 1990 merupakan satu contoh aplikasi yang memberikan impak negatif terhadap industri muzik di mana perkongsian muat turun muzik melalui fail digital MP3 dilakukan secara haram. Namun, kemunculan platform muzik digital yang sah seperti *Spotify*, *iTunes* dan *YouTube* pada tahun 2001 telah melenyapkan *Napster* dan ditutup kerana gagal bersaing. Cole juga merungkai cabaran yang dihadapi oleh industri muzik dalam menghadapi gangguan digital iaitu perubahan model perniagaan tradisional kepada model yang lebih sesuai dengan era digital serta proses adaptasi syarikat rakaman dan artis rakaman dengan ekosistem baharu industri muzik. Masyarakat kini mendominasi

penggunaan internet dalam mendapatkan muzik secara digital dan tidak lagi menggunakan cakera padat yang boleh dianggap album muzik fizikal terakhir yang pernah dilihat.

Kajian Industri Muzik di Malaysia

Satu kajian oleh Sarji (1996) menyatakan bahawa muzik adalah sebahagian daripada seni dalam budaya masyarakat berbilang bangsa dan etnik. Ia tersulam di dalam fabrik budaya, sehingga dari satu segi, muzik tidak boleh dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Oleh itu, muzik yang salah satu fungsinya sebagai hiburan, sangat mudah diketengahkan dalam arus pembangunan industri media di Malaysia. Dari perspektif sejarah, keadaan ini lebih dipermudahkan apabila industri media telah oleh pihak Inggeris melalui penciptaan radio. Apabila radio diperkenalkan, muzik adalah merupakan unsur utama kandungan siarannya. Radio menggunakan pelbagai bahasa untuk khalayak pelbagai etnik dan sekali gus turut memperkenalkan kepelbagaian muzik dari pelbagai bahasa. Ketika di era pemerintahan Jepun pula, kumpulan-kumpulan muzik tempatan berkembang seperti kewujudan kumpulan muzik Radio Malaya pada tahun 1950an yang kemudiannya berkembang menjadi Orkestra Radio Malaya. Galakan yang diberikan oleh pentadbiran pada ketika itu dalam pembangunan seni muzik di Malaya telah menggerakkan usaha aktiviti rakaman ke piring hitam. Keperluannya meningkat akibat bertambahnya jumlah masa siaran di semua saluran radio dalam pelbagai bahasa dan seterusnya telah meningkatkan pembangunan industri muzik.

Suhaimi et al. (2020) dalam kajiannya mencadangkan agar seniman dan penggiat seni perlu membiasakan diri dengan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif jika ingin bersaing dalam pasaran industri kreatif dan hiburan. Kebanyakan seniman di seluruh dunia telah mula beradaptasi dengan norma baharu akibat pandemik COVID-19 dengan menggunakan media digital dan media sosial untuk menyampaikan berita, serta aktiviti promosi dan pemasaran karya yang telah dihasilkan. Ibrahim (2020) dalam kajiannya pula mendapati kesan daripada penciptaan teknologi komunikasi baru telah menyebabkan inovasi disruptif dan gangguan digital di dalam industri radio. Ironinya, inovasi disruptif dan gangguan digital ini telah menyebabkan industri radio mengalami kerugian, terutamanya dengan penurunan penjualan masa siaran atau *airtime*. Hal ini terjadi apabila pengiklan mula beralih arah kepada platform digital. Justeru, keadaan ini menunjukkan bahawa apabila berlaku inovasi yang baharu, secara tidak langsung akan menyebabkan berlakunya perubahan dalam sistem atau inovasi yang sedia ada.

Teori Inovasi Disruptif

Teori Inovasi Disruptif yang diperkenalkan oleh Christensen (2013) menyatakan bahawa syarikat-syarikat yang berjaya di dalam sesebuah model perniagaan akan sering gagal untuk menyesuaikan diri dengan teknologi dan inovasi yang penuh dengan cabaran dan gangguan akibat lebih menumpukan untuk mengekalkan model perniagaan semasa dan memenuhi keperluan pelanggan yang sedia ada. Mereka enggan melabur untuk inovasi yang awalnya memiliki margin keuntungan yang lebih rendah dan pasaran yang lebih kecil. Impaknya, sesebuah syarikat ini tidak dapat mengekalkan perniagaan mereka atas gangguan daripada pesaing-pesaing kecil yang pantas dengan inovasi teknologi dan model perniagaan yang baharu. Sebagai contoh, pengguna inovasi pemacu cakera (*hard disk*) pada tahun 1987 telah berkembang kepada pemacu cakera mini manakala kamera filem telah digantikan dengan kamera digital. Justeru, kemunculan inovasi baharu secara tidak langsung akan turut mengubah model perniagaan sedia ada akibat daripada peningkatan permintaan. Teknologi disruptif memerlukan perubahan dalam cara kita melihat kegagalan pasaran dari kesan

teknologi baharu. Syarikat yang produktif dan berjaya tidak terkecuali dalam membuat kesilapan kritikal dengan mengabaikan perubahan pasaran yang pesat dan teknologi disruptif merupakan teknologi peringkat rendah yang muncul di pasaran di bawah radar dan selalu ditambah baik dari semasa ke semasa atau dicipta sepenuhnya menggunakan teknologi baharu.

Konsep utama di dalam teori inovasi disruptif memfokuskan kepada inovasi dan telah dibahagikan kepada dua bahagian iaitu pengekalan dan disruptif. Menurut Dwivedi et al. (2021) pengekalan dalam konteks inovasi merujuk kepada kecenderungan sesuatu perubahan untuk memelihara atau mengekalkan aspek-aspek yang telah wujud dalam produk, pasaran dan nilai rangkaian yang ada bagi memelihara elemen yang sedia ada dan ia juga memberikan kestabilan kepada produk atau pasaran yang terbukti berjaya. Konsep disruptif pula menurut Walsh et al. (2002), adalah merupakan inovasi jika ia menghasilkan produk atau perkhidmatan dengan ciri-ciri prestasi yang berbeza daripada yang sedia ada. Danneels (2004) menyatakan inovasi disruptif juga boleh dilihat sebagai teknologi yang mengubah prestasi yang menjadi dasar persaingan bagi syarikat dalam industri dengan mengubah asas persaingan. Rosenkopf dan Tushman (1998) pula melihat teknologi disruptif sebagai penemuan saintifik yang mengubah corak produk atau teknologi sedia ada menjadi lebih kompetitif.

Teori ini juga turut terpakai kepada model perniagaan berasaskan kepada industri kreatif dan budaya. Sebagai contohnya, Hood (2019) melalui kajiannya telah meneliti tentang inovasi disruptif dalam konteks kelestarian seni persembahan. Menurut beliau, salah satu tujuan utama seni persembahan adalah cara penyampaian mesej dan nilai seni kepada penonton. Dalam era inovasi disruptif ini, platform teknologi telah mampu menentukan kandungan yang berimpak kepada penonton. Sebagai contoh, seorang Tok Dalang dari Kelantan telah keluar daripada zon selesa dan konvensional dengan menghasilkan wayang kulit cara baharu melalui platform media sosial seperti *Facebook* bagi tujuan memulihkan minat terhadap seni wayang kulit dan pembelajaran di atas talian. Oleh yang demikian, dapat disimpulkan bahawa inovasi disruptif boleh memberikan dorongan kepada seniman seni persembahan untuk berinovasi dengan memperkuat kepelbagaian seni dan budaya di Asia Tenggara seiring dengan teknologi yang berkembang pesat.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan secara kualitatif di mana ia dilihat sebagai satu kaedah bagi memahami suatu keadaan dalam konteks yang khusus. Kajian kualitatif memfokuskan kepada pemahaman, pengalaman, pengetahuan, penemuan serta matlamat dan pandangan informan kajian yang dapat memberikan sumbangan besar kepada industri muzik di Malaysia. Melalui kajian kualitatif, pengalaman dan pengetahuan seseorang dapat dijelaskan dengan lebih mendalam dan menyeluruh (Merriam, 2009). Kajian kualitatif juga secara tidak langsung dapat memfokuskan kepada pemahaman yang mendalam tentang satu-satu isu yang dikaji.

Kaedah temu bual mendalam telah digunakan di dalam kajian ini bagi meneroka pengalaman, pandangan dan pengetahuan informan tentang sesuatu isu yang dikaji dan mewujudkan hubungan interaktif di antara pengkaji dan informan bagi mendapatkan maklumat yang diperlukan. Menurut Othman (2006) pendekatan temu bual separa berstruktur menggabungkan ciri-ciri fleksibel temu bual terbuka atau tidak berstruktur melalui ciri arahan yang seragam dalam temu bual berstruktur. Soalan separa berstruktur telah disediakan dan disahkan oleh pakar di dalam bidang. Soalan-soalan yang dibentuk adalah berdasarkan kepada dua aspek utama elemen inovasi iaitu pengekalan dan disruptif.

Kedua-dua elemen ini seterusnya menjadi panduan terhadap analisis tematik. Justeru, kaedah ini adalah cara pengutipan data yang penting dan utama dalam kajian ini. Tanpa kaedah temu bual, data yang diperolehi melalui pemerhatian tidak boleh memberikan gambaran yang holistik mengenai apa yang diperhatikan (Marohaini, 2013). Kaedah temu bual ini juga merupakan pengutipan data bagi mendapat maklumat secara bersemuka dengan memberi soalan langsung kepada peserta kajian.

Seramai lima orang informan telah dipilih di dalam kajian ini. Informan yang dipilih terdiri daripada komposer, pemuzik, jurutera bunyi, pengurus artis dan artis yang terkemuka di Malaysia. Justifikasi pemilihan informan kajian ini adalah berdasarkan kepada pengalaman dan sumbangan yang telah diberikan di dalam industri muzik negara. Pemilihan informan kajian dibuat berdasarkan persetujuan mereka sendiri dan kesemua informan telah menandatangani borang persetujuan secara sukarela. Kriteria pemilihan informan ditetapkan terlebih dahulu untuk mengelakkan dominasi pihak-pihak tertentu di dalam industri muzik di Malaysia. Untuk tujuan kajian ini, pengkaji memilih peserta mewakili mereka yang terlibat dalam industri muzik. Jumlah peserta kajian ini sangat bersesuaian yang dinyatakan oleh Creswell (2013), beliau menggambarkan bahawa dalam pendekatan kualitatif informan sampel yang bersesuaian adalah di antara satu hingga empat orang.

Setelah proses temu bual selesai, proses transkripsi telah dilakukan secara manual mengikut dua elemen utama iaitu pengekalan dan disruptif. Setelah itu, pembahagian tema dilakukan berpandukan kepada kajian-kajian lepas. Sebanyak empat tema dibentuk bagi elemen pengekalan manakala tiga tema terhasil bagi elemen disruptif.

DAPATAN KAJIAN

Analisis tematik telah digunakan sebagai teknik analisis data kajian. Temu bual yang telah dijalankan telah ditranskripsikan dan pembahagian tema dilakukan dengan menggunakan borang kodan. Berdasarkan dapatan temu bual, dua tema utama telah dibahagikan iaitu aspek pengekalan dan aspek disruptif. Di dalam aspek pengekalan, sebanyak empat tema telah diperolehi manakala bagi aspek disruptif sebanyak tiga tema berjaya dikumpulkan. Pengumpulan tema-tema ini dilakukan berdasarkan kepada kajian-kajian lepas yang dijadikan sebagai panduan.

Pengekalan

Aspek pengekalan merujuk kepada elemen utama yang pertama di dalam teori inovasi disruptif. Daripada analisis yang telah dilakukan bersama informan-informan dalam kalangan pemain industri muzik di Malaysia, terdapat empat sisi pengekalan yang dilakukan di dalam industri muzik tanah air untuk memastikan penggunaan teknologi membantu di dalam aspek keseimbangan tradisi dan inovasi. Empat perkara berkenaan adalah adaptasi dan inovasi, penciptaan lagu dan instrumen, penghasilan album dan persembahan pentas.

a. Adaptasi dan Inovasi

Di dalam aspek ini, rata-rata informan bersetuju bahawa amat penting bagi pemain industri di Malaysia beradaptasi dengan perubahan terutamanya apabila berlakunya perubahan landskap muzik tradisional kepada muzik digital. Adaptasi ini diperlukan untuk membuka peluang baharu khususnya bagi pemain yang telah lama berkecimpung dalam industri ini. Hal ini adalah seperti yang dinyatakan oleh informan P1 yang menyatakan bahawa:

...Adaptasi itu perlu bagi kita kekal dalam industri. Jika kita tak *adapt*, kita akan kekal dekat tempat yang sama di mana membuatkan *job scope* semakin kecil dan kebolehan kita semakin kecil. Kini, spektrum semakin besar, dan masuk muzik digital memang buka banyak peluang (Informan P1)

Selain daripada itu, informan juga berpendapat perubahan yang dilakukan oleh pemain industri akan turut memberikan impak kepada pendengar. Penerimaan dan kesediaan untuk bertransformasi dari pemikiran sebelumnya adalah kunci dalam mengekalkan seseorang pemain industri dalam perubahan dan transisi industri muzik. Menurut Informan P2, pendengar juga akan berubah mengikut zaman dan arus teknologi yang berlaku:

...Pendengar akan berubah, maksudnya orang berumur 30 tahun, 10 tahun akan datang akan jadi 40 tahun. So kita kena *adapt* supaya boleh terus menerus menjual *service* kita dan muzik kita kepada pendengar yang berubah itu (Informan P2).

b. Penciptaan Lagu dan Instrumen

Teknologi inovasi juga turut memberikan kesan terhadap penciptaan lagu dan instrumen muzik. Melalui temu bual yang telah dijalankan, rata-rata informan mendapati aspek ini dilihat masih kekal, tetapi telah diolah dengan menggunakan teknologi khususnya ketika membuat rakaman di studio. Penghasilan sesebuah lagu pula masih mengikut genre-genre yang menjadi halwa telinga pendengar tapi digarap dengan elemen-elemen moden. Penggabungan instrumen tradisional dan elektronik memberikan dimensi moden dan baharu pada sesebuah lagu. Justeru, aspek pengekaln dalam proses pembikinan muzik atau produksi muzik, masih relevan dengan kemunculan teknologi seperti melalui proses *mixing*, di mana alat muzik yang telah di rekod secara digital atau akustik akan diadun secara digital supaya bunyi berada di paras yang optimum. Seterusnya, proses *mastering* lagu dibuat bagi memastikan kualiti bunyi sesebuah lagu tersebut berada pada tahap yang sama apabila diperdengarkan di radio, televisyen mahupun di atas talian. Begitu juga dengan proses di antara syarikat rakaman dan juga artis. Hal ini adalah seperti yang dinyatakan oleh informan P2:

...Dulu, kami memberikan lagu kepada A&R (*Artis & Repertoire*) dalam syarikat rakaman untuk bekerjasama di mana mereka akan menghubungi komposer untuk membuat lagu kepada artis tersebut. Mereka mencari lagu yang sesuai atau apa jua yang diperlukan untuk artis tersebut. Saya rasa bahagian proses itu tidak berubah sehingga sekarang (Informan P2).

Selain itu aspek pengekaln juga turut dilihat dari segi genre-genre muzik dahulu dan yang masih lagi dikekalkan seperti genre Rock dan Balada. Begitu juga dengan genre tradisional yang kini banyak diterapkan di dalam lagu-lagu moden yang dinyanyikan oleh artis-artis generasi baharu seperti Bunga bersama artis berpengalaman seperti Noraniza Idris menerusi lagu "*Intan Payung*". Rata-rata informan menyatakan penerapan genre tradisional dalam muzik terkini dapat memberi impak yang lebih organik dalam penghasilan sesebuah lagu. Hal ini adalah seperti yang dinyatakan oleh informan-informan berikut:

Kalau lagu macam *rock* atau *ballad*, semua tu walaupun boleh dibuat secara digital tapi orang akan *prefer* ada elemen pembuatan tradisional di mana direkod *track by track*. Barulah orang kata elemen lagu tu lebih sedap. Boleh dicampurkan dengan digital barulah jadi lebih *current* (Informan P1).

Kalau tengok AJL (Anugerah Juara Lagu) setiap tahun mesti ada muzik pop etnik di *Top 3*. Kalau bukan *Top 3*, *Top 5*. Macam lagu Shiha Zikir atau Bunga. Versi moden artis seperti Noraniza Idris, tapi ada instrumen tradisional dengan rentak elektronik (Informan P2).

Muzik tradisional pun bila dia diadaptasikan kepada bunyi semasa, bagi saya perlu sebab pendengar kita berubah dan kita nak menarik minat pendengar baru. Kita nak tanam satu benih dalam diri dia. Dia dengar lagu tradisional dalam versi yang dia boleh faham (Informan P3).

c. Penghasilan Album

Kebanyakan informan juga turut menyatakan bahawa penghasilan album masih lagi kekal dan relevan pada ketika ini, Cuma yang membezakannya adalah dari segi medium dan bentuk album yang dihasilkan. Pada suatu ketika dulu, album dihasilkan dalam bentuk piring hitam, kaset dan cakera padat. Penghasilan album merupakan titik penting bagi setiap pemain industri kerana ia memberikan keuntungan melalui aktiviti penjualannya. Artis dan syarikat rakaman mendapat royalti dari setiap piring hitam, kaset atau cakera padat yang terjual. Justeru, pengekal dalam penghasilan album juga membantu komposer, penulis lirik dan pemuzik untuk terus berkarya. Hal ini adalah seperti yang dinyatakan oleh informan P1 dan P2 seperti berikut :

Dulu *every album per 10-12* lagu. Kalau lagu kompilasi perlu 20 lagu sebab itu ada peluang untuk komposer. Sekarang pun sepatutnya begitu (Informan P2).

Satu album ada 10 lagu dan rekod (rakam) di studio yang terletak di Bandung milik Ari, seorang penerbit bagi artis Indonesia Tulus (Informan P1).

Selain itu, informan turut berpendapat penghasilan album dapat membantu pengurus artis untuk membuat promosi dan publisiti seseorang artis di bawah syarikat rakaman dengan lebih menyeluruh. Perkara ini secara tidak langsung turut membantu menjadikan seseorang artis terus kekal relevan. Hal ini dinyatakan oleh informan P3 seperti berikut:

Album masih mempunyai peranan yang penting, apabila kita mengeluarkan album, terdapat keseimbangan, sebagai contoh, bagi artis seperti Altimet, 3 lagu adalah untuk siaran radio, 2 ke 3 lagu adalah untuk penjenamaan, 2 lagu adalah untuk kepuasan artis tersebut berkarya atau penggemar lagu *hip-hop* yang tidak semestinya muncul di televisyen atau pasaran (Informan P3).

Penghasilan album juga memberi impak yang besar kepada pendengar untuk mengenal dengan lebih mendalam artis pilihan mereka dan mempunyai lebih banyak pilihan dalam menikmati lagu-lagu yang terdapat di dalam sesebuah album. Perkara ini adalah seperti mana yang dinyatakan oleh informan P4:

Kelebihan memiliki 10 lagu dalam satu album adalah peminat mempunyai pilihan berdasarkan selera mereka. Selain itu, album boleh dibuat sebagai kenangan dan cenderahati dari pengalaman mereka mendengar lagu-lagu dari album tersebut (Informan P4).

d. Persembahan di Pentas

Terdapat informan yang merasakan aspek pengekalan yang penting adalah nilai persembahan di pentas khususnya kepada artis-artis yang membuat persembahan secara langsung. Ia menunjukkan betapa pengalaman pentas dan aura artistik tetap merupakan perkara penting yang perlu dikekalkan oleh seorang artis meskipun teknologi telah membawa kepada perubahan. Elemen-elemen ini adalah kritikal bagi mengekalkan daya tarikan dalam industri khususnya untuk tontonan umum. Walaupun dengan adanya teknologi, kepentingan persembahan di atas pentas melalui tema pengekalan tetap signifikan dan relevan. Kemajuan teknologi telah memberikan peluang baru untuk penyiaran dan penghasilan muzik atas talian, namun pengalaman secara langsung di pentas tetap tidak dapat digantikan. Ia sangat penting bagi pemain industri khususnya artis mengimbangi penggunaan teknologi dengan mengekalkan keaslian dan kualiti prestasi secara langsung. Walaupun adanya teknologi, penonton tetap ingin terus merasai emosi dan bakat secara langsung artis dan dapat memastikan kekuatan seseorang artis dalam dunia seni yang semakin berkembang dengan arus teknologi. Perkara ini dijelaskan oleh informan P3, P4 dan P5 seperti berikut:

Walaupun lagu artis tu *viral* dekat *Spotify*, tapi bila kena buat persembahan secara langsung, perlu ingat, pentas itu kosong, you perlu mengisi ruang tersebut dengan tenaga, tarian, pencahayaan dan vokal yang hebat kerana secara langsung tak boleh disunting dan tak boleh dipadam (Informan P3)

YouTubers, orang yang terkenal sebagai penyanyi atau pemuzik di media sosial apabila membuat persembahan secara langsung di atas pentas, mereka tak mampu bertahan walaupun satu jam, mungkin hanya 10 ke 20 minit. Ia adalah jelas sama ada bakat sebenar atau hanya *cut & paste*. Bakat sebenar mempunyai *repertoire* yang sangat luas untuk dipertontonkan kepada penonton di hadapan mereka (Informan P4).

I tak pernah *perform* secara langsung dan tak sempat buat persediaan. Masa buat persembahan dekat MeleTOP, mereka cakap secara langsung dengan *band*, 2 minggu je, tak sempat nak latihan dan tak pernah pergi kelas. Bila tengok balik video dekat TikTok, persembahan *I* agak teruk (Informan P5).

Justeru, secara keseluruhannya, aspek pengekaln adalah penting untuk dititikberatkan oleh pemain-pemain industri muzik di Malaysia walaupun dengan kemunculan pelbagai teknologi. Roh seni dalam penggiat muzik seharusnya dikekalkan melalui adaptasi yang mengikut zaman.

Disruptif

Elemen kedua yang dinilai dalam kajian ini adalah dari aspek disruptif. Daripada analisis yang dibuat dapat dilihat bahawa hubungan tema disruptif dan cabaran muzik digital terhadap industri muzik di Malaysia adalah sangat ketara kerana membawa perubahan secara signifikan khususnya kepada pemain industri muzik di Malaysia. Elemen ini juga menyebabkan perubahan yang signifikan terhadap model konvensional. Pengenaln kepada platform penstriman dan muzik digital memberi impak yang besar dalam industri terutamanya dalam menghasilkan muzik. Perubahan genre muzik juga berkembang dengan adaptasi kepada peranti digital. Ia dilihat dapat membantu pemain industri untuk berkarya mengikut selera pendengar kini. Hasil analisis terhadap elemen ini dibahagikan kepada tiga tema utama iaitu kemunculan teknologi disruptif, teknologi disruptif dan juga perbezaan pandangan.

a. Kemunculan Teknologi Disruptif

Dapatan kajian menunjukkan gambaran yang penuh dan komprehensif tentang kesan kemunculan teknologi disruptif dalam industri muzik di Malaysia. Di samping itu, pemahaman mendalam terhadap budaya digital juga secara tidak langsung akan memberikan hasil yang baik dan bermutu di dalam industri muzik di Malaysia. Peralihan dari muzik analog ke muzik digital merupakan perubahan besar dalam industri muzik di Malaysia. Ia membawa kepada perubahan dari banyak perkara dan memberi impak yang signifikan terhadap pemain industri di Malaysia. Hal ini adalah seperti yang dinyatakan oleh informan-informan berikut:

Saya bermula di era analog. Zaman kita perlu rekod dalam dua pita dan tiada ruang untuk membuat kesilapan, jika tidak *you* kena ulang dari mula. Sebab tu *you* kena betul-betul berbakat dan mempunyai *perfect pitch* sebagai penyanyi begitu juga dengan pemuzik (Informan P4).

Pengalaman saya sendiri, perkhidmatan untuk bermain drum dan *percussion* saya rasa untuk dunia rakaman jadi semakin kurang sebab orang boleh gantikan dengan *percussion* elektronik dan dram elektronik yang orang boleh akses dalam komputer kita boleh buat sendiri saja. Kini banyak juga orang keluarkan produk di mana orang dah buat dram tu dalam bentuk sampel atau *loops* (Informan P1).

Siapa-siapa dah boleh buka akaun sendiri dekat mana-mana digital platform. Ada 10 lagu, *you* dah boleh memiliki album *Spotify* sendiri (Informan P3).

Peralihan muzik analog ke muzik digital juga mempengaruhi penghasilan album dan secara tidak langsung turut mempengaruhi kos dan proses rakaman itu sendiri. Sebagai contoh, kos rakaman pada zaman analog adalah sekitar minimum RM4000 hingga RM15,000 bagi sesebuah lagu dan tidak termasuk kos pemasaran. Selain daripada itu terdapat juga kos tambahan seperti bayaran kepada pemain muzik, sewaan studio, pakar teknikal dan jurutera bunyi. Kini perubahan kepada muzik digital sedikit sebanyak dapat mengurangkan sedikit kos

produksi dalam penghasilan sesebuah lagu. Beberapa informan menyatakan kos proses rakaman kini jauh lebih rendah malah ada yang percuma sekiranya dihasilkan melalui platform dan peranti-peranti digital. Namun dari segi harga penjualan telah menurun berbanding sebelum kemunculan teknologi digital. Hal ini adalah seperti yang dinyatakan oleh informan-informan seperti berikut:

Kalau buat sorang-sorang daripada awal sampai habis sampailah keluar *Spotify*. Nak *upload* ke *Spotify fee* dia pun dalam RM25 satu lagu sekarang ni. Sekarang kos untuk buat lagu rendah tapi harga untuk jual dah turun. Kita letak kat *Spotify, YouTube Music* (Informan P1).

Sekarang kos murah, zaman dulu kita perlu beli *hardware* sekarang semuanya digital peralatan rakaman sendiri serendah RM700. Hanya perlu *headphone*, mikrofon dan audio digital (Informan P2).

You tak perlu keluarkan kos pengeluaran untuk CD, tapi lebih kepada *boost* iklan di *Google* dan jika artis membuat lagu sendiri, menulis lagu sendiri, memang murah (Informan P3).

I start rekod guna *earphone* biasa je. *I* tengok *YouTube* macam mana nak rekod dan sunting lagu dengan baik. *Beat I* ambil yang tak ada *copyright* sebab dekat *SoundCloud* memang platform percuma (Informan P5).

Walaupun kos penghasilan muzik tersebut boleh berlaku secara percuma, terdapat informan yang menekan bahawa kos produksi mungkin adalah lebih murah, tetapi bagi mencapai hasil yang berkualiti terutamanya dalam pembikinan album yang sebenar, rakaman di studio masih lagi perlu dilakukan seperti yang dinyatakan oleh Informan P1 dan P5 seperti berikut:

Kalau nak buat album yang baik perlu membuat rakaman di studio namun kosnya agak tinggi sebab barang semakin mahal, alat produksi adalah dari Amerika Syarikat atau Australia, *currency* pun tinggi, studio akan sewa lebih mahal. Murah tu kos kecil sebab buat sendiri kualiti tak sama (Informan P1).

Sekarang kos murah boleh *cut & paste* dan ada studio di rumah, tak perlu bayar apa-apa hanya bil elektrik, tapi kualiti memang sangat berbeza (Informan P5).

Informan P1 dan P5 juga berpendapat, proses dalam penghasilan lagu atau album juga berbeza di mana zaman analog mengambil masa dan penglibatan beberapa pihak dan mereka terpaksa berhadapan dengan masalah kurangnya kemudahan teknologi yang boleh mempercepatkan proses.

Sebelum ada peranti digital, hanya tulis guna tangan je, dia laju dari segi penulisan tapi lambat dari segi hasil. Pengalaman saya, satu lagu ambil masa 1 ke 2 bulan. Masa saya menjadi pemuzik rakaman untuk Liyana Fizi, kami rekod selama 2 minggu setiap hari jam 8.00 pagi hingga 10.00 malam. Kemudian proses *mixing* ambil masa sebulan juga (Informan P1).

Rakaman dengan semua ahli kumpulan muzik secara langsung akan lebih cepat, jika salah seorang kurang berpengalaman akan mengambil masa, kena ulang semula, kalau pemuzik tu hebat, satu lagu boleh siap 3 ke 4 hari (Informan P4).

Namun begitu, kemunculan teknologi sedikit sebanyak telah mempercepatkan dan memudahkan proses. Sebagai contoh, informan P1 menyatakan bahawa teknologi boleh dimanfaatkan dengan baik apabila hanya seorang individu sahaja diperlukan untuk menghasilkan satu lagu.

Apabila digital dah ada, apa yang saya tulis boleh terus dengar. Sekarang daripada kosong ke siap terus dalam seminggu pun boleh. Sangat laju berbanding dulu (Informan P1)

Selain daripada itu, terdapat juga informan yang menyatakan kemunculan teknologi disruptif juga telah mengubah struktur pasaran melalui peralihan kepada pasaran digital. Dapatan turut menemukan terdapat pemain industri khususnya artis masih belum biasa untuk beradaptasi dan menerima perubahan tersebut.

Semasa saya memulakan peranan sebagai pengurus artis, saya menyedari di Malaysia, perkembangan industri muzik agak mundur berbanding dengan pasaran antarabangsa. Paling ketara, ketika fasa peralihan cakera padat kepada penstriman digital (Informan P3)

Saya mempunyai seorang artis seperti Altimet, saya perlu fikirkan bagaimana identiti beliau dapat dikekalkan dan pada masa yang sama dapat mengikut trend terkini. Saya agak bersyukur atas COVID-19 kerana memaksa peralihan ke arah teknologi yang lebih drastik (Informan P3)

Dari segi penyediaan katalog artis (*rate card*) juga berbeza dengan kemunculan teknologi. Jika dahulu, penghasilannya hanyalah melibatkan penggunaan gambar sebagai profil. Namun, kini katalog artis boleh dihasilkan dengan menggunakan platform media sosial seperti *Instagram*, *TikTok*, *YouTube* dan juga *Spotify*. Promosi dan publisiti kini lebih cepat dengan adanya platform digital yang membezakan adalah kualiti seseorang artis tersebut seperti mana yang dinyatakan oleh Informan P4:

Promosi adalah senang, you boleh pergi ke *TikTok*, *Facebook* atau *Instagram* malah *Telegram* atau *Twitter*. Kini lebih pantas dengan teknologi namun adakah ia bakat sebenar ataupun tidak. Kerana bakat itu amatlah penting (Informan P4)

Bagi sesetengah artis yang baharu dan membangun seiring dengan teknologi, kemunculan teknologi bukanlah sesuatu yang asing. Mereka mengambil peluang dengan teknologi dan kemudahan yang ada untuk menghasilkan lagu dengan lebih cepat. Dari segi promosi pula mereka akan menggunakan media sosial khususnya *TikTok* yang mempunyai ciri promosi sohor kini yang lebih memberikan jangkauan khalayak yang lebih luas. Hal ini telah dinyatakan oleh Informan P5.

Ketika umur saya 16 tahun, lagu pertama saya diletakkan di *SoundCloud*. Ketika itu dah ada penglibatan kawan-kawan untuk tolong promosikan lagu. Saya ada 500,000 pengikut dalam *SoundCloud* sahaja. Lagu saya viral bila saya masukkan dalam *TikTok*. Dalam masa 3 hari, video tu meletup 300,000 ke 400,000 ribu tontonan di *TikTok*. Saya macam terkejut dan lepas tu orang kenal saya (Informan P5)

Oleh yang demikian, secara kesimpulannya, semua informan telah memberikan gambaran yang komprehensif dengan kemunculan teknologi disruptif dalam industri muzik di Malaysia. Keseluruhan penemuan ini menunjukkan perlunya kepada proses adaptasi dan transformasi dalam penghasilan lagu dan pasaran muzik. Pemahaman yang mendalam tentang transisi muzik perlu seiring dengan kemajuan teknologi.

b. Teknologi Disruptif

Berdasarkan dapatan kajian, informan menyatakan bahawa kemunculan teknologi disruptif telah memberi impak yang besar dalam industri muzik di Malaysia dengan mengubah cara sesebuah karya muzik dicipta, proses produksi, promosi, publisiti dan pemasaran. Peralihan instrumen konvensional ke perisian digital, serta kemunculan platform penstriman seperti *Spotify*, *SoundCloud*, *YouTube Music* telah mempercepatkan proses promosi dan publisiti. Hal ini telah dinyatakan oleh informan-informan seperti berikut:

Agensi atau pelanggan mereka selalunya akan *Google* artis dulu. Kalau *you* takda dalam laman depan, maknanya ada yang tak kena. *YouTube* pula memberikan bayaran paling tinggi dan paling mahal. Kita perlu pandai bermain dengan algoritma, dan mencipta sesuatu yang baru (Informan P2).

Dalam era digital ni, *you* akan dapat capaian tontonan secara meluas dan global. Contoh artis di bawah naungan kami, dengan hanya mencipta video lagu beliau dengan templat video menerusi *TikTok* dan lagu tersebut terus viral. Itulah kuasa digital (Informan P3).

Dengan kos lebih mampu milik dan proses yang lebih cepat, ia juga membolehkan akses yang lebih luas kepada pelbagai genre muzik. Selain itu peranti digital yang pelbagai dan semakin maju banyak membantu pemain industri khususnya komposer, penggubah lagu untuk berkarya dalam proses yang lebih pantas dan tidak lagi perlu mengeluarkan kos bagi mendapatkan pemain muzik atau penyanyi latar dalam menghasilkan lagu seperti yang dinyatakan oleh Informan P1, P2 dan P5:

Saya pun dah guna dah AI. Dia membantu tapi dia bukan macam destruktif. Dia membantu dia mempercepatkan benda. Dia buat benda-benda remeh yang kita malas buat tapi *essence* tu dia still takde. *Essence* tu still datang daripada kita (Informan P1).

Generasi muda mempunyai banyak potensi. Saya dah gunakan khidmat mereka dan mereka sangat kreatif dan banyak idea disebabkan adanya teknologi. Cuma kekurangannya adalah you akan banyak fokus depan komputer...*Down to a one man show* (Informan P2).

Saya merupakan artis veteran di Malaysia, tetapi saya juga yang pertama menghasilkan muzik video dengan peranti AI dalam lagu dan ia sangat menarik (Informan P5).

Secara keseluruhannya, data kajian di dalam bahagian ini telah memperincikan lagi impak yang besar dalam industri muzik di Malaysia seiring dengan kemunculan teknologi disruptif. Ia telah membentuk landskap baharu dalam produksi dan pemasaran muzik dan pendekatan yang inovatif dalam bidang pengurusan artis.

c. Perbezaan Pandangan

Kategori ketiga di dalam elemen disruptif adalah melalui tema perbezaan pandangan. Di dalam tema ini informan menyuarakan pandangan yang berbeza mengenai impak teknologi disruptif terhadap industri muzik di Malaysia. Informan P1 menggariskan perbezaan dalam pembuatan muzik tradisional dan muzik digital dengan kos yang berubah dan kepentingan adaptasi perubahan yang mempunyai kesan positif di mana membuka peluang kepada kerjaya dalam industri muzik khususnya komposer atau pemuzik itu sendiri kerana faktor kos yang efektif dan merangsang pertumbuhan industri dengan persaingan yang lebih sengit.

Bagi saya memang sangat besar perbezaannya daripada dari segi pembuatan muzik itu sendiri, kepada penyampaian, kepada cara orang dengar juga. Perubahan itu membuatkan kebanyakan pemain dram dan perkusi menjadi lebih cakna dengan perubahan digital ni (Informan P1).

Informan P2 pula menekankan kemudahan akses kepada penghasilan muzik melalui platform digital bagi generasi muda tetapi masih perlu untuk mengekalkan unsur organik dalam muzik dan membezakan corak muzik popular terkini dengan garapan genre seperti etnik *Electronic Dance Music (EDM)*.

Budak-budak sekarang dah pergi ke genre *Rock Balada* dan *R&B*. Kalau lagu etnik atau asli kurang sambutan. Selalunya gabungan etnik EDM. Saya rasa ia adalah satu *genre* muzik yang lebih segar bagi industri muzik Malaysia (Informan P2).

Seterusnya, Informan P3 menyatakan sokongan penuh dalam peralihan ke teknologi digital namun perubahan dalam pendapatan utama bukan lagi dari penjualan cakera padat tetapi penekanan terhadap persembahan secara langsung dan fokus kepada pemasaran digital.

I rasa pendapatan utama bukan dari penjualan CD, buat muzik untuk buat *you* kekal relevan. *You* boleh dapat pendapatan menerusi persembahan dan juga penjenamaan melalui platform media sosial, sebagai pengengaruh (Informan P3).

Bagi Informan P4 pula, terdapat banyak perbezaan di antara artis lama dan baharu dari segi bakat dan kreativiti. Artis yang relevan adalah artis yang menghasilkan karya yang masih diingati sepanjang zaman dan bukanlah hanya menjadi sohor kini dalam satu-satu masa sahaja.

Generasi baru mereka fikir mereka boleh menyanyi, tetapi dengan teknologi mereka kelihatan boleh menyanyi dan aktif di media sosial. Bila tiada sambutan, mereka mula mengalami kemurungan sebab kurang *like* atau pengikut di media sosial seterusnya terjerumus dalam masalah sosial (Informan P4).

Definisi seorang artis adalah seseorang yang memiliki tahap kreativiti yang sangat tinggi. Hasil karya mereka mempunyai nilai yang tinggi dan dihargai oleh orang ramai. Itulah adalah artis bukanlah menerusi *TikTok*, *you* mengaku *you* artis. Saya menyanyi lagu Hijau hampir 32 tahun dan saya masih menyukainya dan orang ramai masih tahu lagu tu (Informan P4).

Akhir sekali, Informan P5 menekankan kepelbagaian cara generasi muda mempelajari dan menghasilkan muzik melalui sumber-sumber digital dan sosial media. Perubahan dalam cara pembelajaran melalui teknologi yang sedia ada kini amat memudahkan pemain industri dan mempercepatkan proses.

Saya rasa agak mengejutkan bagaimana teknologi sangat berkembang. Kita boleh lihat perang di atas talian dalam telefon mudah alih dan semua hanya di hujung jari untuk buat muzik dalam platform digital. Boleh buat secara percuma tak perlu bayar dan tak payah ada mentor (Informan P5).

Secara keseluruhannya, kesemua data dari informan-informan menunjukkan perbezaan pandangan yang kompleks dan perubahan yang berlaku di dalam industri muzik di Malaysia adalah kesan atau akibat daripada teknologi disruptif. Data juga menunjukkan pelbagai perspektif dan pendekatan yang berbeza dalam menghadapi transformasi ini.

PERBINCANGAN

Penerimaan dalam kajian ini juga bermaksud adaptasi pemain industri muzik tempatan dengan arus genre lagu terkini bagi memastikan ia diterima bukan sahaja di peringkat tempatan malah di peringkat global. Hasil kajian menunjukkan, kesemua informan merasakan mereka perlu memahirkan diri dengan teknologi baharu seperti penggunaan media sosial bagi melaksanakan strategi pemasaran secara digital untuk kekal relevan. Hal ini dinyatakan oleh Adner dan Lieberman (2021) dalam kajiannya yang berpendapat penggunaan media sosial adalah merupakan strategi terbaik untuk mengekalkan kerelevanan di dalam industri. Hasil

dapatan kajian juga mendapati bahawa artis-artis lama juga tidak melepaskan peluang untuk menggunakan platform digital sebagai medium untuk mereka menyampaikan lagu dan bakat kepada peminat. Hasil kajian ini turut disokong oleh Mohd Akmal dan Yusoff (2019), yang mana dalam kajian mereka menyatakan bahawa platform-platform seperti *Instagram* dan juga *TikTok* berfungsi sebagai medium penting kepada peminat muzik serta menggalak dan menginspirasi pemain industri di Malaysia untuk meneroka dan bereksperimen dengan muzik mereka dengan trend terkini. Secara tidak langsung, hal ini menunjukkan bahawa muzik digital dapat diterima dalam kalangan pemain industri muzik di Malaysia.

Namun, penerimaan terhadap industri muzik digital di Malaysia juga menjadi satu cabaran, terutamanya kepada penghibur atau artis veteran yang lebih terbiasa dengan persembahan secara langsung dan merasakan platform digital lebih mencabar. Jamaludin (2015) dalam kajiannya menyatakan bahawa disebabkan oleh transformasi digital, sedikit sebanyak akan menyebabkan pemain industri menghadapi penurunan royalti dari penjualan fizikal, namun boleh memanfaatkan platform penyiaran untuk merentas pasaran global.

Melihat kepada kekuatan struktur industri muzik di Malaysia, kebangkitan muzik digital dan platform penstriman seperti *Spotify* dan *Joox* menawarkan akses yang mudah dan berpatutan kepada berjuta-juta lagu. Ia sekaligus mengatasi daya tarikan format muzik fizikal. Ia juga telah mengubah keutamaan pengguna yang mana generasi muda dilihat lebih suka kebolehcapaian muzik digital berbanding dengan memiliki salinan fizikal. Dapatan ini disokong oleh Daniel (2019) dalam kajian menyatakan CD dan album masih memegang pasaran khusus. Jualan rekod piring hitam, sebagai contoh, telah menyaksikan kebangkitan semula dalam beberapa tahun kebelakangan ini, memenuhi keperluan pengumpul dan bagi mencari pengalaman mendengar yang berbeza. Begitu juga, sesetengah artis mungkin menawarkan CD atau pakej album edisi terhad bersama keluaran digital untuk memenuhi keperluan peminat yang menghargai format fizikal. Melalui hasil dapatan informan juga sesetengah artis seperti kumpulan Masdo dan Hujan turut menggunakan peluang menghasilkan piring hitam sebagai penjualan album mereka untuk peminat.

Dapatan juga menunjukkan bahawa aliran pendapatan untuk pemain industri telah berubah secara mendadak bagi menyesuaikan diri dengan revolusi digital dan pilihan penonton yang kian berkembang. Melalui kajian Norshafawati (2013) pada ketika itu, label rekod meraih sebahagian besar keuntungan melalui pengeluaran, pengedaran dan royalti. Artis memperoleh pendapatan melalui jualan album dan persembahan langsung.

Industri muzik Malaysia juga memperlihatkan cabaran yang dibawa oleh inovasi disruptif. Kajian Ramli (2020) menyatakan bahawa pemain industri seni kreatif perlu untuk menyesuaikan diri dengan perubahan landskap arus teknologi yang semakin berkembang pesat dengan menggalakkan kerjasama dan memberi tumpuan kepada kreativiti, seni muzik Malaysia boleh terus berkembang dan menghasilkan muzik yang bertenaga untuk penonton tempatan dan global. Boleh dirumuskan terdapat tiga cabaran utama yang telah dikenal pasti iaitu perubahan corak royalti, aliran pendapatan dan pelesenan baru dan tahap kesedaran terhadap perkembangan muzik digital.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, kajian ini menunjukkan bahawa majoriti pemain industri muzik di Malaysia tidak dapat lari daripada cabaran dan arus perubahan yang dibawakan oleh inovasi digital terutamanya untuk kekal relevan di dalam industri berkenaan. Selain itu, perubahan yang dibawa oleh muzik digital dilihat menawarkan peluang yang luas kepada pemain industri malah kepada pendengar dan pengguna. Melalui lensa inovasi disruptif, kita dapat

memahami landskap semasa dan bergerak ke hadapan untuk industri muzik terus berkembang. Bagi artis yang sudah mampan, menyesuaikan diri dengan teknologi adalah satu impak yang besar jika masih berpegang kepada model tradisional. Melalui dapatan kajian, dapat dikenal pasti faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan, struktur dan cabaran industri muzik dalam era digital di Malaysia melalui pandangan strategik oleh pemain-pemain industri seperti artis-artis, komposer, penggubah lagu, pemuzik pengurus artis dan juga penerbit sedikit sebanyak membantu mereka untuk menghadapi perubahan dalam landskap industri yang semakin dinamik. Melalui teori inovasi disruptif yang dilihat dari konteks industri muzik, dapat membuka pemahaman baru terhadap perubahan struktur dan potensi industri muzik di Malaysia dan melihat kemampuan industri muzik untuk beradaptasi dan merangkul inovasi, namun masih juga mengekalkan dan melestarikan seni muzik tempatan seiring dengan perubahan arus teknologi bagi meningkatkan kualiti muzik dan persembahan yang lebih baik. Kesenambungan kajian ini diharap dapat memberikan manfaat kepada pengkaji-pengkaji, institusi akademik, pemain industri dan masyarakat awam bagi pemahaman yang lebih mendalam khususnya strategi inovatif dalam menghadapi cabaran industri muzik yang terus berkembang dalam era digital ini.

BIODATA

Nur Zaheera Zailan Kamaruddin adalah pelajar Sarjana Sains Sosial (Pengurusan Komunikasi) di Pusat Kajian Media & Komunikasi, Universiti Kebangsaan Malaysia. Email: p110.49@siswa.edu.ukm.my

Hasrul Hashim (Ph.D) adalah merupakan pensyarah di Pusat Kajian Media & Komunikasi, Universiti Kebangsaan Malaysia. Bidang kajian beliau merangkumi bidang penyiaran, kandungan kreatif dan literasi media. Email: hash@ukm.edu.my

RUJUKAN

- Adner, R., & Lieberman, M. (2021). Disruption through complements. *Strategy Science*, 6(1), 91-109.
- Arbatani, T. R., Asadi, H., & Omid, A. (2018). Media innovations in digital music distribution: The case of BleepTunes.com. In Khajeheian, D., Friedrichsen, M., Mödinger, W. (Eds.), *Competitiveness in emerging markets: Market dynamics in the age of disruptive technologies* (pp 93–108). Springer.
- Casagrande, N. (2020). *Spotify: Disrupting the music industry* (Doctoral dissertation, Universidade NOVA de Lisboa, Lisbon).
- Christensen, C. M. (2013). *The innovator's dilemma: When new technologies cause great firms to fail*. Harvard Business Review Press.
- Cole, S. (2019, Sept 9). The impact of technology and social media on the music industry. *Econsultancy*. <https://econsultancy.com/the-impact-of-technology-and-social-media-on-the-music-industry/>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage Publications, Inc.
- Daniel, R. (2019). Digital disruption in the music industry: The case of the compact disc. *Creative Industries Journal*, 12(2), 159-166.
- Danielsen, A., & Kjus, Y. (2019). The mediated festival: Live music as trigger of streaming and social media engagement. *Convergence*, 25(4), 714-734.
- Danneels, E. (2004). Disruptive technology reconsidered: A critique and research agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 21(4), 246-258.
- Dwivedi, Y. K., Ismagilova, E., Hughes, D. L., Carlson, J., Filieri, R., Jacobson, J., Jain, V., Karjaluoto, H., Kefi, H., Krishen, A. S., & Kumar, V. (2021). Setting the future of digital and social media marketing research: Perspectives and research propositions. *International Journal of Information Management*, 59, 10.
- Hood, M. M. (2019). *Hacking creativity to sustain diversity in Southeast Asian performing arts*. Paper presented at the 2nd International Conference on Arts and Culture (ICONARC_ (pp. 168-170).
- Ibrahim, I. S. (2020). Membudaya kembali kajian radio: Perspektif era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi Borneo (JKoB)*, 8, 11-21.
- Jamaludin, S. (2015). *Issues in Malaysia music industry: A case study* (Doctoral Dissertation, Universiti Teknologi MARA).
- Marohaini Yusoff. (pnyt). (2013). *Penyelidikan kualitatif: Pengalaman kerja lapangan kajian*. Universiti Malaya.
- Marshall, L. (2013). The 360 deal and the 'new' music industry. *European Journal of Cultural Studies*, 16(1), 77-99.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research and case study applications in Education: Revised and expanded from case study research in education*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Mohd Akmal, M. H., & Yusoff, Z. (2019). Disrupting the creative economy: The case of the Malaysian music industry. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(8), 767-775.
- Morris, J. W. (2015). Anti-market research: Piracy, new media metrics, and commodity communities popular communication. *Popular Communication*, 13(1), 32-44.
- Negus, K. (2019). From creator to data: The post-record music industry and the digital conglomerates. *Media, Culture & Society*, 41(3), 367-384.

- Nordgård, D. (2017). Assessing music streaming and industry disruptions. In Meil, P., & Kirov, V. (Eds.), *Policy implications of virtual work* (pp. 139-163). Dynamics of Virtual Work. Palgrave Macmillan.
- Norshafawati Saari. (2013). *Isu, cabaran dan hala tuju pembangunan industri rakaman muzik tempatan di Malaysia* (Doctoral dissertation, Universiti Kebangsaan Malaysia).
- Othman Lebar. (2006). *Penyelidikan kualitatif: Pengenalan kepada teori dan metod*. Perak: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Raja Iskandar Raja Halid. (2020). *Perkembangan muzik popular di Malaysia: Satu tinjauan sejarah tahun 1900-1969*. Kampung Karyawan Amanjaya Sdn. Bhd.
- Ramli, N., & Hassan M. Y. (2020). The impact of digital technology on the music industry in Malaysia. *Jurnal Ekonomi Malaysia*, 54(1), 33-34.
- Rogers, J. (2013). *The death and life of the music industry in the digital age*. London: Bloomsbury.
- Rosenkopf, L., & Tushman, M. L. (1998). The coevolution of community networks and technology: Lessons from the flight simulation industry. *Industrial and Corporate Change*, 7(2), 311-346.
- Sarji, A. (1996). *Pengaruh persekitaran politik dan sosio budaya sistem penyiaran Malaysia dalam perkembangan penyiaran radio di Malaya dari tahun 1920-1959* (Tesis Doktor Falsafah, Universiti Kebangsaan Malaysia).
- Suhaimi Magi, Jabil Mapjabil, Baharuddin Mohd Arus, Rosli Sareya, Datu Razali Datu Eranza, & Toh Min Min. (2020). Impak, cabaran dan inisiatif penggiat seni persembahan sepanjang tempoh pandemik COVID-19. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development*, 5(32), 74-82.
- Walsh, S. T., Kirchoff, B. A., & Newbert, S. (2002). Differentiating market strategies for disruptive technologies. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 49(4), 341-351.
- Yue, Y. (2020). *Innovation of music communication strategy based on comparative analysis of Chinese and foreign music education*. Paper presented at the 4th International Conference on Advancement of the Theory and Practices in Education (ICATPE) (pp. 407-411).