Journal of Music Science, Technology, and Industry
Volume 9, Number 2, 2026
e-ISSN. 2622-8211
https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/

Proses Pendistribusian Karya Sako Serikat Secara Digital Menggunakan Platform SoundOn

M.Fadhiel[1], Agung Hero Hernanda[2], Prisma Tejapermana[3], Bian Pamungkas[4] ,

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
E-mail : mfadhielll27@gmail.com[1], agung.hernanda@fkip.unila.ac.id[2],
prisma.tejapermana@fkip.unila.ac.id[3], bianpamungkas@fkip.unila.ac.id[4]

Article Info

Article History:

Received:

May 2026

Accepted:

July 2026

Published:

October 2026

Keywords:
Spatial Audio, Music Composition, HOA and Panoramix, Immersive, Digital Music

ABSTRACT

Music distribution in the modern era can be carried out digitally through various platforms, one of which is SoundOn. Sako Serikat is a music group from Bandar Lampung that utilizes SoundOn as a platform to distribute their works. The problem examined in this study is how Sako Serikat conducts the digital distribution process of their music using the SoundOn platform.The purpose of this study is to describe the process undertaken by Sako Serikat in digitally distributing their music through SoundOn. This research employs a qualitative descriptive method. The informant in this study is Oktavian Aditya who serves as the producer of Sako Serikat. Data collection techniques include interviews and observation, while data analysis is carried out using qualitative descriptive analysis. This research applies Everett Rogers' Diffusion of Innovations theory as an analytical framework for examining the distribution process via SoundOn.The results of this study indicate that SoundOn offers several advantages that support the needs of emerging artists and new labels. Users can easily create either an artist account or a label account, accompanied by a simple distribution process without the need for third-party involvement. SoundOn also provides a complete and user-friendly analytics interface, allowing artists to effectively monitor the progress of their tracks. In addition, all generated royalties are given 100% to the artist, with the opportunity to earn

additional royalties from the use of their music on CapCut. Sako Serikat is one of the music groups from Bandar Lampung that utilizes SoundOn as their digital distribution platform.
Keywords : SoundOn, Distribution, Music, Sako Serikat
© 2026 Institut Seni Indonesia Bali

PENDAHULUAN

Memasuki era digital, dalam beberapa tahun terakhir industri musik telah mengalami banyak kemajuan dengan munculnya berbagai platform digital yang mengubah cara konsumen mengakses, mendistribusikan, dan menikmati musik. Seperti yang dikatakan oleh (Lestari, 2019) didalam penelitiannya, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang memberikan dampak signifikan pada proses produksi, distribusi, dan konsumsi dalam dunia musik. Hal tersebut mempermudah serta menguntungkan musisi-musisi yang berada di jalur independen. Diawali dengan penjualan fisik seperti piringan hitam, kaset, dan cd (*Compact Disk*) yang disebut dengan era analog dan sekarang sampai dimana penjualan musik tidak terbatas dengan pemasaran bentuk fisik saja tetapi juga pemasaran dalam bentuk digital (Dewantara & Agustin, 2019).

Negara Indonesia sendiri memiliki banyak pendengar musik yang menggunakan berbagai platform digital. Hasil survey yang dilakukan kepada 221 juta pengguna internet diseluruh Indonesia oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukan bahwa 56,07% dari populasi pengguna internet di Indonesia, atau sekitar 123,9 juta orang Indonesia mendengarkan musik secara online (APJII, 2024). Dengan jumlah pengguna internet yang mencapai 221 juta orang, Indonesia menjadi pasar yang sangat potensial

Data industri dari International Federation of Phonographic Industry (IFPI) pada tahun 2023 menunjukan bahwa pendapatan digital telah meningkat secara stabil dalam beberapa tahun terakhir dan streaming terus menjadi format yang mendominasi secara global. Pendapatan dari format streaming pada tahun 2023 mengalami peningkatan sebesar 11,2% dan menyumbang 67,3% dari seluruh pendapatan musik global yang direkam pada tahun 2023. Pada akhir tahun tersebut terdapat 667 juta pengguna akun berlangganan berbayar secara global. Sebelum sebuah musik bisa didengarkan di platform streaming, artis dari lagu tersebut harus mendistribusikan

musik mereka ke platform digital streaming seperti Spotify for Artists, Apple Music for Artists, SoundOn, DistroKid, TuneCore, dan CD Baby. Proses pendistribusian bisa dilakukan melalui label atau secara independen, seperti sekarang platform pendistribusian musik bisa digunakan dengan mudah oleh perorangan untuk mendistribusikan karya musik mereka seperti SoundOn.

Platform SoundOn bisa dijadikan pilihan bagi artis-artis independen yang ingin mendistribusikan dan memasarkan karya musik mereka secara mandiri tanpa adanya label. Platform SoundOn memberikan layanan seperti pendistribusian musik secara gratis yang luas keberbagai platform streaming global, promosi ke media sosial, data analitik yang mudah diakses, dan royalti 100% dari hasil streaming. Artis independen yang ingin mendistribusikan karya musik mereka secara mandiri bisa memaksimalkan layanan yang diberikan oleh SoundOn. Salah satu artis independen yang menggunakan SoundOn sebagai media untuk mendistribusikan dan memasarakan musik mereka adalah Sako Serikat.

Sako Serikat adalah grup *World Music* asal Bandar Lampung yang dalam karya-karyanya menekankan pada elemen-elemen musik etnik diseluruh dunia. *World Music* merupakan penyebutan untuk aliran musik yang karyanya berangkat dari unsur-unsur musik etnik yang ada diseluruh dunia (Erlangga, 2024). Sako Serikat sendiri terbentuk dari tahun 2018 dan sampai saat ini masih aktif berkarya. Karya musik mereka yang sudah dirilis siantaranya ada Elegi Sijobang, Kaleidoskop, Occhiolism dan yang terbaru berjudul Wai. Mengusung genre Folktronica, Sako Serikat menjadi salah satu grup musik di Lampung yang memadukan *World Music* dan *Electronic Music*, yang dimana itu menjadi warna dan ciri khas dari Sako Serikat itu sendiri (Erlangga, 2024).

Fokus penelitian ini ada pada proses pendistribusian karya musik Sako Serikat yang menggunakan platform SoundOn dan kenapa akhirnya mereka memutuskan untuk menggunakan platform SoundOn. Penelitian ini mengambil sudut pandang teori Difusi Inovasi dari Everett Rogers, untuk menjelaskan dan memahami bagaimana awalnya sebuah inovasi bisa diadaptasi dan digunakan. Diharapkan penelitian ini tidak hanya memperkaya wawasan tentang praktik artis independen dalam memanfaatkan inovasi teknologi untuk mempermudah proses berkarya, tetapi juga

menambah sumber kajian musik digital diranah pendistribusian untuk para peneliti berikutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian kualitatif melibatkan tahap mereduksi serta memproses hasil interpretasi data, lalu menyajikannya sesuai dengan kerangka konseptual dan teori yang sudah ada (Sugiyono, 2019). Metode deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sesuai dengan informasi dan kondisi di lapangan, serta menguraikan hasil penelitian secara rinci guna memberikan solusi terhadap pertanyaan yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah (Sugiyono, 2019).

Pendekatan kualitatif dipilih untuk mendeskripsikan proses Sako Serikat dalam mendistribusikan dan memasarkan karya muisk mereka secara digital menggunakan platform SoundOn. Peneliti mengumpulkan dua jenis data yaitu data primer dan sekunder, data primer dikumpulkan peneliti melalui wawancara dengan produser Sako Serikat yaitu Oktavian Aditya dan data sekunder yang dikumpulkan melalui jurnal, buku, dan skripsi yang relevan dengan topik penelitian ini.

Hasil

Gambaran Umum Sako Serikat



Gambar 1. *Subjek Penelitian (Sako Serikat)*
(Dok. M.Fadhiel, 2026)

Sako Serikat adalah kelmpok musik bergenre Folktronica yang terbentuk pada tahun 2018 di Bandar Lampung, yang awal terbentuknya karena beberapa personilnya sering berkumpul melakukan proses bermusik disalah satu sanggar yang ada di Bandar Lampung (Erlangga, 2024). Kata “Sako” sendiri diambil dari bahasa

Lampung dialek O yang memiliki arti pusaka tetapi pusaka yang bukan benda seperti bahasa, lagu, tarian atau ritual adat. Kata kedua adalah “Serikat” yang berarti perkumpulan dari beberapa orang, yang artinya Sako Serikat adalah perkumpulan beberapa orang atau pusaka tak benda. Sako Serikat memiliki 6 personil, Oktavian Aditya sebagai produser musik dan pemain *sequencer*, Agung Hero Hernanda selaku pemain kucapi dan vokal, Bian Pamungkas sebagai pemain bass, Uswatul Hakim sebagai pemain akordeon dan alat tiup tradisi, Heppy Mulando sebagai pemain gitar dan Ricky Warman Putra sebagai pemain talempong. Masing-masing personil memiliki latar belakang yang berbeda seperti Bian dengan pengaruh musik klasiknya, Heppy dengan musik jazznya, Oktavian dengan musik elektroniknya serta Agung Hero, Ricky dan Uswatul Hakim dengan pengaruh musik tradisional mereka. Latar belakang tersebut memberikan pengaruh dan warna yang beragam di tiap karya yang mereka ciptakan.

Sejak terbentuk pada 2018 hingga sekarang Sako Serikat sudah banyak melahirkan karya-karya musik. Gambar di atas adalah beberapa singel mereka dari Sako Serikat, diantaranya ada Elegi Sijobang yang rilis pada 1 Januari 2019, Butahan yang rilis 28 Juli 2021, Rono Batu Putiah yang rilis pada 3 September 2021 dan yang terbaru yaitu Wai rilis pada 16 Februari 2025. Semua karya musik Sako Serikat bisa didengarkan diseluruh plat*for*m *streaming* musik. Perbedaan latar belakang tersebut membuat setiap musik yang mereka ciptakan memiliki aliran musik dan warna yang beragam, hal itulah yang menjadi ciri khas Sako Serikat itu sendiri (Erlangga, 2024). Sako Serikat sudah banyak pernah bermain di berbagai event musik skala regional, nasional maupun internasional. Gambar di atas adalah beberepa event yang pernah diikuti oleh Sako Serikat diantaranya yaitu *event* KALTIM Ethnic & World *Music* Festival 4-6 Oktober 2024, Indonesian *Music* Expo 27 Maret 2022, Solo International Per*for*ming Arts 10 September 2022, dan Indonesian *Music* Expo 22 September 2023.

Latar Belakang Penggunaan SoundOn Oleh Sako Serikat

SoundOn adalah platform distribusi dan pemasaran musik secara digital yang dikembangkan oleh TikTok dan diluncurkan pada tahun 2022. SoundOn juga memfasilitasi para artis dan label untuk menjangkau audiens secara global, melindungi hak cipta atas karya musik yang mereka ciptakan, dan memanfaatkan berbagai alat untuk mempromosikan musik mereka (SoundOn, 2024). Menurut hasil

wawancara peneliti dengan narasumber ada beberapa alasan kenapa Sako Serikat memilih SoundOn sebagai media untuk mendistribusikan karya mereka. Narasumber penelitian ini yaitu Oktavian Aditya selaku produser dari Sako Serikat mengungkapkan bahwa awal ketertaikan narasumber untuk menggunakan SoundOn karena melihat iklan-iklannya di media sosial. Oktavian Aditya juga mencari artikel-artikel dan konten-konten Youtube yang melakukan review tentang SoundOn dan dari semua review tersebut memberikan hasil yang positif.

Oktavian Aditya sendiri setelah menggunakan SoundOn merasakan beberapa perbedaan signifikan dibandingkan dengan platform yang sudah pernah dia gunakan, salah satunya dari sisi analitik lagu. Analiktik lagu di SoundOn sendiri menurut Oktavian Aditya memiliki User Interface yang lebih mudah di lihat, tidak rumit dianalisis dan juga lengkap. Data analitik tersebut penting untuk dilihat dan dianalisis karena dengan data tersebut kita bisa melihat progress perkembangan lagu di tiap platform streming seperti apa, menjadi dasar pembuatan strategi untuk menaikan pendengar dan juga menjadi bahan bagi artis-artis untuk evaluasi kedepannya.

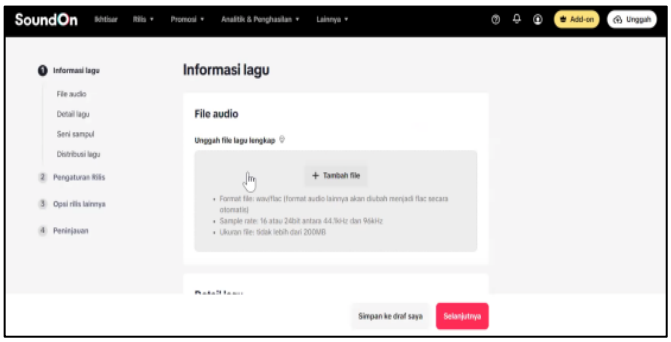
Proses Pendistribusian Menggunakan SoundOn

Proses pendistribusian menggunakan SoundOn harus melewati beberapa tahapan seperti pembuatan akun sebagai artis atau label, pengisian meta data dari lagu yang ingin di publis, pengaturan tanggal rilis, peninjauan ulang dll. Akun yang bisa dibuat di SoundOn ada 2 yaitu akun untuk artis dan label, yang dimana akun artis hanya bisa melakukan pendistribusian untuk satu artis saja, sedangkan akun label bisa lebih banyak.

Pembuatan akun SoundOn sangat mudah tidak jauh berbeda dengan pembuatan akun seperti biasa, yang dimana diperlukan data pribadi pembuat akun, email aktif, dan ktp dari pembuat akun. Ktp diperuntukan untuk legalitas si pembuat akun yang dimana hal tersebut akan berkaitan juga dengan hak cipta dan royalti dari lagu-lagu yang akan didistribusikan. Verifikasi untuk akun baru akan dilakukan oleh pihak SoundOn setelah kita mengisi semua data yang diperlukan dengan lengkap dalam waktu satu sampai dua hari kerja. Verifikasi tersebut diperlukan untuk

membuktikan kebenaran data-data yang kita miliki, setelah verifikasi berhasil barulah kita bisa merilis lagu di halamam unggah. Sebelum mengunggah lagu Oktavian Aditya mempersiapkan meta data dan artwork dari lagu yang akan diunggah.

Meta data yang perlu disiapkan yaitu seperti file audio. Artwork, judul lagu, nama artis atau band, nama pencipta, nama produser, nama composer, nama penulis lirik, nama personil dan siapapun yang terlibat dalam pembuatan karya tersebut. Hal tersebut dilakukan Oktavian Aditya agar mempermudah proses mengunggah karena semua data yang dibutuhkan sudah disiapkan. Meta data dan *artwork* sudah siap baru kita lanjut ke bagian halaman unggah. Pada halaman unggah kita bisa memilih dua tipe rilis yaitu rilis single dan EP/Album. Seperti namanya rilis single berarti kita hanya akan merilis satu lagu dan jika kita memilih untuk merilis EP/Album kita akan bisa merilis lebih dari dua lagu, setelah kita memilih tipe rilis kita lanjut ke bagian informasi lagu.

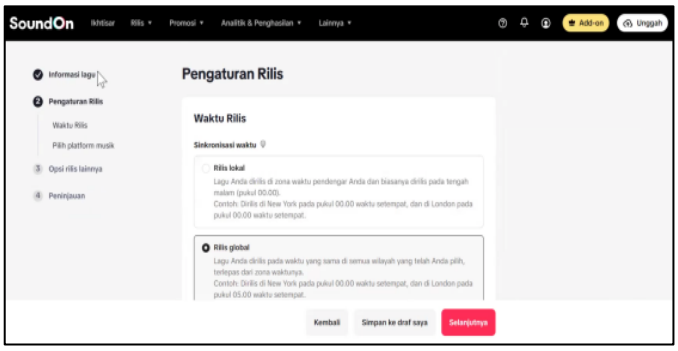


Gambar 2. Informasi Lagu
(Dok. M.Fadhiel, 2026)

Tahap pertama pada in*for*masi lagu berisi data terkait file audio, detail lagu, seni sampul, dan distribusi lagu. Pada poin File audio kita akan mengunggah file audio dengan format wav/flac.jika file audio memiliki format lain seperti mp3 akan di ubah menjadi wav/flac secara otomatis oleh soundon. Sample rate tidak boleh lebih atau kurang dari 16 atau 24bit antara 44.1kHz dan 96kHz, dan ukuran file juga tidak lebih dari 200mb.

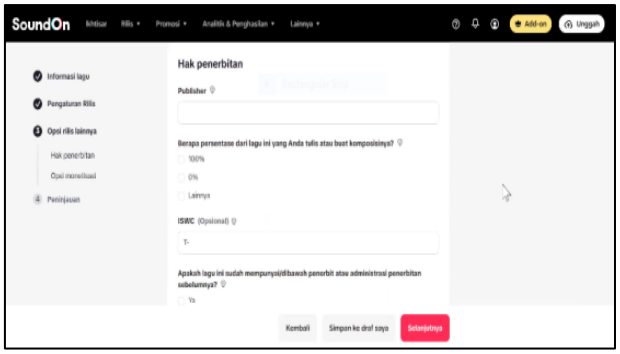
Bagian detail lagu memiliki poin informasi terkait lagu yang perlu di isi seperti judul lagu, bahasa yang digunakan pada lagu, genre, artis pencipta dll. Artwork juga perlu disiapkan dengan format file .jpg atau .png, tidak buram atau berpiksel dan ukuran file tidak lebih dari 10mb. Ukuran rekomendasi dari SoundOn adalah persegi

3000x3000 px atau minimal berukuran 1400x1400 px, maksimal 6000x6000px . *Artwork* juga tidak boleh mengandung teks apapun yang tidak ada dalam meta data yang dicantumkan sebelumnya, tidak ada logo brand atau media sosial dan tidak ada in*for*masi nama, kontak, alamat, iklan dalan jenis apapun. SoundOn memiliki fitur AI pada bagian seni sampul atau *artwork*, yang dimana kita bisa membuat *artwork* dengan menuliskan promt sesuai dengan *artwork* yang ingin kita buat. Terakhir pada bagian distribusi lagu, jika lagu yang ingin kita unggah sudah pernah di distribusiskan kita bisa memindahkannya ke SoundOn menggunakan kode UPC (*Universal Product Code)* dan ISRC (*International Standard Recording Code).*



Gambar 3. Pengaturan Rilis
(Dok. M.Fadhiel, 2026)

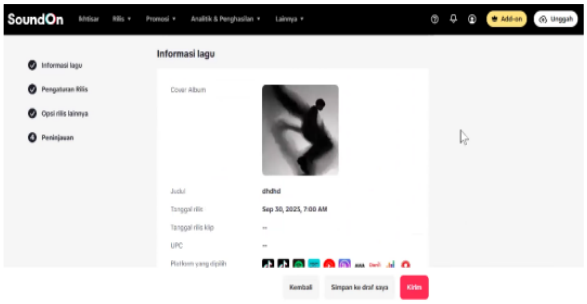
Tahap kedua pengaturan rilis memiliki dua poin yaitu pengaturan waktu rilis dan pemilihan platform streaming. Waktu rilis lagu dibagi menjadi dua opsi yaitu rilis lokal dan global. Waktu rilis global akan membuat lagu kita rilis dengan waktu yang sama terlepas dari zona waktunya, sedangkan waktu rilis lokal akan membuat lagu kita rilis sesuai dengan zona waktu pendengar, misalnya jika kita rilis pada pukul 00.00 maka di New York akan rilis pada pukul 00.00 sesuai waktu setempat dan begitu juga di London. Plat*for*m yang bisa dipilih di SoundOn beragam, mulai dari mitra internal, plat*for*m media sosial, dan plat*for*m *streaming*. Mitra internal sendiri adalah TikTok dan TikTok untuk cina yaitu Douyin dan plat*for*m media sosial lain sepert Meta, Peloton, dan Pretel Rocks. Plat*for*m *streaming* juga memiliki pilihan beragam seperti Spotify, *Youtube* Music, Joox, SoundCloud, Amazom Music dan masih banyak lagi.



Gambar 4. Opsi Rilis Lainnya
(Dok. M.Fadhiel, 2026)

Tahap ketiga opsi rilis lainnya yang miliki dua bagian yaitu hak penerbitan dan opsi monetisasi. Poin pertama pada hak penerbitan adalah publisher, jika kita tidak memiliki publisher maka kita isi saja dengan nama artis misal Sako Serikat, lalu ada persentase komposisi. Persentasi komposisi ini untuk memberitahu apakah lagu yang akan diunggah ini adalah 100% ciptaan sendiri atau ada beberapa persen keterlibatan pihak lain, selanjutnya poin ISWC. Poin ini opsional, boleh diisi boleh tidak, ISWC sendiri ada lah singkatan dari *(International Standard Musical Work Code*). Kode ini diterbitkan oleh lembaga pengelola hak cipta atau *Performing Rights Organization* (PRO) ketika suatu karya didaftarkan secara resmi. Dengan adanya ISWC, setiap karya musik memiliki identitas khusus yang memudahkan pelacakan dan perlindungan hak cipta.

Terakhir opsi monetisasi, Opsi monetisasi diberikan beberapa pilihan seperti penggunaan musik secara komersil, jika kita ceklish maka royalti akan kita dapatkan dari penggunaan oleh individu atau brand. Brand atau individu bebas menggunakan menggunakan lagu kita dalam konten mereka dan kita tidak berhak menuntut karena SoundOn sudah menarik royalti dari setiap lagu kita digunakan. Id konten *Youtube* dan *Youtube* Short jika kita ceklis akan membuat akun yang menggunakan lagu kita terkena copyright, sebaiknya poin ini diceklish agar lagu kita tidak digunakan sembarangan. SoundOn juga memberikan opsi monetisasi di aplikasi Capcut karena jika kita ceklish, secara otomatis lagu kita akan muncul saat kita cari pada halaman audio di aplikasi Capcut. Setiap lagu kita digunakan saat orang-orang membuat video di aplikasi Capcut kita akan mendapatkan royalti juga.



Gambar 5. Peninjauan
(Dok. M.Fadhiel, 2026)

Tahap keempat adalah peninjauan, tahap terakhir dimana kita meninjau ulang semua data dan pilihan yang kita masukan pada tahap in*for*masi lagu, pengaturan rilis dan opsi rilis sudah sesuai atau belum. Peninjauan sudah dilakukan barulah kita klik kirim untuk menunggu SoundOn mendistribusikan lagu kita. SoundOn akan melakukan peninjauan untuk melihat apakah ada data yang tidak sesuai ketentuan mereka sebelum lagu kita diterima. SoundOn akan mengin*for*masikan kita pada halaman pemberitahuan jika ada revisi yang perlu dilakukan atau lagu kita sudah diterima dan akan mulai didistribusikan ke semua plat*for*m media sosial dan *streaming* yang sudah dipilih.

Pembahasan

SoundOn sebagai media distribusi dan monetisasi

Kebutuhan Sako Serikat sebagai musisi independen bukan hanya mendistribusikan lagu, tetapi juga memperoleh pendapatan dan menjangkau audiens. Lkarena SoundOn menyediakan distribusi, monetisasi, TikTok, CapCut, dan DSP dalam stu platform, maka inoovasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Seperti penjelasan rogers (Rogers, 2003, p.240), “Compatibility is the degree to which an innovation is perceived as being consistent with the existing values, past experiences, and needs of potential adopters.”

Metadata sebagai faktor penting keberhasilan distribusi

Persiapan metadata yang dilakukan Oktavian Aditya sebelum mengunggah lagu menunjukan upaya mengurangi kompleksitas dalam proses distribusi. Kelengkapan metadata memperlancar proses verifikasi dan mengurangi revisi dari

SoundOn. Hal ini sesuai dengan pandangan (Rogers, 2003, p.16) bahwa “Complexity is the degree to which an innovation is perceived as difficult to understand and use.”

SoundOn mempermudah musisi independen karena prosesnya terintegrasi

Karena seluruh proses dimuali dari verifikasi akun, upload lagu, distribusi hingga monetisasi dilakukan dalam satu platform, Sako Serikat dapat mencoba penggunaan SoundOn secara mandiri dan melihat hasil distribusi melalui dashboard serta penyebaran lagu pada berbagai platform. Sebagaimana dijelaskan oleh (Rogers, 2003, p.16), “Observability is the degree to which the results of an innovation are visible to others.”

Integasi TikTok dan CapCut sebagai keunggulan relative

Integrasi SoundOn dengan TikTok dan CapCut memberikan keuntungan relative dibandingkan agregator lain karena distribusi, promosi, dan monetisasi dapat dilakukan melalui satu ekosistem sehingga menjadi alasan Sako Serikat mengadopsi platform tersebut. hal ini sejalan dengan pandangan (Rogers, 2003, p.16), “innovations that are perceived by individuals as having greater relative advantage, compatibility, trialability, observability, and less complexity will be adopted more rapidly than other innovations.”

Relevansi Hasil Penelitian Dengan Pendidikan Dan Pembelajaran

Proses pendistribusian secara digital menggunakan platform SoundOn oleh Sako Serikat merupakan sebuah bentuk pemanfaatan inovasi oleh kelompok musik independen. Proses ini bisa menjadi bahan acuan untuk memulai pemanfaatan inovasi seperti SoundOn ini untuk mendistribusikan karya musik, yang penerapannya bisa dimulai dari lingkup pendidikan dan pembelajaran musik di perguruan tinggi. Menurut Latuny et al., 2024) media pembelajaran berbasi teknologi berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi, pernyataan ini menegaskan seberapa perlunya media pembelajaran berbasis teknologi dan tidak hanya untuk menunjang dalam hal pembelajaran saja tetapi juga untuk mempersiapkan peserta didik dalam berkarir kedepannya di dunia digital. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Sauro & Zouro, 2019) dalam (Yudhiantara et al., 2023) yang mengatakan bahwa, literasi digital menjadi kebutuhan masyarakat global untuk berpartisipasi di dunia digital dan teknologi informasi.

Beberapa nilai yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran musik di perguruan tinggi yaitu: Pendistribusian musik menggunakan platform SoundOn, proses ini dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi mahasiswa untuk memahami mekanisme pendistribusian secara digital. Melalui platform SoundOn ini mahasiswa dapat mempelajari setiap tahapan pendistribusian mulai dari mempersiapkan karya, meta data, artwork, tanggal rilis, dan pemilihan platform streaming musik. Pemanfaatan fitur analitik lagu, fitur ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam menganalisis peforma sebuah karya musik. Mahasiswa dapat mempelajari data jumlah pemutaran, persebaran pendengar, serta perkembangan audiens sebagai dasar evauasi karya musik yang sudah didistribusikan. Pemahaman terhadap data analitik ini membantu mahasiswa untuk memahami peran sebuah data dalam pengambilan keputusan serta strategi pengelolaan karya musik di era digital. Pengelolaan royalti dan hak cipta, mahasiswa dapat memahami pentingnya sistem pembagian royalti yang baik dan kepemilikan hak cipta sebuah karya musik secara digital. Hal tersebut relevan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dasar mengenai aspek hukum dan ekonomi dalam industri musik.

SIMPULAN

Platform SoundOn memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung kebutuhan artis baru maupun label baru. Pengguna dapat membuat akun artis atau akun label dengan sangat mudah, disertai proses pendistribusian yang sederhana tanpa perlu melibatkan pihak kedua atau ketiga. SoundOn juga menyediakan user interface analitik yang lengkap dan mudah dipahami, sehingga artis dapat memantau perkembangan lagu secara efektif. Selain itu, seluruh royalti yang dihasilkan diberiikan 100% kepada artis, dan kita bisa mendapatkan royalti tambahan dari penggunaan lagu di CapCut karena SoundOn akan merilis lagu kita di CapCut juga. Fitur-fitur pendukung seperti pembuatan artwork berbasis AI, prarilis TikTok untuk kebutuhan promosi, serta pilihan platform streaming dan media sosial yang sangat beragam semakin memperkuat posisi SoundOn sebagai layanan distribusi yang efisien dan komprehensif. Proses pendistribusian karya musik menggunakan SoundOn memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut meliputi pembuatan akun sebagai artis maupun label, pengisian informasi lengkap mengenai lagu yang akan dipublikasikan, serta

penentuan waktu dan tanggal perilisan. Selain itu, pengguna melakukan pemilihan platform streaming yang dituju serta menentukan opsi monetisasi sesuai kebutuhan. Seluruh langkah tersebut kemudian diakhiri dengan proses peninjauan ulang sebelum karya dipublikasikan secara resmi, sehingga memastikan distribusi berjalan tepat dan sesuai standar ari SoundOn.

DAFTAR PUSTAKA

Dewatara, G. W., & Agustin, S. M. (2019). Pemasaran musik pada era digital digitalisasi industri musik dalam industri 4.0 di Indonesia. *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 1–10.

Erlangga, D. M. (2024). Penggunaan Ableton Live Dalam Proses Kreatif Lagu Elegi Sijobang Karya Sako Serikat (Skripsi, Universitas Lampung). *Digital Repository Unila*.

Lestari, N. D. (2019). Proses produksi dalam industri musik independen di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 161–168.

Leny Sopia Latuny. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Efektif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 07(4), 15055–15061.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.

Rully Agung Yudhiantara. (2019). Literasi Digital Mahasiswa di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri. *Jurnal Perspektif*, 07(2), 117–126.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Erawan, I Nyoman (56th.), Pelukis, wawancara tanggal 21 Juni 2008 di rumahnya, Banjar Babakan, Sukawati, Gianyar, Bali.

Rudana, I Nyoman (60 th.), pemilik Museum Rudana, wawancara tanggal 30 Juni 2008 di Museum Rudana, Ubud, Bali.