

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk hidup yang tidak dapat hidup seorang diri tanpa adanya interaksi dan komunikasi, interaksi yang di maksud tidak hanya bertukar pikiran dengan orang lain tetapi interaksi juga upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Era digital pada saat ini merupakan pandangan mengenai hubungan yang terjadi atau yang terbentuk di dalam masyarakat yang dapat berubah karena mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih. Manusia terpaksa harus terbiasa akan adanya perubahan gaya hidup baru karena pesatnya arus digital, kebiasaan memanfaatkan media sebagai interaksi dan sebagai alat pendukung dalam keseharian adalah hal yang wajib dipahami oleh semua manusia

Fenomena adalah sebuah peristiwa dan suatu bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai melalui kacamata ilmiah dengan disiplin ilmu¹. Gaya hidup merupakan sebuah strategi seseorang dalam memanfaatkan benda-benda tertentu atau apa saja yang dapat di manfaatkan, dengan tujuan untuk mendapatkan status sosialnya. Upaya tersebut adalah agar diperlakukan oleh orang lain sesuai dengan level dari status gaya hidup yang dijalankan. Pada saat ini gaya hidup baru tidak dapat dipisahkan dari perangkat elektronik dengan adanya perkembangan ekonomi. Peran penting teknologi dapat membawa peradaban manusia memasuki era digital. Gaya hidup baru dalam diri masyarakat pada saat ini adalah aktivitas

¹ Muhammad Rizal, Syaribulan K, Sitti Fatimah Tola, Fenomena Calo Liar, Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi, Volume IV No. 1 Mei 2016, Hal.68.

mendengarkan musik sebagai upaya memenuhi kebutuhan sebagai hiburan. Musik dianggap sebagai bentuk peralihan terhadap perasaan karena memiliki pengaruh yang dapat memberi semangat atau *moodbooster* yang menimbulkan energi positif bagi pendengar musik.

Tabel 1.1



(Sumber : www.goodstats.id)

Globalisasi adalah fenomena nyata, dimana keadaan posisi masyarakat diberbagai dunia bisa saling bertukar informasi, teknologi sampai bekerjasama diberbagai bidang kehidupan, serta sebuah proses dimana antar individu, antar kelompok, bahkan antar negara saling berinteraksi, bergantung, dan saling mempengaruhi satu sama lain sampai melintasi batas negara. Teori ini selalu berkaitan dengan adanya perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat karena adanya kemajuan teknologi. *Giddens* mengartikan globalisasi adalah intensifikasi hubungan sosial dunia yang menghubungkan tempat-tempat jauh sehingga peristiwa disuatu tempat dapat dipengaruhi oleh peristiwa yang terjadi di tempat

lain sekian kilometer jauhnya dan sebaliknya². Dapat dikatakan bahwasanya globalisasi merupakan sebuah gerakan oleh teknologi dan internet sehingga mempercepat terbentuknya masyarakat global.

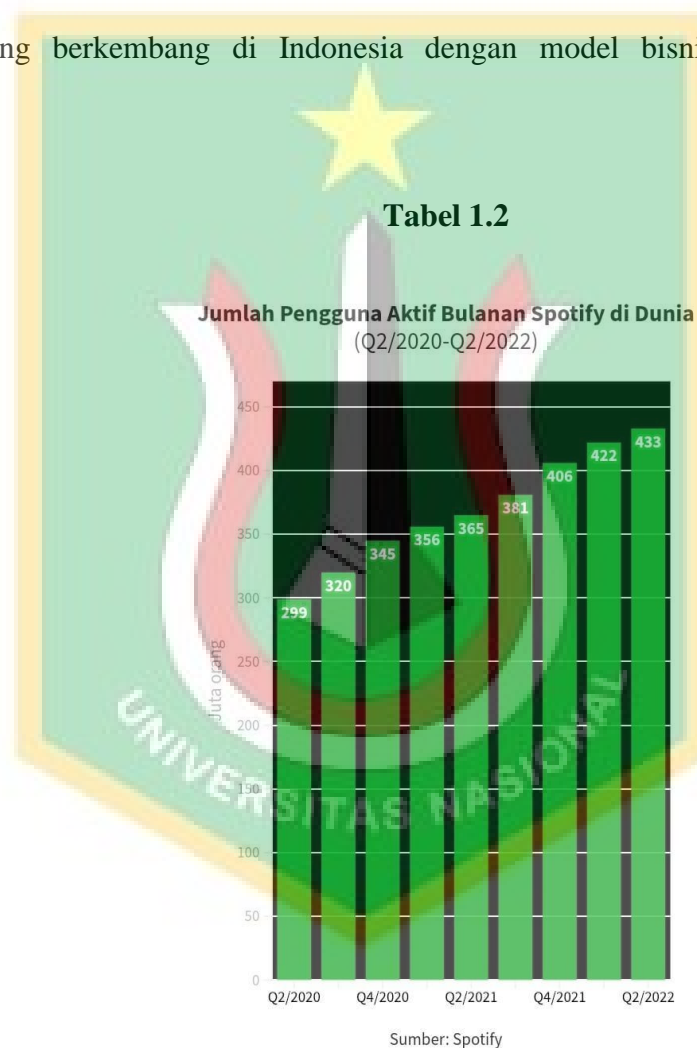
Revolusi Digital adalah perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital yang telah terjadi sejak tahun 1980 dan berlanjut sampai hari ini. Revolusi itu pada awalnya mungkin dipicu oleh sebuah generasi remaja yang lahir pada tahun 80-an, dengan perubahan teknologi mekanik dan analog ke teknologi digital dan terus berkembang hingga hari ini. Perkembangan teknologi informasi mengimbulkkan cara baru yang signifikan dalam memfasilitasi kebutuhan masyarakat termasuk hiburan. Dalam menikmati musik, generasi pada masa kini lebih memilih mendengarkan musik secara online melalui perangkat digital. Seiring dengan semakin cepatnya perkembangan teknologi internet, maka musik digital menjadi populer. Secara singkat, musik digital merupakan sebuah proses pengiriman audio, video, atau teks melalui internet³. Keuntungan dari musik digital yang gratis dan berbayar adalah memberikan layanan yang terus menerus dapat dimanfaatkan untuk mendengarkan musik yang diinginkan kapan saja, di mana saja dengan cara yang mudah⁴. Layanan musik digital dapat didengarkan secara *streaming* atau *online*, adanya aplikasi *streaming* adalah cara yang legal dikarenakan sudah bekerja sama antara perusahaan streaming musik

² Triyani Widyanti, Tetep, Eksistensi Ilmu Keanuragan Rajah Pakuwon di Era Globalisasi, Hal. 70, p-ISSN : 2655-7304, e-ISSN : 2655-8963

³ Cox J.E, Music Across Campus: A Study of Streaming Technology Use in Iowa Academic Libraries, Music Reference Sevices Quarterly, Vol.9, 2005.

⁴ American University, How Streaming is Changing The Music Industry, AudioTechnology Blog, American University; Blogs.American.edu, 2016. ([http://au.blogs.american.edu/audiotechnology/how-streaming-is-changing-the-music-industry.](http://au.blogs.american.edu/audiotechnology/how-streaming-is-changing-the-music-industry))

dengan label rekaman dengan kesepakatan membayar royalti kepada artist⁵. Kemajuan perkembangan industri musik digital di Indonesia sudah berkembang dengan pesat, dan pandemi Covid-19 merupakan salah satu pendorong. Salah satu layanan musik digital yang menjadi pilihan sebagai hiburan karena kejenuhan dalam situasi pandemi ini adalah spotify. Spotify adalah *platform* streaming musik yang berkembang di Indonesia dengan model bisnis *freemium* dan *premium*.



Spotify merupakan salah satu layanan music streaming yang sangat populer saat ini. Spotify adalah salah satu layanan musik digital yang memberikan

⁵ Muh. Habibi Aakbar Rusly. Mukti Fajar ND. Mekanisme Pembayaran Royalti Lagu dan Musik Dalam Aplikasi Streaming Musik. Media Law and Sharia. Volume 1, 2020.

akses ke jutaan lagu, podcast, dan video dari artis yang ada di seluruh dunia. Generasi milenial dan generasi Z menjadi pasar terbesar yang mengonsumsi berbagai layanan musik digital seperti Spotify, sehingga hal ini membuat Spotify melahirkan trend baru yang terus berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dari zaman ke zaman. Spotify dapat terus melaju pesat dengan adanya kekuatan pada standar industri baru yang telah diciptakan⁶. Spotify dikemukakan oleh pendirinya *Daniel Ek* dan *Martin Lorentzon*. Mereka mengemukakan gagasan tentang layanan Spotify, sambil berbagi musik di antara mereka di sebuah apartemen yang berada di Swedia, dan meluncurkan versi beta kepada publik di tahun 2007⁷. Aplikasi resmi Spotify diluncurkan pertama kalinya pada tanggal 7 Oktober 2008. Spotify terus berkembang, dan sejak itu berekspansi di lebih dari 56 negara termasuk Amerika Serikat dan Filipina. Dalam perkembangannya kemudian, Spotify mendapatkan perjanjian kerjasama dengan Universal Music Group, Warner Music, EMI Group, Sony Music Entertainment, dan Merlin⁸.

Musik mengalami perkembangan seiring dengan perkembangannya zaman, kebudayaan dan teknologi. *Bourdieu (La Distinction : Critique Sociale du Jugement; 1979)* menjelaskan mengenai asumsi umum mengenai selera yang merupakan bakat alami. *Bourdieu* berpendapat selera tidak bersifat netral dan alami, tetapi ditemukan dan diorganisasikan oleh kelas sosial dalam masyarakat.

⁶ Ibid

⁷ Crook J, Tepper F, A Brief History of Spotify, TechCrunch.com, 2017. (<https://techcrunch.com/gallery/a-brief-history-of-spotify/>)

⁸ S. Yollis Michdon Netti, Irwansyah, Spotify: Aplikasi Music Streaming untuk Generasi Milenial, Jurnal Komunikasi, Vol. 10, No. 1, Juli 2018, Hal 4.

Selera dalam kegiatan kebudayaan tidak dapat dipisahkan dari sistem representasi khas suatu kelompok sosial dari posisi dalam masyarakat, dan dari keinginan untuk menempatkan diri di tangga kekuasaan. Kelas sosial membedakan dirinya melalui tiga struktur konsumsi, yaitu makanan, budaya, dan penampilan. Sehingga selera dapat dikatakan sebagai bentuk struktur konsumsi budaya.⁹

Selain hasil dari kemajuan teknologi yang menimbulkan gaya hidup baru, maka arus globalisasi yang sangat pesat juga menimbulkan adanya budaya barat yang masuk ke Indonesia yang di dukung oleh teknologi digital pada masa kini. Kedua hal tersebut menguras rasa nasionalisme dan kebangsaan warga negara, dimana generasi sekarang cenderung sudah tenggelam pada budaya barat yang menjadi kiblat dengan kebiasaan yang mereka lihat atau mencari tau lebih dalam akan kebudayaan tersebut melalui teknologi digital.

Besarnya kemajuan teknologi digital dan globalisasi dapat mempengaruhi pemikiran khalayak, globalisasi membuat perbedaan yang ada antarnegara dan ruang, waktu dan kebudayaan yang semakin berkembang. Globalisasi memaksa masyarakat untuk menyatu dengan dunia, selain itu para cendekiawan barat mengatakan bahwa globalisasi adalah sebuah proses dalam kehidupan yang serba luas, tidak terbatas, dan merangkum segala aspek kehidupan yang dapat dinikmati oleh seluruh umat manusia di dunia.

Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan

⁹ Haryatmoko, Menyikap Kepalsuan Budaya Penguasa; Landasan teoritis Gerakan Sosial menurut Pierre Bourdieu, Yogyakarta: Yayasan BP Basis, 2003.

yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat¹⁰. Pendapat lainnya menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat¹¹. Dengan demikian, budaya atau kebudayaan adalah keseluruhan aspek dalam kehidupan manusia baik material ataupun non-material. Menurut para ahli, kebudayaan yang berkembang dari tahapan sederhana menuju tahapan yang kompleks sama saja mengartikan bahwa kebudayaan dipengaruhi oleh pandangan *evolusionisme*. Budaya material, seperti teknologi dapat berubah lebih cepat daripada budaya non-material. Hasilnya adalah, adanya kesenjangan budaya atau *cultural lag*.

Kebiasaan mendengarkan musik digital dan masuknya budaya barat, seperti musik barat dari penyanyi asal luar negeri membuat timbulnya kesukaan akan budaya barat daripada budaya lokal. Kesenjangan budaya ini terlihat dengan banyaknya peminat untuk menonton konser penyanyi barat yang akan menggelar konser di Indonesia, masyarakat sangat antusias karena biasanya mereka hanya bisa mendengarkan melalui *music streaming* tetapi ketika konser berlangsung mereka dapat melihat penyanyi tersebut secara visual.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah remaja khususnya mahasiswa yang sudah terbiasa menerima budaya barat menjadi terbiasa untuk menjadikan dirinya berada di dalam budaya tersebut walau hanya beraktivitas mendengarkan musik melalui aplikasi. Mahasiswa yang memiliki rasa jenuh mencari hiburan secara online dan memanfaatkan media sebagai wadahnya, dapat dilihat bahwa

¹⁰ Elly M Setiadi, Kama Abdul Hakim, Ridwan Effendi, Ilmu Sosial & Budaya Dasar, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2006, Hal. 28.

¹¹ Ibid

gaya hidup digital dalam diri masyarakat pada saat ini salah satunya adalah aktivitas mendengarkan musik sebagai upaya memenuhi kebutuhan sebagai hiburan.

Budaya barat yang dapat masuk dengan mudahnya merupakan salah satu bentuk modernisasi yang terjadi pada masa kini oleh teknologi yang semakin berkembang pesat. Kepudaran selera musik lokal dengan masuknya budaya barat ke Indonesia melalui teknologi digital mempunyai pengaruh yang paling besar di Jakarta Selatan, karena dikenal sebagai daerah yang sangat modernisasi dan *up to date* akan perkembangan zaman atau perkembangan budaya. Masuknya budaya barat ke Indonesia di respon positif oleh sebagian orang sehingga keterbiasaan menerima hal-hal kebudayaan barat dapat membuat masyarakat Indonesia melupakan budaya lokal, khususnya remaja atau mahasiswa yang tinggal di Jakarta Selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka penelitian ini memfokuskan pertanyaan berikut sebagai pokok masalah :

1. Bagaimana gaya hidup modern dikalangan mahasiswa era digital dalam memenuhi kebutuhan selera musiknya setelah revolusi digital ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana gaya hidup modern di kalangan mahasiswa era digital dalam memenuhi kebutuhan selera musiknya.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian yang dapat memberikan manfaat pada pencapaiannya, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam kajian sosiologi. Adapun manfaat yang di peroleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan mengenai Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital : Studi Tentang Pemilihan Selera Musik Mahasiswa Kelas Menengah Atas di Jakarta Selatan, sehingga dapat menambah wawasan di kalangan akademis serta berguna di bidang kajian sosiologi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilaksanakan upaya memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos) pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat bermanfaat guna memperluas wawasan untuk para pembaca terkhusus bagi mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai studi literature yang akan melakukan penelitian serupa selanjutnya mengenai Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital :

Studi Tentang Pemilihan Selera Musik Mahasiswa Kelas Menengah Atas di Jakarta Selatan.

1.5 Sistematika Penelitian

- BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan pengantar dan menjadi awal dari pembahasan pada laporan ini dimana dapat memahami serta menganalisa terhadap fenomena yang terjadi di sekitar kita yaitu khususnya Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital : Studi Tentang Pemilihan Selera Musik Mahasiswa Kelas Menengah Atas di Jakarta Selatan.

- BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan mengenai teori interaksi simbolik, kerangka teori dan peneliti terdahulu yang khususnya membahas Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital : Studi Tentang Pemilihan Selera Musik Mahasiswa Kelas Menengah Atas di Jakarta Selatan.

- BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan bagaimana peneliti menggunakan metode penelitian yang akan digunakan untuk mencari Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital : Studi Tentang Pemilihan Selera Musik Mahasiswa Kelas Menengah Atas di Jakarta Selatan.

- BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisikan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan rumusan masalah dan menjelaskan gambaran umum lokasi penelitian serta mendeskripsikan hasil wawancara dengan narasumber sesuai kriteria yang di butuhkan dalam penelitian.

- **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup yang terdiri dari 1 (satu) sub-bab dengan mengambil kesimpulan yang sudah dibahas berdasarkan pembahasan penelitian dari topik yang dipilih.

- **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka adalah keterangan mengenai bacaan yang dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian dan penulisan skripsi. Dalam Daftar Pustaka dapat dimasukan tentang Pustaka dari buku, jurnal, hasil penelitian, artikel, berita dan sebagainya.

- **LAMPIRAN**

Lampiran berisi hal-hal keterangan informasi yang diperlukan pada pelaksanaan penelitian seperti pedoman wawancara, transkrip wawancara, dokumentasi, dan data lain yang sifatnya dapat melengkapi skripsi.