

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi unsur penting dalam sebuah penelitian bagi setiap penulis, penelitian terdahulu menjadi bukti bahwa suatu karya ilmiah yang ditulis oleh penulis merupakan karya ilmiah yang kredibel dan bisa dipertanggungjawabkan. Penelitian terdahulu menjadi pembanding dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti kemudian hari. Pemilihan penelitian terdahulu ini biasanya dipilih yang paling relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga dalam memilih penelitian terdahulu, penulis harus betul-betul selektif.

Berikut merupakan data sekunder dari penelitian terdahulu mengenai Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital : Studi Tentang Pemilihan Selera Musik Mahasiswa Kelas Menengah Atas di Jakarta Selatan yang dijadikan acuan referensi dalam penelitian ini :

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

Nama peneliti / Tahun	Judul	Masalah	Teori dan Metode	Hasil
Nishfa Syahira	Pengaruh Masuknya	Era globalisasi seperti	metode studi	Masuknya budaya asing ke Indonesia

<p>Azima , Yayang Furi Furnamasa ri , Dinie Anggraeni Dewi / 2021</p>	<p>Budaya Asing Terhadap Nasionalism e Bangsa Indonesia di Era Globalisasi</p>	<p>sekarang ini banyak menimbulkan perkembangan yang sangat cepat, seperti teknologi. Era globalisasi juga menciptakan arus modernisasi, dimana bangsa Indonesia khususnya anak muda lebih menyukai budaya luar atau budaya asing.</p>	<p>literatur</p>	<p>membuat perubahan, perubahan tersebut dapat terjadi karena adanya faktor-faktor pendukung yang menimbulkan dampak negatif dan positif. Untuk menumbuhkan rasa nasionalisme maka perlu kesadaran dari bagi setiap warga negara untuk meninggalkan dampak negatif yang terjadi agar warna asli bangsa Indonesia tidak pudar.</p>
<p>Melifia Liantifa, Ferry Siswadhi / 2022</p>	<p>Gaya Hidup Digital Pemoderasi Persepsi dan Sikap terhadap Keputusan Menggunakan Lebih dari 1 (Satu) Telepon</p>	<p>Jumlah pelanggan telepon genggam melebihi jumlah populasi, artinya setiap penduduk menggunakan lebih dari 1</p>	<p>Metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif</p>	<p>Kesimpulannya adalah hasil tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan lebih dari 1 (satu) telepon genggam, berbeda dengan sikap dan gaya hidup yang yang menunjukkan adanya pengaruh.</p>

	Genggam / Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan	(satu) telepon genggam		Hal tersebut karena sikap dan gaya hidup tinggi, dimana semakin meningkat hal tersebut semakin berpengaruh untuk menggunakan telepon genggam lebih dari 1 (satu)
Dadang Dwi Septiyan / 2019	Pengaruh Habitus dari Selera Musik Terhadap Konsep Diri Penikmatnya / Jurnal Pertunjukan & Pendidikan Musik	Selera musik yang berbeda-beda dari setiap individu, dan apakah memiliki pengaruh yang besar terhadap sikap, gaya bicara, minat, penampilan, dan perilaku individu.	Metode penelitian kualitatif	Seorang penikmat musik dapat menjadikan wawasan dan karyanya menjangkau secara luas, serta memiliki jaringan relasi yang baik dalam hal musik karena memiliki selera musik yang sama. Maka, selera musik dapat terbentuk dalam keluarga dan lingkungan.
Rissa Amanda / 2022	Music Streaming dalam industri musik era	Adanya perbedaan produk internasional spotify dengan	Metode penelitian kualitatif	Platform musik Barat memang lebih unggul dalam menarik minat masyarakat lokal

	industri 4.0 / Jurnal Studi Komunikasi	produk lokal Langit Musik, platform musik banyak digemari oleh masyarakat. Sehingga masalahnya adalah produk lokal yang bersaing dengan produk internasional		maupun global, karena banyaknya musik barat yang disajikan sehingga menarik minat yang cukup besar.
Wawan Setiawan / 2017	Era Digital dan Tantangann ya / Seminar Nasional Pendidikan	Kemajuan teknologi membat mudahnya mengakses suatu informasi dengan banyak cara dan membuat ranah privasi orang seolah- olah hilang	Metode penelitian kualitatif	Kemajuan teknologi membuat perubahan pesat, peningkatan interaksi kultural melalui kemajuan teknologi membuat pola konsumsi dan hal-hal lainnya melintasi beragam budaya, misalnya bidang fashion, selera musik, dan makanan.
Isnaen Maulidya Priyanti / 2021	Milenial dan Aplikasi Streaming	Kepuasan milenial selama menggunakan	Teori teori <i>uses and gratificati ons</i> dan	Aplikasi spotify memberikan kepuasan bagi pendengar, yang

	Musik / Jurnal Ilmu Komunikasi	aplikasi spotify sebagai media mendengarkan musik.	Metode Kualitatif	memunculkan kepuasan dari terpenuhnya harapan pendengar. Hal tersebut berarti adanya pengaruh terhadap pemenuhan dari kebutuhan para pendengar melalui Spotify yang memunculkan rasa puas.
--	--------------------------------------	---	----------------------	---

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan diatas maka penulis menyimpulkan hasil penelitian yang telah ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nishfa Syahira Azima , Yayang Furi Furnamasari , Dinie Anggraeni Dewi pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa masuknya budaya asing ke Indonesia membuat perubahan. Perubahan tersebut dapat terjadi karena adanya faktor-faktor pendukung yang menimbulkan dampak negatif dan positif. Untuk menumbuhkan rasa nasionalisme maka perlu kesadaran dari bagi setiap warga negara untuk meninggalkan dampak negatif yang terjadi agar warna asli bangsa Indonesia tidak pudar. Perbedaan dalam penelitian adalah, jurnal tersebut membahas faktor yang mendukung hilangnya rasa nasionalisme akibat globalisasi sedangkan dalam penelitian ini penulis berfokus kepada gaya hidup digital di era globalisasi.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Melifia Liantifa, Ferry Siswadhi pada tahun 2022 dengan judul “Gaya Hidup Digital Pemoderasi Persepsi dan Sikap terhadap Keputusan Menggunakan Lebih dari 1 (Satu) Telepon Genggam”. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kaulitatif dan kuantitatif, dengan pembahasan hasil tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan lebih dari 1 (satu) telepon genggam, berbeda dengan sikap dan gaya hidup yang menunjukkan adanya pengaruh. Hal tersebut karena sikap dan gaya hidup tinggi, dimana semakin meningkat hal tersebut semakin berpengaruh untuk menggunakan telepon genggam lebih dari 1 (satu). Perbedaan penelitian, dalam jurnal untuk melihat gaya hidup seseorang dengan alat komunikasi lebih dari satu sedangkan dalam penelitian ini penulis berfokus untuk melihat gaya hidup dengan layanan aplikasi.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dadang Dwi Septiyan pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Habitus dari Selera Musik Terhadap Konsep Diri Penikmatnya”. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan hasil pembahasan bahwa seorang penikmat musik dapat menjadikan wawasan dan karyanya menjaring secara luas, serta memiliki jaringan relasi yang baik dalam hal musik karena memiliki selera musik yang sama. Maka, selera musik dapat terbentuk dalam keluarga dan lingkungan. Perbedaan penelitian adalah, jurnal berfokus kepada konsep diri dari penikmat musik sedangkan penelitian ini penulis berfokus terhadap pemilihan selera musik di era digital.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Rissa Amanda pada tahun 2022 dengan judul “Music Streaming dalam Industri Musik Era Industri 4.0”. metode

yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dengan hasil penelitian platform musik Barat memang lebih unggul dalam dalam menarik minat masyarakat lokal maupun global, karena banyaknya musik barat yang disajikan sehingga menarik minat yang cukup besar. Perbedaan penelitian, isi jurnal membahas musik barat dalam sebuah layanan digital sedangkan dalam penelitian ini penulis berfokus terhadap pemilihan selera musik karena budaya barat.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Wawan Setiawan pada tahun 2017 dengan judul “Era Digital dan Tantangannya”. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan hasil pembahasan kemajuan teknologi membuat perubahan pesat, peningkatan interaksi kultural melalui kemajuan teknologi membuat pola konsumsi dan hal-hal lainnya melintasi beragam budaya, misalnya bidang *fashion*, selera musik, dan makanan. Perbedaan pada penelitian adalah fokus penelitian, jurnal berfokus kepada pola konsumsi sedangkan penelitian ini penulis berfokus terhadap pemilihan selera musik.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Isnaen Maulidya Priyanti pada tahun 2021 dengan judul “Milenial dan Aplikasi Streaming Musik”. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan pembahasan aplikasi spotify memberikan kepuasan bagi pendengar, yang memunculkan kepuasan dari terpenuhinya harapan pendengar. Hal tersebut berarti adanya pengaruh terhadap pemenuhan dari kebutuhan para pendengar melalui Spotify yang memunculkan rasa puas. Perbedaan dalam penelitian adalah, jurnal berfokus terhadap layanan Spotify terhadap kepuasan sedangkan penelitian ini berfokus terhadap gaya hidup melalui suatu layanan terhadap pemilihan musik.

2.2 Definisi Konseptual

Penelitian mengenai Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa Jakarta Selatan Kelas Menengah Atas di Era Digital Studi Tentang Pemilihan Selera Musik, maka terdapat beberapa konsep dasar yang menjadi fokus dalam penelitian. Konsep-konsep tersebut antara lain Gaya Hidup Digital, Mahasiswa Gen Z, Kelas, Globalisasi, Layanan Musik Digital, dan Selera Musik. Setiap konsep memiliki definisi yang berbeda-beda, dan definisi tersebut sangat dibutuhkan dalam menganalisa makna untuk mendapatkan konsep yang sesuai dengan kehidupan. Berikut definisi dari setiap konsep :

2.2.1 Gaya Hidup

Gaya hidup adalah keadaan atau perilaku pada bagaimana seseorang hidup, serta bagaimana seseorang menggunakan uangnya dan mengalokasikan waktunya¹². Kolter mendefinisikan bahwa gaya hidup adalah pola seseorang yang ada di dunia dapat terungkap dengan aktivitas, minat dan opininya¹³. Para ahli mengatakan bahwa tujuan utama gaya hidup digital adalah optimalisasi produktivitas dengan menggunakan berbagai perangkat dari manfaat teknologi informasi. Maka, gaya hidup digital adalah sebuah fenomena yang ada di masyarakat milenial pada era ini. Gaya hidup digital sebuah revolusi gaya hidup atau budaya hidup karena

¹² Susanti Oktafiani Tana, Juita L. D Bessie, Pengaruh Gaya Hidup dan Kuitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian, *Journal of Management*, 2020, Hal. 259.

¹³ Mellisa Paendong, Maria V. J. Tielung, Pengaruh Kebutuhan dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Ponsel Smartfren di Galeri Smartfren Cabang Manado, *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 2016, hal. 389.

adanya perkembangan teknologi dan komunikasi yang sangat pesat, secara tiak langsung hal tersebut juga menimbulkan perubahan yang sangat pesat.

Gaya hidup digital merupakan istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan situasi dimana adanya gaya hidup dalam kesehariannya yang menggunakan teknologi digital. Gaya hidup digital yang dijalankan oleh sebagian besar masyarakat di kota-kota besar sudah merubah banyak hal dalam kehidupan. Perubahan-perubahan yang signifikan telah merubah mental, sikap, dan cara pandang masyarakat, seperti perubahan dalam pola konsumsi, perubahan sikap, hilangnya etika dalam bergaul, dan hilangnya struktur bahasa.

2.2.2 Mahasiswa

Mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pembelajaran di perguruan tinggi dengan rentang usia 18-30 tahun¹⁴. Mahasiswa mempunyai peran penting untuk dirinya sendiri dan masyarakat, tercapainya pembentukan karakter intelektual, berkualitas akan mencapai peran mahasiswa sebagai *agent of change*. Mahasiswa dituntut dapat memecahkan masalah dalam dirinya, karena adanya perubahan dalam lingkungan, situasi atau kondisi. Mahasiswa harus beradaptasi dengan lingkungan yang baru untuk dapat memecahkan masalah tersebut, karena mahasiswa tidak terlepas dari aktivitas belajar.

¹⁴ Salbun Panjaitan, Marisi Simanungkalit, dkk, Hubungan Antara Dukungan Keluarga Inti dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa, Kerusso, 2018, Hal. 24.

Generasi Z (1995-2010) adalah adalah generasi pertama yang sudah mengenal adanya teknologi, Generasi Z didasarkan oleh adanya web sosial yang berpusat pada digital dan teknologi yang dijadikan sebagai sebuah identitas¹⁵. Generasi Z merupakan generasi *natives digital* yang lahir dan bertumbuh dengan cepat seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Generasi Z menghasilkan generasi yang dependen akan adanya sebuah internet, hal tersebut karena penggunaan akses internet yang sangat mudah di era globalisasi. Kemajuan digital membuat perkembangan pengetahuan yang bermacam dan lahirnya kebiasaan-kebiasaan yang modern jika dibandingkan dengan dahulu. Generasi Z pada dasarnya sudah sangat melekat dengan teknologi informasi sehingga menimbulkan perilaku, kebiasaan dan gaya hidup yang berbeda daripada generasi lainnya. Kebiasaan yang erat dengan menggunakan teknologi pastinya mempunyai dampak positif dan negatif, secara positif dapat dilihat bahwa Generasi Z dapat mempelajari suatu pengetahuan yang bermanfaat dan tidak terbatas, dan dampak negatif yang dapat dilihat sesuai dengan permasalahan penelitian adalah bagi Generasi Z yang tidak dapat membentengi diri akan terbawa arus budaya yang masuk ke Indonesia.

2.2.3 Kelas

Kelas sosial bergantung pada kelas sosial seorang individu yang menyangkut dengan nilai aspek keluarga, gaya hidup, kesenangan dan

¹⁵ Fadhilzha Izzati Rinanda Firamadhina, Hetty Krisnani, Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok sebagai Media Edukasi dan Aktivisme, Social Work Jurnal, Vol.10, Hal. 199.

perilaku yang dapat dikategorikan¹⁶. Kelas sosial adalah strata yang secara relatif melekat secara permanen di kehidupan sosial dengan perbedaan status, kekayaan, pendidikan, posisi dan nilai. Kelas sosial diartikan sebagai pembagian anggota sosial menuju hirarki kelas status yang nyata, dan dimana anggotanya terdiri dari beberapa kelas yang memiliki status relatif sama dan anggota lainnya memiliki status tinggi dan rendah.

Kelas sosial mempunyai beberapa karakteristik. Pertama, orang-orang yang berada dalam masing-masing kelas cenderung mempunyai kemiripan dalam cara berpakaian, pola bicara dan preferensi rekreasional. Kedua, orang yang dianggap menduduki posisi lebih rendah atau lebih tinggi menurut kelas sosial. Ketiga, kelompok variabel seperti, pekerjaan, penghasilan, kekayaan, pendidikan dan orientasi nilai, mengindikasikan kelas sosial, alih-alih variabel tunggal. Keempat, kelas sosial seseorang dalam tangga kelas sosial dapat bergerak naik atau turun sepanjang hidup mereka. Seberapa mudah dan seberapa jauh gerakannya tergantung pada seberapa kaku stratifikasi sosial itu¹⁷. Pengaruh kelas sosial terhadap tingkat konsumen dapat di nilai dari pembelian kebutuhan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, hal tersebut sesuai dengan tingkat sosial yang seseorang miliki. Kelas sosial yang tinggi akan memberi barang bermerk di tempat terkenal dengan harga yang cukup mahal, sedangkan kelas sosial

¹⁶ Fitriyah, Lailatul Farida, Pengaruh Kelas Sosial dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumen pada Konsumen PT. Matahari Departement Store Tbk. Malang, Jurnal Manajemen, 2022, Hal. 45.

¹⁷ Ibid

yang lebih rendah akan membeli barang sesuai kemampuan yang dimilikinya.

2.2.4 Globalisasi

Globalisasi adalah kecenderungan umum dalam kehidupan masyarakat lokal ke dalam kehidupan masyarakat global yang terbagi dalam beragam bidang. Globalisasi merupakan penyebaran praktik, relasi, kesadaran, dan organisasi di seluruh penjuru dunia, sehingga teori globalisasi muncul akibat adanya perkembangan dalam teori sosial, terutama reaksi menentang perspektif teori modernisasi. Proses globalisasi itu sendiri adalah proses yang menggabungkan arus globalisasi dari berbagai tradisi, nilai atau ide-ide budaya luar yang masuk dan diterapkan ke dalam budaya lokal. Globalisasi membuat bias Barat menjadi unggul dengan kemajuan di negara-negara Barat dan gagasan bahwa negara-negara lainnya tidak memiliki pilihan selain menjadi seperti Barat.

Globalisasi budaya berfokus kepada intensifikasi dan ekspansi dari arus budaya yang ada di dunia, meluasnya interkoneksi budaya menyebabkan pendapat bahwa praktik budaya terletak pada jantung globalisasi kontemporer. Adanya globalisasi yang difasilitasi oleh internet atau teknologi, sistem simbolik adalah hal yang dominan, seperti individualisme, konsumerisme, dan beragam wacana religius yang beredar bebas daripada sebelumnya¹⁸.

¹⁸ Manfred B Steger, *Globalization a Very Short Introduction*, Oxford University Press, 2008, Hal. 69.

Praktik budaya dominan sering tergeser dari tempat tertentu seperti kota dan negara yang menyebabkan timbulnya makna baru dalam interkasi tema global¹⁹. Ketegangan dari praktik budaya muncul karena adanya perbedaan dan persamaan budaya global dan didukung oleh peran media transnasional dalam menyebarkan budaya populer, globalisasi bahasa, dan konsumerisme. Globalisasi budaya berfokus kepada perubahan yang luar biasa dalam kesadaran manusia, dengan struktur modernitas lama berjalan ke *postmodern* yang ditandai dengan tidak stabilnya rasa identitas dan pengetahuan. Arus tersebut mengubah manifestasi identitas nasional tradisional ke arah karakteristik budaya populer dengan kesamaan yang memungkinkan dapat menumbuhkan ekspresi pluralisme, di lain pihak mereka seperti mendorong bentuk hibridasi budaya²⁰.

2.2.5 Layanan Musik Digital

Layanan musik digital adalah suatu layanan digital yang menawarkan para penggunanya untuk mendengarkan musik secara online atau streaming. Musik digital hadir pada tahun 2004 dan dianggap sebagai contoh utama dari inovasi digital membuat model bisnis baru pada industri musik. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), melakukan riset dan menjelaskan bahwa 77,25% orang Indonesia mengakses internet untuk mendengarkan musik secara online²¹. Dengan jumlah penduduk yang lebih

¹⁹ Sigit Surahman, Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni dan Budaya Indonesia, Jurnal Lontar Vol. 2, 2013, Hal. 33

²⁰ Ibid, Hal. 297

²¹ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Survey Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet, Jakarta : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022

dari 220.000.000 juta populasi, Indonesia adalah pasar yang sangat potensial. Pangsa pasar di Indonesia cukup berpotensi dalam mengembangkan bisnis *freemium* pada musik digital, hal tersebut membuat banyak berkembangnya perusahaan-perusahaan layanan musik digital.

Masyarakat Indonesia sudah banyak yang meninggalkan album secara fisik, 88% memilih untuk mendengarkan musik secara online. Dailysocial.id bekerja sama dengan *JakPat Mobile Survey Platform* dengan melakukan sebuah survey yang memiliki responden sebanyak 1995 orang, hampir 37% responden berusia diantara 20-25 tahun yang mendengarkan musik digital. Total dari keseluruhan responden mendapatkan hasil 90% yang mendengarkan musik melalui layanan musik digital secara reguler dalam enam bulan terakhir, dan 52% responden berlangganan layanan musik digital secara berbayar²².

Keunggulan pada layanan musik digital sangat praktis dimana para pengguna hanya cukup mempunyai aplikasi digital dan koneksi internet yang terhubung maka sudah dapat mendengarkan musik sesuai keinginan tanpa harus mengunduh file musik tersebut. layanan musik digital akan mendapatkan pendapatan dari adanya pengguna yang membeli layanan *premium* maka bagi para pengguna premium dapat menikmati layanan plus bebas iklan dan dapat didengarkan secara *offline* sangat berbeda dengan pengguna *freemium* yang hanya dapat menikmati layanan secara gratis.

²² Ferdinand Zebua, Laporan dailysocial : survei layanan streaming musik, 2018

Spotify adalah layanan musik digital yang dapat memutar lagu ataupun podcast yang memberikan akses bagi penggunanya yang tersebar dari beberapa negara. Spotify menyediakan fitur lengkap untuk mendukung dan menciptakan hal baru yang lebih menarik bagi penggunanya, para pengguna juga dapat berbagi profile dan playlist musik dengan para pengguna Spotify lainnya. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang membuat banyaknya pengguna layanan musik digital tersebut.

Spotify mempunyai nilai pasar yang sangat besar di Indonesia, dan sebagai satu-satunya pasar di Asia dengan pertumbuhan tercepat dengan total 3,9 milyar lagu yang diputar di Indonesia²³. Dapat dilihat hal tersebut mengubah wajah industri musik, era musik digital datang dengan kekuatan penuh yang menggantikan penjualan album secara fisik seperti CD. Dengan tingginya nilai pengguna maka Spotify selalu memperbaharui teknologinya dengan tren yang sedang berkembang sesuai zaman.

Data dari Spotify Indonesia Consumer Insight menjelaskan secara rinci bagaimana generasi milenial menggunakan aplikasi Spotify, yaitu menjelang tidur (37%), pada waktu belajar (35%), saat membersihkan rumah (29%), bangun tidur (24%). Berdasarkan riset Spotify dan *The Nielsen Company*, 84% dari pengguna Spotify adalah generasi milenial,

²³ R Triwijinarako, Tak Mau Disalip Kompetitor, Spotify Kembangkan Teknologi AI, Kompas.com, 2017

yang berusia antara 15-34 tahun, yang menarik, 60% pengguna Spotify di Indonesia adalah wanita²⁴.

2.2.6 SeleraMusik

Musik adalah salah satu cabang seni yang menjadi sebuah kebutuhan penting dalam hidup masyarakat. Fungsi musik antara lain sebagai media berekspresi, ritual keagamaan, estetik, dan media hiburan bagi masyarakat. Musik dianggap sangat mampu dan ekspresif untuk mengungkapkan perasaan dari bahasa baik lisan maupun tulisan. Hal demikian, disebabkan atas dasar bentuk-bentuk perasaan manusia jauh lebih dekat atau sesuai dengan *type-type* musikal dari bentuk bahasa²⁵.

Selera musik terbentuk melalui internalisasi, serta suatu proses yang panjang dari lingkungan atau kelas tertentu. Selera juga menentukan konsumsi budaya yang akan dipilih, selera dipengaruhi oleh seberapa modal ekonomi, sosial, simbolik, dan budaya yang dimiliki individu serta komposisinya. Selera musik juga dipengaruhi oleh pendidikan, pendidikan ini berupa pengenalan dan pembiasaan. Seseorang yang dikenalkan dan dibiasakan dalam pembelajaran pada suatu konsumsi budaya seperti musik, hiburan tertentu, maka selera dan bentuk konsumsi akan terbentuk dengan kebiasaan tersebut. Selera musik juga dipengaruhi oleh modal, seperti modal ekonomi, modal budaya (pendidikan, cara bicara dan gaya

²⁴ Spotify, The Nielsen Company, Spotify Indonesia Consumer Insight: Reach The Audience That Matters to Your Brand, 2017

²⁵ Sukatmi Susantina, Nada-nada Radikal, Perbincangan Para Filsuf tentang Musik, Yogyakarta: Panta Rhei Offset, 2004

penampilan), modal sosial (lingkungan pergaulan dan komunitas), dan modal simbolik (penghargaan, gelar dan prestasi).

Pepatah latin menjelaskan ‘*de gustibus non est disputandum*’ atau yang artinya adalah perkara selera tidak dapat diperdebatkan. Setiap individu memiliki selernya tersendiri dalam menikmati musik, maka selera tidak dapat dilepaskan dari bagaimana seseorang menilai kualitas dari suatu karya musik. Putusan selera adalah kemampuan untuk memberikan putusan yang tanpa pamrih dan nonkonseptual tentang suatu objek yang secara niscaya menghasilkan kepuasan secara universal dan secara inheren mengandung tujuan tetapi dievaluasi tanpa mengindahkan tujuan tersebut²⁶.

2.3 Teori

Teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teori “interaksi simbolik”, interaksi simbolik adalah hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan masyarakat dengan individu. Interaksi antar individu berkembang melalui simbol- simbol yang mereka ciptakan²⁷. Simbol- simbol yang dilakukan meliputi gerak tubuh antara lain; suara atau vokal, gerakan fisik, ekspresi tubuh atau bahasa tubuh. Hidup manusia secara sosial ditentukan oleh bahasa, interaksi dan pendidikan. Setiap masyarakat dipandang sebagai keseluruhan organis, dimana individu adalah bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat. *Cooley* juga mengembangkan hubungan sosial dan teori tentang diri

²⁶ Martin Suryajaya, Sejarah Estetika, Jakarta dan Jogjakarta : Gang Kabel dan indie Book Corner, 2016

²⁷ Herman Arisandi, Buku Pintar Pemikiran Tokoh-Tokoh Sosiologi dari Klasik sampai Modern, Jakarta: IRCiSoD, 2014

(*self*). Pandangan tentang diri menurut *Colley* bahwa diri seseorang merupakan produk dari interaksi sosial dan diri seseorang memantulkan apa yang dirasakan sebagai tanggapan masyarakat (orang lain) kepadanya²⁸.

George Herbert Mead juga memandang tiga prinsip dasar pada teori interaksi simbolik, yaitu :

- 
- a. Diri, pengambilan peran, individu akan bertindak secara sosial melalui komunikasi dengan orang lain.
 - b. Pikiran, benda yang berproses tetapi tidak lebih dari kegiatan interaksi dengan diri, serta kemampuan interaksi yang tumbuh bersama dengan diri adalah hal yang penting bagi manusia.
 - c. Masyarakat, proses sosial yang berbeda-beda, individu membentuk *joint action* dalam menghadapi persoalan, serta tindakan manusia merupakan konstruksi dengan individu lainnya.

Teori interaksi simbolik mempunyai asumsi dasar, yaitu manusia adalah makhluk yang mampu menciptakan dan menggunakan simbol-simbol untuk saling berkomunikasi, manusia berkomunikasi melalui pengambilan peran atau *role taking*, dan masyarakat tercipta, bertahan atau berubah berdasarkan kemampuan untuk berpikir mendefinisikan simbol-simbol. *Herbert Blumer* menjelaskan tiga prinsip utama dari teori interaksi simbolik, pertama seseorang bertindak dan berperilaku berdasarkan makna yang diinterpretasikan dari perilaku atau tindakan seseorang tersebut. Kedua, makna sosial merupakan hasil konstruksi sosial dan

²⁸ Ibid, Hal. 111

ketiga adalah penciptaan makna dan pemahaman sosial merupakan proses interaktif yang terus berlangsung²⁹.

Pandangan dalam teori ini menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk pembuat atau produsen simbol, sesuai dengan filosofi *kubu neo-kantian Ernst Cassirer* yang mengatakan bahwa manusia adalah “*animal symbolicum*”. Segala sesuatu (objek) yang ada di dalam kehidupan manusia mempunyai makna simbolik. Makna-makna ini tidak datang dengan sendirinya, melainkan dihadirkan dan kemudian disepakati dan dijadikan simbol. Simbol di sini dipahami sebagai tanda yang mengandung kesepakatan makna.

Sejalan dengan perkembangan nilai-nilai globalisasi semakin memengaruhi kehidupan masyarakat di dunia, tak terkecuali dalam kehidupan sosio kultural. Kebudayaan lintas harus dipaksa untuk mengakomodasi pengaruh globalisasi. Satu dampak dari adanya globalisasi adalah dengan adanya gaya hidup yang kebarat-baratan, hal ini sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. Kemajuan teknologi atau era yang sudah modern menyebabkan budaya luar dapat masuk ke Indonesia dengan sangat cepat, karena teknologi digital dapat digunakan oleh siapa saja dan dimana saja. Anak muda yang menggunakan teknologi untuk mendengarkan musik sangat mudah mengakses aplikasi Spotify sebagai media untuk mendengarkan musik.

Musik memiliki arti atau makna dari setiap lirik, penyanyi yang menyayikan lagu tersebut akan membawakannya dengan rasa yang akan tersampaikan kepada pendengar. Penyanyi dianggap sebagai *role taking* atau pembuat simbol yang

²⁹ Teresia Noiman Derung, *Interaksionisme Simbolik dalam Kehidupa Bermasyarakat*, Hal. 126

akan mempengaruhi pendengar. Pada era ini tidak sedikit mahasiswa yang mendengarkan musik barat, hal tersebut tidak terlepas dari kemajuan musik digital dan masuknya budaya luar. Teori interaksi simbolik sebagai teori nyata yang membuktikan adanya simbol-simbol yang diciptakan antara penyanyi dan pendengar, didukung oleh kemajuan teknologi di era digitalisasi dengan masuknya budaya luar sehingga dapat mempengaruhi pemilihan selera musik.

2.4 Kerangka Pemikiran

Dalam upaya mempermudah cara untuk melihat arah penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti menyusun kerangka berpikir yang terdiri dari konsep yang akan digunakan serta fenomena yang terjadi. Penelitian berangkat dari teori “Interaksi Simbolik” yang didalamnya terdapat interaksi atas simbol dari makna lirik lagu yang mempengaruhi mahasiswa untuk menyukai lagu tersebut. hal tersebut juga didorong oleh kemajuan satu layanan musik digital yaitu Fenomena Gaya Hidup Mahasiswa di Era Digital : Studi Tentang Pemilihan Selera Musik Mahasiswa Kelas Menengah Atas di Jakarta Selatan.

Fenomena dalam penggunaan layanan musik digital di era digitalisasi terlihat sangat besar, hal ini dipengaruhi karena kemajuan teknologi yang membuat anak muda merasa mudahnya mengakses sebuah media. Anak muda membutuhkan hiburan ditengah kejenuhan yang dirasakan dalam kesehariannya dan media sebagai ajang eksistensi untuk mencari identitas diri akan status sosial. Mendengarkan musik adalah sebuah pelarian dari tekanan yang membuat adanya emosi dari dalam diri anak muda dan hal tersebut dapat menjadi sebuah ketergantungan pada saat ini dimana anak muda dapat merasa terpenuhi

kebutuhan akan hiburan dan dapat memilih selera musik sesuai keinginan dan kebutuhan diri atau perasaan akan keadaan tertentu disaat sedang mendengarkan musik. Pemikiran di atas dapat digambarkan dengan adanya kerangka pemikiran sesuai dengan hubungan antar konsep sebagai berikut :

