

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebagai bahan referensi dalam penelitian ini, penulis mencari beberapa penelitian serupa yang mempunyai korelasi, baik itu kedekatan subjek, metodologi maupun perspektif penelitian. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan bahan referensi yang menunjang peneliti untuk melakukan penelitian :

1. Rieke Wulandari Gustine, Mahasiswi Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan Bandung tahun 2016. Dengan Judul “Musik Sebagai Media Self Healing Di Kalangan Remaja Kota Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Perbedaan dari penelitian yang dibuat yaitu, peneliti ini mengkaji mengenai bagaimana remaja kota Bandung menjadikan musik sebagai media self healing dengan dilihat dari makna remaja mendengarkan musik bisa membawa kearah pribadi yang positif dengan pesan-pesan yang diperkuat dalam lirik.
2. Stivani Rudi Agistasari, Mahasiswi Tahun 2016 dengan Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Institut

Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Dengan judul “Hubungan Penggunaan Aplikasi Streaming Musik Spotify Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Komunitas Warganeta” Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Perbedaan dari penelitian yang dibuat yaitu, peneliti tersebut menggunakan metode kuantitatif dan mengkaji sejumlah komunitas daerah saja untuk mengetahui pengaruh aplikasi spotify dalam komunitasnya.

3. Azura Salsabila, Mahasiswa Ilmu Komunikasi dengan Konsentrasi Hubungan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan tahun 2015. Dengan judul “Opini Mahasiswa Universitas Negeri Medan Tentang Aplikasi Streaming Musik Joox”. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Perbedaan dari penelitian yang dibuat yaitu, peneliti ini mengkaji mengenai opini mahasiswa Universitas Negeri Medan untuk mengetahui keunggulan aplikasi streaming musik joox. Dengan cara mewawancarai beberapa mahasiswa Universitas Negeri Medan.

Tabel 2.1**Review Penelitian Sejenis**

Nama dan Judul Penelitian	Teori yang digunakan	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan Penelitian
Rieke Wulandari Gustine, Musik Sebagai Media Self Healing Di Kalangan Remaja Kota Bandung	Teori S-O-R Dan Fenomenologi Alfred Schutz	Kualitatif	Musik dijadikan sebagai media self healing bagi remaja kota Bandung	Mengkaji bagaimana Remaja kota bandung menjadikan musik sebagai media self healing dan membawa kearah pribadi yang positif
Stivani Rudi Agistasari, Hubungan Penggunaan Aplikasi Streaming Musik Spotify	Use and Gratification	Kuantitatif	Tingkat kepuasan pada komunitas wargakelana terhadap penggunaan aplikasi	Meneliti dan mengkaji hanya disebuah komunitas yang tingkat kepuasan dan penggunaan

Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Komunitas Wargakelana			spotify tergolong sedang atau seimbang.	yang masih seimbang atau masih dibawah rata – rata.
Azura Salsabila, Opini Mahasiswa Universitas Negeri Medan tentang Aplikasi Streaming Musik Joox.	Teori Uses & Gratification	Kualitatif	Hasil penelitian yang berasal dari infroman menyimpulkan bahwa aplikasi Joox unggul di universitas negeri medan karena kemudahan dalam menggunakan aplikasi musik joox	Mengkaji tentang mahasiswa mahasiwa universitas negeri medan tentang pemakaian aplikasi joox

2.2 Kajian Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi ialah kegiatan yang telah dilakukan oleh manusia sejak manusia itu dilahirkan. Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia, manusia saling berhubungan satu sama lainnya. Baik dalam kehidupan sehari-hari, di tempat kerja dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak dapat terlibat dengan kata lain komunikasi merupakan prasyarat dalam kehidupan manusia yang mendasar, mendasar karena komunikasi sarana untuk mendapatkan kebutuhannya.

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin yaitu *communis* yang berarti “sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata lainnya yang mirip.

Menurut Stephen Littlejohn (dalam Morissan, 2013) mengatakan “communication is difficult to define. The word is abstract and, like most terms, possesses numerous meanings”,

Komunikasi pada dasarnya bersifat instrumental dan persuasif kita berkomunikasi untuk mengajak baik itu orang lain dan sebenarnya bisa juga berkomunikasi dengan diri sendiri, ketika kita ingin melakukan suatu hal yang menjadi

dilemma bagi kita. Kita akan mempertimbangkan apa tindakan yang akan dilakukan, hal tersebut disebut salah satu komunikasi.

“Suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respon dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkannya dengan komunikator.” (Ross, 2011:6)

Inti dari yang di sampaikan oleh Ross adalah adanya respon baik dari pesan yang disampaikan komunikator agar sama dengan apa yang dimaksud oleh komunikator, komunikasi sebenarnya belum ada persetujuan antara ahli-ahli sebagai definisi yang paling utama dan disetujui oleh para ahli tersebut.

“Komunikasi adalah suatu proses dimana ada dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada alirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam”.(Roger dan Kincaid, 2006:19)

Roger mencoba mengspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan) dimana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam proses komunikasi.

Definisi yang disampaikan oleh para ahli komunikasi dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi hanya bisa terjaddi bila seseorang memiliki pesan yang aka disampaikan kepada orang lain dengan mempunyai maksud dan tujuan tertentu.

2.2.1.2 Unsur Komunikasi

Komunikasi memiliki unsur pendukung yang membangunnya sebagai *body of knowledge* yang juga sering disebut sebagai komponen ataupun elemen. Unsur ini dapat dilihat sebagai berikut :

1. Sumber (*Source*)

Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antar manusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi juga bisa dalam bentuk kelompok. Proses komunikasi berawal dari sumber atau pengirim pesan, yaitu dimana gagasan, ide, atau pikiran berasal yang kemudian akan disampaikan kepada pihak penerima pesan. Sumber yang dapat dipercaya akan dapat memperkuat nilai informasi yang disampaikan. Dengan demikian status, kehandalan dan keahlian sumber menambah bobot sumber dalam proses komunikasi.

2. Pesan (*Mesagge*)

Yang dimaksud dengan pesan dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, informasi, hiburan, nasihat atau propaganda. Pesan berupa keseluruhan yang disampaikan oleh komunikator. Pesan memiliki tema yang menjadi pengarah di dalam usaha mengubah sikap dan tingkah laku komunikan.

3. Saluran (*Channel*)

Saluran merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media komunikasi ada yang berbentuk saluran antarpribadi, media kelompok, dan media massa.

4. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk organisasi, instansi, departemen, partai, dan Negara. Penerima juga bisa dikatakan dengan berbagai macam istilah, seperti Khalayak, sasaran, komunikan. Dalam proses komunikasi telah dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat karena adanya sumber. Tidak ada penerima jika tidak ada sumber.

5. Pengaruh

Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang.

Pengaruh komunikasi berupa perubahan dalam opini, opini pribadi (*Personal opinion*), opini publik (*public opinion*), opini mayoritas (*majority opinion*), sikap dan tingkah laku (*attitudes and behavior*). Pandangan, persepsi dan ide (*conception, perception, ide*) kepercayaan dan citra (*trust and image*).

6. Umpan Balik (*Feedback*)

Tanggapan balik atau umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima. Tanggapan balik sangat penting

karena boleh dikata semua komunikasi yang menginginkan keharmonisan memerlukan tanggapan balik.

Sesuai dengan pemaparan tersebut, komunikasi dibentuk oleh adanya pengiriman pesan atau informasi melalui komunikator kepada komunikan. Pada saat melakukan pertukaran informasi ini, media atau saluran yang digunakan dapat mempengaruhi penerima pesan dalam memberikan umpan balik atau *feedback*.

2.2.1.3 Fungsi Komunikasi

Menurut Effendy dalam buku **Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek** mengatakan terdapat empat fungsi komunikasi, sebagai berikut :

1. Menginformasikan (To Inform)

Yaitu memeberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarkat mengenai peristiwa yang terjadi, ide atau pikiran dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain.

2. Mendidik (To Educate)

Fungsi komunikasi sebagai saran pendidikan. Melalui komunikasi, manusia dalam masyarakat dapat menyampaikan ide dan pikiran kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.

3. Menghibur (To Entertaint)

Fungsi komunikasi selain menyampaikan pendidikan dan memperngaruhi, komunikasi juga berfungsi untuk memberi hiburan atau menghibur orang lain.

4. Mempengaruhi (To Influence)

Fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya berusaha saling mempengaruhi jalan pikiran komunikan dan lebih jauh lagi berusaha mengubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan apa yang diharapkan (1997:36)

2.2.1.4 Tujuan Komunikasi

Setiap individu dalam berkomunikasi pasti mengharapkan dari tujuan komunikasi itu tersendiri, secara umum tujuan komunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang diberikan oleh lawan bicara serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita dan adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut.

Tujuan Komunikasi menurut Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi dan Teknik Komunikasi bahwa terdapat tujuan komunikasi yang meliputi :

- a. **Mengubah Sikap (To Change The Attitude)**
Mengubah sikap disini adalah bagian dari komunikasi, untuk mengubah sikap komunikan melalui pesan yang disampaikan oleh komunikator, sehingga komunikan dapat mengubah sikapnya sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator.
- b. **Mengubah Opini/Pendapat/Pandangan (To Change The Opinion)**
Mengubah Opini, dimaksudkan pada diri komunikan terjadi adanya perubahan opini/ pandangan mengenai suatu hal, yang sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator.
- c. **Mengubah Perilaku (To Change The Behavior)**
Dengan adanya komunikasi tersebut, diharapkan dapat merubah perilaku, tentunya perilaku komunikan agar sesuai dengan apa yang diharapkan komunikator.
- d. **Mengubah Masyarakat (To Change The Society)**

Mengubah masyarakat yaitu dimana cakupannya lebih luas, diharapkan dengan komunikasi tersebut dapat merubah pola hidup masyarakat sesuai dengan keinginan komunikator. (1993:55)

Jadi dapat disimpulkan tujuan komunikasi adalah mengharapkan perubahan sikap, perubahan pendapat, perubahan perilaku, perubahan sosial. Serta tujuan utama adalah agar semua pesan yang disampaikan dapat dimengerti dan diterima baik oleh komunikan dan menghasilkan *feedback*.

2.2.1.5 Proses Komunikasi

Menurut Onong Uchajana Effendy dalam buku Ilmu, Teori dan Filsafat komunikasi, proses-proses komunikasi terbagi dalam dua perspektif yaitu :

1) Proses Komunikasi Dalam Perspektif Psikologis

Proses komunikasi perspektif ini terjadi pada diri komunikator dan komunikan. Ketika seorang komunikator berniat akan menyampaikan suatu pesan kepada komunikan, maka didalamnya dirinya terjadi suatu proses. Pesan komunikasi terdiri dari dua aspek yakni isi pesan dan lambang. Isi pesan pada umumnya adalah pikiran sedangkan lambang umumnya adalah bahasa. Walter Lippman menyebut isi pesa itu *picture in our head*, sedangkan Walter Hageman menanamkannya *das bewusstseinhalte*. Proses mengemas atau membungkus pikiran dengan bahasa yang dilakukan komunikator itu dalam bahasa komunikai dinamakan *encoding*. Hasil *encoding* berupa pesan itu kemudian di transmisikan atau kirimkan kepada komunikan.

Proses dalam diri komunikan disebut *decoding*. Apabila komunikan mengerti isi pesan dan pikiran komunikator maka komunikasi terjadi. Sebaliknya bila komunikan tidak mengerti, maka komunikasi pun tidak terjadi.

2) Proses Komunikasi Dalam Perspektif Mekanistik

Proses ini terjadi ketika komunikator mengoperkan atau melemparkan dengan mulut jikalau lisan atau tangan jika berupa tulisan pesannya sampai ditangkap oleh komunikan. Penangkapan pesan dari komunikator oleh komunikan itu dapat dilakukan dengan indera telinga, indera mata, atau indera-indera lainnya. Proses komunikasi dalam perspektif ini kompleks atau rumit sebab bersifat situasional, bergantung pada situasi ketika komunikasi itu berlangsung. Dalam perspektif mekanistik dapat diklasifikasikan menjadi proses komunikasi secara primer dan sekunder. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang sebagai media atau saluran. Sedangkan proses komunikasi sekunder proses penyampaian pesannya oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. (2003:31)

Dalam proses komunikasi akan ada pesan yang disampaikan juga feedback atau timbal balik yang diterima oleh komunikan. Isi pesan yang disampaikan

oleh komunikator akan membentuk persepsi juga makna kepada penerima atau komunikasi bisa secara verbal maupun non verbal.

2.2.1.6 Prinsip Komunikasi

Deddy Mulyana dalam bukunya yang berjudul Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, terdapat 12 prinsip komunikasi yaitu :

1. Komunikasi adalah proses simbolik

Lambang atau simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Lambang meliputi kata-kata (pesan verbal) perilaku non verbal, dan objek yang maknanya disepakati bersama.

2. Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi

Setiap perilaku seseorang punya potensi untuk di tafsirkan. Ketika seseorang tersenyum, cemberut, berdiam diri, ketika seseorang mengundurkan diri dari komunikasi kemudian menyendiri sebenarnya seseorang tersebut mengkomunikasikan banyak pesan.

3. Komunikasi punya dimensi isi dan dimensi hubungan

Dimensi isi disandi secara verbal, sedangkan dimensi hubungan disandi secara nonverbal. Dimensi isi menunjukkan muatan (isi) komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakan agar pesan itu dapat ditafsirkan.

4. Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesenjangan

Implikasi dari komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesengajaan adalah bahwa komunikasi dilakukan dalam berbagai tingkat kesadaran. Berkomunikasi biasanya kesadaran kita lebih tinggi dalam situasi khusus dibandingkan dengan berkomunikasi dalam situasi rutin.

5. Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kesengajaan

Prinsip ini mengasumsikan bahwa komunikasi terjadi pada ruang dan waktu tertentu. Makna pesan bergantung pada konteks fisik dan ruang, waktu, sosial, dan psikologis.

6. Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi

Prinsip ini mengasumsikan bahwa hingga derajat tertentu ada keteraturan pada komunikasi manusia. Dengan kata lain bahwa karena perilaku manusia memiliki keteraturan maka minimal secara parsial dapat diramalkan.

7. Komunikasi bersifat sistematis

Setidaknya ada dua system dasar yang beroperasi dalam transaksi komunikasi yaitu system internal dan system eksternal. System internal ialah seluruh system nilai yang dibawa individu ketika ia melakukan komunikasi. Sedangkan system eksternal adalah unsur-unsur dalam lingkungan di luar dirinya termasuk kata-kata yang ia pilih untuk berbicara.

8. Semakin mirip latar belakang sosial budaya semakin efektif komunikasi

Komunikasi akan menemukan bentuknya secara lebih baik apabila komponen-komponen budaya. Komunikasi yang efektif adalah komunikasi

yang hasilnya sesuai dengan harapan para pesertanya (orang – orang yang terlinat komunikasi).

9. Komunikasi bersifat non konseksual

Unsur – unsur komunikasi tidak terpola secara kaku. Pada dasarnya unsur – unsur komunikasi tidak berada dalam suatu tatanan yang bersifat linear, sirkuel, helikal atau tatanan lainnya.

10. Komunikasi bersifat posensual, dinamis dan transaksional

Suatu proses adalah sesuatu yang tidak diketahui awalnya namun diketahui akhirnya, melainkan proses yang sinambung. Oleh sebab itu sebagai proses, maka komunikasi tidak mempunyai awal dan tidak mempunyai akhir.

11. Komunikasi bersifat *irreversible* (tidak dapat diubah)

Suatu perilaku adalah suatu peristiwa, peristiwa itu adalah sesuatu yang terjadi. Oleh karena itu perilaku hanya berlangsung dalam waktu dan tidak dapat diubah atau tidak dapat diambil kembali.

12. Komunikasi bukan panasea untuk menyelesaikan berbagai masalah

Banyak persoalan dan konflik antar manusia disebabkan oleh masalah komunikasi. Namun komunikasi bukanlah obat mujarab untuk menyelesaikan persoalan atau konflik itu, karena mungkin sekali bahwa persoalan itu berkaitan masalah structural atau aturan.

orang di lingkungan kita sehari – hari dan untuk pencapaian keberhasilan tujuan yang telah ditargetkan.

2.3 New Media

2.3.1 Pengertian New Media

Istilah media baru telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam (McQuail, 2011:42) Kesan awal yang muncul dari konsep media baru sering diartikan secara sederhana sebagai media interaktif yang menggunakan perangkat dasar computer. Sejauh ciri utama dari media baru yang paling utama adalah kesaling terhubungan, aksesnya terhadap khalayak, individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaannya yang beragam sebagai karakter yang terbuka dan sifatnya yang ada dimana – mana (McQuail, 2011: 151)

Internet menjadi sebuah revolusi dari komunikasi yang sangat luas dan mendalam serta memberikan kemudahan untuk individu maupun kelompok dalam menyampaikan dan menerima informasi dalam waktu yang lebih cepat dan luas jangkauannya.

Menurut Everett M. Rogers (Abrar,2003:17-18) merangkum perkembangan media komunikasi ke dalam empat era. Pertama, era komunikasi tulisan, Kedua, era komunikasi cetak, Ketiga ialah era telekomunikasi dan Keempat, era komunikasi interaktif. Media baru adalah media yang berkembang pada era komunikasi interaktif.

2.3.2 Manfaat New Media

Kemunculan dan perkembangan media baru (*New Media*) kini sangatlah pesat, khususnya penggunaan teknologi internet yang turut pula membawa manfaat bagi masyarakat sebagai penggunanya. Menurut Surokim terdapat beberapa dampak positif dengan adanya kehadiran media baru ini seperti diantaranya, internet dapat dijadikan sebagai media komunikasi, dapat dijadikan sebagai media pertukaran data, media penyedia informasi. (2017:72)

Sementara menurut Rasmussen mengungkapkan pendapat bahwa media baru memiliki kontribusi pokok untuk menjembatani jurang lebar yang ada antara dunia publik dan dunia privat, antara dunia kehidupan dan dunia sistem ataupun organisasi. Media baru juga mempengaruhi perubahan sosial, karena partisipasinya masyarakat yang menggunakan lebih terlibat dan fleksibel serta kaya informasi.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik benang merah bahwa kehadiran *New Media* dalam kehidupan masyarakat saat ini memberikan banyak manfaat yakni sebagai media yang menyajikan berbagai kemudahan dalam melakukan komunikasi, menyampaikan dan mendapatkan informasi, mendorong masyarakat untuk maju dengan adanya internet sebagai *new media* yang senantiasa menggambarkan adanya kemajuan teknologi serta mendorong seseorang untuk selalu terinspirasi dan terus berkembang. Akan tetapi hadirnya *new media* dalam kehidupan masyarakat saat ini juga dapat memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijak.

2.3.3 Ciri – Ciri New Media

Kehadiran media baru berjalan seiringan perkembangan media internet yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita sehari-hari. New Media seperti media internet memiliki ciri – ciri seperti yang diungkapkan Nasution (2016:29-30) sebagai berikut :

1. Teknologi yang berbasis computer
2. Memiliki karakter hibdra, tidak berdedikasi dan fleksibel
3. Memiliki potensi interaktif
4. Memiliki fungsi publik dan privat
5. Terdapat peraturan yang ketat
6. Kesalingterhubungan
7. Terdapat dimana – mana atau tidak bergantung pada lokasi
8. Dapat diakses individu sebagai komunikator
9. Menjadi media komunikasi massa dan pribadi

2.3.4 Peran Internet Dalam New Media

Internet merupakan sebuah instrument yang berhubungan langsung dengan media baru. Tidak bisaa dipungkiri lagi bahwa internet memiliki peranan yang sangat

penting dalam aspek kehidupan saat ini. Hal ini dapat dilihat dari Situmorang (2012:73) menyatakan bahwa kemunculan media baru tidak bisa dibatasi pada internet, tetapi setidaknya internet adalah salah satu alat yang paling sering digunakan dalam new media. Perkembangan yang cukup pesat, yang awalnya internet hanya digunakan untuk mengirim dan berbalas surel (Surat Elektronik) dan situs web yang selanjutnya dimanfaatkan untuk blog, situs, jejaring sosial, mendengarkan musik, televisi internet dan lain-lainya.

2.4 Musik

Musik hal yang tidak asing lagi dalam kehidupan hari – hari.

Musik merupakan salah satu media ungkapan kesenian, syair lirik setiap sebuah lagu yang biasa kita dengar setiap hari. Walaupun musik adalah sejenis fenomena intuisi, untuk mencipta, memperbaiki dan mempersembahkannya adalah suatu bentuk seni. Mendengarkan musik pula adalah sejenis hiburan. Musik juga bagian dari komunikasi, karena seseorang menciptkan ini dengan sengaja ingin menyampaikan pesan kepada orang – orang yang mendengarkan. Pesan tersebut biasanya mempengaruhi pendengar agar bisa melakukan hal – hal baik.

2.4.1 Perkembang Musik Online

Perkembangan musik online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya musik online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini. Musik online saat ini

tidaklah sama seperti ketika musik online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya ditahun 1960, lalu munculah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan musik tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan.

Dapat dipahami bahwa musik online merupakan sebuah trend hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada jaman modern saat ini, karena di dalam musik online ini yang menggunakan interaksi dengan cara mencari lagu yang kita inginkan lalu dimasukan ke playlist musik kita dan lagu – lagu tersebut dapat di dengarkan secara gratis dan sangat mudah.

Musik online itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbaruhi trend musik online sendiri, baik jenis musik maupun update musik baru. Kecekatan lebih tinggi, serta menampilkan masalah yang lebih relavan secara rasional dan gambar yang lebih realistik. Kecagihan di dalam musik online dapat dinikmati oleh masyarakat di segala usia dan suatu sarana hiburan dan trend tertentu yang masuk dalam kehidupan manusia.

2.4.2 Aplikasi Streaming Musik

Marimin et.all (2011 dalam Elisa, 2016, 15 Juli) menjelaskan aplikasi merupakan kumpulan file yang berisikan kode program yang menghubungkan antara pengguna dengan perangkat komputer. Sedangkan stereaming merupakan proses pengiriman konten audio ataupun video yang telah melalui proses pengecilan (Kompres) dan dikirim melalui internet. Konten yang telah dikirimkan dapat langsung

dimainkan tanpa proses pengunduhan atau dalam beberapa kondisi konten dapat dikonsumsi secara langsung melalui jenis *live streaming*.

Berdasarkan penjelasan diatas, aplikasi streaming merupakan program yang terdapat dalam perangkat keras yang didalamnya terdapat berbagai file audio maupun video yang dapat diputar secara langsung. Aplikasi streaming musik ini ialah aplikasi yang digunakan untuk memutar musik atau audio berbayar maupun berbayar di perangkat tertentu tanpa harus melakukan pengunduhan. Dengan adanya perkembangan teknologi seperti aplikasi streaming musik, saat ini pengguna dapat mendengarkan musik secara online tanpa perlu menunggu data lagu yang diterima sepenuhnya. Seperti banyaknya dewasa muda saat ini yang menggunakan aplikasi pemutar musik seperti Resso, Spotify, dan Joox.

2.5 Fenomenologi

2.5.1 Fenomenologi Alfred Schutz

Schutz adalah seorang perintis pendekatan fenomenologi sebagai alat analisa dalam menangkap segala gejala yang terjadi di dunia. Schutz menyusun pendekatan fenomenologi secara sistematis, komprehensif dan praktis. Yang berguna menangkap berbagai gejala dalam dunia sosial. Pemikiran – pemikiran Schutz adalah sebuah jembatan konseptual antara pemikiran fenomenologi pendahuluannya yang bernuansakan filsafat sosial dan psikologi.

Inti dari pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunakan untuk memperjelas atau

memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif terutama dalam mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari – hari.

Dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari – hari adalah kesadaran sosial. Dunia individu merupakan dunia intersubjektif dengan makna yang beragam dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusia dituntut untuk memahami satu sama lain dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik atas dasar pengalaman bersama dan tipikasi atas dunia bersama. Melalui tipikasi inilah manusia belajar menyesuaikan diri ke dalam dunia yang lebih luas, dengan juga melihat diri kita sendiri sebagai orang memainkan peran dalam tipikal.

Alfred Schutz merupakan orang pertama yang mencoba menjelaskan bagaimana fenomenologi dapat diterapkan untuk mengembangkan wawasan ke dalam dunia sosial. Schutz memusatkan perhatian pada cara orang memahami kesadaran orang lain, akan tetapi ia hidup dalam kesadaran diri sendiri. Perspektif yang digunakan oleh Schutz untuk memahami kesadaran itu dengan konsep intersubjektif, yang dimaksud dengan dunia intersubjektif adalah kehidupan dunia atau dunia kehidupan sehari-hari (Ritzer dan Goodman, 2007:94)

Schutz mengakui fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubjektivitas dan pada dasarnya studi mengenai intersubjektivitas adalah upaya untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan seperti :

1. Bagaimana kita mengetahui motif, keinginan dan makna tindakan orang lain?
2. Bagaimana kita mengetahui makna atas keberadaan orang lain?
3. Bagaimana kita dapat mengerti dan memahami atas segala sesuatu secara mendalam?

Realitas intersubjektif yang bersifat sosial memiliki tiga pengertian, yaitu:

- a. Adanya hubungan timbal balik atas dasar asumsi bahwa ada orang lain dan benda – benda yang diketahui oleh semua orang.
- b. ilmu pengetahuan yang intersubjektif itu sebenarnya merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial.
- c. Ilmu pengetahuan yang bersidat intersubjektif memiliki sifat distribusi secara sosial.

2.6 Aplikasi Musik Resso

Resso adalah aplikasi layanan musik streaming dan podcast. Aplikasi streaming musik sosial Resso baru-baru ini dirilis Indonesia. Dikembangkan oleh ByteDance, Resso hadir dengan mengunggulkan fungsi sosialnya. Selain itu, Resso juga berulang kali mengatakan fitur – fitur yang ada di aplikasinya ini bertujuan sebagai sarana mengekspresikan diri generasi Z dan kaum milenial.

Pengembangan Resso, ByteDance sebelumnya telah memiliki beberapa aplikasi yang tidak lepas dari fungsi editing video, diantaranya Douyin, Tiktok, dan

Musical.ly. Resso pun pada dasarnya merupakan aplikasi streaming musik, namun menyatu menyertai fitur editing yang sama seperti aplikasi video lipsync.

Resso sudah mulai diuji cobakan di India dan Indonesia, sebelum nantinya akan masuk ke Pasar AS dan Eropa. Aplikasi Resso ini disebut – sebut dapat menyaingi Spotify dan Apple music.

Gambar 2.1
Logo Aplikasi Musik Resso



Sumber : Google Tahun 2020

XDA yang kerap disebut xda-developer adalah komunitas pengembangan aplikasi perangkat lunak, melaporkan bahwa sejak rilis pada tahun 2020 dan enam bulan kemudian, Resso telah di install 27 ribu kali di IOS dan Android.

Aplikasi streaming seperti Resso mengubah cara orang dalam mendengarkan musik – musik favorit. Bahkan lewat streaming musik, orang bisa benar – benar menikmati Me-Time secara berkualitas. Survey yang dilakukan pada sekitar 100 pemangku kepentingan musik di Indonesia itu menyebutkan, lebih dari 60%

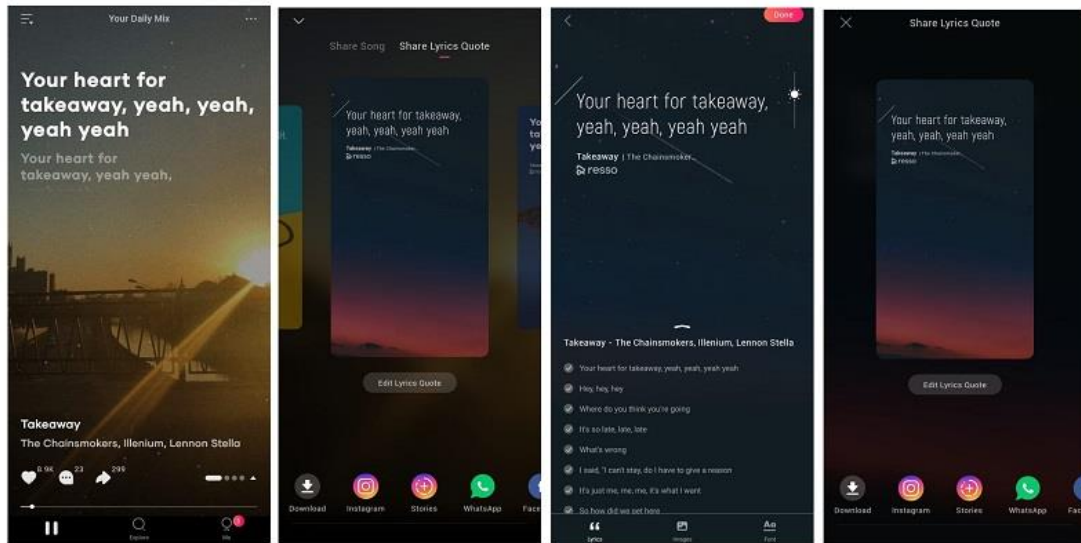
responden mengharapkan platform streaming musik memungkinkan mereka berkolaborasi dengan musisi lain dan menghubungkan mereka dengan pendengarnya.

Playlists yang sudah bisa diakses di Resso sejak 9 Maret 2021 ini berisi andalan Resso, Santai Akhir Pekan, Resso selanjutnya, Ranah Indie, Area Hip Hop, Dangdut Mania, Jowo Total, Cover Favori, Musik Berisik, Irama Akustik, Jazz Nusantara, Kilas Balik 90an, Kilas Balik 2000an, dan Lagi Trending.

2.6.1 Fitur dari Aplikasi Musik Resso

Gambar 2.2

Tampilan Dari Aplikasi Musik Resso



Sumber Gambar : Google Tahun 2020

Berikut adalah beberapa fitur yang ditampilkan oleh Aplikasi musik Resso sebagai berikut :

1. Fitur Lyric Quote dan Lyric Effect

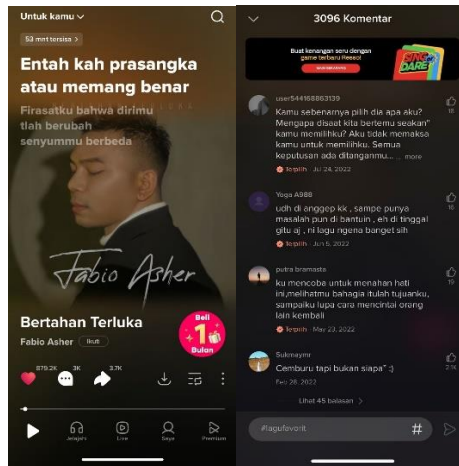
Kebanyakan aplikasi streaming musik yang ada saat ini biasana hanya sekedar menyediakan fitur untuk mendengarkan musik dan membagikan link dari musik tersebut. Uniknya, aplikasi ini menyediakan fitur lyric quote, dimana fitur tersebut memungkinkan pengguna untuk dapat mengunti sebagian lirik dalam lagu kemudian membingkainya dalam sebuah background yang menarik. Selain itu, terdapat juga fitur *lyric effect* dimana terdapat berbagai jenis font hingga mode yang menampilkan tulisan atau lirik lagu dengan tampilan yang semakin menarik. Tak hanya itu, pengguna juga bisa menempelkan foto selfie atau gambar yang relevan dengan lirik lagu yang dikutip. Tulisan lirik tersebut juga dapat disimpan maupun dibagikan oleh para pengguna.

2. Fitur *Vibes*

Memutar lagu di aplikasi ini akan terasa lebih menyenangkan dengan adanya fitur *vibes*. Resso menawarkan pemasangan background yang dapat dilihat ketika pengguna sedang mendengarkan musik pilihannya. Jadi, tampilan tersebut mirip seperti *wallpaper* pada smartphone, dimana pengguna bisa bebas menambahkan foto selfie atau gambar sebagai latar ketika *playlist* diputar. Hal ini tentunya menjadi keunggulan tersendiri jika dibandingkan dengan aplikasi pemutar musik lainnya yang tak menawarkan fitur penambah *background* ketika mendengarkan musik.

3. Fitur *Comment* dan *Likes*

Gambar 2.3
Fitur Comment dan Like



Karena aplikasi ini mengusung konsep yang menyerupai media sosial, maka pengguna juga dapat menambahkan komentar sehingga nantinya musisi atau penyanyi tersebut dapat melihatnya. Fitur ini tentu memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan para musisi. Selain komentar, terdapat juga fitur dimana pengguna dapat memberikan *likes* layaknya seperti media sosial. Mendengarkan musik secara streaming menggunakan aplikasi Resso tentu menjadi lebih menyenangkan.

4. Fitur Menghubungkan ke Media Sosial

Resso merupakan sebuah aplikasi streaming musik yang unik dikarenakan mengusung konsep sosialisasi sehingga para pengguna dapat lebih mudah menghubungkannya ke media sosial. Dengan menghubungkannya ke media sosial, pengguna bisa membagikan beberapa kalimat lirik lagu favoritnya ke media sosial.

5. Bisa Menghasilkan Uang

Sebagai platform streaming musik gratis, aplikasi Resso ternyata juga bisa dijadikan sumber untuk mendapatkan uang. Resso memungkinkan pengguna bisa mendapatkan uang dengan cara menukar poin yang didapat saat mendengarkan musik, semakin sering memutar musik, maka semakin banyak juga uang yang akan didapatkan.

6. Fitur Mode *Party*

Pada mode party ini, pengguna dapat menyesuaikan dan memaksimalkan kembali *volume* suara yang dikeluarkan. Selain itu, terdapat lampu yang dapat membuat layar berkedip – kedip. Bahkan ada fitur untuk menggetarkan perangkat sesuai beat musik yang diputar.

7. Fitur Mode *Sleep*

Pengguna dapat mengatur timer untuk aplikasi Resso. Dengan begitu perangkat tidak selalu memutar musik saat kamu tinggalkan. Resso memberikan waktu dari 10 menit hingga 90 menit untuk timer.

8. Fitur Menyesuaikan Kualitas Suara

Dengan Resso, pengguna dapat mendengarkan lagu dengan penyesuaian suara sesuai selera. Bahkan aplikasi ini memiliki system operasi yang pintar untuk mengeluarkan suara musik menurut umur pengguna. Dengan begitu, pengguna dapat perlu khawatir mengenai kesehatan telinga saat menggunakan aplikasi ini.

2.7 Kerangka Teoritis

2.7.1 Teori *Behaviorisme*

Teori ini dikembangkan oleh ilmuwan asal Amerika Serikat bernama Jhon B. Watson (1878 – 1958). Menurutnya teori behaviorisme ini mencakup semua perilaku, termasuk tindakan balasan atau respon terhadap suatu rangsangan atau stimulus. Behaviorisme merupakan aliran revolusioner, kuat dan berpengaruh, serta memiliki akar sejarah yang cukup dalam. Behaviorisme lahir sebagai reaksi terhadap introspeksionisme (yang menganalisis jiwa manusia berdasarkan laporan-laporan subjektif) dan juga psikoanalisis (yang berbicara tentang alam bawah sadar yang tidak tampak). *Behaviorisme* secara keras menolak unsur-unsur kesadaran yang tidak nyata sebagai obyek studi dari psikologi, dan membatasi diri pada studi tentang perilaku yang nyata. Dengan demikian, *Behaviorisme* tidak setuju dengan penguraian jiwa ke dalam elemen seperti yang dipercayai oleh strukturalism. Berarti juga behaviorisme sudah melangkah lebih jauh dari fungsionalisme yang masih mengakui adanya jiwa dan masih memfokuskan diri pada proses- proses mental.

Behaviorisme ingin menganalisis bahwa perilaku yang tampak saja yang dapat diukur, dilukiskan, dan diramalkan. *Behaviorisme* memandang pula bahwa ketika dilahirkan, pada dasarnya manusia tidak membawa bakat apa-apa. Manusia akan berkembang berdasarkan stimulus yang diterimanya dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang buruk akan menghasilkan manusia buruk, lingkungan yang baik akan menghasilkan manusia baik. Kaum behavioris memusatkan dirinya pada pendekatan

ilmiah yang sungguh-sungguh objektif. Kaum behavioris mencoret dari kamus ilmiah mereka, semua peristilahan yang bersifat subjektif, seperti sensasi, persepsi, hasrat, tujuan, bahkan termasuk berpikir dan emosi, sejauh kedua pengertian tersebut dirumuskan secara subjektif.

Menurut John Watson (Littlejohn, 2009), perilaku yang terbentuk merupakan hasil suatu pengondisian. Hubungan berantai sederhana antara stimulus dan respon yang membentuk rangkaian kompleks perilaku. Rangkaian kompleks perilaku meliputi; pemikiran, motivasi, kepribadian, emosi dan pembelajaran. *Behaviorisme* juga disebut psikologi S – R (stimulus dan respon). Behaviorisme menolak bahwa pikiran merupakan subjek psikologi dan bersikeras bahwa psikologi memiliki batas pada studi tentang perilaku dari kegiatan-kegiatan manusia dan binatang yang dapat diamati.

Aliran behaviorisme mempunyai 3 ciri penting.

1. Menekankan pada respon-respon yang dikondisikan sebagai elemen dari perilaku
2. Menekankan pada perilaku yang dipelajari dari pada perilaku yang tidak dipelajari.

Behaviorisme menolak kecenderungan pada perilaku yang bersifat bawaan.

3. Memfokuskan pada perilaku binatang. Menurutnya, tidak ada perbedaan alami antara perilaku manusia dan perilaku binatang. Kita dapat belajar banyak tentang perilaku kita sendiri dari studi tentang apa yang dilakukan binatang.

2.7.2 Teori Fenomenologi

Dengan Kerangka teoritis adalah indentifikasi teori – teori yang dijadikan sebagai landasan pemikiran untuk melaksanakan suatu penelitian atau dengan kata lain untuk mendeskripsikan kerangka referensi atau teori yang digunakan untuk mengkaji permasalahan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teori Fenomenologi Alfred Schutz. Alfred Schutz merupakan orang pertama yang mencoba menjelaskan bagaimana fenomenologi dapat diterapkan untuk mengembangkan wawasan ke dunia sosial. Schutz memusatkan perhatian pada cara orang memahami kesadaran orang lain, akan tetapi ia hidup dalam aliran kesadaran diri sendiri. Perspektif yang digunakan oleh schutz untuk memahami kesadaran itu dengan konsep intersubjektif.

Schutz mengidentifikasikan makna luar dari arus utama pengalaman adalah melalui proses tipikasi, yaitu proses pemahaman dan pemberian makna terhadap tindakan akan membentuk tingkah laku. Dalam hal ini termasuk membentuk penggolongan atau klasifikasi dari pengalaman dengan melihat keserupaannya. Maka dalam arus pengalaman dilihat dari objek tertentu pada umumnya memiliki ciri – ciri khusus bahwa mereka gerak dari tempat ke tempat. Sementara lingkungan sendiri mungkin tetap diam. Maka fenomenologi menjadikan pengalaman sesungguhnya sebagai data dasar dari realitas, sebagai suatu pergerakan dalam berfikir fenomenologi dapat diartikan sebagai upaya studi tentang pengetahuan yang timbul karena rasa ingin tahu. Objeknya berupa gejala atau kejadian yang dipahami melalui pengalaman secara sadar.

2.8 Kerangka Pemikiran

Istilah fenomenologi mengacu pada sebuah benda, kejadian atau kondisi yang dilihat. Memiliki pandangan bahwa manusia ialah makhluk sosial sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial. Fenomenologi sebagai penghubung antara pengalaman, yang dimana dari kejadian atau kondisi tersebut pengalaman dan pengetahuan ini berasal, didasari dengan tindakan, makna, dan motif.

1. Motif

Konsep motif dalam fenomenologi yang dirumuskan Schutz, dipengaruhi oleh konsep tindakan sosial yang dirumuskan oleh Weber. Pengertian motif menurut Weeber, yang dituliskan oleh Schutz (1972 :86), mengatakan bahwa motif adalah konteks makna yang merupakan hasil pengalaman pengamatan yang merupakan dasar dari perilaku. Teori Fenomenologi Schutz memperkenalkan dua istilah motif, yakni motif “karena” (*because of motive*). Kemudian motif kedua adalah motif “untuk” (*in order to motive*). Motif “karena” merujuk pada pengalaman masa lalu individu, sedangkan motif “untuk” berorientasi pada masa depan.

2. Tindakan

Fenomenologi merupakan tindakan manusia atau seseorang yang dimana tindakan itu ditiru karena menarik dan memiliki makna serta rasa penasaran terhadap sesuatu hal yang kemudian menjadi sebuah fenomena. Adanya tindakan manusia yang

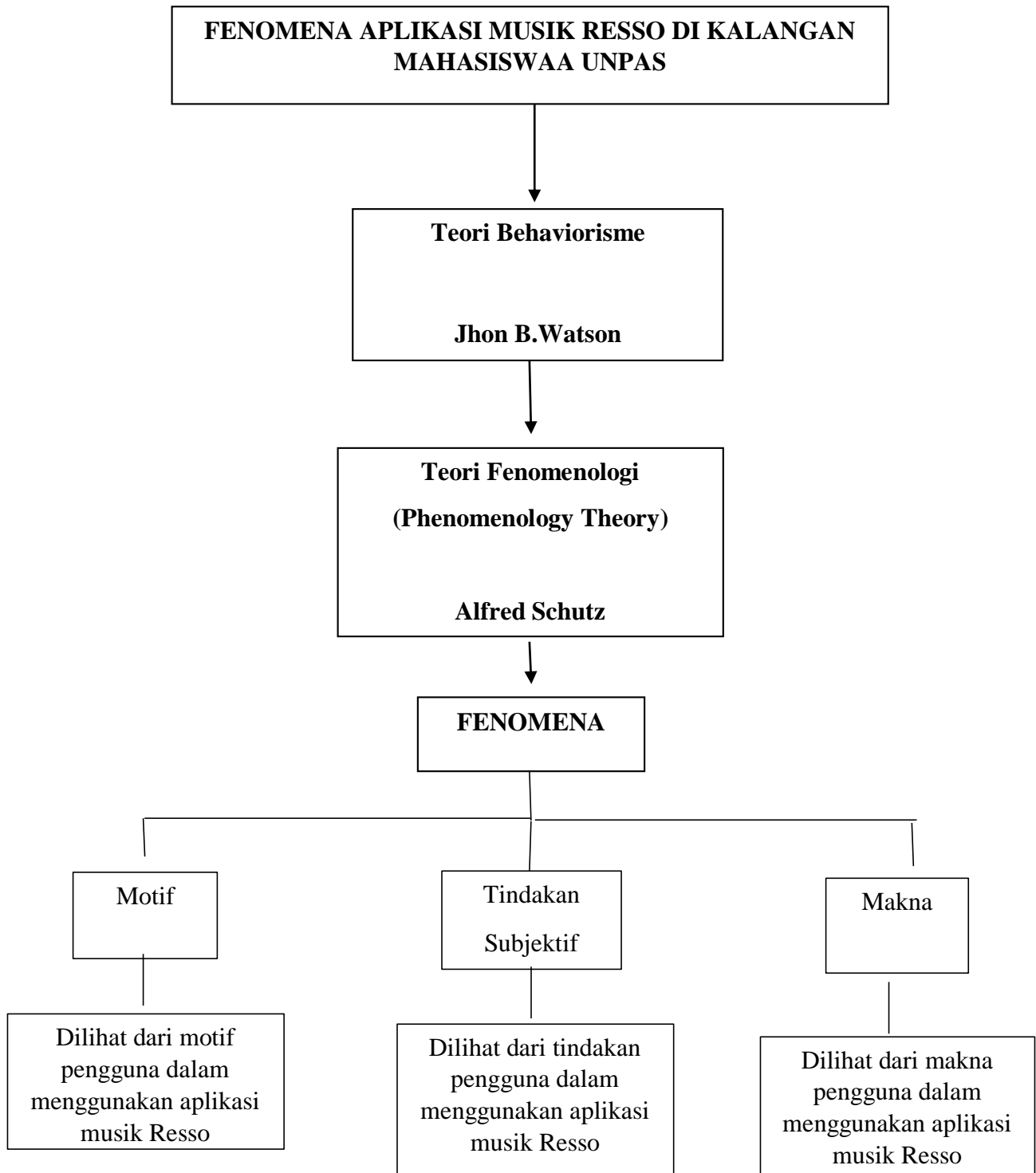
meniru dari orang lain dan orang makin banyak yang penasaran, membuat hal tersebut menjadi fenomena dikalangan masyarakat.

3. Makna

Penelitian fenomenologi pada dasarnya berusaha mempelajari bagaimana seorang memaknai fenomena atau kejadian yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Semua tindakan tidak hanya memiliki makna saja namun terdapat juga motif dari tindakan tersebut. Motif berkembang menjadi tindakan yang kemudian masuk akal rasional, setiap orang memiliki makna yang berbeda dengan alasan yang berbeda – beda mengapa melakukan tindakan tersebut. Fenomenologi sendiri berawal dari manusia yang pada awalnya memiliki motif lalu berkembang menjadi tindakan yang memunculkan makna dan kemudian menjadi fenomena karena banyak ditiru oleh masyarakat.

Bila dikaitkan dengan fenomenologi maka peneliti mencoba mengungkapkan teori diatas bahwa fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan tentang realitas sosial, tentang studi fenomenologi mengenai Fenomena Penggunaa Aplikasi Musik Resso Di Kalangan Mahasiswa Unpas. Dari penjelasan diatas maka dapat digambarkan sebuah kerangka pemikiran sebagai berikut

Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pemikiran



(Sumber : Alfred Schutz Tahun 1994 Dan Di kembangkan Oleh Peneliti Tahun 2023)