

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada awal ketika industri musik mulai berkembang, orang-orang menikmati musik dengan cara yang sederhana, dimulai dari mendengarkan musik secara langsung dari musisi atau penyanyi yang membawakan sebuah lagu atau memainkan sebuah instrument musik. Lalu seiring kemajuan zaman dan teknologi, orang-orang mulai dapat mendengarkan musik melalui media perantara tanpa harus mendengarkan langsung dari seorang penyanyi atau musisi, seperti contohnya mendengarkan musik dari radio, kepingan CD, ataupun pita musik.

Dengan semakin meningkatnya kebutuhan manusia untuk musik, sektor jasa musik *streaming* berpotensi membentuk lapangan kerja juga mempunyai potensi penjualan musik para penulis, produse, artis, dan pencipta musik itu sendiri. Dapat dilihat pada konsumen saat ini mendengarkan hiburan lagu tanpa harus melalui radio, atau kaset . Musik atau lagu pada saat ini dapat diputar atau didengarkan dimana saja dan kapan pun dengan memilih lagu yang diinginkan oleh konsumen.

Perkembangan ekonomi yang sangat cepat, dapat merangsang berbagai bidang usaha jasa termasuk jasa *streaming* di Indonesia. Hal ini dapat dilihat di dalam tabel berikut ini.



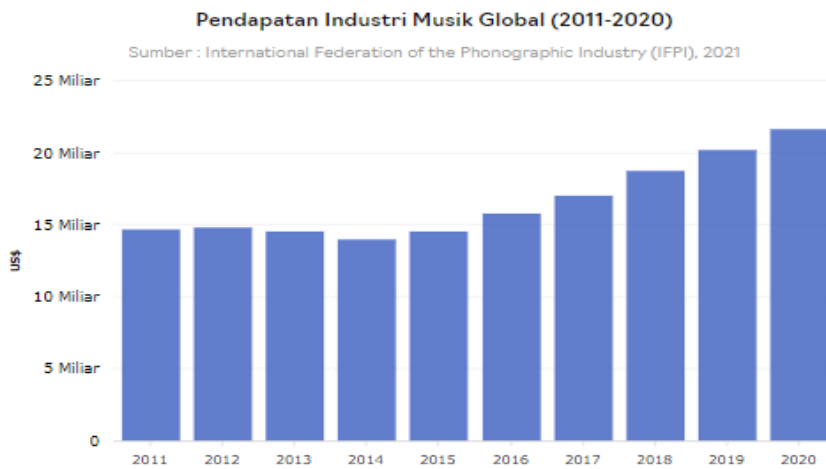
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Tabel 1.1

Pendapatan Industri Musik Rekaman Terus Meningkatkan sejak 2015



(Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/>)

Dalam laporan International Federation of the Phonographic Industry (IFPI), total pendapatan industri musik rekaman global cenderung meningkat. Pertumbuhannya berkisar 0,7-10% tiap tahunnya, meski sempat menurun pada 2013-2014.

Industri musik rekaman global mengantongi US\$ 14,7 miliar atau Rp 211,7 triliun dengan kurs Rp 14.400/USD pada 2011 silam. Nominalnya naik 0% pada 2012, namun sempat menurun hingga 3,4% pada 2014.

Sejak 2015, industri musik rekaman global mulai mengalami peningkatan pendapatan secara konstan. Hal tersebut utamanya ditopang dengan aliran musik yang dapat diakses melalui internet (streaming).

Peningkatan pendapatan tertinggi industri musik rekaman dunia sebesar 10% terjadi pada 2018. Ketika itu, total pendapatannya mencapai US\$ 18,7 miliar atau setara Rp 269,3 triliun. (Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>).



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Platform ini membuntuti Spotify di posisi kedua dengan pangsa pasar 19 persen pada 2019. Angka tersebut signifikan sebesar 36 persen dari tahun sebelumnya, lalu pada bisnis streaming musik. Selain Spotify dan Apple Music, ada pula sejumlah platform lain seperti Amazon Music, YouTube Music, dan beberapa platform yang dikelola oleh Tencent. Amazon Music menguntit di posisi ketiga dengan pangsa pasar 15 persen. Aplikasi di bawah naungan Tencent Music seperti QQ Music, Kugou and Kuwo, menguasai 11 persen pangsa pasar. Sementara YouTube Music, merangsek ke posisi lima dengan pangsa pasar 6 persen (Sumber : teknokompas.com)

Gambar 1.2
Jumlah Langganan Berbayar Streaming Musik Global



(Sumber : <https://tekno.kompas.com/>)

Apple Music misalnya, sudah membuat beberapa pembaruan fitur seperti mode malam, daftar lagu yang dikurasi, dan sebagainya. Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Aplikasi Streaming Musik Makin Populer, Spotify Masih Mendominasi", adopsi platform streaming ini semakin meningkat



di tengah pandemi Covid-19. Dirangkum KompasTekno dari halaman resmi Counterpoint, Selasa (7/4/2020), tumbuhnya pasar streaming ini turut didorong oleh popularitas podcast dan konten orisinal yang menarik pengguna gratisan untuk berlangganan. Selain itu, pertumbuhan juga didongkrak oleh beragam promosi seperti diskon berlangganan di negara berkembang dan bundling dengan operator seluler. Counterpoint memprediksi pertumbuhan platform streaming musik akan meningkat 25 persen secara dan menembus angka 450 juta pengguna.

Spotify haruslah berbenah dalam menambah jumlah penggunanya dan mempertahankan jumlah tersebut termasuk di Indonesia. Jakarta merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki berbagai macam musisi. Banyak musisi – musisi besar terlahir disini dengan berlabel mayor maupun indie. Jakarta sempat disebut dengan kota para musisi. Sama halnya dengan para musisinya, penikmat musiknya pun sangatlah antusias. Dalam acara talkshow Xtreme Moshpit TV, Walikota Bandung Bapak Ridwan Kamil menjelaskan bahwa salah satu misinya adalah menjadikan kota Bandung menjadi kota musik. Spotify juga bekerjasama dengan Nielsen Indonesia pada tahun 2016 melakukan survey untuk membandingkan perilaku pengguna Spotify dengan non pengguna ke 4 kota besar di Indonesia, salah satunya adalah Jakarta. Hal tersebut membuktikan bahwa Jakarta merupakan termasuk kota yang memiliki banyak pengguna Spotify di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Berikut merupakan data pengguna aktif dari seluruh aplikasi *streaming* musik *online*.

Gambar 1.3

Jumlah Pengguna Aktif Aplikasi Streaming Online

BRAND & SUBJECT	MONTHLY UNIQUE USERS (M) (M)	HIT REACH (%)	STICKINESS* (%)	SESSIONS PER MONTH PER USER (P)	SMARTPHONE USERS (M)	TABLET USERS (M)	MOBILE ONLY USERS (M)	PERCENTAGE OF MOBILE-ONLY USERS
Apple Music	40.7	8%	19%	12	36.9	7.7	40.7	100%
Pandora Radio	32.6	8%	21%	23	26.4	4.6	28.6	88%
Spotify	30.4	14%	25%	51	19.1	4.1	16.8	55%
iHeartRadio	28.5	10%	15%	13	16.9	3.8	19.0	67%
SoundCloud	23.7	12%	12%	9	15.4	3.8	17.7	88%
Amazon Music	13.4	6%	22%	27	11.0	1.6	12.2	91%
Shazam	10.6	5%	14%	8	10.3	0.6	10.6	100%
TuneIn Radio	8.6	4%	16%	13	5.0	1.7	5.3	62%
Google Play Music	6.0	3%	10%	11	4.1	1.7	5.9	100%
Slacker Radio	5.9	3%	10%	5	5.8	0.1	5.9	100%

Sumber : makemac.com (2017)

Walaupun diatas telah dijelaskan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pertumbuhan Spotify yang tercepat akan tetapi dalam kenyataanya penulis menemukan dari beberapa para pengguna Spotify yang dijumpai penulis, para pengguna lebih banyak memilih paket free dibandingkan Premium. Hal ini membuktikan bahwa Spotify haruslah meningkatkan keputusan pembelian layanan premium para pelanggannya.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keputusan pembelian yaitu gaya hidup. Gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu. Konsep gaya hidup yang dipakai dalam penelitian ini adalah cara seseorang menampilkan identitas dirinya lewat

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



penggunaan waktu, uang dan barang. Untuk dapat mencapai sesuatu gaya hidup yang diinginkan, biasanya seseorang harus pula mengeluarkan biaya lebih atau ekstra. Pengeluaran biaya yang berlebih tersebut memicu seseorang mengkonsumsi barang dan jasa. Jadi dapat disimpulkan bahwa gaya hidup atau *lifestyle* mencerminkan keseluruhan pribadi yang berinteraksi dalam lingkungannya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu (Dewi,2015).

Selain itu, faktor lain yang dapat mempengaruhi keputusan pembelian konsumen adalah kepribadian. Kepribadian adalah ciri, karakteristik, gaya atau sifat-sifat yang memang khas dikaitkan dengan diri seseorang. Dapat dikatakan bahwa kepribadian itu bersumber dari yang terima dari lingkungan, misalnya dibentuk dari keluarga pada masa kecil dan juga bawaan sejak lahir misalnya orang tua membiasakan anak untuk menyelesaikan pekerjaannya sendiri, menyelesaikan setiap permasalahan bersamasama, tidak mudah tersinggung atau marah dan harus selalu bersikap optimis.(Maryam,2017).

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa penasaran mengapa dan apa yang dilakukan oleh Spotify dalam mengembangkan bisnisnya sehingga dapat seperti itu, akan tetapi ketertarikan pelanggan untuk beralih ke paket premium masihlah sangat kurang. Hal ini membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui faktor apa sajakah yang mempengaruhi pelanggan untuk menggunakan Spotify.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Dengan menggunakan latar belakang di atas, judul penelitian ini adalah
“ **PENGARUH GAYA HIDUP DAN KEPERIBADIAN TERHADAP
KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN LAYANAN PREMIUM
APLIKASI STREAMING MUSIK SPOTIFY DI JAKARTA** ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa hal yang dapat diidentifikasi sebagai masalah, antara lain :

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan pembelian konsumen layanan premium aplikasi streaming musik Spotify?
2. Bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap keputusan pembelian konsumen layanan premium aplikasi streaming musik Spotify?
3. Bagaimana pengaruh kepribadian terhadap keputusan pembelian konsumen layanan premium aplikasi streaming musik Spotify?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih mendalam, maka penulis membatasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya menjadi antara lain :

1. Bagaimana pengaruh gaya hidup terhadap keputusan pembelian konsumen layanan premium aplikasi streaming musik Spotify?
2. Bagaimana pengaruh kepribadian terhadap keputusan pembelian konsumen layanan premium aplikasi streaming musik Spotify ?

Hak Cipta, Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI IKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



D. Batasan Penelitian

Agar penelitian menjadi lebih mendalam, maka penulis membatasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya menjadi antara lain :

1. Obyek yang diteliti adalah gaya hidup, kepribadian, dan keputusan pembelian konsumen layanan premium Spotify.
2. Subyek yang diteliti adalah pelanggan layanan premium Spotify.
3. Wilayah penelitian dilakukan di Jakarta.
4. Periode penelitian dimulai dari April 2021-Agustus 2021

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan batasan penelitian yang telah penulis jabarkan diatas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: **“Bagaimana Pengaruh Gaya Hidup dan Kepribadian Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Layanan Premium Aplikasi Streaming Spotify di Jakarta?”**

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, dan batasan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup berpengaruh keputusan pembelian konsumen layanan premium aplikasi streaming musik Spotify.
2. Untuk mengetahui pengaruh kepribadian berpengaruh keputusan pembelian konsumen layanan premium aplikasi streaming musik Spotify.



G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan digunakan :

1. Bagi penulis

Menambah wawasan dan keilmuan dalam bidang pemasaran khususnya terhadap gaya hidup dan kepribadian konsumen.

2. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terhadap perilaku konsumen dan keputusan pembelian Spotify.

3. Bagi Spotify

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai faktor – faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian untuk menggunakan aplikasi layanan streaming musik online Spotify.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.