

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi perlahan menggiring kepada pandangan dimana teknologi merupakan sebuah kunci dalam dalam kemajuan masyarakat (Hartley, 2010:52). Seperti halnya media sosial dengan sifat bawaan yang bertumpu pada faktor fisik manusia, media massa dengan landasan factor perangkat teknologi mekanis dan elektronik, atau pun media interaktif dengan tumpuan pada perangkat teknologi telekomunikasi dan komputer multimedia. Pada dasarnya teknologi harus tunduk kepada peningkatan kualitas dalam segala aspek kehidupan manusia, dan secara tidak langsung teknologi menjadikan manusia sebagai subyek.

Penggunaan teknologi dalam segala aspek kehidupan manusia sangat dibutuhkan, dikarenakan segala kemampuan yang dipunyai untuk membantu dan mempermudah kehidupan manusia. Sudah tentu teknologi diciptakan dan dikembangkan untuk membantu mengatasi keterbatasan fisik manusia dan menjadikan sebuah media untuk mencapai suatu kepuasan. Teknologi digunakan untuk apapun, bekerja, mencari informasi, hingga hiburan. Sehingga saat ini manusia tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Manusia mampu menciptakan sebuah media agar dapat dinikmati oleh khalayak banyak. Maka dari itu lahir media-media atau aplikasi-aplikasi yang berguna untuk membantu memenuhi kebutuhan sekunder masyarakat.

Dengan adanya penemuan-penemuan yang terus berkembang di bidang teknologi komunikasi, Kemajuan teknologi telah membuat perubahan pada diri manusia karena teknologi membentuk diri manusia, dimana mereka berfikir, bersikap dalam suatu masyarakat atau menentukan pilihan berdasarkan teknologi yang





mempengaruhinya. Perkembangan teknologi komunikasi menjadikan interaksi antarmanusia dan budaya menjadi lebih cepat, efektif, dan efisien. Keberadaan teknologi komunikasi telah menjadi, bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia modern seperti saat ini. Bahkan dapat dikatakan, hampir seluruh aspek kehidupan manusia seperti bidang pendidikan, sosial, politik, dan ekonomi, bahkan seni dan budaya.

Penggunaan aplikasi digital merupakan salah satu contoh dari teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia, aplikasi tersebut tidak dapat dijauhkan dari kehidupan manusia. Aplikasi digital tersebut tersedia dalam berbagai macam dan kegunaannya. Memesan makanan atau minuman, membutuhkan transportasi untuk pergi ke tujuan yang diinginkan, membeli barang, transaksi pembayaran, hingga mendengarkan musik. Dengan aplikasi-aplikasi dan kegunaan-kegunaannya membuat manusia semakin sulit untuk dijauhkan dari aplikasi digital tersebut.

Kemunculan Aplikasi digital membuat media-media konvensional terlihat akan mati namun masih berusaha untuk tetap hidup. Kondisi media-media seperti televisi, radio, dan koran masih tetap berjalan namun perkembangannya tertutup oleh perkembangan pesat dari teknologi dan media digital lainnya. Salah satu media konvensional yang seakan-akan dibuat akan mati adalah Radio. Terdapat sebuah aplikasi digital yang memungkinkan penggunanya untuk dapat mendengarkan musik, yaitu, Aplikasi *Streaming* Musik. Salah satu aplikasi streaming music tersebut adalah Spotify, yang dimana Aplikasi *streaming* ini hadir dengan berbagai keunggulan dibandingkan radio konvensional, seperti jarang muncul iklan, suara yang jernih, dan tidak ada jeda dari penyiar. aplikasi tersebut dapat diakses oleh masyarakat yang memiliki alat teknologi yang mendukung juga diharuskan adanya jaringan internet untuk mengakses musik dan lagu secara *online*. Hal tersebut pastinya sudah tidak perlu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
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.



dikhawatirkan lagi, karena masyarakat khususnya anak muda jaman sekarang sudah banyak yang menggunakan telepon pintar dilengkapi dengan jaringan internet, sehingga mereka dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan kebutuhannya. Tidak hanya itu, Spotify menghadirkan fitur-fitur yang mempermudah para pendengarnya mendengarkan musik. Salah satu fitur yang dimiliki Spotify adalah *playlist-playlist* yang muncul berdasarkan jenis lagu yang pernah didengarkan sehingga Spotify membuat sebuah algoritma yang memungkinkan aplikasi tersebut mengkalkulasikan lagu seperti apa yang akan cocok dengan para pendengarnya.

Radio pada awalnya merupakan alat yang paling sering digunakan untuk mendengarkan musik, dan bukan hanya mendengarkan musik namun, dengan kemunculan aplikasi streaming tersebut yang membuat radio terlihat akan ditinggalkan oleh zaman. Namun keadaannya radio tetap berjuang untuk tetap berkembang di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Dibalik itu pendengaran musik mulai mengalami pergeseran atau peralihan dalam media yang digunakan dalam aktivitas mendengarkan musik. Maka dari itu melalui latar belakang tersebut, penulis ingin mengetahui perbandingan Mendengarkan Musik Melalui Aplikasi Streaming Spotify dengan Radio Konvensional pada warga Kecamatan Mustika Jaya. Dengan dipilihnya perbandingan Spotify dengan radio konvensional dikarenakan terlihat banyak anak muda juga pemuda yang gemar mendengarkan musik, menggunakan melalui Spotify dibandingkan radio konvensional.

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.



## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Perbandingan Mendengarkan Musik Melalui Aplikasi *Streaming* Spotify dengan Radio Konvensional pada warga Kecamatan Mustika Jaya”

## C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, memudahkan Penulis untuk menemukan dan memungkinkan Penulis untuk menggali lebih dalam penelitian Penulis. Penulis menetapkan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa besar Perbandingan Mendengarkan Musik Melalui Aplikasi *Streaming* Spotify dengan Radio Konvensional pada warga Kecamatan Mustika Jaya ?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui besarnya Perbandingan Mendengarkan Musik Melalui Aplikasi *Streaming* Spotify dengan Radio Konvensional pada warga Kecamatan Mustika Jaya

## E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis
  - a. Bermanfaat dalam memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan Ilmu Komunikasi khususnya *Broadcasting* khususnya mengenai penggunaan radio dan media digital untuk mendengarkan lagu terhadap pemuasan kebutuhan masyarakat

- b. Bermanfaat untuk menjadi sumber referensi atau acuan bagi peneliti lainnya yang sekiranya juga memiliki kertarikan topik penelitian yang serupa.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah wawasan kepada masyarakat bahwasanya dalam aktivitas mendengarkan musik telah mengalami transisi dalam media yang digunakan.

### © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**



**KWIK KIAN GIE**  
SCHOOL OF BUSINESS

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.