

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekarang perkembangan zaman dapat dikatakan cepat dan pesat. Apalagi di zaman sekarang disebut-sebut sebagai era digital, dimana segala sesuatunya sudah bekerja dengan semakin canggih dan sangat memudahkan pekerjaan manusia. Perkembangan zaman dapat kita rasakan dan lihat khususnya di bidang teknologi. Kemajuan teknologi yang progresif menjadikan internet sebagai salah satu komponen yang krusial sejak tahun 1980-an. Pada awal tahun 1990-an, internet mulai berkembang dan digunakan dalam proses produksi, promosi, distribusi, dan konsumsi.

Keberadaan teknologi jaringan komputer (khususnya internet), perangkat keras komputer (*hardware*), dan perangkat lunak komputer (*software*) yang terus berkembang, mendorong terciptanya beragam aplikasi dan layanan digital. Pengguna internet dapat dengan mudah berinteraksi dengan para pengguna internet lainnya di seluruh dunia, ke dalam bentuk komunikasi (teks, video, audio), serta juga pertukaran data dan informasi di dalamnya. Komunikasi ini difasilitasi oleh *Social Media*, yang menjadi media untuk interaksi sosial para pengguna internet secara online di dalam jaringan internet.

Perkembangan teknologi berpengaruh dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam perkembangan industri musik di Indonesia, yaitu salah satunya di bidang teknologi pemutar musik, yang dimulai dari kehadiran piringan hitam yang sangat populer terutama pada tahun – tahun awal abad ke-20 yang

ditemukan pertama kali oleh Kevin Gerald, meskipun sebelumnya telah ditemukan oleh Charless Chros pada tahun 1887. Namun, ia tidak dapat membunyikannya dengan sempurna karena hanya menggunakan pena saja. Di tahun berikutnya, piringan hitam jenis baru yang lebih sempurna ditemukan oleh Emlie Barliner, tepatnya pada tahun 1888. Lalu ia memberi hak paten untuk label Barliner Gramophone (Sonny Irawan Putra, 2015).

Sejak masa itu hingga pertengahan abad 20, teknologi pemutar musik piringan hitam meluas ke seluruh dunia. Namun karena harga pemutar dan piringannya cukup mahal, yang memilikinya hanya orang kelas menengah ke atas saja. Dan lagu – lagu yang diputar juga cenderung klasik dan masih berupa instrumental.

Kemudian dilanjutkan dengan kehadiran Kaset Pita yang diperkenalkan oleh Philips pada tahun 1963 sebagai media penyimpanan dan pemutar musik. Dua tahun setelahnya, *Compact Audio Cassette*, diproduksi secara massal. Sejak tahun 70an produsen tape dari berbagai Negara mulai membuat alat pemutar kaset yang kita kenal dengan *tape recorder*.

Pada tahun 1980an, Sony menciptakan *walkman* sebagai alat pemutar musik portable. Kemudian dilanjutkan dengan kehadiran DAT (*Digital Audio Tape*). Teknologi Pemutar Musik *Digital Audio Tape* mulai diperkenalkan sejak tahun 90an. Penyimpanan audionya ada 2 versi, yakni menggunakan *compact disk* (CD) dan sejenis pita kaset yang berukuran lebih kecil dari pita kaset umumnya. Bentuknya lebih kecil dari piringan hitam dan kapasitas penyimpanannya lebih besar daripada kaset pita. Lalu berkembang ada VCD, DVD, yang tidak hanya

memutar musik namun juga video. Dilanjut lagi dengan kehadiran MP3 yang mana format inilah yang mungkin paling mutakhir dari media penyimpanan dan pemutar audio. Saat itu musik mengalami proses digitalisasi. Dengan adanya format MP3, WAV, WMA, dll, maka sekarang musik ataupun file audio lainnya bisa diputar dengan MP3 Player dan platform lain (S.Yollis dan Irwansyah, 2018:3).

Dari perubahan – perubahan teknologi yang terjadi hingga sekarang, dengan menggunakan komponen internet, muncul penemuan – penemuan baru yang salah satunya adalah *platform* musik digital yang tidak hanya digunakan sebagai alat pemutar musik saja namun dapat digunakan sebagai media promosi, distribusi, dan konsumsi berbagai karya musik. Sebagai contoh, dengan adanya *platform* musik digital seperti Spotify dari Stockholm, Swedia yang masuk secara resmi ke Indonesia kini masyarakat Indonesia dapat dengan mudah mengonsumsi atau mendengarkan berbagai karya musik dimanapun dan kapanpun.

Kehadiran Spotify pun akan dapat dimanfaatkan oleh berbagai musisi – musisi baik yang secara individu hingga yang tergabung ke dalam grup musik untuk mempromosikan dan mendistribusikan karya – karya musiknya bahkan hingga mendapatkan royalti. Apalagi banyak musisi yang kesulitan dalam memperdengarkan dan menyebarluaskan karyanya karena harus melalui label rekaman dan memerlukan biaya yang relatif mahal dan juga kurangnya pengetahuan musisi-musisi akan kehadiran dari produk-produk digital yang dapat mendukung kreatifitas dalam bermusik seperti spotify. Hal tersebut khususnya

dirasakan oleh musisi – musisi yang berdiri sendiri ataupun yang disebut independen.

Salah satu grup musik yang menggunakan spotify dalam memperdengarkan dan menyebarluaskan karyanya adalah Inthesky Band. Inthesky Band merupakan salah satu grup musik dari beberapa grup musik yang menggunakan spotify khususnya di Kota Medan. Grup musik ini merupakan grup musik yang dibentuk pada tahun 2019. Grup musik Inthesky Band merupakan salah satu grup musik yang digemari oleh penikmat musik terutama karena personelnya yang memiliki kualitas bermusik yang bagus dan karya – karya yang dihasilkan dikemas dengan konsep yang berbeda dari kebanyakan grup musik lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari seringnya grup musik ini diundang untuk menjadi pengisi acara dalam berbagai event maupun kunjungan ke stasiun – stasiun radio.

Penelitian ini dilihat dalam perspektif peneliti sebagai pihak yang mengamati fenomena implementasi spotify dalam perkembangan industri musik di Medan Sumatera Utara dengan studi kasusnya ialah Inthesky Band.

Hal – hal yang telah dijelaskan sebelumnya membuat penulis tertarik untuk meneliti bagaimana mengimplementasikan spotify bagi grup musik Inthesky Band di Medan Sumatera Utara. Oleh karena alasan tersebut, penulis membuat penelitian ini dengan judul “Implementasi Spotify Bagi Grup Musik Inthesky Band di Medan Sumatera Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam identifikasi masalah umumnya akan mengarah kepada permasalahan yang akan dihadapi pada penelitian yang akan diteliti. Tujuan dari identifikasi masalah adalah penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah, serta cakupan masalah tidak terlalu luas. Identifikasi masalah tersebut sesuai dengan pendapat Margono (2014:54) yang menyatakan bahwa; “Masalah ialah kesenjangan antara harapan akan sesuatu yang seharusnya ada (*das soolen*) dan kenyataan yang ada (*das sein*)”

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

1. Apa yang melatar belakangi grup musik Inthesky Band menggunakan Spotify ?
2. Bagaimana implementasi Spotify bagi grup musik inthesky band di Medan Sumatera Utara ?
3. Apa tanggapan personil grup musik inthesky band terhadap Spotify ?
4. Apa kendala yang dihadapi dalam menjadikan Spotify sebagai media untuk mempublikasikan karya dari Inthesky Band ?
5. Apa tanggapan pendengar musik terhadap Spotify ?
6. Bagaimana hasil implementasi Spotify bagi Grup Musik Inthesky Band di Medan Sumatera Utara ?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dengan pendapat Sugiyono (2017:207) yang menyatakan bahwa :

“Karena terlalu luasnya masalah, maka dalam penelitian kualitatif, peneliti akan membatasi penelitian dalam satu atau lebih variabel. Dalam penelitian kualitatif ada yang disebut batasan masalah. Batasan masalah dalam Penelitian Kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang bersifat umum.”

Mengingat luasnya cakupan – cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dan kemampuan peneliti, maka dalam hal ini penulis mengadakan batasan masalah yang dihadapi untuk mempermudah dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi dalam melakukan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Apa yang melatar belakangi grup musik Inthesky Band menggunakan Spotify ?
2. Bagaimana implementasi Spotify bagi grup musik Inthesky band di Medan Sumatera Utara ?
3. Bagaimana hasil implementasi Spotify bagi Grup Musik Inthesky Band di Medan Sumatera Utara ?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik sehingga mendukung materi untuk menemukan jawaban. Untuk itu perumusan

masalah dibutuhkan sehingga dapat mendukung menemukan jawaban dari apa yang akan diteliti. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2017:35) mengatakan bahwa:

“Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Kalau masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana Implementasi Spotify Bagi Grup Musik Inthesky Band Di Medan Sumatera Utara ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkap sasaran yang ingin dicapai penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka arah kegiatanyang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas akan mampu memecahkan permasalahan – permasalahan yang timbul dalam penelitian. Sugiyono (2017:397) mengatakan: “Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data yang antara lain dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Untuk itu setiap penelitian yang dilakukan harus berangkat dari masalah”.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui apa yang melatar belakangi grup musik inhesky Band menggunakan Spotify ?

2. Untuk mengetahui bagaimana implementasi Spotify bagi grup musik inthesky band di Medan Sumatera Utara ?
3. Untuk mengetahui Bagaimana hasil implementasi Spotify bagi Grup Musik Inthesky Band di Medan Sumatera Utara ?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan atau pentingnya penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Penelitian merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Sependapat dengan Sugiyono (2017:291) :

“Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah. Bila peneliti kualitatif dapat menemukan teori, maka akan berguna untuk menjelaskan, memprediksikan, dan mengendalikan suatu gejala.”

Beberapa manfaat penelitian yang diambil dari kegiatan penelitian ini, dan dengan demikian setelah selesai dilakukannya penelitian ini manfaat yang diharapkan dalam hasil penelitian ini yaitu :

1. Bagi Peneliti

Agar peneliti dapat mengerti dan memahami lebih dalam lagi tentang implementasi spotify bagi grup musik inthesky band di Medan Sumatera Utara yang akan diteliti nanti.

2. Bagi Mahasiswa

Sebagai tambahan wawasan ilmu pengetahuan mengenai aplikasi yang berpengaruh dalam industri musik

3. Bagi Lingkungan Institusi Pendidikan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah kajian ilmu dan bahan referensi yang ada kaitannya dengan mata kuliah di Program Studi Pendidikan Musik misalnya Produksi Musik.

