

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

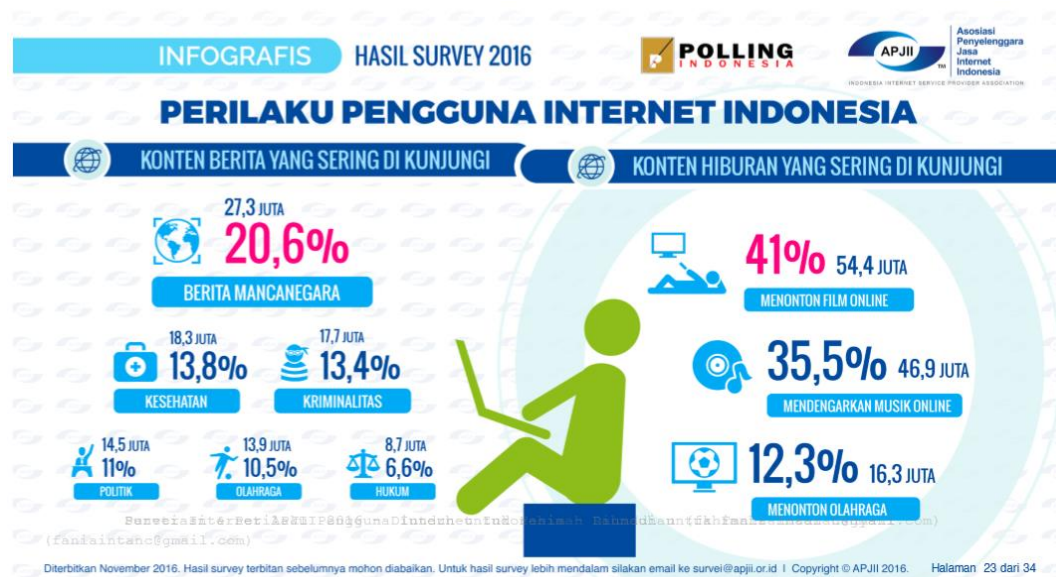
Perkembangan internet di dunia pada saat penelitian dilakukan berkembang pesat, membuat pengguna internet terus bertambah setiap waktunya termasuk di Indonesia. Internet tidak hanya menjadi sarana mencari dan bertukar informasi tetapi juga sebagai sebuah media yang terus berkembang melalui inovasi yang terapkan dalam kehidupan. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2016 jumlah pengguna layanan internet di Indonesia mencapai 132,7 juta dari total populasi di Indonesia yang mencapai 256,2 juta orang. Jika dibandingkan pengguna Internet Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta orang, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014 – 2016). Hal tersebut menunjukkan bahwa hampir setengah dari penduduk di Indonesia pada tahun 2016 merupakan pengguna internet. (apji.com, 2016)

Internet memiliki daya tarik dan keunggulan bagi para konsumen maupun organisasi atau komunitas misalnya kenyamanan, akses 24 jam sehari, efisiensi alternatif ruang maupun pilihan yang relatif tak terbatas, personalisasi, sumber informasi potensial, dan lain-lain (Chandra, 2001 dalam Lakutomo, 2014). Internet dapat menjangkau semua wilayah, potensial, dan cepat untuk menyampaikan berbagai informasi secara universal, berkualitas, dan hampir tidak memerlukan biaya (Adelaar, 2000 and Talha et. Al. dalam Lakutomo, 2014).

Perkembangan internet yang semakin cepat dan mendunia tersebut telah memberikan kesempatan untuk membuat perkembangan dalam berbagai bidang salah satunya bidang musik menjadi lebih luas serta dapat memberikan peluang bisnis baru. Musik online pada saat ini sangat berkembang dengan pesat. Musik online sudah menjadi *behavior* bagi penggunanya, dan mereka menikmatinya saat sedang melakukan aktivitas sehari-hari seperti saat belajar di rumah atau rutinitas

di rumah, ini merupakan bagian dari gaya hidup. Mendengarkan musik online juga membantu untuk mengurangi pembajakan karena akses untuk mendengarkan musik online sudah jauh lebih mudah sehingga usaha yang dilakukan lebih mudah untuk bisa menikmati musik secara legal. (antaranews.com, 2017)

Setiap orang memiliki perilaku yang berbeda-beda ketika menggunakan internet. Dimana hasil survey dari APJII mengenai perilaku pengguna internet di Indonesia, dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut :



**Gambar1.1 Perilaku Pengguna Internet Indonesia**

*Sumber : APJII (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia)*

Berdasarkan Gambar1.1 diatas, hasil dari survey APJII tahun 2016 dapat dilihat bahwa perilaku pengguna internet Indonesia dalam mengakses internet salah satunya yaitu mengakses konten hiburan. Konten hiburan yang sering dikunjungi pengguna internet yaitu dengan persentase 41,% masyarakat di Indonesia mempunyai alasan mengakses internet untuk menonton film online, 35,5% untuk mendengarkan musik online dan 12,3% untuk menonton olahraga sebagai sarana hiburan.

Salah satu perilaku pengguna internet yaitu mendengarkan musik online dengan menggunakan aplikasi musik online. Aplikasi musik online merupakan salah satu teknologi yang menyediakan layanan untuk mengakses atau memutar

musik secara online. Pada aplikasi musik online memiliki berbagai macam layanan, salah satunya menyediakan lagu gratis dan lagu berbayar. Walaupun tidak semua lagu bisa didengarkan secara gratis, hal itu lebih baik dari pada mengunduh lagu dari internet secara ilegal. Adapun beberapa contoh aplikasi musik online diantaranya Joox, Spotify, Deezer dan lainnya. ([www.cermati.com](http://www.cermati.com))

Seperti yang dilansir dari laporan lembaga riset McKinsey disebutkan bahwa pada tahun 2015 kawasan Asia kini menguasai 14% pangsa pasar musik digital dunia. Angka tersebut diyakini akan terus naik karena penetrasi internet dan smartphone di kawasan Asia terus meningkat. McKinsey juga menyebutkan layanan musik mendominasi pasar Asia Tenggara. Salah satunya secara global Spotify memiliki jumlah pengguna cukup besar di ASEAN, namun di Malaysia dan Indonesia aplikasi Joox menjadi yang paling banyak digunakan. Khusus di Asia Tenggara, peningkatan industri musik digital 20 kali lipat. Di Indonesia sendiri peningkatannya mencapai 7,5% dengan pemasukan USD 21 juta. ([www.detik.com](http://www.detik.com))

Pada beberapa tahun terakhir saat penelitian dilakukan, isu mengenai kesenjangan digital yang terjadi di dunia menjadi perhatian bagi para peneliti Menurut penelitian Van Deursen dan Van Dijk (2014), menunjukkan efek negatif yang kuat dari faktor usia yang mempengaruhi penggunaan internet, baik itu lamanya pengguna menghabiskan waktu online, frekuensi, ataupun variasi dalam penggunaannya.

Sedangkan Michael Latzer et al., (2013) menemukan bahwa individu yang lebih muda lebih banyak menghabiskan waktunya online dengan chatting, bermain game online, dan mendengarkan musik online, sedangkan pengguna yang lanjut usia cenderung untuk menolak situs jejaring sosial karena adanya kesenjangan generasi pada budaya berkomunikasinya, dimana interaksi virtualnya dianggap terlalu dangkal. Individu yang lebih muda cenderung lebih lama menghabiskan waktunya online dan mempunyai lebih banyak pengalaman dalam mengakses internet (Michael Latzer et al., 2016). Dapat dilihat dari hasil penelitian tersebut bahwa terjadinya perbedaan dalam penggunaan internet

berdasarkan aktivitas yang dilakukan seseorang ketika menggunakan internet.

Selain itu salah satu faktor adanya kesenjangan digital pada penggunaan internet yaitu karena adanya kejenuhan dan masih kurangnya motivasi dan akses dalam menggunakan internet (van Deursen & van Dijk, 2013; van Dijk, 2005). Setiap pengguna internet memiliki alasan yang berbeda-beda dalam menggunakan internet. Sebagian pengguna menggunakan waktu online dengan hal yang bermanfaat bagi mereka, sedangkan yang lain menggunakan internet untuk kegiatan sehari-hari dan untuk hiburan seperti bermain game online (van Deursen & van Dijk, 2013). Dengan demikian dari penelitian-penelitian diatas dapat dikatakan bahwa motivasi penggunaan internet dapat mempengaruhi ketidaksetaraan penggunaannya.

Motivasi merupakan keinginan atau kemauan individu untuk terhubung dengan teknologi informasi (Van Dijk, 2011). Faktor motivasi menurut penelitian Van Deursen & Van Dijk (2013) didasarkan pada motivasi yang bersangkutan yaitu Information seeking (Papacharissi & Rubin, 2000), career (Charney & Greenberg, 2001), personal development (Parker & Plank, 2000), transaction, kegiatan pada waktu luang, seperti entertainment dan passing time (Papacharissi & Rubin, 2000), dan faktor berdasarkan konstruksi kebutuhan yang lebih kepada kebutuhan interpersonal (Papacharissi & Rubin, 2000; Song et al, 2004). Dapat disimpulkan bahwa terdapat 8 faktor motivasi penggunaan internet yang terbentuk menurut Van Deursen & Van Dijk (2013), yaitu *Information, Career, Personal Development, Shopping, Entertainment, Relaxation, Relationship Maintenance* dan *Social Interaction*.

Aplikasi musik online merupakan perwakilan dari salah satu aplikasi online yang banyak digunakan di Indonesia, dengan jumlah pengguna dan peminatnya yang banyak, patut dilihat apa saja yang motivasi para pengguna aplikasi musik online dalam menggunakan aplikasi yang digunakan. Oleh karena itu perlu dilakukannya analisis faktor motivasi pengguna aplikasi musik online yang bertujuan untuk mengetahui faktor – faktor apa saja yang memotivasi pengguna dan motivasi yang paling dominan dalam mempengaruhi para pengguna menggunakan aplikasi musik online dengan menggunakan Joox, Spotify, Deezer

dan aplikasi musik online lainya sebagai gambaran umum para pengguna aplikasi musik online dalam menentukan aplikasi yang digunakanya.

Oleh karena itu, dengan berdasarkan fenomena di atas dalam penelitian ini tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Analisis Faktor Motivasi Penggunaan Internet Pada Pengguna Aplikasi Musik Online”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Perkembangan internet hingga tahun 2017 terus mengalami perkembangan yang pesat. Hal itu juga diikuti dengan adanya isu kesenjangan digital yang terjadi di kalangan pengguna internet. Pengguna internet memiliki perilaku yang berbeda-beda dalam menggunakan internet yang didorong dengan motivasi pengguna internet. Dengan demikian motivasi seseorang dalam menggunakan internet menyebabkan ketidaksetaraan bagi para pengguna internet.

Banyak faktor-faktor motivasi penggunaan internet yang menentukan penggunaanya ketika akan mengakses internet. Faktor - faktor tersebut harus diselidiki lebih lanjut untuk mengetahui faktor apa aja yang dapat mempengaruhi ketidaksetaraan dalam penggunaan internet. Aplikasi musik online merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh pengguna internet di Indonesia, patut dilihat bagaimana motivasi pada pengguna aplikasi musik online. Dengan dilakukanya analisis faktor motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online diharapkan bisa menentukan faktor apa saja dan faktor apa yang paling dominan yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online.

## **1.3 Pertayaan Penelitian**

1. Faktor - faktor apa saja yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online?
2. Faktor – faktor apa saja yang paling dominan yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui faktor - faktor apa saja yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online.
2. Untuk mengetahui faktor – faktor apa saja yang paling dominan yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Aspek Teoritis**

Dari penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis, dimana hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini akan ditunjukkan untuk mengetahui analisis faktor yang dijadikan sebagai motivasi para pengguna aplikasi musik online dalam menggunakan internet, serta dapat mengetahui faktor - faktor apa saja yang paling dominan dan faktor apa saja yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online dan hasil penelitian ini dapat digunakan dalam peninjauan teori baik untuk pengetahuan maupun penelitian yang berkelanjutan.

##### **1.5.2 Aspek Praktisi**

Dari penelitian ini akan memberikan manfaat praktis, dimana penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat kepada perusahaan aplikasi musik online kedepannya yang dapat dijadikan informasi dan masukan bagi para pelaku bisnis di bidang musik online dalam mengetahui adanya faktor- faktor dari motivasi pengguna internet yang mempengaruhi para pengguna aplikasi musik online dalam penggunaan aplikasinya. Dengan dilakukannya analisis faktor ini, diharapkan dapat mengetahui faktor-faktor yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online dan faktor yang paling dominan yang menentukan motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online. Kemudian diharapkan bisa menjadi acuan bagi para perusahaan aplikasi musik online agar mengetahui motivasi penggunanya dalam menggunakan aplikasi musik online dan menghadapi isu ketidaksetaraan pengguna internet kedepanNya.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini mempunyai ruang lingkup yang berfokus pada motivasi penggunaan internet pada pengguna aplikasi musik online. Lokasi dari penelitian yang dilakukan adalah di Indonesia. Penelitian ini menggunakan sample dari pengguna aplikasi musik online (Joox, Spotify, Deezer dan lainnya).

## **1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Dalam penulisan tugas akhir ini yang merupakan laporan dari hasil penelitian, direncanakan terdiri dari lima bab, masing-masing bab berisi:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi teori-teori yang mendasari masalah yang diteliti.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi tentang variabel penelitian dan definisi operasional, menentukan posisi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data serta metode analisis data.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini berisi tentang deskriptif objek penelitian serta hasil analisis data.

### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian serta saran-saran dan masukan yang berguna dimasa yang akan datang.