

Studi Komparatif Aplikasi *Streaming* Musik 网易云音乐 Dan *Spotify Music*: Perspektif Sosiologi Budaya

Sabrina Desyanda Annisa¹⁾; Nurila Shanti Octavia²⁾

^{1,2)}Sastra Cina, Universitas Brawijaya

E-mail: sbdesyanda@student.ub.ac.id; nurilashanti@ub.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan berbagai dampak khususnya dalam bidang sosial budaya. Internet merupakan penemuan baru yang mempengaruhi cara manusia berinteraksi di masa sekarang. Bahkan manusia tidak bisa terlepas dari budaya media tersebut, termasuk mendengarkan musik. Spotify Music yang merupakan buatan Swedia dan Wǎngyì yún yīnyuè yang merupakan buatan China hadir sebagai aplikasi streaming musik yang memungkinkan penggunanya melakukan interaksi sosial. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode kualitatif deskriptif dan interpretatif. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi partisipasi dan juga studi literatur. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis konten/isi dan kemudian dikaitkan dengan teori interaksi simbolik. Hasil analisis menyimpulkan bahwa Wǎngyì yún yīnyuè dibandingkan dengan Spotify Music memiliki fitur yang lebih lengkap yang dapat mendukung terjadinya interaksi sosial antar penggunanya. Dalam perspektif sosiologi budaya, Wǎngyì yún yīnyuè dan Spotify Music yang merupakan wujud modernitas dari representasi budaya, sehingga batasan antar kelas dan suku mulai pudar, semua masyarakat dapat menggunakan aplikasi streaming musik tersebut.

Kata Kunci : *Streaming Musik, Sosiologi Budaya, Budaya Media*

Abstract

Rapid technological developments have various impacts, especially in the socio-cultural field. The internet is a new invention that affects the way humans interact today. Even humans cannot be separated from the media culture, including listening to music. Spotify Music which is made in Sweden and Wǎngyì yún yīnyuè which is made in China are present as music streaming applications that allow users to have social interactions. The method used in this article is a descriptive and interpretive qualitative method. The research data were obtained through participatory observation techniques and literature studies. Data analysis was carried out using content analysis techniques and then linked to the theory of symbolic interaction. The results of the analysis conclude that Wǎngyì yún yīnyuè compared to Spotify Music has more complete features that can support social interaction between users. In the perspective of cultural sociology, Wǎngyì yún yīnyuè and Spotify Music, which are a form of modernity from cultural representation, so that the boundaries between class and ethnicity begin to fade, all people can use the music streaming application.

Keywords : *Music Streaming, Sociology of Culture, Media Culture*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin cepat menyebabkan terjadinya perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih. Internet merupakan salah satu bukti dari adanya perkembangan teknologi tersebut. Internet memberikan pengaruh positif pada berbagai bidang, misalnya dalam bidang sosial, budaya, politik, ekonomi dan yang lainnya. Dalam bidang sosial, perkembangan teknologi ini tentu secara berangsur-angsur mempengaruhi perubahan interaksi sosial masyarakat.

Menurut Setiadi dan Kolip (2011) dalam Purwasih et.al. (2015: 3) perubahan sosial yang disebabkan oleh penemuan baru dipengaruhi oleh faktor : (1) terdapat kesadaran pada diri setiap individu atau kelompok bahwa budaya kelompok lain lebih maju; (2) kualitas sumber daya manusia mempengaruhi kualitas budayanya; (3) terdapat hal yang mendorong munculnya penemuan baru.

Internet yang merupakan salah satu wujud penemuan teknologi baru mempengaruhi interaksi sosial masyarakat yang berubah dari primer ke sekunder. Interaksi primer merupakan interaksi yang prosesnya dilakukan secara langsung seperti saling menyapa dan berjabat tangan, sedangkan interaksi sekunder merupakan interaksi yang prosesnya dilakukan melalui perantara seperti telepon, radio dan televisi. Internet memberikan keefektifan bagi manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya untuk berinteraksi secara sekunder dengan orang lain.

Saat ini, manusia melakukan berbagai aktivitas melalui internet, mulai dari hal-hal yang berkaitan dengan pekerjaan hingga dijadikan sebagai sarana menghibur diri. Salah satu cara untuk menghibur diri yang dapat dilakukan dengan internet adalah mendengarkan musik. Internet memberikan akses untuk mendengarkan musik dengan mudah dan dapat dinikmati dengan cara *streaming*. *Streaming* musik merupakan sebuah cara yang lebih efektif selama memiliki jaringan internet yang memadai, *streaming* musik dapat dilakukan tanpa mengunduh file musik terlebih dahulu.

Dengan adanya kemajuan teknologi, *streaming* musik dapat dilakukan dengan cara mengunduh aplikasi *streaming* musik. Fitur yang terdapat dalam aplikasi *streaming* musik juga beragam. Tidak hanya terfokus *streaming* musik saja namun juga terdapat fitur-fitur lain yang mendukung terjadinya proses interaksi sosial antar manusia. Contoh aplikasi *streaming* musik yang sekaligus mendukung terjadinya proses interaksi antarmanusia ini misalnya

adalah *Spotify Music* dan 网易云音乐 *Wǎngyì yún yīnyuè* yang selanjutnya disebut dengan nama *NetEase Cloud Music*.

Dalam kajian sosiologi budaya, internet yang merupakan salah satu media massa mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial sendiri merupakan sebuah proses sosial antarindividu maupun kelompok yang akan menghasilkan kebudayaan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sosiologi dan kebudayaan adalah dua hal yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dari penelitian ini adalah bagaimana perbandingan aplikasi *streaming* musik *NetEase Cloud Music* dan *Spotify Music* dalam perspektif sosiologi budaya.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan aplikasi *streaming* musik *NetEase Cloud Music* dan *Spotify Music* dalam perspektif sosiologi budaya.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Pengertian Sosiologi Budaya

Menurut Soerjono Soekanto dalam Maryati dan Suryawati (2016: 7) sosiologi adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang masyarakat secara menyeluruh beserta hubungan antara orang-orang yang ada dalam masyarakat. Sosiologi berfokus tentang perilaku manusia yang ada pada masyarakat. Hubungan yang dikaji sosiologi mencakup hubungan timbal balik yang terjadi antara manusia satu dengan manusia lainnya, hubungan yang terjadi antara individu dengan kelompok, hubungan yang terjadi antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya, serta segala proses yang timbul akibat dari hubungan yang terjadi tersebut dalam masyarakat.

Sosiologi berfokus pada interaksi sosial. Proses interaksi sosial ini terjadi akibat adanya hubungan timbal balik yang terjadi antarindividu, kelompok, maupun individu dengan kelompok. Dengan adanya interaksi sosial maka akan menghasilkan kebudayaan yang timbul dalam masyarakat.

Budaya menurut Kellner (2010: 3) merupakan sebuah bentuk kegiatan yang bersifat partisipasi untuk membuat manusia membangun sebuah masyarakat dan juga identitas mereka. Kebudayaan merupakan produk yang dibuat oleh manusia, sedangkan manusia juga

merupakan produk kebudayaan. Terjadinya kebudayaan disebabkan oleh manusia yang kemudian manusia akan menjalani kehidupannya berdasarkan kebudayaan yang telah ada dan telah ditetapkan. Kebudayaan menjadi sebuah pedoman bagi manusia dalam hidup bermasyarakat.

Sosiologi dan kebudayaan sangatlah erat kaitannya. Sosiologi berfokus pada masyarakat yang memiliki kebudayaan, kelompok sosial, dan tingkah laku. Kebudayaan lahir karena adanya kelompok sosial atau masyarakat tersebut sendiri, sehingga kebudayaan dapat berkembang karena adanya hubungan timbal balik yang terjadi antarindividu, antar kelompok, serta antar individu dengan kelompok di dalam kelompok sosial tersebut. Tanpa adanya masyarakat, kebudayaan tidak akan mengalami perkembangan, begitu pula sebaliknya.

Penggunaan perspektif sosiologi budaya dianggap sesuai dalam penelitian kali ini dikarenakan aplikasi yang dikaji merupakan bentuk dari kebudayaan yang ada dalam masyarakat yang dapat mendukung terjadinya hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok, serta antar individu dengan kelompok.

2.1.2 Pengertian Budaya Media

Budaya media menurut Kellner (2010: 2) merupakan sebuah bentuk tekno-budaya, yaitu penggabungan antara teknologi dan budaya ke dalam bentuk yang baru sehingga menghasilkan tipe masyarakat baru yang diatur oleh prinsip media dan teknologi. Budaya media turut berperan dalam membangun individu, membangun potensi yang ada dalam diri setiap individu, mengembangkan kapasitas individu untuk melakukan percakapan, kegiatan serta kreativitas. Orang-orang menghabiskan waktunya dengan bergantung pada budaya media, seperti misalnya membaca koran, menonton bioskop, menonton televisi, mendengarkan radio bahkan mendengarkan musik. Dengan adanya manusia yang seperti ini maka budaya media akhirnya menguasai kehidupan sehari-hari pada manusia yang bahkan menjadi kekuatan sosialisasi yang dominan.

Dalam interaksi sosial, budaya media memiliki berbagai pengaruh yang menjadikan diri setiap individu memiliki cara untuk saling terhubung dengan orang lain. Selain itu budaya media juga memberikan pengaruh dalam pembentukan berbagai nilai serta tujuan sosial setiap manusia.

2.1.3 Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik merupakan sebuah teori yang berfokus pada interaksi dan peran antar individu serta tindakan dan komunikasi yang dapat diamati. Interaksi simbolik menekankan pada simbol-simbol yang telah disepakati dan kemudian digunakan oleh

masyarakat sehingga proses interaksi sosial dapat terjadi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ahmadi (2008: 303) bahwa proses interaksi dapat terjadi karena melibatkan penggunaan simbol bahasa, ketentuan adat istiadat, agama serta perspektif.

Hal yang perlu diperhatikan dalam teori interaksi simbolik ini adalah (1) menitikberatkan pada interaksi yang dihasilkan oleh pelaku dan dunia; (2) proses yang terjadi antara pelaku dan dunia bersifat selalu berubah-ubah (dinamis); (3) nilai yang terkait dengan kemampuan pelaku untuk menafsirkan dunia atau masyarakat sosial.

Dalam perspektif teori interaksi simbolik, masyarakat terbentuk atas manusia yang saling melakukan interaksi satu sama lain. Proses interaksi ini terjadi karena tindakan yang dilakukan bersama-sama sehingga terbentuklah sebuah hubungan dan struktur sosial yang ada di dalam masyarakat.

Pada dasarnya manusia melakukan tindakan atas pandangan dan makna yang dibuat oleh manusia itu sendiri. Makna dan pandangan ini diperoleh dari adanya proses interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain. Berdasarkan makna dan pandangan yang telah diperoleh dari interaksi sosial ini, selanjutnya selalu ada penyempurnaan dalam setiap keberlangsungan proses interaksi sosial.

Jadi, hal yang perlu ditekankan dalam teori interaksi simbolik ini adalah bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dari adanya proses interaksi. Dalam proses interaksi tersebut membutuhkan simbol yang digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi. Simbol yang digunakan dapat berupa tulisan maupun bahasa. Tentunya simbol ini memiliki sifat yang mudah berubah ubah karena tulisan dan bahasa merupakan hal yang dinamis dan berkembang seiring perkembangan zaman. Simbol ini bersifat dinamis karena merupakan bagian dari kebudayaan yang ada dalam masyarakat. Oleh sebab itu, simbol merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses interaksi sosial yang terjadi dalam masyarakat sosial.

2.1.4 Pengertian *Streaming* Musik

Streaming musik merupakan sebuah cara untuk bisa menikmati musik tanpa harus mengunduh file musik terlebih dahulu selama terdapat jaringan internet. Perkembangan teknologi yang semakin pesat juga punya pengaruh pada kebiasaan orang dalam mendengarkan musik. Menurut Aguiar (2017) dalam Noviani et.al. (2020: 18) selama beberapa tahun terakhir, layanan *streaming* musik online telah menjadi bagian yang semakin penting yang ada pada industri musik rekaman. Hal tersebut menjadi bukti bahwa banyak masyarakat yang gemar mendengarkan musik dengan metode *streaming*.

Keunggulan mendengarkan musik dengan metode *streaming* di antaranya adalah tidak terlalu banyak menghabiskan ruang penyimpanan di *smartphone* ataupun laptop, bebas memilih musik yang diinginkan, lebih praktis dan juga efektif.

2.2 Pengembangan Hipotesis

Dengan adanya *Net Ease Cloud Music* dan *Spotify Music* sebagai aplikasi *streaming* musik yang sekaligus mendukung terjadinya interaksi sosial memunculkan hipotesis bahwa terdapat berbagai fitur dalam aplikasi tersebut yang mendukung terjadinya interaksi sosial. Semakin beragam fitur dalam aplikasi tersebut yang mendukung terjadinya interaksi sosial, maka interaksi yang terjalin antarpenggunanya juga semakin intens.

Sebagai bahan referensi untuk melaksanakan penelitian ini, dicantumkan pula penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan referensi yaitu sebagai berikut.

Penelitian pertama yang digunakan sebagai bahan referensi merupakan artikel yang ditulis oleh Vanesia Amelia Sebayang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara (2018) yang berjudul “*Aplikasi Streaming Musik bagi Generasi Milenial Indonesia dalam Perspektif Budaya Populer*”. Penelitian yang dilakukan oleh Vanesia ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang juga didukung oleh data kuantitatif. Metode interpretatif juga digunakan dalam penelitian tersebut yang kemudian digabungkan dengan hasil interpretasi makna yang dilakukan oleh peneliti. Data penelitian diperoleh melalui , observasi serta dokumentasi. Artikel tersebut dianalisis menggunakan teori budaya populer serta teori dekonstruksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi milenial Indonesia sulit melepaskan diri dari penggunaan internet, terutama pada bidang *streaming* musik. *Streaming* musik menghasilkan sebuah budaya konsumen yang bertujuan untuk memenuhi kepuasan komersial. Selain itu, budaya konsumen tersebut juga dapat melemahkan ideologi bangsa pada generasi milenial Indonesia.

Penelitian kedua yang digunakan sebagai bahan referensi merupakan artikel yang ditulis oleh Hong Zhang, Jiayi Nie dan Zenan Ruan (2019) yang berjudul “*The Users Emotional Study of Netease Cloud Music Based on LDA Model*”. Penelitian ini menggunakan model LDA yang merupakan model statistik dari gabungan dokumen yang ada untuk merepresentasikan ide tersebut. Data penelitian diperoleh dari ulasan pengguna aplikasi Netease Cloud Music yang kemudian dianalisis dengan model LDA, vektor kata Word2Vec serta topik yang berkaitan dengan perspektif semantik dan emosi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan kebutuhan emosional penggunanya, platform musik ini dapat melakukan kegiatan pemasaran emosional sesuai dengan yang telah ditargetkan,

sehingga dapat meningkatkan retensi penggunaannya serta dapat meningkatkan efisiensi pemasaran.

Persamaan dari kedua penelitian ini adalah keduanya mengkaji tentang aplikasi *streaming* musik. Penelitian pertama meneliti tentang aplikasi Spotify Music, sedangkan penelitian kedua meneliti tentang aplikasi NetEase Cloud *Music*. Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah bahwa penelitian pertama menempatkan penelitiannya dalam bidang sosiologi budaya, sedangkan penelitian kedua menempatkan penelitiannya dalam bidang bisnis pemasaran.

Dibandingkan dengan dua referensi penelitian tersebut, penelitian kali ini mengambil dua buah aplikasi *streaming* musik yaitu NetEase Cloud *Music* dan Spotify *Music* sebagai subjek penelitian yang kemudian dilakukan perbandingan terhadap keduanya dalam bidang sosiologi budaya. Sehingga jangkauan subjek penelitian kali lebih berfokus pada perspektif sosiologi budaya.

Penelitian yang digunakan sebagai bahan referensi selanjutnya merupakan artikel yang ditulis oleh Zakia Rahmasanti Karyono, Yusi Tyroni Mursityo, Hanifah Muslimah Az-Zahra Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya (2019) yang berjudul “*Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX)*”. Metode penelitian yang digunakan adalah UX curve. UX Curve dapat menangkap setiap perubahan pengalaman pengguna dari awal penggunaan aplikasi hingga saat ini serta mengamati loyalitas pengguna terhadap aplikasi dengan mengandalkan ingatan pengguna. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Spotify *Music* mempunyai pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan dengan JOOX *Music*, sehingga pengguna menganggap Spotify *Music* merupakan sebuah aplikasi yang bagus bagi mereka mereka serta memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan aplikasi tersebut.

Penelitian kali ini membandingkan aplikasi *streaming* musik NetEase Cloud *Music* dan Spotify *Music*, sedangkan referensi penelitian membandingkan Spotify *Music* dan JOOX *Music*. Selain itu, penelitian kali ini lebih berfokus pada bidang sosiologi budaya, sedangkan referensi penelitian lebih berfokus pada bidang teknologi informasi dan komputer.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada artikel ini merupakan metode kualitatif. Desain deskriptif kualitatif digunakan untuk memberikan penjelasan yang detail dan menyeluruh mengenai hal yang diamati. Artikel ini juga menggunakan metode interpretatif yang bermaksud agar objek yang diteliti dapat dipahami oleh peneliti dan dapat terungkap maksudnya.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi partisipasi dan juga studi literatur. Penulis melakukan pengamatan secara dekat dengan cara melibatkan diri menggunakan aplikasi *streaming* musik tersebut sehingga memperoleh berbagai data yang akan digunakan dalam penelitian dan didukung dengan studi literatur yang pernah ada sebelumnya.

3.3 Analisis Data

Artikel ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis konten/isi. Penggunaan teknik analisis data ini bertujuan agar data yang terkumpul yang berkaitan dengan interaksi individu atau kelompok dapat dianalisis dengan jelas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis NetEase Cloud Music dalam Perspektif Sosiologi Budaya

Aplikasi NetEase Cloud Music merupakan sebuah aplikasi yang berasal dari China yang fungsi utamanya adalah digunakan untuk melakukan *streaming* musik dengan Zhu Yiwen sebagai CEO-nya (Crunchbase.com, 2022). Aplikasi ini diluncurkan ke publik pada 23 April 2013 dan mengalami perkembangan yang pesat sehingga masih digunakan hingga saat ini oleh banyak pengguna.

Gambar 4.1.2 Logo NetEase Cloud Music



(Sumber: www.yotopic.com. Diakses pada 27 Juni 2022)

Untuk menggunakan aplikasi NetEase Cloud *Music* penggunaannya bisa menggunakannya secara gratis dan bisa juga membayar untuk berlangganan menikmati aplikasi ini. Yang membedakan antara keduanya adalah, dengan berlangganan, lagu yang tidak bisa didengarkan oleh pengguna gratis, dapat didengarkan oleh pengguna yang berlangganan. Tidak semua lagu yang ada di NetEase Cloud *Music* dapat didengarkan secara gratis, sehingga ketika mendengarkan lagu yang berbayar harus berlangganan terlebih dahulu.

Berbagai lagu yang dapat diputar di NetEase Cloud *Music* dilengkapi dengan lirik lagu dalam terjemahan bahasa Mandarin, sehingga memudahkan masyarakat China untuk memahami makna dari suatu bahasa lain. Selain itu, NetEase Cloud *Music* juga bukan hanya merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan *streaming* lagu, video maupun *podcast*. Namun, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai sarana berinteraksi antara pengguna satu dengan pengguna lainnya.

Setelah melakukan studi literatur dan observasi pada NetEase Cloud *Music* ditemukan bahwa aplikasi ini memiliki fitur yang memungkinkan penggunaannya mengalami proses interaksi sosial. Fitur dalam NetEase Cloud *Music* yang mendukung proses interaksi sosial di antaranya:

- 互相关注 *Hùxiāng guānzhù* Saling Mengikuti

Fitur ini memungkinkan penggunaannya untuk saling mengikuti akun satu sama lainnya, sehingga dengan adanya fitur ini memungkinkan penggunaannya untuk saling berinteraksi, saling membentuk sebuah hubungan yang timbal balik antar penggunaannya.

- Fitur 我的消息 *Wǒ de xiāoxī* Berkirim Pesan Secara Personal

Net Ease Cloud *Music* memiliki fitur yang mendukung terjadinya proses interaksi sosial berupa fitur untuk berkirim pesan dalam aplikasi secara personal antara pengguna satu dengan pengguna lainnya.

Dengan adanya fitur berkirim pesan ini pengguna satu dengan pengguna lainnya dapat melakukan obrolan dengan pesan teks ataupun dengan pesan suara. Pengguna juga dapat mengirimkan lagu kepada pengguna lainnya melalui fitur ini. Selain itu, NetEase Cloud *Music* juga menyediakan berbagai stiker dan emoji yang bertujuan agar interaksi yang terjadi antar penggunaannya menjadi lebih ekspresif.

- Fitur 动态 *Dòngtài* Membuat Status

Fitur ini memungkinkan penggunaanya untuk mengirimkan statusnya yang terbaru melalui sebuah postingan. Mengingat bahwa NetEase Cloud *Music* pada dasarnya merupakan aplikasi *streaming* musik maka untuk membuat atau mengirimkan status harus disertai dengan mengirimkan lagu dan kemudian dapat dipublikasikan. Sehingga status yang diunggah terdiri dari lagu, *caption* dan gambar (*optional*).

Setelah status dipublikasikan, pengguna lain yang dalam waktu dekat mendengarkan lagu tersebut akan melihat status yang dipublikasikan. Pengguna lain dapat menyukai, mengomentari dan meneruskan ulang status yang dipublikasikan pengguna lainnya.

Ketika pengguna lain mengomentari status yang telah dipublikasikan maka terjadilah proses interaksi sosial antara pengguna satu dengan pengguna lainnya. Terjadilah hubungan timbal balik yang tercipta dari sebuah hubungan yang telah dibentuk.

- Fitur 村民广场 *Cūnmín guǎngchǎng*

Fitur ini hampir mirip seperti fitur membuat status. Perbedaannya, pada fitur ini tidak perlu menyertakan lagu untuk mengunggah postingan. Pengguna bisa mengunggah foto maupun video disertai dengan *caption*. Setelah postingan terunggah pengguna lain dapat membagikan, menyukai dan memberikan komentar pada postingan tersebut.

Dengan adanya fitur ini pengguna satu dengan pengguna lainnya dapat melakukan interaksi. Dimisalkan seorang pengguna mengunggah postingan, kemudian pengguna lain memberikan komentarnya pada postingan tersebut maka terciptalah interaksi sosial antar penggunaanya.

- Fitur 一起听 *Yīqǐ tīng* Mendengarkan Lagu Bersama

Fitur ini memungkinkan penggunaanya untuk mendengarkan lagu bersamaan dengan pengguna lainnya secara *real time*. Pengguna dapat memilih dengan siapa akan mendengarkan musik bersamaan, hanya terdapat dua pilihan, yaitu mendengarkan bersama teman atau orang asing.

Dalam ruangan virtual yang berisi dua orang mendengarkan lagu bersama tersebut, terdapat pula fitur untuk ber kirim pesan teks dan suara serta emoji sebagai sarana berinteraksi ketika mendengarkan lagu bersama. Adanya

fitur ini membuat penggunanya dapat melakukan interaksi dengan pengguna lain berupa obrolan ringan dan singkat.

- Fitur 开启歌单共享 *Kāiqǐ gē dān gòngxiǎng* Mengelola *Playlist* Bersamaan

Aplikasi ini menyediakan sebuah fitur untuk mengelola *playlist* (daftar putar lagu) secara bersamaan antar penggunanya. Seorang pengguna membuat *playlist* dan memasukkan beberapa lagu di dalamnya, kemudian pengguna tersebut juga dapat mengundang pengguna lainnya untuk mengelola *playlist* tersebut secara bersamaan. Pengguna lain yang telah diizinkan dapat menambahkan ataupun menghapus lagu dalam *playlist* tersebut.

Berdasarkan fitur ini maka secara tidak langsung terciptalah hubungan timbal balik antara keduanya dan terjadilah proses interaksi sosial antar penggunanya. Saling menambahkan dan menghapus lagu dalam sebuah *playlist* memberikan makna dan pandangan baru bagi masing-masing penggunanya karena mendapatkan hal baru berupa lagu yang belum pernah didengarkan. Selain itu pengguna lain juga dapat menyimpan dan juga mengomentari *playlist* tersebut.

- Fitur 合唱 *Héchàng* Bernyanyi Bersama

Fitur ini memungkinkan penggunanya untuk bernyanyi bersama pengguna lain. Pengguna dapat menentukan lagu yang ingin dinyanyikan bersama kemudian mengundang pengguna lainnya untuk bernyanyi bersama dan kemudian dipublikasikan. Hasil dari menyanyi bersama ini akan tampil di profil masing-masing pengguna.

Dengan adanya fitur ini pengguna satu dengan pengguna lainnya dapat berinteraksi dengan cara bernyanyi bersama. Dengan bernyanyi bersama maka timbullah hubungan timbal balik antar penggunanya.

- Fitur 评论音乐 *Pínglùn yīnyuè* Berkomentar pada Lagu

Fitur ini memungkinkan penggunanya untuk memberikan komentarnya pada lagu yang didengarkan. Semua pengguna dapat memberikan komentarnya, pengguna lain juga dapat memberikan tanggapan atas komentar pengguna lain. Sehingga terciptalah interaksi sosial antar penggunanya berdasarkan komentar pada suatu lagu.

- Fitur 歌房 *Gē fáng* Ruangan Bernyanyi

Fitur ini memungkinkan penggunaanya untuk menyanyikan lagu bersama dengan pengguna lain dalam sebuah ruangan virtual. Perbedaannya dengan fitur 合唱 *Héchàng* adalah pengguna yang dapat berpartisipasi dalam fitur ini dapat lebih dari dua pengguna, sedangkan pada fitur 合唱 *Héchàng* hanya bisa untuk dua pengguna.

Dengan adanya ini, pengguna satu dan pengguna lainnya yang berpartisipasi dalam fitur ini dapat saling berkirim pesan memulai obrolan dengan pengguna lainnya. Saling berkirim pesan tersebut menciptakan sebuah interaksi antar penggunaanya.

4.2 Analisis Spotify Music dalam Perspektif Sosiologi Budaya

Aplikasi Spotify *Music* merupakan sebuah aplikasi yang berasal dari Swedia yang digunakan untuk melakukan *streaming* musik. Aplikasi ini merupakan buatan tahun 2005 oleh Daniel Ek dan Martin Lorentzon.

Gambar 4.1.1 Logo Spotify Music



(Sumber: <https://support.spotify.com>. Diakses pada 11 Juni 2022)

Untuk menggunakan Spotify *Music* pengguna diperlukan untuk mendaftarkan diri terlebih dahulu. Fitur dasar yang ada pada Spotify *Music* dapat digunakan oleh pengguna secara gratis yang disebut dengan Spotify Gratis. Namun, jika ingin menikmati fitur yang lebih lengkap pengguna dapat memperbarui paket musiknya secara berbayar dengan tarif yang telah ditetapkan yang disebut dengan Spotify Premium.

Tarif yang dipatok oleh Spotify Premium tentunya berbeda berdasarkan paket yang telah dipilih oleh pengguna. Paket yang tersedia dalam Spotify Premium di antaranya (1) Paket Mini dengan harga Rp2.500/hari untuk 1 akun; (2) Paket Individual dengan harga Rp 54.990/bulan untuk 1 akun; (3) Paket Duo dengan harga Rp71.490/bulan untuk 2 akun; (4) Paket Family dengan harga Rp 86.900/bulan untuk 6 akun (Spotify.com, 2022). Setelah memiliki akun, maka pengguna akan dapat mengakses dan menikmati berbagai lagu, podcast maupun konten sejenis lainnya yang diunggah oleh pembuat karya.

Setelah melakukan studi literatur dan observasi pada Spotify *Music* ditemukan bahwa aplikasi ini memiliki fitur yang memungkinkan penggunanya mengalami proses interaksi sosial. Fitur dalam Spotify *Music* yang mendukung proses interaksi sosial di antaranya:

- Fitur *Group Session*

Spotify *Music* memberikan fasilitas kepada penggunanya untuk dapat mendengarkan lagu secara bersamaan dengan orang lain dengan fitur yang disebut dengan *Grup Session*. Selama pengguna satu dan pengguna lainnya berlangganan Spotify Premium maka mendengarkan lagu yang sama secara bersamaan pada waktu yang sama dapat dilakukan. Dengan adanya fitur *Grup Session* antar pengguna Spotify dapat berinteraksi satu sama lainnya dengan media berupa musik yang sedang didengarkan. Musik yang didengarkan bersama menjadi pemicu terjadinya interaksi sosial antar pengguna Spotify. Dengan begitu maka musik yang diputar oleh pengguna satu akan memberikan pandangan dan makna baru bagi pengguna dua, dan sebaliknya. Aliran musik yang dipilih oleh pengguna berbeda-beda, ketika terdapat perbedaan aliran musik ataupun penemuan lagu yang belum pernah didengarkan sebelumnya, masing-masing pihak akan saling menafsirkan makna baru yang diperoleh dari adanya proses mendengarkan lagu bersama.

- Fitur *Follow-Followback*

Baik Spotify Gratis maupun Spotify Premium keduanya dapat menggunakan fitur ini. Fitur *Follow-Followback* ini merupakan sebuah fitur yang memberikan fasilitas pada penggunanya untuk saling mengikuti ataupun mengikuti balik pengguna lainnya.

Dengan adanya hal tersebut, ketika pengguna satu dengan pengguna lainnya saling mengikuti maka terjadilah sebuah hubungan yang merupakan sebuah proses interaksi sosial. Berdasarkan media berupa Spotify, pengguna satu dengan pengguna lainnya akan merasa terkoneksi ketika terjadi hubungan timbal balik berupa saling mengikuti dalam aplikasi tersebut.

- Fitur Pengelolaan *Playlist* Secara Bersamaan

Spotify *Music* menyediakan sebuah fitur untuk mengelola *playlist* (daftar putar lagu) secara bersamaan antar penggunanya. Seorang pengguna membuat *playlist* dan memasukkan beberapa lagu di dalamnya, kemudian pengguna tersebut juga dapat mengundang pengguna lainnya untuk mengelola

playlist tersebut secara bersamaan. Pengguna lain yang telah diizinkan dapat menambahkan ataupun menghapus lagu dalam *playlist* tersebut.

Berdasarkan fitur ini maka secara tidak langsung terciptalah hubungan timbal balik antara keduanya dan terjadilah proses interaksi sosial antar penggunanya. Saling menambahkan dan menghapus lagu dalam sebuah *playlist* memberikan makna dan pandangan baru bagi masing-masing penggunanya karena mendapatkan hal baru berupa lagu yang belum pernah didengarkan.

4.3 Analisis Perbandingan Aplikasi *Streaming* Musik NetEase Cloud Music dan Spotify Music dalam Perspektif Sosiologi Budaya

Aplikasi *streaming* musik NetEase Cloud Music dan Spotify Music memiliki berbagai fitur yang mendukung berlangsungnya proses interaksi sosial antar penggunanya. Fitur pada NetEase Cloud Music yang paling berpengaruh dalam proses interaksi sosial ini adalah fitur untuk berkirim pesan, berkomentar dalam lagu yang sedang diputar, mengunggah status dan postingan, serta menyanyi bersama, di mana fitur ini tidak dijumpai di aplikasi Spotify Music. Sehingga, NetEase Cloud Music memiliki fitur yang lebih banyak untuk mendukung terjadinya interaksi sosial. Dapat dikatakan bahwa proses interaksi sosial yang terjadi di Spotify Music tidak terlalu intens seperti yang terjadi pada NetEase Cloud Music. Pada NetEase Cloud Music pengguna satu dengan pengguna lainnya dapat berinteraksi secara lebih dekat, sehingga menghasilkan hubungan timbal balik yang lebih dalam antar penggunanya.

Dalam perspektif sosiologi budaya, Spotify Music dan NetEase Cloud Music yang merupakan wujud modernitas dari representasi budaya. Batasan antar kelas dan suku mulai pudar, semua masyarakat dapat menggunakan aplikasi *streaming* musik tersebut. Apabila dibandingkan, NetEase Cloud Music lebih rumit dalam penggunaannya dikarenakan bahasa yang digunakan dalam sistem tersebut menggunakan bahasa Mandarin, berbeda dengan Spotify Music yang memiliki banyak pilihan bahasa dalam penggunaannya. NetEase Cloud Music hanya menyediakan satu bahasa, yaitu bahasa Mandarin, sehingga pengguna yang akan memakai aplikasi tersebut harus memahami bahasa Mandarin terlebih dahulu. Interaksi sosial yang ada pada NetEase Cloud Music akan terjadi lebih sempurna apabila kedua belah pihak yang melakukan interaksi sama-sama memahami bahasa Mandarin.

5. KESIMPULAN

Dengan hadirnya aplikasi *streaming* musik yang sekaligus memungkinkan penggunanya untuk melakukan interaksi sosial, maka terjadilah perubahan interaksi sosial

masyarakat satu sama lain. Budaya yang merupakan suatu hal yang dinamis. Semakin maju ilmu pengetahuan, masyarakat yang ada di dalamnya juga akan berpikiran lebih maju, termasuk dalam proses interaksi sosial yang kemudian dilakukan dengan cara yang lebih maju dan modern mengikuti perkembangan budaya yang ada.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Dadi. (2008). Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar. *MediaTor*, 9(2), 301-3015, :<https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/1115/0>
- Crunchbase. 2022. Zhu Yiwen. Diakses pada 27 Juni 2022, dari <https://www.crunchbase.com/person/zhu-yiwen>
- H. Zhang, J. Nie and Z. Ruan, "The Users Emotional Study of Netease Cloud Music Based on LDA Model," 2019 4th International Conference on Cloud Computing and Internet of Things (CCIoT), 2019, pp. 20-23, doi: 10.1109/CCIoT48581.2019.8980348, :https://www.researchgate.net/publication/339095377_The_Users_Emotional_Study_of_Netease_Cloud_Music_Based_on_LDA_Model
- Karyono, Z., Mursityo, Y., & Az-Zahra, H. (2019). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Music Streaming Menggunakan Metode UX Curve (Studi Pada Spotify dan JOOX). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6422-6429, :<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5721>
- Kellner, Douglas. (2010). *Budaya Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Maryati, K., & Suryawati, J. (2016). *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas X Kurikulum 2013*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Noviani, D., Pratiwi, R., Silvianadewi, S., Alexandri, M. B., & Hakim, M. A. (2020). Pengaruh Streaming Musik Terhadap Industri Musik di Indonesia. *Jurnal Bisnis STRATEGI*, 29(1), 14-25, :<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jbs/article/view/29942/18427>
- Purwasih, J. H. G., Kusmantoro, S. M., & Janah, Y. U. (2015). *Sosiologi Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sebayang, Vanesia Amelia. (2018). SEMINAR NASIONAL Agama, Adat, Seni, Dan Sejarah Di Zaman Milenial. *Aplikasi Streaming Musik bagi Generasi Milenial Indonesia dalam Perspektif Budaya Populer*. Denpasar. 5 Juli, :<https://press.unhi.ac.id/seminar-nasional-agama-adat-seni-dan-sejarah-di-jaman-milenial/>