

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebuah lagu yang dibuat biasanya bertujuan sebagai bentuk ungkapan perasaan dari penciptanya, baik itu dengan media vokal maupun instrumen. Setiap orang pasti menyukai dan mendengarkan setidaknya minimal satu lagu. Bahkan, beberapa orang sampai memutar lagu favorit mereka secara terus-menerus. Namun menurut Kirsty, yang baru-baru ini mengetahui fakta mengejutkan bahwa dia telah mendengarkan lagu Gold Rush yang dibawakan oleh Taylor Swift sebanyak 21.530 kali pada tahun 2021, orang-orang menikmati mendengarkan hal-hal (lagu) yang berulang karena sama sekali tidak mengganggu, dan bisa menjadi sangat obsesif ketika menemukan lagu yang disukainya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh tim dari University of Michigan, 86% responden mendengarkan lagu yang mereka sukai setidaknya satu kali dalam seminggu. Kemudian, hampir 50% responden memutar lagu yang sama setiap hari. Bahkan, 60% responden menyatakan bahwa mereka bisa memutar sebuah lagu sebanyak empat kali berturut-turut. Psikolog dr. Audrey Tang menjelaskan bahwa sebuah lagu memiliki kekuatan untuk merangsang pusat kesenangan di otak, terutama *neuro-transmitter dopamine*. Otak ingin terus terlibat dalam aktivitas yang mengaktifkan dopamin, yang merupakan salah satu alasan mengapa lagu-lagu tertentu terasa “adiktif” (Porter, 2021).

Tentunya selain mendengarkan lagu secara langsung (*live*) dari penyanyi atau pencipta lagu tersebut, biasanya orang-orang memiliki perantara atau media yang digunakan untuk memutar sebuah lagu. Dulu, orang-orang suka mengoleksi *vinyl* atau piringan hitam yang diputar menggunakan gramofon. Sejak kemunculan radio tape, mereka berpindah ke pita kaset karena ukurannya yang lebih ringkas daripada piringan hitam. Sebagai pengganti piringan hitam, muncul *compact disk* (CD) yang ukurannya lebih tipis dan ringan daripada pita kaset. Seiring dengan perkembangan teknologi di era digital, diciptakanlah format digital dari sebuah lagu seperti WAV, MP3, dan sejenisnya yang sangat efisien dan juga praktis. Lalu

walkman beserta *discman* dihadirkan sebagai media pemutar lagu yang memiliki keunggulan tersendiri karena perangkat tersebut dapat dibawa kemana saja, dan perangkat tersebut biasanya disertai dengan *headphone* atau *earphone*. Saat ini, sebuah lagu dapat didengarkan melalui media *streaming* tanpa perlu memikirkan berapa banyak ruang penyimpanan yang diperlukan.

Lagu-lagu yang saat ini beredar luas di internet secara tidak langsung menjadi salah satu bagian dari konten hiburan masyarakat. Hal itu terbukti dengan adanya survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019 sampai dengan kuartal kedua tahun 2020, lagu menjadi konten terbesar ketiga yang disukai oleh masyarakat Indonesia sebanyak 15,3 persen. Tidak hanya itu, lagu seolah-olah sudah menjadi suatu kebutuhan yang dapat dibeli secara daring. Masih menurut APJII (2020), sebanyak 0,3 persen responden memilih untuk membeli lagu secara digital dan menempati posisi terbawah dari survei kategori barang kebutuhan yang dibeli secara daring. Namun jika kita tetap ingin mendukung penyanyi lagu tersebut dan uangnya tidak cukup untuk membeli lagu secara daring, terdapat pilihan lain, yaitu mendengarkan lagu atau menonton video lagu resmi yang diunggah langsung oleh penyanyi tersebut atau perusahaan dapur rekaman yang memproduksi lagu tersebut ke situs YouTube. Konten lagu yang ada di YouTube berkontribusi terhadap 13,6 persen responden sekaligus berada di posisi kedua konten terbanyak di YouTube yang ditonton oleh masyarakat Indonesia (APJII, 2020).

Sekarang sudah tersedia banyak media atau platform *streaming* di internet yang menyediakan banyak sekali lagu yang diunggah untuk kita dengarkan. Salah satu platform streaming lagu yang paling populer di Indonesia dan juga dunia adalah Spotify. Dilansir dari katadata.co.id (2021), Spotify mengklaim bahwa pendengar aktif bulanan mereka telah mencapai 356 juta pada kuartal pertama tahun 2021, 24 persen lebih banyak jika dibandingkan dengan pendengar aktif bulanan pada kuartal pertama tahun 2020 yang hanya sekitar 286 juta. Lalu berdasarkan kontinental, pendengar aktif bulanan Spotify terbanyak adalah dari Eropa sebanyak 34 persen, diikuti Amerika Utara sebanyak 24 persen, kemudian Amerika Latin sebanyak 22 persen, dan sisanya dari belahan dunia lain sebanyak 20 persen.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana detail dari data riwayat *streaming* pengguna dan data lagu pada *playlist* yang diberikan oleh aplikasi Spotify?
2. Bagaimana proses pengolahan data riwayat *streaming* pengguna dan data lagu pada *playlist* tersebut menjadi tampilan visualisasi data?
3. Bagaimana tampilan visualisasi data berupa grafik dari daftar *artist* teratas pada tahun 2020-2021 berdasarkan data riwayat *streaming* serta daftar genre terfavorit pada suatu *playlist*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana detail dari data riwayat *streaming* pengguna dan data lagu pada *playlist* beserta proses pengolahannya, kemudian mengetahui hasil akhir tampilan visualisasi data dari daftar *artist* teratas di aplikasi Spotify pada tahun 2020-2021 dan daftar genre terfavorit pada suatu *playlist* berupa grafik yang merupakan hasil olahan data riwayat *streaming* pengguna dan data *playlist*.

1.4. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, penulis berharap untuk dapat mengetahui manfaat dari visualisasi data yang menampilkan grafik *artist* teratas dan genre terfavorit dari aplikasi Spotify berdasarkan data riwayat *streaming* pengguna dan data suatu *playlist*. Kemudian, penulis juga berharap untuk mengetahui apa saja yang perlu dikembangkan pada visualisasi data tersebut serta apa saja yang perlu dieksplorasi lagi dari data riwayat *streaming* pengguna dan data *playlist* tersebut.

1.5. Luaran yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan beberapa luaran, yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai seperti apa daftar *artist* yang paling disukai oleh pengguna dan daftar genre terpopuler di aplikasi Spotify dalam kurun waktu tertentu.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenis.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, terdapat sistematika penulisan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan latar belakang dari pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran penelitian yang diharapkan, dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan penelitian, seperti *data analysis*, *exploratory data analysis*, aplikasi Spotify, bahasa pemrograman Python, Jupyter Notebook, dan referensi penelitian serupa.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan gambaran tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini, seperti jenis penelitian, analisis data, dan perkiraan jadwal penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan penentuan bentuk visualisasi data, lalu proses dari pengumpulan data sampai data tersebut diimpor, kemudian detail analisis pengeksplorasi data yang telah diimpor hingga menghasilkan visualisasi data berupa grafik.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penulis akan membuat kesimpulan dari hasil yang telah dibahas pada bab sebelumnya berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, serta membuat saran baik itu untuk penelitian selanjutnya yang masih serupa atau kepada pihak yang menjadi objek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA