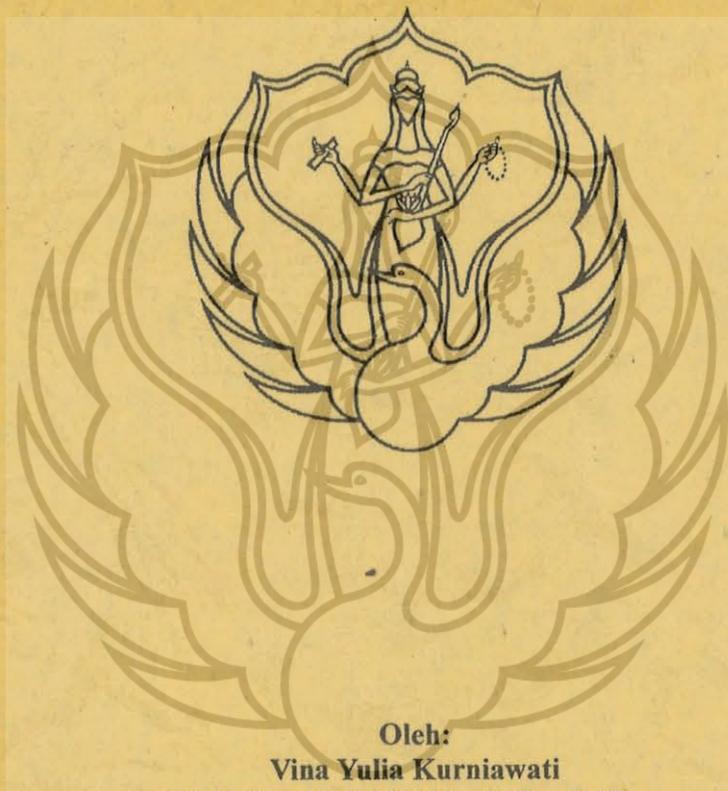


**MUSIK RINGTONE DAN GAYA HIDUP REMAJA
KULONPROGO
YOGYAKARTA**



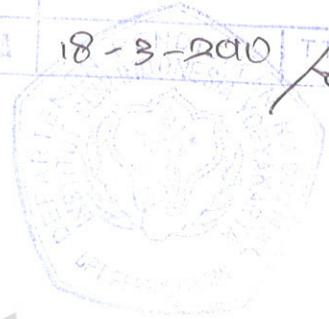
Oleh:
Vina Yulia Kurniawati
NIM: 051 1006 013/ Musik Pendidikan

**Tugas Akhir Program Studi S-1 Seni Musik
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**YOGYAKARTA
2010**

**MUSIK RINGTONE DAN GAYA HIDUP REMAJA
KULONPROGO
YOGYAKARTA**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3298/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	18-3-2010



Oleh:
Vina Yulia Kurniawati
NIM: 051 1006 013/ Musik Pendidikan

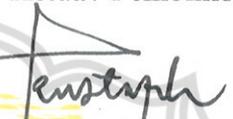
**Tugas Akhir Program Studi S-1 Seni Musik
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**YOGYAKARTA
2010**

Tugas akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji:
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan I
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
pada tanggal: 28 Januari 2010



Drs. Hari Martopo, M.Sn.
Ketua / Pembimbing II



Kustap Yusuf, S.Sn, M.Sn
Sekretaris / Anggota



Y. Edlin Susifo, S.Mus, M. Hum
Penguji Ahli / Anggota



Dr. Djohan Salim MSi
Dosen pembimbing I / Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS, M.Ed., Ph.D.
NIP 19570218 198103 1 003

*Tantangan dan Masalah Hidup itu
Seperti Kita Harus Menggenggam Sebuah Bara Api*

*Jika Kita Menggenggamnya Dengan Rasa Ragu
Maka Bara Api Akan Membakar Telapak Tangan Kita Dengan Sia-sia*

*Jika Kita Genggam Dengan Penuh Keyakinan
Tangan Kita Akan Terbakar Namun Bara Api Akan Padam Oleh Kuatnya
Genggaman Telapak Tangan Kita*

(Motto Diri)



*Kupersembahkan untuk Ibu dan
Bapakku yang telah banting tulang
demi studyku dan untuk semua orang
yang memiliki semangat untuk hadapi
tantangan hidup*

INTISARI

Tingkat penggunaan alat telekomunikasi *handphone* di Indonesia semakin tinggi seiring pesatnya perkembangan fasilitas yang semakin lengkap dan canggih. Bagi beberapa operator seluler dan industri musik pop, *ringtone* menjadi ladang bisnis yang menjajikan. Konsumen terbesar bisnis *ringtone* adalah remaja. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pergeseran fungsi *ringtone* bagi remaja seiring perkembangannya menjadi musik *ringtone*. Penelitian ini meninjau remaja dari aspek psikologi dan psikososial, dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus dan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dapat sedikit memberi gambaran bahwa musik *ringtone* telah menjadi salah satu bagian dari gaya hidup remaja.

Kata kunci: *ringtone*, musik pop, gaya hidup.



KATA PENGANTAR

Segenap rasa dituangkan dalam kata syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala kenikmatan hidup salah satunya kenikmatan dalam proses mengerjakan Tugas Akhir S1 di Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Berbagai pengalaman, tantangan yang dihadapi selama menempuh studi S1 dari tahun 2005 hingga awal tahun 2010 membuka mata hati untuk lebih terbuka dengan hal-hal baru. Ide pada penelitian ini berawal dari ketertarikan dan rasa ingin tahu tentang remaja di era baru dengan berkembangnya teknologi *handphone* di Indonesia yang memiliki fasilitas musik *ringtone*. Serta mencari tahu hubungan dari fenomena saat ini yaitu banyak bermunculnya band-band pendatang baru yang ditayangkan di televisi. Masa remaja merupakan masa yang paling berkesan bagi penulis sehingga diharapkan dapat lebih merasakan apa yang dirasakan oleh subjek penelitian. Adapun ilmu yang dipakai dalam studi kasus ialah psikologi dan psikososial remaja.

Dengan selesainya tugas akhir ini kiranya penulis pantas untuk menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Djohan Salim, M.Si., Selaku pembimbing pertama yang telah memberi ide, semangat, masukan, koreksi, sekaligus ilmu baik selama perkuliahan ataupun dalam proses tugas akhir ini.
2. Drs. Agoeng Prasetya Selaku dosen wali yang membimbing proses akademik selama masa perkuliahan.
3. Y. Edhi Susilo, S.Mus,M.Hum selaku penguji ahli yang

memberikan pertanyaan dan masukan yang berguna bagi penelitian ini.

4. Drs. Hari Martopo, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Musik dan pembimbing dua yang memberikan masukan dan koreksi pada tata penulisan skripsi ini.
5. Drs. Andre Indrawan, M. Hum., selaku Ketua Program Studi
6. Kustap Yusuf, S.Sn, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Musik
7. Ibu dan Bapaku atas kasih sayang, doa, dan dukungan serta pengorbananya. Tanpa mereka tugas akhir ini tidak akan selesai. Serta kakaku tersayang Agus Bachtiar atas *guyon* penyemangat selama ini.
8. Tony Maryana suamiku tercinta, yang telah sabar memberi masukan, penerjemah buku, HP modem dan diskusi 24 jam, dalam proses menyelesaikan penelitian ini.
9. Si pintar Senduy ToVi atas gaya, tingkah laku dan goyangan ekornya membuatku semangat kembali saat badan dan pikiran mulai lelah mengerjakan Tugas Akhir ini.
10. Erie Setiawan, yang selalu memberi saran, kritik, dan semangat dalam proses penelitian ini.
11. *Art Musik Today (AMT)* terimakasih atas pinjaman buku-buku serta jasa *print*.
12. Afrizal Malna dan Fitri setyaningsih serta punggawa-punggawanya (Kopi, Iteng, kremi, Sabun, Rama, Grande, Buble dll) terimakasih atas kamera dan *print* angketnya.

DAFTAR SINGKATAN

Mp3	Moving Picture Experts Group layer 3
mp4	Moving Picture Experts Group layer 4
FM	Frekuensi Modulasi
GPRS	General Packet Radio Service
UMTS	Universal Mobile Telecommunication System
USB	Universal Serial Bus (socket model baru yang menghubungkan PC dan alat lainnya yang menjanjikan kemudahan instalasi dengan prinsip PnP dan kecepatan transfer data).
WCDMA	Wideband - Coded Division Multiple Access
CD	Compact Disk
SMS	Short Message Services
WAV	akhiran atau ekstensi nama file suara yang paling sering dipakai untuk menyimpan data suara seperti musik, suara manusia atau suara lain
WMA	Windows Media Audio
MMS	Multimedia Messaging Service
GSM	Global System for Mobile Communications
EDGE	Enhanced Data rates for GSM Evolution, (teknologi yang dikembangkan dengan basic teknologi GSM dan GPRS).

- 13 Indra Dodi (*sang pelukis*) atas tempat curahan hati serta waktu untuk hilangkan penat karena TA. “*Makasih udha*”
- 14 Teman-teman ngjiku tempo dulu Setyawan Jayanto, Nurul, Pak Bodhi, Dona, Ani, Rima atas kesejukan jiwa dan semangat menimba ilmu bersama.
- 15 Semua teman-teman yang telah memberi semangat dukungan dalam proses belajar dan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penelitian dan karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena keterbatasan waktu dan sumber, mohon maaf apabila penelitian ini masih belum dapat mewakili kajian yang mendalam berkaitan dengan topik. Oleh sebab itu diharapkan kritik dan saran serta masukan-masukan untuk penyempurnaan dikemudian hari.

Yogyakarta, febuari 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hubungan Pembentukan Selara Musik dari Media.....31

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Musik *Ringtone*.....53

Tabel 2. Pemilihan *Ringtone*.....53

Tabel 3. Penggunaan.....54

Tabel 4. Cara-Cara Mendapatkan *Ringtone*.....55

DAFTAR LAMPIRAN

Angket

Angket Wawancara

Tabel Hasil Jawaban Angket

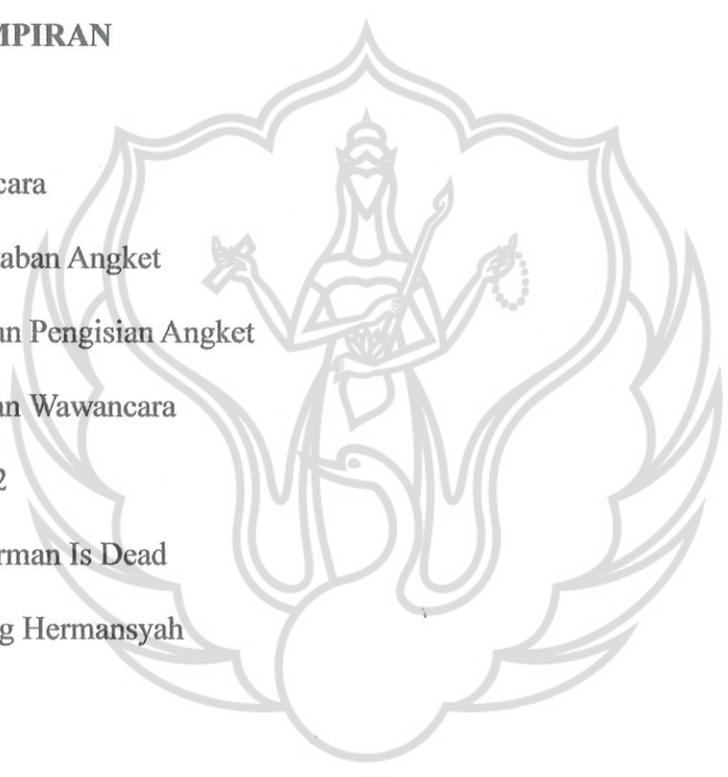
Foto Pelaksanaan Pengisian Angket

Foto Pelaksanaan Wawancara

Lirik lagu ST-12

Lirik lagu Superman Is Dead

Lirik lagu Anang Hermansyah



DAFTAR ISTILAH

Afektif	kata sifat dari emosi atau pengalaman perasaan yang subjektif seperti rasa gembira, sedih, takut atau marah.
Artistik	mempunyai nilai seni
Bluetooth	spesifikasi industri untuk jaringan kawasan pribadi (personal area networks atau PAN) tanpa kabel
Difusi Inovasi	teori tentang bagaimana sebuah ide dan teknologi baru tersebar dalam sebuah kebudayaan
Digital	sinyal yang berarti pulsa 1 dan 0
Hypocrisy	kemunafikan, muka dua, pura-pura.
Emosi	keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis, (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, keberanian yang bersifat subjektif.
Eksploitasi	pemanfaatan untuk keuntungan diri sendiri, pengisapan, pemerasan.
Ekspresi	pengungkapan atau proses pengungkapan maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya.
Fashion	model
Fantasi	angan-angan
Foreclosure	tindakan hukum di mana sebuah bank atau kreditur menjual atau mengambil alih sejumlah properti
Frekuensi	banyaknya getaran perdetik biasanya menggunakan satuan Hz
Identifikasi	proses psikologi yang terjadi pada diri seseorang karena tidak sadar membayangkan dirinya seperti orang lain yang dikaguminya, lalu ia meniru orang yang dikaguminya.
Ideologis	menyangkut atau berkenaan dengan ideology
Identitas	ciri-ciri atau keadaan kusus seseorang, jati diri
Imajinasi	kegiatan membayangkan, atau membentuk mental atau konsep mental yang sesungguhnya tidak ada bagi indera.
Infrared	gelombang cahaya infra merah. Gelombang ini dapat digunakan untuk proses transmisi data untuk jarak dekat
Integrasi	pembaharuan hingga menjadi sesuatu yang utuh atau bulat.
Intimasi	keakraban
Karakteristik	mempunyai watak yang khas sesuai dengan perwatakan tertentu intimasi
Kognitif	kegiatan memperoleh pengetahuan atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri
Komoditas	barang dagangan utama
Kontribusi	sumbangan
Mood	suasana hati sementara tapi secara relative terus menerus menembus sisi afektif yang sering kontras dalam psikologi dan psikiatri, secara lebih spesifik berupa emosi jangka pendek.
Mikroprosesor	pengembangan teknologi pembuat chip, yaitu rangkaian pusat pemrosesan yang dibuat ukuran kecil namun memiliki kemampuan mengerjakan fungsi kompleks tingkat tinggi.
Memory Card	atau kartu memory adalah sebuah kartu yang bermacam- macam

	bentuk dan ukurannya yang berisikan sebuah modul berfungsi sebagai disk tambahan atau disk alternatif.
Moratorium	dalam bidang Hukum, moratorium (dari Latin, morari yang berarti penundaan) adalah otorisasi legal untuk menunda pembayaran utang atau kewajiban tertentu selama batas waktu yang ditentukan.
Persepsi	pengamatan; penyusunan dorongan-dorongan dalam kesatuan ; hal mengetahui; melalui indera; tanggapan (indera); daya memahami
Potensi	kekuatan kemampuan
Realisme	paham atau ajaran yang selalu bertolak dari kenyataan
Resiprokal	bersifat saling berbalasan
Ringtone	Nada dering pada telepon genggam untuk menandai panggilan atau SMS Masuk
Sensibilitas	Kemampuan untuk menafsirkan perasaan yang timbul oleh rangsangan dari luar ataupun dari dalam tubuh
Standarisasi	pembakuan
Spektrum	parsial yang dimiliki sebuah frekuensi.
Trafik	aliran informasi melalui system jaringan computer
Trendy	bergaya mutakhir; memiliki trend; bergaya modern;
Video phone	pebuah konsep terbaru dalam penggunaan komunikasi <i>telephone</i> dimana dua orang dapat berbincang-bincang sekaligus, dapat bertatap muka meskipun melalui sebuah layar penyaji.
WAV	File gelombang bunyi yang digunakan oleh microsoft dan IBM
WAP browser	perangkat lunak untuk berselancar di internet yang mengakses halaman-halaman dengan format aplikasi nirkabel Protocol (WAP), umumnya perangkat lunak ini digunakan pada <i>handphone</i> yang mendukung pengaksesan internet dengan format tersebut.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO.....	iii
INTISARI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR SINGKATAN.....	ix
DAFTAR ISTILAH.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Alasan dan Arti Penting Topik.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Batasan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
F. Tinjauan pustaka.....	6
G. Metode Penelitian.....	7
H. Sistematika Penulisan.....	8

BAB 11 LANDASAN TEORI

A. Musik.....	9
A1. Musik Populer.....	9
A1.1 Ciri-ciri Musik Populer.....	10
A2. Sekilas Perkembangan Musik Pop Indonesia.....	12
B. Remaja.....	14
B1. Psikologi Remaja.....	14
B1.1 Perkembangan Kognitif.....	15
B1.2 Perkembangan Psikososial.....	16
B2. Selera Musik.....	19
B2.1 Peran Gender.....	20
B2.2 Peran Industri Musik.....	22
B2.3 Peran Media.....	24
B3. Gaya Hidup.....	26
B3.1 Gaya Hidup Remaja.....	28
C. <i>Handphone</i>	31
CI. Pengertian <i>Handphone</i>	31
C1.1 Sekilas Sejarah.....	33
C1.2 Sejarah GSM.....	34
C1.3 Manfaat dan Fungsi <i>Handphone</i>	38
C1.4 Perkembangan Fasilitas.....	39
C2. <i>Ringtone</i>	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	42
B. Metode Pendekatan Masalah.....	42
C. Tahapan Penelitian.....	43
D. Populasi Sampel.....	43
E. Lokasi Penelitian.....	44
F. Metode Pengumpulan Data Lapangan.....	44
G. Analisis Data dan Pembahasan.....	45
H. Melaporkan Hasil Penelitian.....	45

BAB IV ANALISI DAN PEMBAHASAN

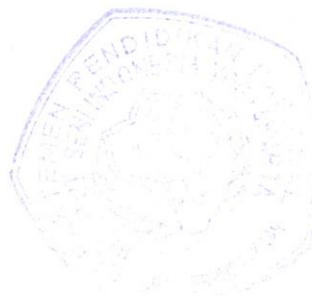
A. Hasil Penelitian.....	46
A1. Kriteria lagu.....	46
A2. <i>Ringtone</i>	50
B. Analisis Data.....	52
B1. Aspek Psikososial.....	55
B2. Aspek Psikologi.....	58
B3. Gaya Hidup Remaja Masa Kini.....	61
B4. <i>Ringtone</i> Sebagai Gaya Hidup.....	63
C. Pembahasan.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Remaja sangat menyukai *handphone*, mereka bisa keluar rumah seharian bersama teman-teman dekatnya dan setibanya dirumah biasanya mereka menelpon teman yang sama. Remaja biasanya menggunakan *handphone* dalam kesehariannya baik itu untuk berkomunikasi maupun memanfaatkan fasilitas *handphone* lainnya seperti permainan dan musik. Mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengobrol bersama temannya dengan berbagai subjek. Remaja yang menerima sejumlah panggilan telpon akan merasa tidak kesepian dibanding dengan orang yang tidak menerima sebuah panggilan telpon ia akan merasa tersingkirkan atau kesepian.¹

Remaja yang tinggal di daerah perkotaan lebih berkeinginan memiliki *handphone* sendiri, daripada remaja yang tinggal di pedesaan. Salah satu keuntungan menggunakan telepon seluler adalah perasaan yang aman diantara remaja dan orangtuanya (William 2005).² Perangkat seluler ini memberi jaminan kepada orang tua untuk memeriksa anaknya kapan saja. Oleh karena itu orang tua memberikan kebebasan lebih kepada anak remajanya, dari pada remaja yang tidak memiliki telepon seluler. Contohnya, orang tua membiarkan anaknya ketika sedang berada di luar untuk beberapa saat atau pergi ke suatu tempat tanpa menjelaskan dengan jelas terlebih dahulu, selama orangtua tersebut bisa menelpon

¹ F. Philip Rice, Kim Gale Dolgin, *The Adolescent Development Relationship, and Culture*. Pearson Education, San Francisco, 2008, hal. 13

² *Ibid.*

anak remajanya.

Banyaknya pemakai jasa layanan seluler ini mengindikasikan bahwa ponsel telah menjadi bagian hidup dari masyarakat, karena dengan adanya telepon seluler masyarakat dapat terus berkomunikasi dengan telepon seluler sebagai medianya. Oleh karena itu para operator seluler memberikan banyak fasilitas atau layanan terbaik bagi konsumennya, mulai dari fasilitas *SMS (Short Message Service)* dan telepon dengan biaya murah sampai dengan fasilitas *NSP (Nada Sambung Pribadi)* dan penambahan lagu *Ringtone*.³

Ringtone merupakan salah satu fasilitas yang ada sejak pertama kali *handphone* diproduksi, fungsi *ringtone* sebenarnya untuk mengetahui bahwa pengguna *handphone* sedang mendapat sebuah panggilan. Kini *ringtone* juga sudah berkembang dari yang awalnya hanya *monophonic* atau satu suara, kemudian berkembang menjadi *polyphonic* atau lebih dari satu suara dan dewasa ini lagu berformat *Mp3* atau lagu-lagu yang sesuai dengan rekaman aslinya juga dapat dipergunakan sebagai *ringtone* dan ini disebut sebagai musik *ringtone*.

Musik *ringtone* dapat ditambah dan dikurangi dengan mudah. Pilihan menjadi lebih beragam sebab *handphone* mampu menyimpan banyak musik *ringtone* dalam *memory card* (kartu memori) yang berada di *handphone*. Cara-cara yang dapat digunakan untuk menyalin dan menyimpan lagu *ringtone* di antaranya dengan menghubungkan *handphone* pada komputer melalui kabel data (*handphone* memiliki kemampuan dimungkinkannya manipulasi data oleh komputer), melalui *bluetooth*, atau *infrared*, dengan *GPRS* kita dapat mengunduh

³ Dikutip dari: <http://one.indoskripsi.com/.2009/03/27>.

ringtone lewat *WAP browser*, dan dengan *MMS* kita dapat saling bertukar *ringtone*. Sedangkan untuk mengurangi *ringtone*, cukup dengan menggunakan fasilitas *delete* yang sudah pasti ada pada *handphone* masa kini.

Remaja merupakan sebuah institusi sosial yang istimewa bagi industrialisasi. Pasar remaja juga memberi kontribusi terhadap penambahan fitur baru *handphone* seperti perangkat musik, telepon kamera, permainan berbasis jaringan, dan bermacam-macam fungsi lainnya kedalam perangkat yang mudah dibawa.⁴ Remaja memiliki kegemaran-kegemaran mengikuti mode yang biasanya dianggap baru pada lingkungan sekitarnya. Adapun mode dan gaya terbaru maka itulah yang patut dicontoh. Anak muda saat ini, terutama yang bermukim di kota-kota besar lebih mudah mengakses perkembangan informasi melalui media masa elektronik dan teknologi. *Handphone* merupakan salah satu bagian dari teknologi yang banyak di gunakan oleh remaja. Kini remaja dan bahkan pra remaja di Indonesia sudah mulai menggunakan telepon genggam atau (seluler) dalam jumlah yang tidak terduga.

Dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan teknologi baru, semacam *handphone* (dengan fasilitas musik), *Mp3*, atau *MP4*, kapanpun di manapun orang bisa mendengarkan Musik.⁵ Remaja dapat menyalurkan salah satu kegemarannya yaitu musik, lagu-lagu kegemaran mereka dapat dijadikan sebagai nada dering atau *Ringtone*, yang secara otomatis ketika terdapat panggilan masuk atau mendapatkan sebuah pesan (*SMS*), lagu favorit mereka akan melantun.

⁴ Encyclopedia Children, Adolescents, and the Media Vol 2 Page 510 , Jennings Bryant edited by Jeffrey Jensen Arnett, SAGE Publications, California 2007)

⁵ Erie Setiawan. *SMS: Short Musik Service: Refleksi Ekstramusikal Dunia Musik Indonesia*. Prophetic Freedom. Bandung: 2008. hal 189

Dewasa ini munculnya band-band pendatang baru ikut meramaikan musik pop Indonesia Nidji, Letto, Ungu, d'Masiv, The Rock, Andra & The Backbone, Yovie & The Nuno, Baron Soulmates, The Titans, Peterpan, Scourious, Radja, Kerispatih, Maliq & D'Essentials. Ada pula band-band lama yang masih aktif, seperti GIGI, Sheila On 7, Jikustik, Dewa 19, Padi, termasuk KLa Project, yang melakukan reuni dengan nama KLa Return. Selain itu dunia musik pop semakin ramai dengan merebaknya band-band baru dengan warna seragam: pop (rasa) melayu. Itu bermula dari Kagen Band yang diambil Warner Bros dari lembah "bajakan". Kemudian bermunculan band setipe, seperti ST 12, Republik, Matta, Vegetoz, Wali, Pilot, Merpati, dan Hijau Daun. Umumnya mereka hanya mengandalkan satu hit.⁶

Beberapa kanal televisi swasta yang menyiarkan acara musik sepanjang tahun ini. Misalnya *Inbox* di SCTV, *Dahsyat* di RCTI, dan *Klik* di ANTV. Hal ini merupakan wujud dari promosi industri musik melalui media, iklan *Ringtone* gratis semakin digencarkan tentunya melalui video klip. Akhir-akhir ini pencantuman kode *Ringtone* di video klip porsinya semakin diperluas. Jika sebelumnya, kode *Ringtone* hanya memakan satu dua baris di bagian bawah layar televisi dengan tulisan yang kecil, sekarang porsinya semakin naik ke atas. Bahkan hampir menyita separuh layar dari video klip yang sedang ditayangkan.⁷

Penggunaan fasilitas *handphone* semacam *ringtone* dengan lagu pop indonesia oleh remaja, merupakan wujud keberhasilan industri musik Indonesia untuk merayu massa melalui media. Massa remaja merupakan masa dalam tahap

⁶ Dikutip dari: <http://www.korantempo.com/korantempo/koran/2008/12/21/Layar/index>.

⁷ *Ibid.*

pencarian identitas diri, yang selalu senang dan mengikuti hal-hal baru. Untuk menentukan lagu apa yang akan dijadikan *ringtone* remaja harus memilih, dan pilihan remaja untuk menentukan sebuah lagu yang akan dijadikan *ringtone* berkaitan dengan massa pencarian identitas remaja. Penelitian ini adalah penelitian bagaimana musik *ringtone* menjadi gaya hidup remaja siswa-siswi SLTP N I Samigaluh kulonprogo. penelitian ini sekaligus dapat dijadikan bukti bahwa tidak hanya di kota-kota besar saja yang banyak menggunakan *handphone* namun tingkat konsumsi remaja di desa dan penggunaan *handphone* sudah setara dengan remaja yang ada di kota.

B. Alasan Pemilihan Topik

Topik yang diangkat dalam penelitian ini belum pernah diangkat sebelumnya dan masih baru. Sedangkan alasan memilih topik ini karena penggunaan *handphone* di Indonesia semakin banyak, terutama oleh kaum remaja. Musik *ringtone* merupakan salah satu fasilitas *hanphone* yang tidak lepas dari keseharian remaja.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

Apakah musik *ringtone* telah menjadi gaya hidup remaja ?

D. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas terdapat pula beberapa batasan masalah yaitu: Penelitian ini hanya meneliti remaja di SLTP N I Samigaluh yang menggunakan *ringtone* dari jenis musik *ringtone* dengan format *MP3*, *WAV*, dan *WMA*.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai beberapa tujuan yaitu diantaranya:

1. Untuk mengetahui apakah musik *ringtone* telah menjadi sebuah gaya hidup.
2. Untuk mengidentifikasi peran dan fungsi *ringtone* bagi remaja ditinjau dari aspek psikologi dan psikosial.

F. Tinjauan Pustaka

Diane Papalia, Sally Wendkos Old, Ruth Duskin, Feldman, *Human Development*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta. 2008. Buku ini membahas tentang teori Piaget yaitu perkembangan kognitif remaja, Teori Erikson masa remaja dalam tahap pencarian identitas, Teori Elkind tentang *imaginary audience*, *personal fable*, Buku ini sebagai *grand-theory* digunakan penulis pada Bab II untuk memahami masalah-masalah psikologi dan psikosial remaja.

Philip Rice, Kim Gale Dolgin, *The Adolescent Development Relationship and Culture*. Pearson Education, San Francisco, 2008. Buku ini memuat tentang teori perkembangan remaja dan memberi pemahaman bagi penulis tentang gaya

hidup remaja secara material maupun non material. Digunakan peneliti pada BAB II.

David J. Hargreaves, Adrian C. North, *The Social Psychology Of Musik* Oxford University Press, New York, 2003. Buku ini memuat tentang pemikiran-pemikiran Adorno (1962), Shis (1961) dan Epstein tentang musik industri. Buku ini membantu penulis untuk memahami tentang pengertian industri musik populer menurut Adorno, digunakan pada BAB II

Alfathri Adlin, *et al. Lifestyle Ecstasy Kebudayaan Pop dalam Komuditas masyarakat Indonesia*, Editor by Idi Subandy IbrahimJalasutra, Yogyakarta, 1997. Memuat gaya hidup remaja Indonesia. Buku ini membantu penulis memahami gaya hidup remaja Indonesia seiring perkembangan komunikasi massa (televisi), Dipergunakan pada Bab II.

Maulana Purba, Ben M. Pasaribu. *Musik Populer pendidikan Seni Nusantara*. Jakarta. 2002. Hal 5-6. berisi tentang musik pop Indonesia, sejarah penyebaran musik populer dari barat di Indonesia serta pemaparan industri musik di Indonesia saat ini. Buku ini membantu penulis mengetahui ciri-ciri musik populer. dipergunakan pada BAB II.

G. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang meliputi:

a. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilaksanakan dengan studi pustaka, serta

riset intensif mengenai topik yang berhubungan dengan penelitian dari berbagai buku, jurnal dan artikel, Observasi, wawancara dengan beberapa guru serta angket yang di isi oleh siswa/siswi di SLTP N I Samigaluh.

b. Tahap Penglolaan Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis serta diklarifikasikan untuk mencapai tujuan dan arah yang tepat dari penelitian ini.

c. Tahap Akhir

Pembuatan laporan setelah data dikumpulkan dan dianalisa, kemudian data akan disusun secara sistematis menjadi tugas akhir.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari empat bab yaitu:

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang, Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan teori berisi pembahasan berisi tentang sekilas musik populer, psikologi perkembangan masa remaja, dan musik *ringtone*.

BAB III Metode penelitian.

BAB IV Analisa, dan pembahasan penelitian.

BAB V Kesimpulan dan saran.