

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fenomena hiburan di kota besar seperti Bandung terus berkembang, termasuk dalam bentuk tempat-tempat nongkrong yang menawarkan pengalaman berbeda. Salah satu tempat hiburan yang menarik perhatian adalah MOD Pool & Lounge, sebuah tempat yang menggabungkan fasilitas *billiard*, *cafe & bar* dan *live music* dalam satu ruang. Keunikan ini menjadikan MOD Pool & Lounge bukan hanya sekedar tempat bermain *billiard*, melainkan juga sebagai ruang hiburan yang menghadirkan suasana rileks dan interaktif. Pengunjung dapat menikmati permainan *billiard* sambil menyaksikan penampilan *band* secara langsung, atau sekedar datang untuk menikmati *live music* sambil memesan makanan dan minuman yang tersedia.

Fenomena ini mencerminkan pergeseran cara masyarakat, khususnya anak muda, dalam memenuhi kebutuhan hiburan. Nongkrong atau *hangout* di tempat seperti MOD Pool & Lounge bukan hanya sekedar aktivitas santai, melainkan juga bagian dari gaya hidup dan ruang untuk membangun interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian jurnal: “Realitas Remaja Hangout (Studi Fenomenologi pada Remaja Bandung)” (Refkiansyah & Krisnayana, 2021) menyimpulkan bahwa:

“Aktivitas nongkrong di tempat hiburan memiliki makna simbolik tersendiri bagi remaja. Interaksi sosial yang tercipta selama hangout, seperti bercerita atau berbagi pengalaman, menjadi kebutuhan emosional yang dipenuhi melalui suasana tempat tersebut.”

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya nongkrong di kalangan anak muda kini telah mengalami pergeseran makna, dari aktivitas sosial biasa menjadi bentuk konsumsi yang sarat dengan makna identitas dan status sosial. Putri (2020) dalam penelitiannya mengenai “Konsumerisme Anak Muda dalam Budaya Nongkrong Preferensi Cafe di Jakarta Selatan” menjelaskan bahwa:

“Nongkrong telah menjadi bagian dari gaya hidup urban yang diwarnai oleh kebebasan memilih dan logika konsumsi. Tempat seperti *café* bukan lagi sekadar tempat bersantai, melainkan telah menjadi komoditas penanda kelas yang mencerminkan eksistensi dan selera pengunjungnya”

Dengan kata lain, pilihan tempat nongkrong, suasana, hingga hiburan seperti *live music* menjadi bagian penting dalam pembentukan identitas anak muda perkotaan.

Selain menjadi tempat hiburan, *café* dan *lounge* juga berfungsi sebagai ruang sosial yang mencerminkan gaya hidup kaum muda urban. Dwitama (2017) dalam penelitiannya mengenai remaja “*café addict*” di wilayah perkotaan mengungkapkan bahwa: Fasilitas yang ditawarkan oleh *café* seperti akses Wifi, makanan dan minuman yang enak, serta hiburan di dalam *café* menjadi daya tarik utama bagi remaja untuk terus datang dan nongkrong. Tidak hanya itu, pengaruh dari teman sebaya turut mendorong remaja untuk menjadikan *café* sebagai tempat berkumpul, bahkan sebagai simbol status sosial.

Dalam penelitiannya, Dwitama (2017) mengungkapkan bahwa:

“Nongkrong di *café-café* eksklusif menjadi representasi dari gaya hidup modern, di mana eksistensi dan kebersamaan terbingkai dalam aktivitas bersantai yang tetap memiliki nilai prestise.”

Fenomena ini menunjukkan bahwa keberadaan hiburan seperti *live music* di tempat nongkrong bukan sekadar pelengkap, tetapi merupakan elemen penting dalam membentuk atmosfer yang sesuai dengan ekspektasi pasar muda urban.

Sebagai pembanding, peneliti melakukan riset awal terhadap tempat hiburan di Kota Bandung yang menggabungkan konsep *live music*, *café & bar*, dan *billiard* dalam satu ruang, dan ditemukan bahwa konsep seperti ini masih tergolong unik dan belum banyak dijumpai. Merujuk pada informasi dari IDN Times (2024) yang menyatakan bahwa konsep tempat hiburan yang memadukan *live music*, *café/bar*, dan *billiard* masih tergolong belum banyak ditemukan di Bandung, peneliti juga melakukan identifikasi langsung terhadap beberapa tempat hiburan yang memiliki konsep serupa.

Tabel 1.1 Daftar Konsep *Live Music*, *Café & Bar*, dan *Billiard* di Bandung

No	Daftar Tempat Hiburan	Fasilitas	Ulasan Google
1	Afterhour Billiard & Lounge Bandung	✓ <i>Live music</i> ✓ <i>Billiard</i> ✓ <i>Cafe & Bar</i>	<i>Rating 4,8</i> (309 ulasan)
2	MOD Pool & Lounge	✓ <i>Live music</i> ✓ <i>Billiard</i> ✓ <i>Cafe & Bar</i>	<i>Rating 4,9</i> (382 ulasan)
3	Moonstars Billiard & Cafe	✓ <i>Live music</i> ✓ <i>Billiard</i> ✓ <i>Cafe</i>	<i>Rating 4,6</i> (148 ulasan)
4	Shooters Pool & Café Braga	✓ <i>Live music</i> ✓ <i>Billiard</i> ✓ <i>Cafe</i>	<i>Rating 4,7</i> (199 ulasan)

Sumber: IDN Times (2024)

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa MOD Pool & Lounge menjadi salah satu tempat yang menonjol dengan konsep gabungan *live music*, *billiard*, dan *café & bar*. Jika dibandingkan dengan tiga tempat serupa lainnya, MOD Pool

& Lounge memiliki ulasan Google tertinggi, yaitu *rating* 4,9 dari 382 ulasan, mengungguli Afterhour (4,8), Shooters Pool (4,7), dan Moonstars (4,6). Ini menunjukkan bahwa konsep yang diusung MOD Pool & Lounge tidak hanya unik, tetapi juga mendapat apresiasi positif dari pengunjung. Keberadaan *live music* sebagai salah satu daya tarik utama diduga menjadi faktor pembentuk atmosfer hiburan yang kuat.

Fakta tersebut memperkuat urgensi penelitian mengenai peran band *live music* dalam menciptakan atmosfer hiburan di tempat tersebut. Dalam komunikasi dan hiburan modern, pengalaman yang dihadirkan melalui pertunjukan musik langsung menjadi bagian penting dalam membentuk kesan, kenyamanan, dan kepuasan pengunjung, serta memberikan nilai tambah terhadap merek tempat hiburan itu sendiri.



Gambar 1.1 Atmosfer Hiburan di MOD Pool and Lounge (1)
Sumber: Dokumentasi Penelitian

Namun, berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa kunjungan pengunjung ke MOD Pool & Lounge naik-turun. Kunjungan meningkat signifikan pada momen-momen tertentu saja, seperti akhir pekan (Jumat-Sabtu) atau saat event khusus diselenggarakan dan dipromosikan melalui berbagai *platform* marketing. Di luar momen tersebut, pengunjung cenderung menurun. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana peran *live performance band* dalam membentuk atau memengaruhi atmosfer hiburan yang mampu memikat dan mempertahankan minat pengunjung.

Jika *live music* hanya bersifat sebagai latar pasif, maka potensinya dalam membangun pengalaman emosional pengunjung tidak optimal. Namun, jika melalui interaksi yang terjadi antara performer dengan audiens, *live music* mampu menjadi sarana komunikasi simbolik yang bermakna, maka atmosfer hiburan yang diciptakan akan lebih kuat dan dapat memengaruhi tingkat keterikatan pengunjung terhadap tempat tersebut.

Masalah yang ingin diteliti lebih dalam adalah bagaimana proses interaksi simbolik antara grup band dengan audiens terjadi selama pertunjukan *live music*, serta bagaimana simbol-simbol yang dibangun performer (lewat lirik, gestur, ekspresi, dan interaksi langsung) diinterpretasikan oleh audiens dalam ruang hiburan. Apakah proses ini cukup kuat untuk menciptakan atmosfer yang mampu menarik pengunjung secara konsisten.

Peran grup band untuk menampilkan *live performance* menjadi bagian penting dalam membentuk atmosfer hiburan yang khas. Musik yang dimainkan secara langsung tidak hanya menjadi latar suara, tetapi menjadi bagian dari komunikasi simbolik antara musisi dan pengunjung. Dalam lingkup ini, musik *live*

berfungsi sebagai pengikat suasana serta memperkuat kesan dan kenyamanan pengunjung selama berada di tempat tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Daniel de Fretes dan Putri Isydora Bonggaminanga dalam jurnal “Menakar Preferensi Musik di Kalangan Remaja (2021)” mengungkap bahwa:

“Remaja cenderung lebih menyukai musik populer dibandingkan musik klasik karena *beat* yang enerjik dan lirik yang mudah dipahami. Ini menunjukkan bahwa musik yang dimainkan dalam *live performance* sebaiknya menyesuaikan dengan preferensi pasar utama, yaitu anak muda yang mencari hiburan energik, *relatable*, dan mudah dinikmati.” (Fretes & Isydora, 2021)

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan remaja yang lebih menyukai musik populer dibandingkan musik klasik menunjukkan bahwa *live performance* idealnya disesuaikan dengan selera dominan pasar, khususnya anak muda. Musik dengan *beat* yang enerjik dan lirik yang mudah dipahami lebih mampu menciptakan pengalaman hiburan yang menyenangkan, membangun suasana yang hidup, serta memperkuat keterikatan emosional antara pengunjung dan suasana tempat hiburan. Oleh karena itu, pemilihan *genre* musik dalam *live music* menjadi faktor penting dalam menciptakan atmosfer hiburan yang relevan dan diminati pengunjung.

Dari penelitian “Analisis Dampak *Live Music* dan Atmosfer Kafe terhadap Kepuasan Pelanggan (2024)” oleh Muhammad Annang Fahmi Roziq, dkk. menunjukkan bahwa *live music* dan atmosfer kafe secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pelanggan. Hal ini mengindikasikan bahwa kehadiran *live music* bukan sekadar pelengkap, tetapi merupakan elemen strategis dalam menciptakan pengalaman pelanggan yang menyenangkan (Roziq et al., 2024).



Gambar 1.2 Atmosfer Hiburan di MOD Pool and Lounge (2)

Sumber: Dokumentasi Penelitian

Selain itu, studi “Pengaruh *Social Media Marketing*, Fasilitas *Live Music*, dan *Store Atmosphere* terhadap Keputusan Pembelian melalui *Brand Image* sebagai *Variabel Intervening* (2024)” oleh Ahmad Syaiful Arif, dkk. juga mendukung pentingnya fasilitas *live music* dalam mempengaruhi keputusan pembelian pelanggan. Meski pengaruh terhadap *brand image* tidak selalu signifikan, *live music* secara langsung memiliki dampak terhadap keputusan konsumen untuk berkunjung atau melakukan pembelian di sebuah tempat usaha”. (Arif et al., 2024).

Berangkat dari fenomena dan studi-studi tersebut, penting untuk mengkaji bagaimana peran *live performance* band dalam membentuk atmosfer hiburan secara lebih mendalam, khususnya di MOD Pool & Lounge Kota Bandung. Penelitian ini berupaya menggali bentuk interaksi simbolik yang terbangun antara

musisi dan pengunjung, serta bagaimana interaksi tersebut memengaruhi suasana hiburan secara keseluruhan.

Berger dalam terjemahan Mariyanto & Susanto (2004:14):

“Menurut perspektif interaksionisme simbolik, kehidupan sosial pada hakikatnya merupakan rangkaian interaksi antarindividu yang memanfaatkan simbol-simbol sebagai sarana komunikasi. Fokus utama teori ini terletak pada bagaimana individu menggunakan simbol untuk menyampaikan maksud tertentu dalam proses interaksi sosial. Selain itu, teori ini juga menyoroti bagaimana makna yang ditafsirkan dari simbol-simbol tersebut dapat mempengaruhi perilaku individu yang terlibat dalam interaksi tersebut.”

George Herbert Mead (1939), melalui karyanya yang berjudul *Mind, Self, and Society*, merumuskan tiga konsep utama yang saling berkaitan dan menjadi fondasi dalam pengembangan teori interaksionisme simbolik.

“Menurut Mead, tiga konsep penting yang saling mempengaruhi—yakni pikiran (*mind*), diri (*self*), dan masyarakat (*society*)—menjadi dasar dari teori interaksionisme simbolik yang menjelaskan hubungan antara bahasa, interaksi sosial, dan reflektivitas” (Ardianto et al., 2007:136).

Ketiga konsep ini tidak hanya saling mempengaruhi, tetapi juga menjadi inti dari pemikiran Mead dan menjadi kata kunci penting dalam memahami teori tersebut. Secara khusus, interaksionisme simbolik membahas bagaimana bahasa, interaksi sosial, dan kemampuan reflektif individu memainkan peran penting dalam proses pembentukan makna dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan pemikiran George Herbert Mead yang menekankan tiga konsep utama dalam teori interaksionisme simbolik yakni *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat) peneliti akan menggunakan ketiga konsep tersebut sebagai dasar dalam menganalisis fenomena interaksi simbolik yang terjadi di MOD Pool & Lounge Bandung. Ketiga konsep ini saling berkaitan dan menjadi landasan

penting untuk memahami bagaimana individu, khususnya anak muda, membentuk makna sosial dalam aktivitas nongkrong dan menikmati hiburan *live music*.

Penelitian ini memiliki kontribusi orisinal dengan mengisi celah tersebut melalui pendekatan interaksionisme simbolik George Herbert Mead (1939), khususnya dengan memanfaatkan konsep *mind, self, and society* sebagai landasan untuk memahami proses interaksi antara musisi dan audiens dalam menciptakan makna bersama dalam ruang hiburan kontemporer. Adapun judul penelitian yang diangkat adalah: **“KOMUNIKASI HIBURAN *LIVE PERFORMANCE BAND* DALAM MEMBANGUN ATMOSFER HIBURAN (Studi Interaksi Simbolik di MOD Pool & Lounge Kota Bandung)”**

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada bentuk dan makna interaksi simbolik yang terjadi antara band pengisi acara (*performer*) dengan audiens dalam pertunjukan *live music* di MOD Pool & Lounge Kota Bandung. Fokus utama diarahkan pada bagaimana elemen-elemen simbolik seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, lirik lagu, respon audiens, serta atmosfer tempat berkontribusi dalam menciptakan pengalaman hiburan yang bermakna.

Dengan demikian, fokus utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan besar: Bagaimana makna interaksi simbolik antara band dengan audiens dalam membangun atmosfer hiburan melalui pertunjukan *live music* di MOD Pool & Lounge Kota Bandung?

1.3. Rumusan Masalah

Penelitian ini berangkat dari asumsi dasar bahwa interaksi antara musisi dan audiens dalam sebuah pertunjukan *live music* bukan hanya sekedar pertukaran hiburan semata, melainkan juga merupakan proses komunikasi simbolik yang mencerminkan konstruksi makna sosial. Dalam hal ini, teori interaksionisme simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead (1939) menjadi landasan utama dalam mengidentifikasi masalah yang akan dikaji.

1. Bagaimana konsep *mind* (pikiran) terbentuk dalam proses band dan audiens saling menafsirkan simbol-simbol selama pertunjukan *live music* di MOD Pool & Lounge?
2. Apa bentuk konsep *self* (diri) yang terbentuk melalui cara band membangun citra diri di atas panggung?
3. Bagaimana konsep *society* (masyarakat) terwujud dalam interaksi sosial antara *performance* band dan audiens sebagai bagian dari budaya hiburan di MOD Pool & Lounge?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses interaksi simbolik yang terjadi dalam pertunjukan *live performance* band di MOD Pool & Lounge Kota Bandung, dengan merujuk pada tiga konsep utama dalam teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead (1939), yaitu *mind* (pikiran), *self* (diri), dan *society* (masyarakat). Adapun tujuan spesifik dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep *mind* (pikiran) terbentuk dalam proses grup band dan audiens saling menafsirkan simbol-simbol selama pertunjukan *live music* berlangsung di MOD Pool & Lounge.
2. Untuk mengetahui bagaimana konsep *self* (diri) terbentuk melalui cara band membangun citra diri mereka di atas panggung melalui gaya performa, penampilan, dan komunikasi yang ditampilkan kepada audiens.
3. Untuk mengetahui bagaimana konsep *society* (masyarakat) terwujud dalam interaksi sosial yang terjadi antara musisi dan audiens sebagai bagian dari budaya hiburan di MOD Pool & Lounge Kota Bandung.

1.5. Kegunaan Penelitian

A. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam pendekatan interaksionisme simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead (1939). Dengan mengkaji interaksi simbolik dalam pertunjukan *live music*, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai bagaimana simbol, makna, dan interaksi sosial terbentuk dalam ruang hiburan modern.

B. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak:

- 1) Bagi pelaku industri hiburan, khususnya pengelola tempat hiburan seperti MOD Pool & Lounge, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan strategi dalam menciptakan pengalaman hiburan yang lebih bermakna, berkesan, dan menjalin keterikatan emosional dengan audiens.

- 2) Bagi para musisi atau band yang tampil secara *live*, penelitian ini dapat menjadi cerminan tentang bagaimana simbol-simbol komunikasi nonverbal seperti ekspresi, gesture, atribut, serta interaksi spontan dengan penonton dapat mempengaruhi citra diri dan membangun koneksi sosial yang kuat dengan audiens.
- 3) Bagi akademisi dan mahasiswa, penelitian ini dapat menjadi referensi dan pijakan untuk studi lanjutan yang mengangkat tema interaksi simbolik dalam berbagai konteks komunikasi hiburan, budaya populer, maupun media sosial.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian dengan metode/pendekatan kualitatif yang akan digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Terdiri dari latar belakang penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan skripsi, lokasi dan waktu penelitian.

- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Terdiri dari rangkuman teori interaksionisme simbolik, kajian/penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

- **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Terdiri dari objek penelitian hasil penelitian dan hasil pembahasan

• BAB V PENUTUP

Terdiri dari simpulan dan saran

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MOD Pool & Lounge yang beralamat di Jl. Cihampelas No.144A, Tamansari, Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40116.

Lokasi ini dipilih karena merupakan salah satu tempat hiburan di Kota Bandung yang secara konsisten menghadirkan *live performance* band sebagai bagian dari atmosfer hiburannya, sehingga sesuai dengan fokus penelitian yang mengkaji interaksi simbolik dalam pertunjukan *live music*.

B. Waktu Penelitian

Tabel 1.2 Waktu Penelitian (2025)

No	Tahapan Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Pengajuan judul	✓					
2	Penyusunan Proposal	✓	✓				
3	Seminar Usulan Penelitian			✓			
4	Pelaksanaan Penelitian						
5	Pengumpulan Data						
6	Analisis Data						
7	Penyusunan Laporan Akhir						