

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan kemajuan teknologi di era di digitalisasi ini telah mempengaruhi dan membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia, sehingga tak heran bila beragam fenomena pun hadir didalamnya sebagai suatu bentuk kekuatan, sekaligus tantangan di era ini. Dalam pengertiannya, Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat pada era tersebut telah menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>1</sup> Pada era ini beragam kemudahan pun ditawarkan mulai dari kegiatan komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hiburan, dan lain sebagainya, bahkan hingga kebutuhan pribadi pun dapat terlayani. Sehingga, tanpa disadari era ini telah membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya ialah terdapatnya perubahan komunikasi melalui media yang mempengaruhi peran suatu komunitas dimasyarakat.

Komunitas merupakan sebuah kelompok sosial berisi sekumpulan individu yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi didalamnya yang didasari oleh suatu ketertarikan atau kesukaan pada suatu hal yang sama. Smith menyampaikan bahwa kelompok sosial merupakan salah satu unit yang terdiri atas sejumlah orang yang memiliki persepsi kolektif dan yang memiliki kemampuan untuk bertindak dalam cara yang sama terhadap

---

<sup>1</sup> Puji Rahayu, "Pengaruh Era Digital terhadap Perkembangan Bahasa Anak", *Jurnal Al-Fathin*, Vol 2, 2019, Hlm 47

lingkungannya.<sup>2</sup> Dalam pembentukannya komunitas tidak hanya sekedar bergantung pada kedekatan fisik dari para anggotanya. Melainkan juga kepada kesamaan-kesamaan yang terdapat diantara para anggota-anggotanya, seperti pada kesamaan minat, nilai, usia, kepercayaan, tingkat intelegensi, ketertarikan, ataupun karakter-karakter personal lainnya.

Hal tersebut sealur dengan ciri-ciri dari kelompok sosial yang disampaikan oleh Muzafer Sherif, diantaranya: Pertama, Adanya dorongan atau motif yang sama pada setiap diri individu sehingga terjadi interaksi sosial sesamanya dan tertuju dalam tujuan bersama; Kedua, Adanya reaksi dan kecakapan yang berbeda di antara individu satu dengan yang lain akibat terjadinya interaksi sosial; Ketiga, Adanya pembentukan dan penegasan struktur kelompok yang jelas, terdiri dari peranan dan kedudukan yang berkembang dengan sendirinya dalam rangka mencapai tujuan bersama; Keempat, Adanya penegasan dan peneguhan norma-norma pedoman tingkah laku anggota kelompok yang mengatur interaksi dan kegiatan anggota kelompok dalam merealisasi tujuan kelompok.<sup>3</sup>

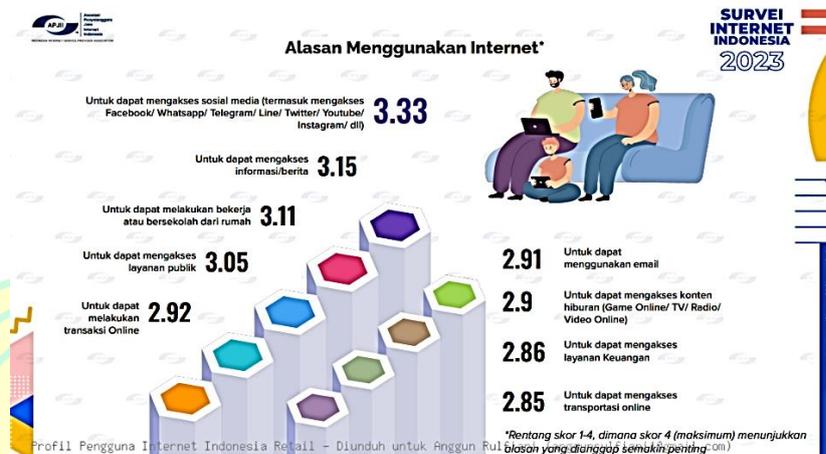
Media sosial merupakan sarana komunikasi yang sedang hangat dan digandrungi oleh berbagai kalangan masyarakat di era digitalisasi ini, bukan hanya bagi para anak muda, namun orang tua dan bahkan anak-anak kini telah banyak menggunakan media sosial. Hal tersebut diperkuat oleh hasil survei berikut ini:

---

<sup>2</sup> Syamsul Bambang Arifin, *Dinamika Kelompok*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015), Hlm 20.

<sup>3</sup> *Ibid*, Hlm 22.

**Gambar 1. 1 Alasan Penggunaan Internet di Indonesia**



(Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2023)

Berdasarkan hasil survei Internet Indonesia 2023 terkait Penetrasi dan Perilaku Internet 2023 yang dilaksanakan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) didapatkan hasil bahwa Alasan masyarakat menggunakan internet tertinggi ialah untuk dapat mengakses sosial media (termasuk dalam mengakses Facebook, Whatsapp, Telegram, Line, Twitter, Youtube, Instagram, dan lain-lain), yaitu yang mencapai angka persentase di angka 3.33; Selanjutnya, dilanjut dengan alasan ingin mengakses informasi/berita sebesar 3.15; untuk dapat melakukan bekerja atau bersekolah dari rumah sebesar 3.11; untuk mengakses layanan public sebesar 3.05; untuk dapat melakukan transaksi online 2.92; untuk dapat menggunakan email sebesar 2.91; untuk dapat mengakses konten hiburan (Game Online/TV/Radio/Video Online) sebesar 2.9; dan 2.86 untuk dapat mengakses layanan keuangan; serta, 2.85 untuk dapat mengakses transportasi online.<sup>4</sup>

Tingginya alasan penggunaan internet masyarakat Indonesia untuk menggunakan media sosial pada tahun 2023 ini menunjukkan dengan jelas

<sup>4</sup> Survei Penetrasi dan Prilaku Internet 2023. <https://apjii.or.id>. Diakses pada 6 Maret 2023

bahwasannya media sosial merupakan media utama yang digunakan masyarakat di Era Digital. Van Dijk menyatakan bahwa Media Sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi.<sup>5</sup> Oleh karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang dapat menguatkan hubungan antar pengguna, serta ikatan sosial.

Berkaitan dengan penjelasan sebelumnya, Pengaruh perkembangan teknologi dan perubahan komunikasi melalui media sosial di era digitalisasi ini telah mempengaruhi peran suatu komunitas di masyarakat di mana pada era sebelum digitalisasi komunitas melakukan beragam kegiatannya melalui cara konvensional (Tradisional), seperti dengan membuat pertemuan langsung, memberikan informasi melalui penyampaian dari individu ke individu dengan obrolan mulut ke mulut, dan lain sebagainya. Sedangkan, pada saat ini karena sudah memasuki era digitalisasi kini peran dan caranya pun telah berubah. Media sosial di era digitalisasi ini membantu komunitas sebagai fasilitator digital antara komunitas dengan masyarakat luas sehingga saat ini komunitas dapat memberikan dan menyuarakan berbagai halnya kepada masyarakat luas dengan mudahnya melalui media sosial, campaign, pertemuan secara daring (dalam jaringan), dan lain sebagainya.

Selain memberikan perubahan berupa kemudahan, perkembangan kemajuan teknologi di era digitalisasi ini pun ternyata menghadapkan masyarakat

---

<sup>5</sup> Sam'un Mukramin, "Dampak Media Sosial terhadap Prilaku Sosial Anak di Kota Makassar", *Jurnal Equilibrium*, Vol VI Issu 2, 2018, Hlm 87

kepada beragam fenomena yang menjadi suatu bentuk tantangan di era ini. Salah satunya ialah fenomena menurunnya eksistensi lagu anak-anak di tengah masyarakat, khususnya di Indonesia. Saat ini, lagu anak-anak terkesan mulai kalah eksis dan mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Akademisi sekaligus Direktur Sevilla School Jakarta, yaitu Robertus Budi Setiono menyatakan bahwa saat ini Indonesia mengalami krisis lagu yang diperuntukan anak-anak.<sup>6</sup> Pada hasil penelitian Yudi yang berjudul Eksistensi Lagu Anak-Anak Era 1990-2000an di SD Puren, Yogyakarta juga menunjukkan bahwa eksistensi lagu anak-anak di masyarakat saat ini telah mengalami kemunduran atau tidak berkembang dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase yang menunjukkan hanya 47,28% pemahaman dan penguasaan siswa terhadap lagu anak yang dijadikan sample penelitiannya

Berdasarkan kondisinya, kini anak-anak cenderung mengetahui dan menyukai lagu-lagu remaja atau dewasa yang biasanya identik dengan bertema cinta atau dalam kata lain dapat dikatakan bahwasannya tema-tema tersebut belum sesuai untuk dikonsumsi pada usianya. Dalam *press release* kegiatan LSAI 2018 Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia juga menyatakan bahwa saat ini masih banyak anak Indonesia yang menyanyikan lagu tidak sesuai dengan usianya lagi dan tidak terdengar lagi pencipta lagu anak yang menghasilkan lagu anak. Kondisi ini ditambah dengan munculnya acara ajang pencarian bakat penyanyi anak yang justru membebaskan anak untuk berlaku dan menyanyikan lagu dewasa.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Tissa Tavini, Skripsi: “*Dampak Krisis Apresiasi Musik Anak Bagi Pertumbuhan Moralitas*”, (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018), Hlm 4.

<sup>7</sup> *Press Release* LSAI 2018, HIDUPKAN KEMBALI LAGU ANAK INDONESIA (Diakses melalui <https://www.kemennppa.go.id>, pada 3 Juni 2023)

Sealur dengan hal itu dalam penelitiannya, Heni menyampaikan Lagu anak-anak saat ini makin kehilangan identitasnya, bahkan anak-anak sekarang lebih cepat menghafal lirik lagu-lagu remaja dan dewasa dibanding lirik lagu anak-anak.<sup>8</sup> Opini tersebut terbukti dengan munculnya beberapa penyanyi cilik pada tahun 2011an yang membawakan single bertemakan cinta. Contohnya group band cilik The Lucky Laki yang membawakan single Aku Bukan Superman dan group boy band cilik Coboy Junior dengan singlenya Eeeaaa.<sup>9</sup> Selain itu, Aditya dan Jagar menyampaikan bahwa keberadaan lagu anak-anak di Indonesia pada saat ini sudah sangat jarang terdengar, baik oleh anak-anak secara langsung atau melalui media elektronik televisi.<sup>10</sup>

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, Eksistensi diartikan sebagai suatu “Keberadaan”.<sup>11</sup> Adapun, menurut pengertian lainnya, Eksistensi adalah hadirnya atau adanya sesuatu dalam kehidupan atau masyarakat yang bisa berubah-ubah perkembangan dan kemundurannya.<sup>12</sup> Oleh sebab itu, berdasarkan penjelasan diatas dapat kita pahami bersama bahwasannya Eksistensi merupakan keberadaan atau kehadiran dari sesuatu hal (bisa berwujud manusia, karya, dan lain sebagainya) yang menunjukkan pada suatu tingkatan popularitas atau posisinya dimasyarakat yang dimana sewaktu-waktu posisi tersebut bisa berubah-ubah kemajuannya, perkembangannya, maupun kemundurannya.

---

<sup>8</sup> Heni Kusumawati, “Pendidikan Karakter melalui Lagu Anak-anak”, *Jurnal Imaji*, Vol 11 No 2 , 2013, hlm 2

<sup>9</sup> Tissa Tavini, Loc. Cit

<sup>10</sup> Aditya Krisma & Jagar Lumbantoruan “Analisis Lagu Anak-anak Ciptaan A.T Mahmud”, *Jurnal Sendratasik*, Vol 10 No 3, Thn 2021, Hlm 130

<sup>11</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa, Hlm 379

<sup>12</sup> Yudi Asmoro, Op.Cit, hlm 115

Lagu adalah sebuah karya seni yang juga merupakan salah satu saluran media komunikasi yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu pesan. Dalam fungsinya sebagai media komunikasi, lagu juga sering digunakan sebagai sarana untuk mengajak bersimpati tentang realitas yang sedang terjadi.<sup>13</sup> Menurut Refi dan Udi, Lagu berlaku seperti sebuah doktrin, semakin sering seseorang mengulang syair lagu tersebut, biasanya semakin seseorang meresapkan nilai yang terkandung didalamnya.<sup>14</sup>

Lagu anak-anak pada dasarnya merupakan lagu yang diciptakan “khusus” untuk anak yang bertonasi atau bermelodi sederhana dan mudah untuk dinyanyikan. Menurut Endraswara, lagu anak adalah lagu yang bersifat riang dan mencerminkan etika luhur yang biasa dinyanyikan anak-anak.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Soemarmo, lagu anak adalah lagu yang tidak lepas dari kehidupan anak-anak.<sup>16</sup> Dalam pengertian yang sederhana, lagu anak-anak adalah lagu yang berjiwa anak-anak dan menjadi bagian dari aktivitas anak sehari-hari.<sup>17</sup>

Lagu yang baik untuk anak-anak ialah lagu yang sesuai dengan usianya (dunia anak), unsur-unsur pendukungnya dan dapat memberikan kebermanfaatan bagi diri anak, seperti mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir anak, membimbing emosi dan aspek sosial budaya, hiburan untuk anak, dan lain sebagainya. Senada dengan hal itu, Matondang menyebutkan lagu-lagu yang baik

---

<sup>13</sup> Umi Novitasari & Nadia Amalia “Representasi Keterkaitan Lagu Anak Jaman Dahulu dengan Kehidupan Jaman Sekarang”, *Jurnal Buana Gender*, Vol 3 No 1, 2018, Hlm 54

<sup>14</sup> Refi Yunanda & Udi Utomo “Daya Tarik Lagu Bagi Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Pertiwi I Singodutan”, *Jurnal Seni Musik*, Vol 6 No 2, 2017, Hlm 93

<sup>15</sup> Yudi Asmoro, Loc. Cit

<sup>16</sup> Yudi Asmoro, Loc. Cit

<sup>17</sup> Refi Yunanda & Udi Utomo, Op. Cit Hlm 93

untuk anak, antara lain; (1) Lagu yang membantu anak tumbuh dan berkembang sendiri (fisik, intelektual, emosional, dan sosial); (2) Lagu yang bertentangan dengan kemampuan anak yang ada; (3) Isi lagu sesuai dengan dunia anak; (4) Bahasa yang digunakan sederhana; (5) Luas nada yang sesuai dengan organ vokal dan kemampuan vokal anak.<sup>18</sup>

Adapun, menurut fungsinya lagu anak-anak dapat dipergunakan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak, sebagai media komunikasi penyampai pesan, media pembelajaran dengan lingkungan sekitar, tentang kehidupan, juga tentang nilai-nilai karakter Asriani menyampaikan bahwasannya dalam perkembangannya, lagu anak-anak dipopulerkan oleh 3 generasi penyanyi yang berbeda, yaitu dimulai pada era 70 an (Adi Bing Slamet, Chicha Koeswoyo, Ira Maya Sopha), era 80 an (Melissa, Eza Yayang, Puput Melati), dan era 90 an hingga awal 2000an penyanyi yang populer adalah Joshua Suherman, Tasya Kamila dan Sherina.<sup>19</sup> Beberapa judul lagu anak yang populer, diantaranya ialah Kasih Ibu, Balonku, Lihat Kebunku, Libur Tlah Tiba, Katanya, Anak Gembala, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pembahasan terkait lagu anak diatas dapat kita simpulkan bersama bahwasannya lagu anak merupakan suatu karya seni berbentuk sebuah lagu yang khusus diciptakan untuk anak-anak dengan sifat pembawaan yang riang dan sederhana baik melodi, notasi, dan juga liriknya. Karakteristik, unsur-unsur, maupun ciri-ciri lagu anak biasanya diciptakan sesuai dengan pola konsumsi pada

---

<sup>18</sup> Aditya Krisma & Jagar Lumbantoruan, Op. Cit Hlm 130-131

<sup>19</sup> Yudi Asmoro, Loc. Cit

usia anak-anak sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan menikmatinya. Oleh sebab itu, dapat kita sadari bersama bahwasannya lagu anak merupakan sebuah karya seni yang juga secara implisit membawa misi pendidikan didalamnya, khususnya pada pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan salah satu bagian penting didalam dunia Pendidikan karena berimplikasi pada tertanamnya karakter pada diri para generasi muda penerus bangsa. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam membentuk karakter pada diri anak ialah memperkenalkan mereka dengan lagu anak-anak. Hal ini berkaitan dengan unsur-unsur positif yang berada didalam lagu anak, seperti pesan moral, lirik dan tema sederhana yang sesuai dengan daya usianya, dan dunia anak. Selain, dapat membantu dalam Pendidikan karakter, lagu anak-anak juga biasanya sangat digemari oleh anak-anak karena pembawaannya yang ceria dan unsur-unsur pendukung lainnya yang dapat menarik perhatian pendengarnya. Untuk itu, lagu dapat dikatakan sabagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi anak.<sup>20</sup>

Sealur dengan keresahan dan fenomena-fenomena yang berada pada era Digitalisasi, masyarakat pun beradaptasi dan ikut tergerak dalam mengambil peran didalamnya. *Civil Society* (Masyarakat Sipil) atau yang akrab dikenal dengan sebutan Masyarakat Madani merupakan suatu bentuk kemandirian masyarakat yang memberikan wadah atau ruang-ruang untuk berbagai anggota masyarakat agar dapat ikut berpartisipasi dalam proses pelaksanaan, penyeimbang dan pengendali berbagai kehidupan sosial negaranya. Menurut Tocqueville, *Civil*

---

<sup>20</sup> Tissa Tavini, Loc. Cit

*Society* adalah sebagai wilayah-wilayah kehidupan sosial yang terorganisir dan bercirikan antara lain kesukarelaan (*voluntary*), keswasembadaan (*self-generating*), keswadayaan (*self-supporting*), kemandirian tinggi berhadapan dengan negara dan keterikatan dengan norma-norma atau nilai-nilai hukum yang diikuti oleh warganya.<sup>21</sup>

Komunitas Kapella Indonesia merupakan komunitas peduli anak yang bergerak melalui media lagu anak. Komunitas ini telah berdiri sejak tahun 2012 dan mulai aktif mempopulerkan lagu-lagu anak di instagramnya sejak tahun 2015. Hadirnya komunitas ini bertujuan sebagai wadah berkomunikasi kepada masyarakat luas untuk menyuarakan, mempertahankan dan sekaligus mengajak masyarakat untuk menyadari akan hak hiburan bagi anak dengan meningkatkan eksistensi lagu anak Indonesia dan lagu ramah anak yang kini mulai memudar dikalangan masyarakat, terkhusus dikalangan anak-anak.

Komunitas Kapella Indonesia ini aktif di instagramnya dengan memposting berbagai cover lagu anak-anak dan juga lagu-lagu yang ramah terhadap anak yang kini sudah mulai terkikis eksistensinya dimasyarakat. Selain, aktif di akun instagramnya Kapella Indonesia juga aktif di souncloud, dan dalam perkembangannya saat ini komunitas Kapella Indonesia juga berkolaborasi dengan berbagai komunitas lainnya, chanel youtube serta tampil di beberapa saluran televisi, maupun kegiatan-kegiatan secara langsung. Dengan upaya kemandiriannya dalam memperjuangkan hak hiburan bagi Anak melalui eksistensi

---

<sup>21</sup> Wan Asrida, dkk, Wan Asrida, dkk “*Civil Society*”, Demokrasi dan Demokratisasi”, *Nahkoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, Vol 20 No 2, 2021, Hlm 136-137

lagu anak ditengah tantangan Era Digitalisasi ini, komunitas Kapella Indonesia dapat dikategorisasikan sebagai bagian dari *Civil Society* diIndonesia yang peduli akan Hak Anak.

Hadirnya era digitalisasi yang diiringi dengan kemajuan teknologi informasi dan media telekomunikasi berimplikasi pada perubahan berupa cara dan media yang digunakan oleh komunitas sehingga mempengaruhi peran komunitas dalam menjaga eksistensi. Berkaitan dengan hal itu, adanya perubahan cara dan media yang digunakan oleh komunitas di era digitalisasi ini memberikan ruang digital yang memudahkan mereka dalam berbagai aksesnya dalam mewujudkan kemandirian dan kreatifitasnya sehingga komunitas sebagai bagian dari *civil society* memiliki kemampuan lebih dalam mengembangkan dan menjalankan visi misinya, khususnya pada komunitas Kapella Indonesia. Akan tetapi, perlu kita sadari bersama bahwa selain berimplikasi pada hal positif, era digitalisasi juga menghadapkan masyarakat kepada berbagai fenomena. Salah satunya seperti yang telah peneliti sampaikan sebelumnya, yaitu fenomena menurunnya eksistensi lagu Anak.

Oleh sebab itu, berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Komunitas sebagai bagian dari *civil society* dalam menjaga eksistensi lagu anak ditengah tantangan era digitalisasi dengan menggunakan studi kasus Komunitas Kapella Indonesia. Hal ini penting untuk diteliti karena selain memberikan kemudahan bagi masyarakat, ternyata era digitalisasi ini memiliki berbagai tantangan pula didalamnya, salah satunya ialah menurunnya eksistensi lagu anak yang posisinya sangat berperan penting dalam

pendidikan karakter bagi para generasi muda penerus bangsa. Peneliti memilih mengkaji komunitas “Kapella Indonesia” karena ingin mendeskripsikan bagaimana peran, upaya dan dampak dari kegiatan komunitas Kapella Indonesia yang merupakan bagian *Civil Society* di Indonesia dalam memperjuangkan hak hiburan bagi anak dengan menjaga eksistensi lagu anak ditengah tantangan era digitalisasi ini.

## 1.2 Permasalahan Penelitian

Hadirnya era digitalisasi berimplikasi pada perubahan berupa cara dan media yang digunakan oleh komunitas sehingga mempengaruhi peran komunitas dalam menjaga eksistensi dan membuat komunitas sebagai aktor dari *civil society* memiliki kemampuan lebih dalam mengembangkan dan menjalankan visi misinya. Tak hanya memberikan implikasi positif, ternyata era digitalisasi juga menghadirkan berbagai tantangan dikehidupan masyarakat, salah satunya ialah fenomena menurunnya eksistensi lagu anak Indonesia. Fenomena menurunnya eksistensi lagu anak Indonesia saat ini merupakan salah satu tantangan bagi kehidupan masyarakat di era Digitalisasi. Hal tersebut jelas adanya seperti yang telah dibahas pada latar belakang penelitian ini. Mengingat posisi lagu anak yang secara implisit membawa misi Pendidikan didalamnya, kondisi menurunnya eksistensi lagu anak ini tentu sangat berpengaruh bagi kondisi anak-anak kelak. Khususnya, ialah pada karakter yang akan terbangun pada diri seorang anak yang selanjutnya akan menjadi generasi penerus bangsa.

Oleh sebab itu, Komunitas Kapella Indonesia hadir sebagai salah satu perwujudan upaya masyarakat dalam menjaga eksistensi lagu anak ditengah era Digitalisasi ini. Dalam proses menjaga eksistensi lagu anak-anak, komunitas Kapella Indonesia mencoba untuk memperkenalkan, menyuarakan, dan sekaligus mengajak masyarakat untuk meningkatkan kembali eksistensi lagu anak Indonesia yang kini mulai memudar dikalangan masyarakat, terkhusus dikalangan anak-anak dengan berbagai kegiatannya. Dengan demikian, hal ini lah yang menarik peneliti untuk mengkaji lebih lanjut terkait komunitas Kapella Indonesia sebagai aktor dari *civil society* dalam menjaga eksistensi lagu anak ditengah tantangan era digitalisasi.

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka penulis membatasi permasalahan penelitian. Pembatasan permasalahan penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar fokus penelitian dapat lebih terlihat dan mempermudah peneliti dalam proses melaksanakan penelitiannya. Adapun, pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan ialah, sebagai berikut:

1. Bagaimana latar belakang terbentuknya komunitas “Kapela Indonesia” sebagai aktor dari *civil society* dalam mempertahankan eksistensi lagu anak di era digitalisasi?
2. Bagaimana peran komunitas “Kapela Indonesia” sebagai aktor dari *civil society* dalam mempertahankan eksistensi lagu anak di era digitalisasi?
3. Bagaimana dampak dari kegiatan yang dilakukan oleh komunitas “Kapela Indonesia” sebagai aktor dari *civil society* dalam mempertahankan eksistensi lagu anak di era digitalisasi ini?

### 13 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, adapun, tujuan dari penelitian ini, adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan latar belakang terbentuknya komunitas “Kapela Indonesia” sebagai aktor dari *civil society* dalam mempertahankan eksistensi lagu anak di era digitalisasi.
- b. Untuk memaparkan peran komunitas “Kapela Indonesia” sebagai aktor dari *civil society* dalam mempertahankan eksistensi lagu anak di era digitalisasi.
- c. Untuk memaparkan dan mendeskripsikan dampak dari kegiatan yang dilakukan oleh komunitas “Kapela Indonesia” sebagai bagian dari *civil society* dalam mempertahankan eksistensi lagu anak di era digitalisasi.

#### 14 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun, manfaat dari penelitian ini, adalah:

##### 1.4.1 Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah referensi kepustakaan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, khususnya Prodi Pendidikan Sosiologi.

##### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan mampu memberikan gambaran, serta menambah pengetahuan bagi peneliti dan para pembacanya terkait tentang bagaimana strategi suatu komunitas pencinta lagu

anak dalam mempertahankan eksistensi lagu anak, khususnya di era Digitalisasi pada saat ini.

#### **1.4.3 Manfaat Teoritis**

Pada hasil penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat menambah referensi, informasi, dan pengetahuan pada bidang studi pendidikan sosiologi, khususnya dalam sosiologi pendidikan dan sosiologi organisasi.

### **1.5 Tinjauan Pustaka Sejenis**

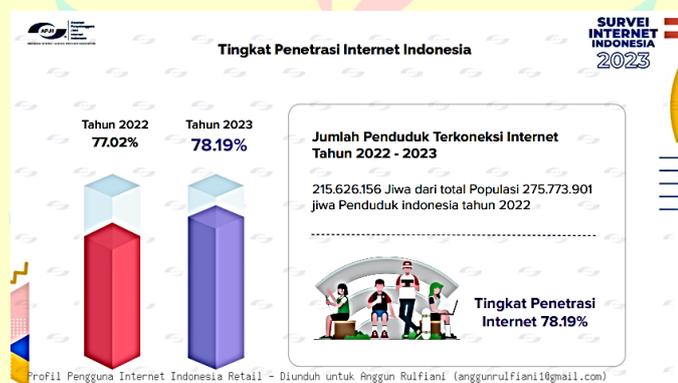
Penelitian ini menggunakan beberapa bahan tinjauan pustaka sejenis yang mampu menjadi acuan dalam membantu proses penelitian. Selain itu, tinjauan pustaka ini berguna untuk menghindari adanya kesamaan dalam penelitian atau plagiarisme pada penelitian. Adapun, beberapa tinjauan penelitian sejenis yang penulis gunakan diantaranya, ialah terdiri dari jurnal nasional, jurnal internasional, tesis dan buku-buku yang sesuai dengan penelitian ini. Studi penelitian ini terbagi menjadi beberapa bagian yang diantaranya, ialah:

**Tinjauan pustaka pertama**, yaitu terkait era digitalisasi yang dimana pada pembahasannya meliputi berbagai perkembangan teknologi; Akses digital pada penggunaan internet, seperti intensitas penggunaan media sosial, dan lainnya; Serta, implikasi era digitalisasi yang memberikan beragam kemudahan dan juga menghadirkan beragam fenomena didalamnya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Puji Rahayu dalam penelitiannya menyampaikan pengertian dari era digitalisasi bahwa Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar

masyarakat pada era tersebut telah menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>22</sup>

Dengan berbagai kemajuannya, era Digitalisasi memberikan kemudahan bagi manusia dalam menjalin hubungan sosial dan mengakses berbagai halnya di internet sehingga mulai dari kegiatan komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hiburan, dan lain sebagainya, bahkan hingga kebutuhan pribadi pun dapat terlayani.

**Gambar 1. 2 Penetrasi Internet Indonesia**



**(Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2023)**

Berdasarkan hasil survei Internet Indonesia 2023 yang dilaksanakan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) didapatkan hasil bahwa pada tahun 2023 terdapat 215.625.156 Jiwa Masyarakat Indonesia yang terhubung dengan jaringan internet dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 275.773.901 jiwa atau jika dipersentasikan, yaitu sebesar 78.19%.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Puji Rahayu, "Pengaruh Era Digital terhadap Perkembangan Bahasa Anak", *Jurnal Al-Fathin*, Vol 2, 2019, Hlm 47

<sup>23</sup> Survei Penetrasi dan Prilaku Internet 2023, Loc.Cit

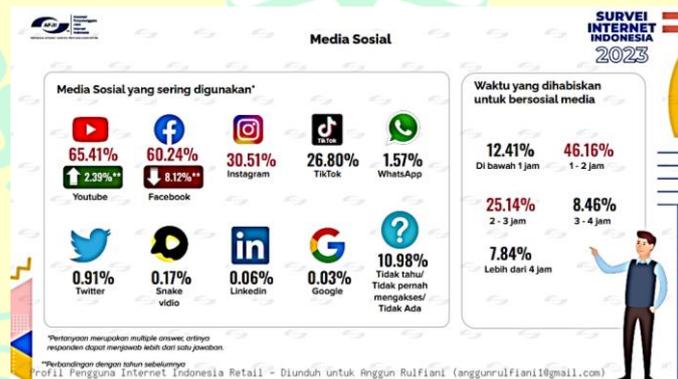
**Gambar 1. 3 Aktivitas Tertinggi Masyarakat Indonesia 2023**



(Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2023)

Selanjutnya, melalui hasil survei internet Indonesia 2023 tersebut juga ditemukan bahwa alasan masyarakat Indonesia menggunakan internet menunjukkan bahwa aktivitas tertinggi yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia ialah mengakses layanan media sosial dengan persentase mencapai 3.33 dan dilanjut dengan mengakses informasi atau berita, dan lain sebagainya. Adapun, media sosial yang sering digunakan pada tahun 2023 ini diantaranya, ialah mencakup:

**Gambar 1. 4 Media Sosial**



(Sumber: APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2023)

Youtube sebanyak 65.41%, facebook 60.24%, selanjutnya disusul dengan persentase intagram sebesar 30.51% dan tiktok 26.80%, whatsapp 1.57%, Twitter

0.91%, Snake Video 0.17%, mengakses LinkedIn sebanyak 0.6%, google 0.03%, dan lain-lain.<sup>24</sup>

Akan tetapi, selain memberikan kemudahan era ini menghadirkan beragam fenomena didalamnya, salah satunya ialah menurunnya eksistensi lagu anak. Pada beberapa penelitian sebelumnya banyak ditemukan bahwasannya bahwa keberadaan lagu anak-anak di Indonesia saat ini telah mengalami penurunan eksistensi dikalangan masyarakat, khususnya pada lingkungan anak-anak itu sendiri. Aditya dan Jagar dalam penelitiannya menyampaikan bahwasannya saat ini keberadaan lagu anak-anak di Indonesia sudah sangat jarang terdengar, baik oleh anak-anak secara langsung atau melalui media elektronik televisi.<sup>25</sup> Akibatnya, anak-anak saat ini cenderung menyukai dan hafal lagu-lagu dewasa yang belum sesuai dengan usia konsumsi mereka. Sehingga, tanpa disadari era ini telah membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia.

**Tinjauan pustaka kedua**, yaitu terkait lagu anak yang dimana pada pembahasannya meliputi deskripsi dan makna dari lagu anak, karakteristik lagu anak, dan perkembangan dari lagu anak itu sendiri. Berdasarkan pustaka sejenis menunjukkan bahwasannya lagu anak di era Digitalisasi kini telah mengalami penurunan eksistensi. Dalam bukunya yang berjudul “Khasanah Bahasa Lirik Lagu Anak” tahun 2016, Noor menyampaikan bahwa lagu anak-anak adalah lagu yang diciptakan

---

<sup>24</sup> Survei Penetrasi dan Prilaku Internet 2023, Loc. Cit

<sup>25</sup> Aditya Krisma & Jagar Lumbantoruan, Op. Cit Hlm 130

untuk dinyanyikan dan dikonsumsi secara khusus oleh anak-anak.<sup>26</sup> Karakteristik umum dari lagu anak-anak ialah terdapat pengulangan didalamnya baik irama maupun liriknya, banyak digunakan suku kata tunggal, kalimat sederhana dan mudah dipahami, penggunaan kata sapaan, adanya alih kode, dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya, eksistensi lagu anak sangat terlihat pesat di sekitar tahun 1950an-2000an.

Hal tersebut dapat kita lihat pula dari berbagai penciptan dan penyanyi lagu anak yang cukup populer namanya, seperti Ibu Sud, A.T Mahmud, Adi Bing Slamet, Sherina, Tasya Kamila, Trio Kwek-Kwek, dan lain sebagainya. Akan tetapi, kondisi lagu anak pada saat ini sangat disayangkan. Lagu anak-anak kini terkesesan mulai kalah eksis dan mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Beberapa sumber menyatakan bahwasannya anak-anak yang berada di era ini cenderung mengetahui dan menyukai lagu-lagu remaja atau dewasa yang biasanya identik dengan bertemakan cinta atau dalam kata lain dapat dikatakan bahwa tema-tema tersebut belum sesuai untuk dikonsumsi dengan usianya.

**Tinjauan pustaka ketiga,** yaitu terkait komunitas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas merupakan suatu kelompok sosial yang berisikan sejumlah atau sekumpulan individu berdasarkan kesadaran bersama akan keranggotaan, saling berinteraksi didalamnya dan biasanya didasarkan oleh suatu

---

<sup>26</sup> Noor Malihah. 2016. Khasanah Bahasa Lirik Lagu Anak (Tinjauan, Bentuk, Makna dan Fungsi), Salatiga: IAIN Salatiga. Hlm 16

tujuan, ketertarikan ataupun kesukaan pada suatu hal yang sama. Hal tersebut sealur dengan yang dikutip oleh Syamsul dalam bukunya yang berjudul dinamika kelompok dimana Smith menyampaikan bahwasannya kelompok sosial merupakan salah satu unit yang terdiri atas sejumlah orang yang memiliki persepsi kolektif dan yang memiliki kemampuan untuk bertindak dalam cara yang sama terhadap lingkungannya.<sup>27</sup>

**Tinjauan pustaka keempat**, yaitu terkait *civil society*. Berdasarkan hasil penelitian *Civil Society* atau masyarakat madani merupakan suatu bentuk kemandirian masyarakat yang memiliki karakteristik tertentu. Menurut Tocqueville, *Civil Society* adalah sebagai wilayah-wilayah kehidupan sosial yang terorganisir dan bercirikan antara lain kesukarelaan (*voluntary*), keswasembadaan (*self-generating*), keswadayaan (*self-supporting*), kemandirian tinggi berhadapan dengan negara dan keterikatan dengan norma-norma atau nilai-nilai hukum yang diikuti oleh warganya.<sup>28</sup> Sehingga, konsep ini juga telah menggambarkan masyarakat yang lebih maju dan mandiri dengan memberikan wadah atau ruang-ruang untuk berbagai anggota masyarakat, baik individual maupun kelompok untuk ikut berpartisipasi dalam berbagai kehidupan sosial negaranya.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwasannya keberadaan *Civil Society* di Indonesia terkadang kurang mendapatkan perhatian dan kurang didengar oleh pemerintah, berbeda dengan negara lainnya. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan rekam jejak *civil society* dinegara lainnya seperti:

---

<sup>27</sup> Syamsul Bambang Arifin, Op.Cit Hlm 20.

<sup>28</sup> Wan Asrida, dkk, Op.Cit Hlm 136-137

### 1) Gambia

Penelitian *Civil Society Contribution Towards Achieving The MDGs In The Gambia* merupakan penelitian mengenai pengukuran dan penilaian kontribusi *Civil Society Organizations (CSO)* dalam mencapai *Millennium Development Goals (MDGs)* dinegara Gambia, Afrika Barat. Dalam mencapai target-target MDGs, pemerintah Gambia menyadari bahwasannya tujuan tidak akan dapat dicapainya dengan kerja sendiri, melainkan harus ada melibatkan dari stakeholder lainnya. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan dalam penelitian tersebut, yaitu *Strategic partnerships between The Gambia Government, private sector intitutions and CSOs are critical to the attainment of the MDGs.*<sup>29</sup>

### 2) Jepang

Penelitian *Facing the Challenge of Immigration? The State, Civil Society and Structures of Interdependence* membahas mengenai bagaimana peran CSO di Jepang dalam mengungkap fakta dan gambaran migrasi pekerja ke Jepang. Dalam penelitian ini ditemukan bahwasanya CSO berperan sebagai aktor untuk melobi. Posisi aktor pemerintah dan non pemerintah dalam struktur politik dinegara Jepang menunjukkan hubungan saling ketergantungan sehingga kedua aktor tersebut sangat mempengaruhi bentuk dari kebijakan dalam pengelolaan perpindahan tenaga kerja dinegara Jepang, baik regional maupun Internasional.

Melalui rekam jejak posisi *civil society* dinegara Gambadia dan Jepang, kita dapat mengetahui bahwa *civil society* dinegara lain cukup mendapatkan perhatian

---

<sup>29</sup> *Civil Society Contribution Towards Achieving The MDGs In The Gambia*, October 2005, Hlm 14

dari pemerintah atas keberadaannya ditengah masyarakat. Selain itu, berdasarkan dua kasus pada penelitian diatas menunjukkan bahwa *civil society* disebagian negara memiliki peran dan keterkaitan dengan pemerintah sehingga keduanya dapat saling beriringan untuk berkontribusi sebagai aktor dalam upaya menyelesaikan masalah, menjalankan dan mengembangkan negaranya.

Mengutip hasil analisis penelitian *Civil Society and Governance in 16 Developing Countries*, diperoleh bahwa di Indonesia civil society memiliki skor tinggi (diatas rata-rata) untuk kebebasan berekspresi (4.26 dari 3.45; hal ini karena ledakan jumlah media massa), berkumpul (4.29 dari 3.6; hal ini terlihat dari jumlah organisasi kemasyarakatan yang banyak tumbuh), dan keterlibatan dalam memberi masukan pada pembuatan kebijakan (3.23 dari 2.57; terlihat pada keterlibatan masyarakat), namun cukup dalam kebebasan atas diskriminasi (2.94 dari 2.94; hal ini terlihat pada jumlah kasus diskriminasi di masyarakat) dan rendah dalam penghargaan atas peraturan (2.31 dari 2.61; hal ini terlihat pada jumlah pelanggaran hukum).<sup>30</sup> Berdasarkan hasil analisis tersebut ditemukan bahwa *civil society* diIndonesia memiliki hak atas kebebasan dalam berekspresi dan berkumpul yang cukup tinggi di masyarakat, namun tidak untuk kebebasan dalam diskriminasi.

**Tinjauan pustaka kelima**, yaitu terkait Pendidikan Karakter melalui lagu anak di era digitalisasi yang dimana pada pembahasannya meliputi peran dari keluarga sekolah dan komunitas dalam bidang pendidikan melalui eksistensi lagu anak di era digitalisasi. Menurut Lickona Pendidikan karakter adalah suatu usaha

---

<sup>30</sup> Dr.Ir. Dwi Sulisworo, "Peningkatan *Civil Society*", Hlm 67

yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.<sup>31</sup> Berdasarkan fungsi dan unsur-unsur yang terdapat pada lagu anak, lagu anak dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi seorang anak-anak, khususnya pada penerapan Pendidikan karakter.

Sealur dengan hal itu, Ki Hadjar Dewantara menjelaskan bahwasannya dalam konsep pendidikan harus berfokus pada tri pusat pendidikan (1) Pendidikan Keluarga; (2) Pendidikan dalam alam perguruan; (3) Pendidikan dalam alam pergerakan pemuda atau masyarakat.<sup>32</sup> Sehingga, berdasarkan pustaka sejenis menunjukkan hasil bahwasannya peran keluarga, peran sekolah, peran komunitas, dan berbagai elemen lainnya sangat dibutuhkan dalam menjaga eksistensi lagu anak di era Digitalisasi ini, mengingat pula bahwa lagu anak juga memiliki peranan dalam pertumbuhan dan perkembangan pada diri seorang anak, khususnya pada bidang Pendidikan.

Berdasarkan tinjauan pustaka sejenis tersebut peneliti menyimpulkan bahwa terdapat cukup banyak relevansi pembahasan dengan penelitian ini, baik dari segi era digitalisasi, pendidikan, lagu anak, komunitas maupun konsep-konsep dan teori yang dapat menjadi gambaran dasar dan acuan untuk menunjang proses penelitian. Selain itu, bersumber dari beberapa tinjauan pustaka sejenis diatas, peneliti menjadi memiliki tambahan berbagai informasi, data dan lain sebagainya

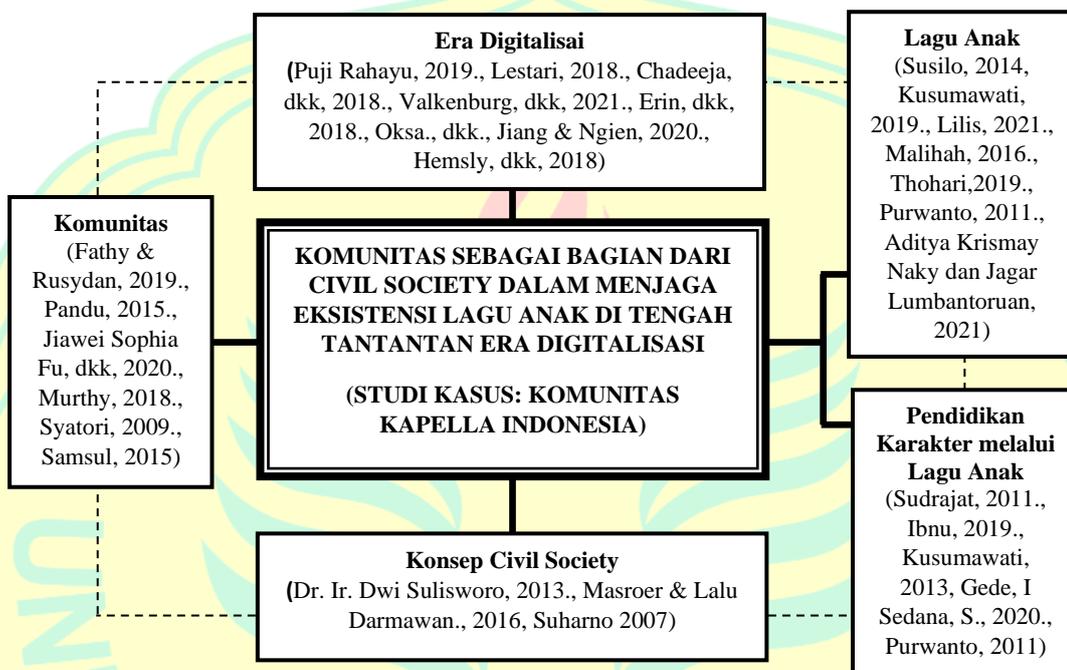
---

<sup>31</sup> Ajat Sudrajat., "Mengapa Pendidikan Karakter?", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Thn 1 no 1, Hlm 49

<sup>32</sup> Agam Ibnu Asa, "Pendidikan Karakter menurut Ki Hadjar Dewantara dan Driyalkarya", *Jurnal Pendidikan Karakter*, Thn IX No 2, Hlm 246

sehingga sangat membantu peneliti dalam memperkaya isi, serta menganalisis data penelitian dari berbagai aspek sudut pandang.

### Skema 1.1 Penelitian Sejenis



(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

## 1.6 Kerangka Konseptual

### 1.6.1 Lagu Anak sebagai Hak Hiburan Anak

Lagu adalah sebuah budaya atau karya seni yang dapat digunakan sebagai salah satu saluran media komunikasi yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu pesan. Hidayat menyatakan bahwa lirik lagu memiliki pesan yang berupa kata-kata atau kalimat agar dapat menimbulkan makna bagi pendengarnya.<sup>33</sup> Lagu anak merupakan suatu media yang bersifat riang dan menyenangkan untuk anak –

<sup>33</sup> Umi Novitasari & Nadia Amalia, Loc. Cit

anak dalam berinteraksi, belajar, dan mengenal lingkungannya. Menurut Endraswara, lagu anak adalah lagu yang bersifat riang dan mencerminkan etika luhur yang biasa dinyanyikan anak-anak.<sup>34</sup>

Lagu anak pada dasarnya merupakan lagu yang diciptakan “khusus” untuk usia anak-anak dengan notasi atau melodi sederhana dan mudah untuk dinyanyikan. Hal ini selaras dengan kutipan dari Neubarth dan Conklin yang menjelaskan bahwa lagu anak - anak memiliki irama pengulangan dan tema yang berhubungan dengan permainan seperti melompat, bertepuk tangan dan berhitung.<sup>35</sup> Dalam pengertian yang sederhana, lagu anak-anak adalah lagu yang berjiwa anak-anak dan menjadi bagian dari aktivitas anak sehari-hari.<sup>36</sup> Berdasarkan karakteristiknya, lagu anak biasanya dilengkapi oleh lirik berupa syair atau kosakata yang disesuaikan dengan kemampuan pada usia anak-anak dalam berbahasa, dan memahami bahasa dari syair tersebut, serta biasanya syair pada lirik lagu tersebut juga dapat memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan diri pada usia anak-anak. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Hidayat yang menyampaikan bahwa lagu anak yang baik adalah lagu yang menitikberatkan pada kriteria, sebagai berikut; (1)Lirik dan kalimat tidak boleh terlalu Panjang; (2)Mudah diingat oleh anak-anak; (3)Memiliki misi pendidikan; (4)Sesuai dengan karakter dan dunia anak (Rasyid dalam Aditya dan Jagar, 130).<sup>37</sup>

Berdasarkan keputusan Presiden Nomor 36 Tahun 1990 tentang Pengesahan *Convention On The Rights Of The Child* (Konvensi Tentang Hak-Hak Anak) Hak-

---

<sup>34</sup> Yudi Asmoro, Loc. Cit

<sup>35</sup> Noor Malihah, Op.Cit Hlm 17-18

<sup>36</sup> Refi Yunanda & Udi Utomo, Loc. Cit

<sup>37</sup> Aditya Krismay & Jagar Lumbantoruan, Op.Cit Hlm 130

hak anak dalam memperoleh hiburannya telah diatur dalam hukum Internasional. Selanjutnya, ratifikasi tersebut diimplementasikan Pemerintah dengan mengesahkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan disempurnakan, serta dipertegas kembali melalui Pasal 11 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa “Setiap anak berhak untuk memanfaatkan waktu luang bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasan demi pengembangan diri”.

Menurut fungsinya, lagu anak-anak dapat dipergunakan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak, sebagai media komunikasi penyampai pesan, media pembelajaran dengan lingkungan sekitar, tentang kehidupan, juga tentang nilai-nilai karakter. Oleh sebab itu, lagu anak dapat dikatakan sebagai suatu hak hiburan bagi anak yang juga membawa misi Pendidikan didalamnya. Hal tersebut tak lain karena mengingat dari penjelasan-penjelasan sebelumnya mengenai lagu anak yang dimana lagu anak merupakan salah satu sarana hiburan bagi anak yang dilindungi oleh hukum atas pemenuhannya berdasarkan hak anak dalam memperoleh hiburannya. Oleh karena itu, lagu anak menjadi perhatian. Bukan hanya sekedar perhatian individual, melainkan juga perhatian bagi komunitas karena berkaitan dengan hak manusia yang wajib dipenuhi dan diperjuangkan akan keberadaan dan pemenuhannya.

## **1.6.2 Konsep *Civil Society***

### **1.6.2.1 Makna *Civil Society***

Konsep *Civil Society* atau masyarakat sipil merupakan salah satu produk pemikiran Barat yang telah melalui perkembangan sejarah cukup panjang sejak zaman Yunani Kuno.<sup>38</sup> *Civil Society* menurut Cicero ialah suatu komunitas politik yang beradab, seperti yang dicontohkan oleh masyarakat kota yang telah memiliki kode hukum sendiri.<sup>39</sup> Beliau mengibaratkannya dengan konsep *civility* (kewargaan) dan *urbanity* (budaya kota). Dengan itu, maka dapat dipahami bahwasannya “kota” bukanlah hanya sekedar sebagai konsentrasi penduduk saja melainkan juga sebagai pusat dari peradaban kebudayaan

Berdasarkan konsep keIndonesiaannya, konsep *Civil Society* lebih akrab dikenal dengan istilah masyarakat madani. Keidentikkan masyarakat madani identik dengan *civil society* juga dibenarkan oleh Hill yang menyatakan bahwa masyarakat madani identik dengan *civil society*, yang artinya suatu gagasan, angan-angan, bayangan, cita-cita suatu komunitas yang dapat terejawantahkan dalam kehidupan sosial.<sup>40</sup> Masyarakat madani yang merupakan terjemahan dari *Civil Society* secara ideal merupakan sebuah komunitas masyarakat yang tidak hanya sekedar terwujudnya kemandirian masyarakat berhadapan dengan negara, melainkan terwujudnya nilai-nilai tertentu dalam kehidupan masyarakat, terutama keadilan, persamaan, kebebasan dan pluralisme.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Wan Asrida, dkk., Op. Cit Hlm 132

<sup>39</sup> Suharno “Telaah Kritis terhadap Masyarakat Madani (*Civil Society*)”, *Jurnal Civics*, Vol 4 No 2, 2007, Hlm 81

<sup>40</sup> *Ibid*, Hlm 82

<sup>41</sup> Masroer & Lalu Darmawan “Wacana *Civil Society*”, *Jurnal Sosiologi Reflektif*, Vol 10 No 2, 2016, Hlm 38

Hal tersebut diperkuat oleh Gellner yang menyatakan bahwa masyarakat madani sebagai terjemahan Bahasa Inggris, *Civil Society*.<sup>42</sup> Konsepsi tersebut, tak lain merujuk pada konsepsi dunia Islam yang ditunjukkan oleh masyarakat kota Arab. Kata *Civil Society* sebenarnya berasal dari bahasa Latin, yaitu *civitas dei* yang artinya kota Illahi dan *society* yang berarti masyarakat, Selanjutnya, kata *Civil* membentuk kata *civilization* yang berarti peradaban.<sup>43</sup> Oleh sebab itu, *Civil Society* dapat diartikan sebagai suatu komunitas masyarakat kota yang telah berperadaban.

Selanjutnya dengan hal di atas, John A. Hall memberikan beberapa pemaknaannya terkait *Civil Society* yang diantaranya dapat dirangkum, sebagai berikut: Pertama, *Civil Society* menurut Perspektif Asosiasi Masyarakat dilihat sebagai suatu keadaan masyarakat yang telah mengalami pemerintahan yang terbatas, kebebasan, ekonomi pasar, serta hadirnya asosiasi masyarakat yang mandiri dan saling menopang; Kedua, *Civil Society* dipandang sebagai ruang (*Space*); Ketiga, *Civil Society* sebagai Masyarakat yang Memiliki Nilai Peradaban (*Civility*); Keempat, *Civil Society* sebagai *The Good Society*; Kelima, *Civil Society* sebagai *The Public Sphere*.<sup>44</sup>

#### 1.6.2.2 Dimensi Civil Society

Rahmat menyampaikan bahwa *civil society* dapat dipahami melalui empat dimensi, yaitu:<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Suharno, Loc. Cit

<sup>43</sup> Suharno, Loc. Cit

<sup>44</sup> Wan, Asrida., dkk, Op.Cit Hlm 136

<sup>45</sup> Abdi Rahmat. 2023. "*Peran Civil Society dalam Pembangunan Indonesia*". Manuskrip. Jakarta: Laboratorium Pendidikan Sosiologi UNJ Press 2023. Hlm 23

### 1) *Civil Society* sebagai Ruang Publik atau Ruang Sosial (*Public Sphere*)<sup>46</sup>

Dimensi ini menggambarkan bahwa *civil society* merupakan ruang atau wadah yang memberikan kesempatan untuk masyarakat dapat berpartisipasi dalam proses-proses sosial dalam kehidupan kemasyarakatan.

### 2) *Civil Society* sebagai *Values (Civility)*<sup>47</sup>

Dimensi ini menggambarkan bahwa *civil society* sebagai nilai-nilai yang hidup di ruang sosial. Nilai tersebut adalah nilai-nilai keadaban untuk hidup bersama.

### 3) *Civil Society* sebagai Asosiasi<sup>48</sup>

Dimensi ini menggambarkan bahwa *civil society* merupakan sekumpulan individu yang membentuk kelompok sosial dengan para anggotanya yang belajar nilai-nilai keadaban hidup bermasyarakat dan mengaktualisasikannya

### 4) *Civil Society* sebagai Sektor Ketiga (*Third Sector*)<sup>49</sup>

Dimensi ini menggambarkan bahwa *civil society* sebagai sektor ketiga atau sektor non profit yang dihadapkan negara sebagai sektor utama, pasar (ekonomi atau bisnis) sebagai sektor kedua. Serta, keluarga yang sebenarnya terdapat pada sektor keempat, namun posisinya lebih tepat dilihat sebagai ruang privat masyarakat.

#### 1.6.2.3 Perkembangan Konsep *Civil Society*

Konsep *Civil Society* atau masyarakat madani bukanlah suatu posisi atau keadaan masyarakat yang keberadaannya hadir secara instan dan diterima begitu saja oleh masyarakat. Masyarakat madani adalah konsep yang lentur, cair

<sup>46</sup> Ibid, Hlm 23

<sup>47</sup> Ibid, Hlm 23

<sup>48</sup> Ibid, Hlm 23

<sup>49</sup> Ibid, Hlm 23

dibentuk dari proses sejarah yang panjang dan perjuangan terus menerus.<sup>50</sup> Cicero adalah tokoh yang paling pertama memakai istilah *societas civilis*, yaitu istilah latin untuk *Civil Society* yang mengacu pada gejala budaya perorangan dan masyarakat. Cicero menyebutkan masyarakat sipil sebagai masyarakat politik (*political society*) yang memiliki kode hukum tertentu yang mengatur hidup bersama dan pergaulan antar individu.<sup>51</sup> Adapun, sejarah perkembangan *Civil Society* diantaranya ialah:

#### 1. Fase Pertama

Rousseau dan Locke menggambarkan *civil society* sebagai suatu bentuk tatanan masyarakat yang menjamin segala kehidupan anggota di bawah suatu tertib hukum atau negara beradab (demokratis). Sedangkan, Hobbes menyatakan bahwa masyarakat sipil yang identik dengan negara merupakan wujud dari kekuasaan absolut.<sup>52</sup> Sehingga, jika disimpulkan Rousseau, Hobbes, dan Locke tidak membedakan konsep antara masyarakat sipil (*civil society*), masyarakat politik (*political society*), dan negara (*state*) sebagai entitas atau domain politik yang terpisah.<sup>53</sup> Hal tersebut mengingat peranan masyarakat sipil yang diantaranya untuk mengontrol, mengawasi perilaku politik warga menjaga kebebasan warga dan melindungi hak-hak milik individu.

#### 2. Fase Kedua

Fase ini dipelopori oleh Adam Ferguson, beliau mengembangkan konsep *Civil Society* dengan konteks sosial politik skotlandia yang dimana lebih

---

<sup>50</sup> Suharno, Op. Cit Hlm 85

<sup>51</sup> Wan Asrida, dkk, Op.Cit Hlm 132-133

<sup>52</sup> Wan Asrida, dkk, Loc. Cit

<sup>53</sup> Wan Asrida, dkk, Loc. Cit

menekankan kepada kehidupan sosial dan pergerakan sosial.<sup>54</sup> Beliau lebih memaknai *Civil Society* sebagai visi etis dalam kehidupan sosial dan pergerakan sosial untuk memelihara tanggung jawab sosial yang bercirikan kepada solidaritas sosial suatu masyarakat. Baginya, masyarakat sipil berhubungan dengan kehidupan masyarakat yang beradab (*Civiled Society*).

### 3. Fase Ketiga

Fase ketiga ini dikembangkan oleh George Wilhelm Friedrich Hegel dan Karl Marx. Hegel menjelaskan konsepsi *Civil Society* dengan menyebutkan istilah "*Bürgergesellschaft*", yang mana ruang antara keluaran negara, dan pasar yang memungkinkan warga negara mengejar kepentingannya yang tetap berpedoman pada hukum.<sup>55</sup> Menurut Hegel dan Marx, *Civil Society* merupakan masyarakat borjuis hasil dari produk kapitalis. Namun, Marx menambahkan keberadaan masyarakat sipil harus disertai dengan adanya kontrol dari negara.<sup>56</sup>

### 4. Fase Keempat

Pada fase ini, Antonio Gramsci menyampaikan *Civil Society* merupakan arena tempat berbagai ideologi bekerja dan menggunakan hegemoni mereka untuk mencapai konsensus. Masyarakat sipil juga merupakan arena perebutan hegemoni negara karena masyarakat sipil merupakan sumber kekuatan negara.<sup>57</sup> Baginya, masyarakat sipil merupakan suatu penyeimbang kekuatan negara.

### 5. Fase Kelima

---

<sup>54</sup> Wan Asrida, dkk, Loc. Cit

<sup>55</sup> Wan, Asrida., dkk, Op.Cit Hlm 133

<sup>56</sup> Wan, Asrida., dkk, Loc. Cit

<sup>57</sup> Wan, Asrida., dkk, Loc. Cit

Fase ini dikembangkan oleh Alexis de Tocqueville, beliau memberikan karakteristik *Civil Society* sebagai wilayah kehidupan sosial yang terorganisasi dengan ciri-ciri kesukarelaan, keswasembadaan, keswadayaan, dan kemandirian berhadapan dengan negara justru merupakan sumber legitimasi keberadaan negara kendati pihak yang pertama tidak dapat sepenuhnya mengontrol pihak yang terakhir.<sup>58</sup> Selanjutnya, dengan merujuk kepada pemikiran Gramsci, Tocqueville dan Parson dalam tulisannya terkait *civil society*, Rahmat menyampaikan *Civil society* dilihat sebagai suatu wilayah kehidupan sosial yang terpisah dari negara dan ranah ekonomi.<sup>59</sup> Namun meskipun terpisah keberadaannya, *civil society* merupakan bagian dari sistem kemasyarakatan (*social system*) secara keseluruhan.<sup>60</sup>

#### 6. Fase Keenam

Cohen dan Arato dalam bukunya *Civil Society and Political Theory* menyampaikan Masyarakat sipil bukan hanya pelaku, melainkan juga penghasil ruang publik politis.<sup>61</sup> Ruang publik politis yang dihasilkan aktor-aktor masyarakat sipil dicirikan oleh “pluralitas” (seperti keluarga, kelompok non formal, dan organisasi sukarela), “publisitas” (media massa dan institusi budaya), “privasi” (moral dan pengembangan diri), serta “legalitas” (struktur hukum dan hak-hak dasar).<sup>62</sup> Pada fase ini, Cohen dan Arato menekankan bahwa

---

<sup>58</sup> Wan, Asrida., dkk, Loc. Cit

<sup>59</sup> Abdi Rahmat. 2023. Manuskrip: “Peran *Civil Society* dalam Pembangunan Indonesia”. Jakarta: Laboratorium Pendidikan Sosiologi UNJ Press 2023. Hlm 21

<sup>60</sup> *Ibid*, Hlm 21

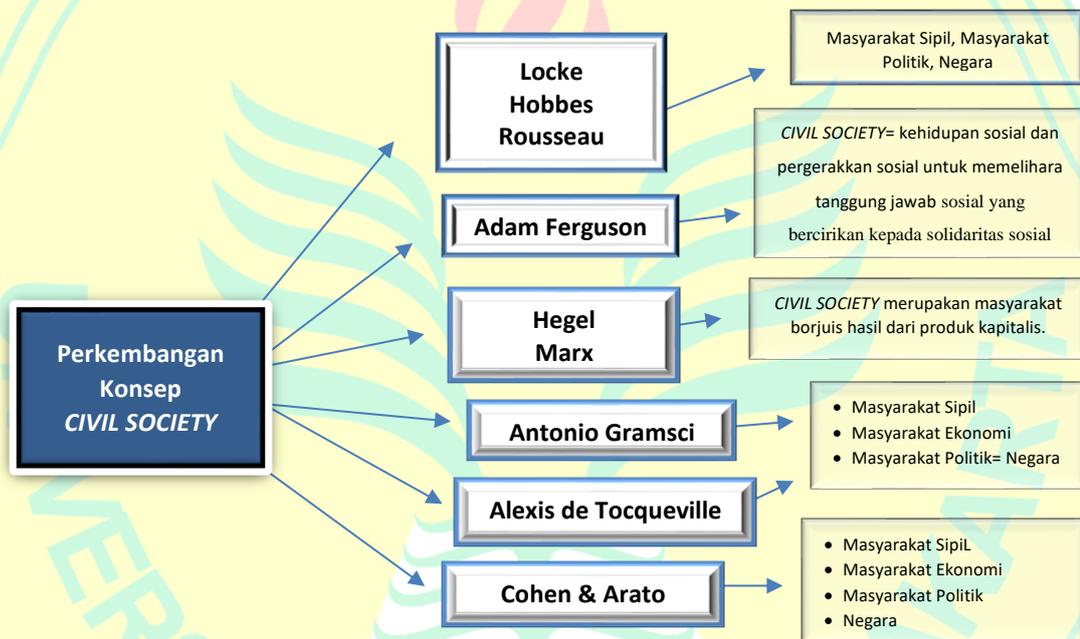
<sup>61</sup> Wan, Asrida., dkk, Loc. Cit

<sup>62</sup> Wan, Asrida., dkk, Loc. Cit

etintas masyarakat sipil sangat berperan penting dalam proses pertumbuhan demokrasi disuatu negeri.

Berdasarkan penjelasan konsep civil society diatas agar lebih mempermudah para pembaca dalam memahaminya, maka penulis mencoba membuat skema dari perkembangan tersebut. Adapun, gambaran dari skema tersebut ialah, sebagai berikut:

**Skema 1. 2 Perkembangan konsep Civil Society**



(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

#### 1.6.2.4 Karakteristik Civil Society

Karakteristik dapat diartikan sebagai identitas ataupun ciri-ciri dari sesuatu hal. *Civil Society* atau masyarakat madani merupakan suatu bentuk masyarakat yang memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik tersebutlah yang dapat membedakannya dengan masyarakat lain. *Civil Society* tak hanya dapat dipahami sebagai suatu komunitas masyarakat yang telah ber peradaban saja. Melainkan, konsep ini juga telah menggambarkan masyarakat yang lebih maju dan mandiri

dengan memberikan wadah atau ruang-ruang untuk berbagai anggota masyarakat, baik individual maupun kelompok untuk ikut berpartisipasi dalam berbagai kehidupan sosial negaranya.

Menurut Tocqueville, *Civil Society* adalah sebagai wilayah-wilayah penyeimbang kehidupan sosial yang terorganisir dan bercirikan antara lain kesukarelaan (*voluntary*), keswasembadaan (*self-generating*), keswadayaan (*self-supporting*), kemandirian tinggi berhadapan dengan negara dan keterikatan dengan norma-norma atau nilai-nilai hukum yang diikuti oleh warganya.<sup>63</sup> Sejalan dengan hal itu, Bahmueller menyampaikan adapun karakteristik masyarakat madani, ialah sebagai berikut:

1. Terintegrasinya individu-individu dan kelompok-kelompok eksklusif kedalam masyarakat melalui kontrak sosial dan aliansi sosial.
2. Menyebarnya kekuasaan sehingga kepentingan-kepentingan yang mendominasi dalam masyarakat dapat dikurangi oleh kekuatan-kekuatan alternatif.
3. Dilengkapi program-program pembangunan yang didominasi oleh negara dengan program-program pembangunan yang berbasis masyarakat.
4. Terjembatannya kepentingan-kepentingan individu dan negara karena keanggotaan organisasi-organisasi volunteer mampu memberikan masukan-masukan terhadap keputusan-keputusan pemerintah.
5. Tumbuh kembangnya kreatifitas yang pada mulanya terhambat oleh rejim-rejim totaliter.

---

<sup>63</sup> Wan Asrida, dkk, Op.Cit Hlm 136-137

6. Meluasnya kesetiaan (*Loyalty*) dan kepercayaan (*Trust*) sehingga individu-individu mengakui keterkaitannya dengan orang lain dan tidak mementingkan diri sendiri.
7. Adanya pembebasan masyarakat melalui kegiatan Lembaga-lembaga sosial dengan berbagai ragam perspektif.<sup>64</sup>

Berdasarkan karakteristik diatas, dapat kita pahami bahwasannya *civil society* merupakan suatu masyarakat demokratis yang dimana para anggota masyarakatnya telah menyadari akan hak-hak dan kewajibannya yang terikat dengan norma-norma yang dianutnya dalam menyuarakan pendapat, mewujudkan kegiatan-kegiatan di masyarakat dan pemerintahnya pun memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada para warga negaranya untuk mengembangkan kreativitasnya dengan mewujudkan program-program pembangunan diwilayahnya, serta kegiatan yang mendukung lainnya.

#### **1.6.2.5 Syarat-Syarat *Civil Society***

*Civil Society* atau masyarakat madani bukanlah bentuk masyarakat yang sekali jadi dan dapat diterima begitu saja. Masyarakat madani adalah konsep yang lentur, cair dibentuk dari proses sejarah yang panjang dan perjuangan terus menerus.<sup>65</sup> Oleh sebab itu, terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi masyarakat madani, yakni adanya *Democratic Governance* (Pemerintahan demokratis yang dipilih dan berkuasa secara demokratis) dan *Democratic Civilian* (Masyarakat sipil yang sanggup menjunjung nilai-nilai *civil*

---

<sup>64</sup> Suharno, Loc. Cit

<sup>65</sup> Suharno, Loc. Cit

*security; civil responsibility dan civil resilience*).<sup>66</sup> Berkaitan dengan hal itu, menurut Suharto terdapat tujuh prasyarat yang dapat diuraikan dari dua kriteria persyaratan tersebut, diantaranya:

1. Terpenuhinya kebutuhan dasar individu, keluarga, dan kelompok dalam masyarakat.
2. Berkembangnya modal manusia (human capital) dan modal sosial (social capital) yang kondusif bagi terbentuknya kemampuan melaksanakan tugas-tugas kehidupan dan terjalinnya kepercayaan dan relasi sosial antar kelompok.
3. Tidak adanya diskriminasi dalam berbagai bidang pembangunan; dengan kata lain terbukanya akses terhadap berbagai pelayanan sosial.
4. Adanya hak, kemampuan dan kesempatan bagi masyarakat dan Lembaga-lembaga swadaya untuk terlibat dalam berbagai forum dimana isu-isu kepentingan bersama dan kebijakan publik dapat dikembangkan.
5. Adanya kohefisisitas antar kelompok dalam masyarakat serta tumbuhnya sikap saling menghargai perbedaan antar budaya dan kepercayaan
6. Terselenggaranya system pemerintahan yang memungkinkan Lembaga-lembaga ekonomi, hukum, dan sosial berjalan secara produktif dan berkeadilan sosial.
7. Adanya jaminan, kepastian dan kepercayaan antara jaringan-jaringan kemsyarakatan yang memungkinkan terjalinnya hubungan dan komunikasi antar mereka secara teratur, terbuka dan terpercaya.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Suharno, Loc. Cit

<sup>67</sup> Suharno, Loc. Cit

### 1.6.2.6 Elemen-Elemen *Civil Society*

*Civil Society* atau masyarakat madani merupakan suatu wujud kemandirian masyarakat yang menjunjung demokratisasi dan peradaban (*Civilized*). Berdasarkan keberadaannya, *Civil Society* memiliki kedudukan dan peran sebagai penyeimbang dan pengendali penyelenggaraan negara yang didasarkan oleh kebebasan dalam berserikat dan berpendapat. Keterlibatannya dalam kegiatan pemerintahan adalah untuk membantu memberikan masukan penyelesaian permasalahan publik yang ada di masyarakat kepada pemerintah.<sup>68</sup>

Konsep ini memberikan wadah atau ruang-ruang bagi anggota masyarakat, baik individual maupun kelompok untuk ikut berpartisipasi dalam berbagai kehidupan sosial negaranya. Adapun, elemen-elemen atau bentuk-bentuk dari *Civil Society* pun beragam, diantaranya dapat berupa Tokoh Masyarakat, Organisasi Masyarakat (Ormas), Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), Komunitas, Mahasiswa, Pers, dan lain sebagainya yang dimana masing-masing dari mereka memiliki peran pada bidangnya masing-masing dimasyarakat. Dengan itu, pemerintah memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada para warga negaranya untuk mengembangkan kreativitasnya dengan mewujudkan program-program pembangunan diwilayahnya, serta kegiatan yang mendukung lainnya sehingga masyarakat dapat menyadari akan kewajiban dan hak-hak dalam menyuarakan pendapat, serta mewujudkan kegiatan-kegiatan di masyarakat

### 1.6.2.7 Peran *Civil Society*

---

<sup>68</sup> Heni Nur Efendi, dkk “Dinamika Peran *Civil Society* dalam Ruang Publik: Studi Walhi Lampung”, *Administrativa: Jurnal Birokrasi, Kebijakan dan Pelayanan Publik*, Vol 1 No 1, 2019, Hlm 20

*Civil Society* atau Masyarakat madani merupakan suatu bentuk asosiasi yang hadir dari kemandirian masyarakat. Pada posisinya *civil society* dilihat sebagai suatu wilayah yang keberadaannya terpisah dari konteks negara dan konteks pasar (konteks pasar). Dalam manuskripnya yang berjudul Peran *civil society* dalam pembangunan di Indonesia, Rahmat menyampaikan bahwa terdapat empat peran dari CSO (*Civil Society Organization*), yaitu:

**1) Peran *Civil Society* sebagai Kekuatan Pengimbang.**<sup>69</sup>

Dalam menjalankan perannya sebagai kekuatan pengimbang, CSO (*Civil Society Organization*) berusaha untuk menjadi penyeimbang diantara kekuatan negara dan pasar dengan melakukan advokasi. Adapun, upaya-upaya yang dilakukan CSO diantaranya mengontrol, mencegah, serta membendung dominasi dan manipulasi dari pihak negara maupun pasar yang memiliki kekuatan lebih. Selanjutnya, pengimbangan tersebut biasanya direalisasikan dengan mengadvokasi hak-hak rakyat melalui upaya litigasi dan non litigasi terhadap kebijakan negara seperti melalui kegiatan kampanye, negoisasi, lobby, demonstrasi dan lain sebagainya yang dilakukan baik pada level local, nasional maupun internasional. Peran ini biasanya bersifat kritis, politis dan konfliktual.

---

<sup>69</sup> Abdi Rahmat, Op. Cit Hlm 55

## **2) Peran *Civil Society* sebagai Pemberdayaan<sup>70</sup>**

Dalam melakukan perannya sebagai pemberdaya, CSO berupaya melakukan pengembangan kapasitas, produktifitas dan kemandirian masyarakat, serta mengembangkan kesadaran masyarakat. Adapun maksud dan tujuannya ialah untuk terbentuknya masyarakat yang lebih mandiri, swadaya, partisipatif dan menyadari hak-haknya sebagai warga negara. Peran ini diaktualisasikan oleh CSO dengan cara memberikan pendidikan, latihan, pengorganisasian masyarakat, pencarian metodologi alternatif pembangunan, rekayasa sosial, dan mobilisasi masyarakat. Peran ini biasanya bersifat konstruktif dan reformatif

## **3) Peran *Civil Society* sebagai Peemberi Layanan Kebutuhan Masyarakat (*Relief Service*).<sup>71</sup>**

Peran ini dilakukan oleh CSO dengan tujuan untuk membantu kesusahan dan kesulitan yang dialami oleh masyarakat baik sebagai individu maupun keluarga. Peran ini dilakukan dengan menggalang donasi dari berbagai kalangan masyarakat yang kemudian disalurkan kepada masyarakat yang membutuhkan. Serta, peran ini bersifat konstruktif dan kariatif.

## **4) Peran *Civil Society* sebagai Lembaga Perantara (*Intermediasi*).<sup>72</sup>**

Dalam menjalankan peran ini CSO memediasi antara masyarakat dengan pemerintah, dunia usaha, maupun lembaga-lembaga pendonor yang dilanjutkan dengan membangun jaringan kerja. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam

---

<sup>70</sup> Ibid, Hlm 55

<sup>71</sup> Ibid, Hlm 55

<sup>72</sup> Ibid, Hlm 55

pencapaian tujuan ataupun misi bersama. Peran ini biasanya lebih banyak digunakan dalam melakukan aliansi gerakan.

**Tabel 1. 1 Matriks Peran CSO**

	<b>Pengimbang</b>	<b>Pemberdayaan</b>	<b>Karitatif / Relief Service</b>	<b>Intermediasi</b>
<b>Tujuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemandirian, keswadayaan, dan partisipasi masyarakat</li> <li>• Kesadaran Masyarakat akan hak-hak mereka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemandirian, keswadayaan, dan partisipasi masyarakat</li> <li>• Kesadaran masyarakat akan hak-hak mereka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu meringankan kesulitan yang dihadapi masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memudahkan pencapaian misi</li> <li>• Untuk membangun jaringan kerja antara komponen-komponen negara, pasar dan <i>civil society</i> untuk pemberdayaan masyarakat</li> </ul>
<b>Upaya</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengontrol, mencegah, membendung dominasi dan manipulasi negara atau pasar / swasta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyatu dengan rakyat</li> <li>• Mengembangkan kapasitas kelembagaan, produktifitas dan kemandirian kelompok-kelompok masyarakat &amp; masyarakat secara umum</li> <li>• Mengembangkan kesadaran masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggalang donasi/filantropi berbagai kalangan</li> <li>• Mendistribusikan donasi kepada masyarakat yang membutuhkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memediasi antara masyarakat dengan pemerintah, bisnis, dan lembaga donor</li> <li>• Payung atau jaringan kerja</li> <li>• mediasi jaringan kerja antar kelompok-kelompok masyarakat</li> </ul>
<b>Cara</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Advokasi kebijakan melalui lobby, kampanye, protes, demonstrasi</li> <li>• advokasi hak-hak masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melebur diri dengan masyarakat</li> <li>• Pendidikan &amp; Latihan</li> <li>• Pengorganisasian masyarakat</li> <li>• Pencarian metodologi alternatif pembangunan</li> <li>• Rekayasa sosial</li> <li>• Teknologi kerakyatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi bantuan (barang/dana) langsung</li> <li>• Memberi bantuan melalui fasilitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Koalisi</li> <li>• Kerjasama</li> </ul>
<b>Sifat / Paradigma</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konflik, politis, kritis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konstruktif, Reformatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konstruktif, Karitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partnership</li> </ul>

(Sumber: Manuskrip Peran *civil society* dalam pembangunan di Indonesia, 2023)

### 1.6.3 Komunitas Kapella Indonesia sebagai Aktor *Civil Society* di Indonesia

*Civil Society* atau masyarakat madani merupakan bentuk masyarakat yang lebih maju dan mandiri dengan memberikan wadah atau ruang-ruang untuk berbagai anggota masyarakat, baik individual maupun kelompok untuk dapat ikut berpartisipasi sebagai pelaksana, penyeimbang dan pengendali berbagai kehidupan sosial negaranya. Sejalan dengan hal itu, Heni,dkk menyampaikan *Civil Society*

merupakan aktor penunjang tercapainya good governance yang bersifat bebas tanpa terikat dengan pemerintah untuk membuat benteng sejarah dengan memiliki tujuan yang dibuat oleh masyarakat yang bersifat bebas dan mandiri sehingga menjadi penyeimbang dan pendamping bagi negara dan pemerintah.<sup>73</sup>

Salah satu bentuk wujud *Civil Society* di Indonesia, ialah hadirnya berbagai bentuk kelompok-kelompok sosial dimasyarakat, seperti Organisasi Masyarakat (Ormas), Komunitas, Lembaga Swadaya Masyarakat, dan lain sebagainya. Dengan itu, mulai hadir pula berbagai bentuk Gerakan-gerakan sosial dengan beragam isu atau bidang yang dibawanya ditengah masyarakat. Dalam penelitian ini, komunitas Kapella Indonesia merupakan salah satu bentuk wujud nyata Civil Society di Indonesia yang bergerak dalam bidang anak. Komunitas Kapella Indonesia hadir sebagai salah satu bentuk Pendidikan nonformal bagi masyarakat, khususnya bagi anak-anak. Hadirnya komunitas ini bertujuan sebagai wadah berkomunikasi kepada masyarakat luas untuk menyuarakan, mempertahankan dan sekaligus mengajak masyarakat untuk meningkatkan eksistensi lagu anak Indonesia dan lagu ramah anak yang kini mulai memudar dikalangan masyarakat, terkhusus dikalangan anak-anak

#### **1.6.4 Era Digitalisasi di Indonesia**

##### **1.6.4.1 Pengertian Era Digital**

Digitalisasi ialah suatu proses perubahan sosial yang ditandai dengan kemajuan yang pesat diberbagai bidang teknologi informasi dan media telekomunikasi yang memungkinkan masyarakat menggunakan teknologi digital

---

<sup>73</sup> *Ibid*, Hlm 20

sebagai trend dan pemenuhan kehidupannya. Digital berasal dari bahasa Yunani, yaitu Kata Digi yang berarti jari jemari.<sup>74</sup> Adapun, penjelasannya ialah pada umumnya jumlah jari-jemari pada manusia terdiri dari 10 jari (terdiri dari angka 1 dan 0) yang dimana berkaitan dengan hal itu teknologi digital menggunakan sistem bit dan byte yang terdiri dari angka 1 dan 0. Berkaitan dengan sistem bit, Lev Monovic menyampaikan bahwa era digital bukanlah digitalisasi konten media ke bit, tetapi era digital merupakan kehidupan yang dinamis dari “new media” isi dan hubungan interaktif dengan konsumen media itu sendiri.<sup>75</sup> Jadi terletak pada pengaksesannya secara real time (kapan saja dengan mudah).<sup>76</sup>

Era digitalisasi merupakan suatu bentuk keberlanjutan dari era globalisasi yang dimana berdasarkan keberadaannya era digitalisasi telah hadir dan mengalami proses perkembangan di Indonesia sejak tahun 2000, yaitu ketika kemajuan teknologi dibidang informasi dan media telekomunikasi mencapai puncaknya. Sejalan dengan hal itu, Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat pada era tersebut telah menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya.<sup>77</sup>

#### **1.6.4.2 Media Sosial dan Fungsinya**

Media sosial merupakan sarana fasilitator yang efektif dan efisien dalam menyampaikan sesuatu hal kepada pihak lain. Berdasarkan posisinya saat ini media sosial merupakan media utama yang sangat sering digunakan oleh

---

<sup>74</sup> Rustam Aji, “Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analitis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Menyongsong Era Digital), Jurnal Islamic Communication, Vol 1 No 1, 2016, Hlm 44

<sup>75</sup> Rustam Aji, Op.Cit Hlm 46

<sup>76</sup> *Ibid*, Hlm 46

<sup>77</sup> Puji Rahayu, Loc Cit

masyarakat Indonesia. Menurut Meike dan Young media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi antar individu (*to be share one-to-one*) dan *media public* untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada khusus individu.<sup>78</sup> Berdasarkan fungsinya, menurut Kietzmann, etl mendefinisikan media sosial dengan menggunakan tujuh kotak bangunan fungsi, yaitu: 1)*Identity*, menggambarkan identitas para penggunanya; 2)*Conversations*, sebagai pengaturan berkomunikasi diantara anggotanya 3)*Sharing*, sebagai sarana pertukaran, pembagian, serta penerimaan berbagai konten diantara para pengguna; 4)*Presence*, menggambarkan akses pengguna kepada pengguna lainnya; 5)*Relationships*, menggambarkan dapat terhubungnya pengguna dengan pengguna lainnya; 6)*reputation*, sebagai sarana identifikasi bagi pengguna lain maupun dirinya sendiri; 7)*Groups*, menggambarkan para pengguna dapat membentuk perkumpulan kelompok, seperti komunitas, dan lainnya.<sup>79</sup>

#### 1.6.4.3 Implikasi Era Digitalisasi

Menurut Toffler, menyampaikan bahwa peradaban digitalisasi ini membawa gaya baru terhadap hampir semua aspek kehidupan manusia. Peradaban itu telah dan akan mengubah cara kerja, cara bergaul, cara bercinta dan sebagainya pada semua lapisan masyarakat Indonesia, diakui atau tidak, telah terbawa arus peradaban informasi itu.<sup>80</sup> Tingginya tingkat penggunaan

<sup>78</sup> Riska Purwandani, dkk., "Peranan Media Sosial Instagram @SMRFOODIES dalam Interaksi Sosial", *ejournal Ilmu Komunikasi*, Vol 7 No 4, 2019, Hlm 29

<sup>79</sup> Dedi Rianto Rahadi, "Perilaku Pengguna dan Informasi Hoax diMedia Sosial", *Jurnal Manajemen*, Vol 5 No 1, Hlm 61

<sup>80</sup> Rustam Aji, *Op.Cit* Hlm 48

media sosial diIndonesia menyadarkan kita akan beragam informasi, konten dan hal-hal lainnya yang dapat diakses oleh seluruh kalangan tanpa terkecuali, tentu akan memberikan berbagai perubahan bagi kehidupan. Khususnya, dalam penelitian ini era digitalisasi memberikan implikasi kepada komunitas, masyarakat dan eksistensi lagu anak, yang diantaranya berupa:

### 1. Komunitas

Era Digitalisasi memberikan ruang digital kepada komunitas sehingga terdapat perubahan pada cara dan penggunaan media dalam menjalankan komunitasnya. Media sosial di era digitalisasi ini membantu sebagai fasilitator digital antara komunitas dengan masyarakat luas dalam memberikan dan menyuarakan berbagai halnya sehingga komunitas memiliki kemampuan lebih dalam mengembangkan komunitasnya, khususnya dalam penelitian ini ialah komunitas Kapella yang merupakan bagian dari civil society diIndonesia.

### 2. Masyarakat

Hadirnya era digitalisasi menciptakan fasilitator berupa ruang digital yang memberikan kemudahan bagi para penonton dan pengikut komunitas dalam berinteraksi, menyaksikan hasil kreasi berupa konten-konten, maupun untuk mendapatkan informasi lainnya.

### 3. Eksistensi Lagu Anak

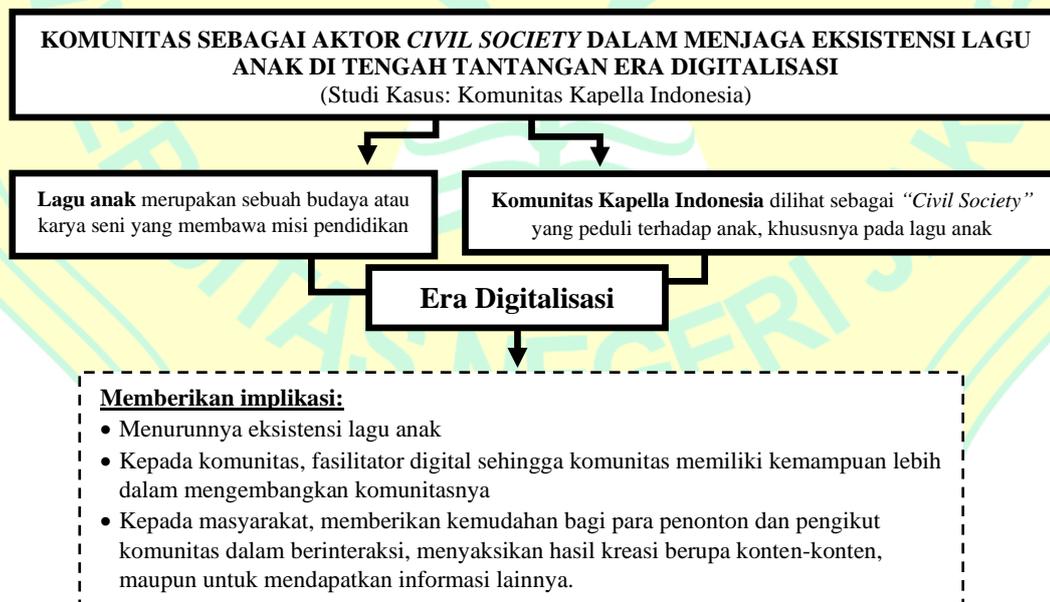
Tingginya tingkat penggunaan media sosial di era digitalisasi menyadarkan kita akan beragam informasi, konten dan hal-hal lainnya yang dapat diakses oleh seluruh kalangan tanpa terkecuali, tentu akan memberikan berbagai perubahan bagi kehidupan. Salah satunya, ialah pada ketidaksesuaian

konsumsi pada anak. Salah satunya, ialah pada konsumsi lagu yang berimplikasi pada hadirnya fenomena menurunnya eksistensi lagu anak sehingga saat ini lagu anak terkesan kalah eksis didunia anak jika dibandingkan dengan lagu-lagu yang sedang hits di media sosial.

Oleh sebab itu, dapat kita ketahui bersama bahwasannya hadirnya era digitalisasi di Indonesia berimplikasi pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya ialah berimplikasi pada perubahan berupa cara dan media yang digunakan oleh individu, kelompok masyarakat, komunitas maupun negara dalam berinteraksi, berkreasi, menyaksikan, menyampaikan pendapat dan lain sebagainya sehingga berbagai kemudahan dan fenomena pun hadir didalamnya sebagai bentuk tantangan di era ini.

### 1.6.5 Hubungan antar Konsep

**Skema 1.3 Hubungan antar Konsep**



(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

Berdasarkan kerangka konsep diatas, peneliti membuat hubungan antar konsep dalam studi Komunitas sebagai aktor *civil society* dalam menjaga Eksistensi Lagu Anak di Tengah Tantangan Era Digitalisasi. Lagu adalah sebuah karya seni yang juga merupakan salah satu saluran media komunikasi yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu pesan. Lagu anak pada dasarnya merupakan lagu yang diciptakan “khusus” untuk usia anak-anak dengan notasi atau melodi sederhana dan mudah untuk dinyanyikan. Menurut fungsinya, lagu anak-anak dapat dipergunakan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak, sebagai media komunikasi penyampai pesan, media pembelajaran dengan lingkungan sekitar, tentang kehidupan, juga tentang nilai-nilai karakter. Dengan itu, menunjukkan bahwa lagu anak merupakan sebuah karya seni yang juga secara implisit membawa misi pendidikan didalamnya, khususnya pada pendidikan karakter.

Komunitas Kapella Indonesia merupakan komunitas peduli anak yang bergerak dibidang peduli lagu anak. Berdasarkan kondisinya, perkembangan kemajuan teknologi di era Digitalisasi ini telah mempengaruhi dan membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia. Salah satunya ialah hadirnya fenomena menurunnya eksistensi lagu anak-anak ditengah masyarakat, khususnya di Indonesia. saat ini anak-anak cenderung mengetahui dan menyukai lagu-lagu remaja atau dewasa yang biasanya identik dengan bertemakan cinta atau dalam kata lain dapat dikatakan bahwasannya tema-tema tersebut belum sesuai untuk dikonsumsi pada usianya. Berkaitan dengan fenomena-fenomena diatas, hadirnya komunitas ini bertujuan sebagai wadah berkomunikasi kepada masyarakat luas untuk menyuarakan, mempertahankan dan sekaligus mengajak masyarakat untuk

meningkatkan eksistensi lagu anak Indonesia dan lagu ramah anak yang kini mulai memudar dikalangan masyarakat, terkhusus dikalangan anak-anak.

Oleh Sebab itu, dalam penelitian ini komunitas dilihat sebagai aktor *Civil Society*. Berdasarkan keberadaannya, konsep *Civil Society* atau masyarakat madani merupakan bentuk masyarakat yang lebih maju dan mandiri dengan memberikan wadah atau ruang-ruang untuk berbagai anggota masyarakat, baik individual maupun kelompok untuk dapat ikut berpartisipasi sebagai pelaksana, penyeimbang dan pengendali berbagai kehidupan sosial negaranya. Terkhusus, pada penelitian ini Komunitas Kapella Indonesia dilihat sebagai aktor *Civil Society* yang tergerak dalam bidang anak yang dimana hadir dan keberadaan komunitas ini berperan dalam menjaga eksistensi lagu anak di tengah tantangan era digitalisasi ini.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Adapun, kasus yang diangkat dalam penelitian ini ialah Komunitas Kapella Indonesia sebagai aktor *civil society* dalam menjaga eksistensi lagu anak ditengah tantangan era digitalisasi. Metode penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial dan kemanusiaan.<sup>81</sup> Metode penelitian kualitatif ini merupakan salah satu cara dalam menghasilkan data deskriptif berupa tulisan, perkataan, dan perilaku

---

<sup>81</sup> John W. Cresswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar). 2016, Hlm 4

dari subjek penelitian yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengumpulkan data-data penelitian, menganalisis dan menafsirkan data yang didapatkan melalui wawancara mendalam, observasi dan lain sebagainya. Tujuan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif ini ialah agar dapat mendeskripsikan hasil penelitian secara mendalam, jelas dan padat terkait informasi yang sesuai berdasarkan fakta-fakta yang bersumber dari fenomena yang diteliti dalam penelitian ini.

Adapun, unit analisis dalam penelitian ini ialah komunitas Kapella Indonesia. Alasan peneliti memilih komunitas Kapella Indonesia sebagai unit analisis dalam penelitian ini ialah karena peneliti ingin mengungkapkan dan mendeskripsikan peran, serta dampak dari keberadaan komunitas sebagai wujud dari *civil society* dalam mempertahankan eksistensi lagu anak ditengah tantangan era Digitalisasi.

### **1.7.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan kunci utama dalam penelitian guna untuk memperoleh sumber data yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Seseorang yang menjadi subjek penelitian disebut sebagai narasumber atau informan penelitian, yang dimana mereka ialah orang-orang yang akan memberi informasi terkait data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitiannya. Subjek dalam penelitian ini ialah komunitas Kapella Indonesia yang dilihat sebagai aktor *civil society* di Indonesia dalam menjaga eksistensi lagu anak. Adapun, informan dalam penelitian ini terdiri dari 9 orang yang dibagi menjadi beberapa kategori.

**Pertama, Informan kunci dan informan pendukung** yang ditujukan untuk mendapatkan data dan informasi terkait latar belakang, aksi, peran dan lain sebagainya yang dilakukan oleh komunitas Kapella Indonesia sebagai aktor *civil society* dalam menjaga dan mengkampanyekan lagu anak sebagai hak hiburan untuk anak. Informan dalam kategorisasi ini terdiri dari 3 orang pendiri dan ketua komunitas Kapella Indonesia, serta 2 orang anggota komunitas Kapella Indonesia.

**Kedua, Triangulasi data** yang ditujukan untuk memvalidasi informasi dan keberadaan komunitas Kapella Indonesia di masyarakat. Informan dalam kategorisasi ini, ialah: 2 orang masyarakat yang pernah menjadi partisipan langsung maupun tidak langsung dari komunitas Kapella Indonesia yang terdiri dari penonton dan pengikut dari Instagram maupun program-program Kapella Indonesia sebagai validasi data dari keberadaan komunitas Kapella Indonesia terkait peran dan yang dirasakan oleh masyarakat dari berbagai kegiatan-kegiatan komunitas; 1 orang praktisi anak yang ditujukan sebagai validasi akan berbagai upaya komunitas apakah sudah menarik dan sesuai untuk dikonsumsi oleh usia anak dan posisinya bagi anak-anak di era digitalisasi; Serta, 1 orang praktisi media untuk memvalidasi terkait konten digital komunitas Kapella Indonesia.

**Tabel 1. 2 Karakteristik Informan Penelitian**

No.	Informan	Jumlah
1	Pendiri dan Ketua Komunitas Kapella Indonesia	3
2	Anggota Komunitas Kapella Indonesia	2
3	Penonton dan Pengikut Instagram maupun Program Kapella Indonesia (Validasi)	2
4	Partisipan Langsung Aktivitas Kapella Indonesia dan Praktisi Media (Validasi)	1
5	Praktisi Anak (Validasi)	1
<b>Total</b>		<b>9</b>

(Sumber: Analisis Penulis, 2022)

### **1.7.3 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan di media sosial komunitas Kapella Indonesia, observasi yang dilaksanakan secara langsung di beberapa tempat yang dijadikan sebagai lokasi dari kegiatan-kegiatan Komunitas Kapella Indonesia, khususnya di wilayah JABODETABEK. Serta, melaksanakan wawancara di lokasi yang telah disesuaikan dengan informan. Alasan penulis memilih lokasi tersebut adalah karena lokasi tersebut merupakan lokasi tempat pelaksanaan kegiatan maupun program-program Komunitas Kapella Indonesia. Penelitian ini dimulai sejak Juli 2022 sampai dengan Desember 2022. Didirikannya Komunitas Kapella Indonesia merupakan salah satu bentuk atau usaha komunitas peduli lagu anak dalam memperjuangkan hak anak untuk mendapatkan hiburan sesuai dengan usia dan tumbuh kembangnya. Oleh sebab itu, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji peran dari komunitas Kapella Indonesia dalam menjaga eksistensi lagu anak di era Digitalisasi.

### **1.7.4 Peran Peneliti**

Peran Peneliti dalam penelitian ini ialah sebagai pelaku penelitian yang dimana melakukan pengamatan terhadap realitas langsung yang terjadi di lapangan, perencanaan, pelaksanaan, pengumpul data, serta menganalisis berbagai data yang didapatkan dari subjek penelitian yang berkaitan dengan Komunitas Kapella Indonesia. Selain itu, peneliti juga memiliki peran sebagai pelapor dari hasil penelitian yang telah didapat. Dalam penelitian ini, peneliti telah mendapatkan persetujuan dan dukungan dari berbagai subjek penelitian yang

berkaitan dengan Komunitas Kapella Indonesia sehingga memudahkan peneliti dalam mendapatkan informasi terkait data-data yang dibutuhkan terkait komunitas sebagai wujud dari *civil society* dalam menjaga eksistensi lagu anak ditengah tantangan era digitalisasi.

#### **1.7.5 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Adapun, teknik pengumpulan data yang di pergunakan dalam penelitian ini diantaranya ialah sebagai berikut:

##### **A. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data pada suatu penelitian yang dilaksanakan dengan cara pengamatan secara langsung di lokasi penelitian. Adapun, tujuan dari observasi ini ialah untuk mendapatkan dan mengetahui secara detail terkait karakteristik dari lokasi penelitian, kegiatan apa saja yang dilaksanakan oleh subjek, dan lain sebagainya. Dengan hal itu, melalui observasi peneliti akan mengetahui lebih lanjut secara langsung terkait keadaan yang berada di lokasi penelitian tersebut.

##### **B. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi secara deskripsi dengan memberikan pertanyaan - pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian kepada para informan. Tujuan dari wawancara ini ialah untuk menggali informasi secara mendalam dan beragam dari para informan penelitian. Wawancara dilaksanakan dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah dipersiapkan sebelumnya

oleh peneliti. Peneliti melakukan wawancara mendalam secara langsung kepada para informan yang diantaranya terdiri dari pendiri, ketua dan anggota dari komunitas Kapella Indonesia, penonton dan Pengikut Instagram maupun program-program komunitas Kapella Indonesia, serta praktisi media. Adapun, hal yang ingin diwawancarai peneliti ialah terkait gambaran umum dari komunitas Kapella Indonesia, hal yang melatar belakangi komunitas Kapella Indonesia dalam mempertahankan eksistensi lagu anak di era digitalisasi, program kegiatan yang berada di komunitas Kapella Indonesia, serta dampak dari kegiatan yang dilakukan dalam mempertahankan eksistensi lagu anak bagi komunitas dan masyarakat di era digitalisasi ini.

### **C. Dokumentasi dan Studi Kepustakaan**

Dokumentasi merupakan suatu kumpulan data berupa dokumen - dokumen yang berisikan catatan, foto-foto dan arsip-arsip yang berkaitan dengan suatu fenomena. Dokumentasi ini dapat di pergunakan untuk menggambarkan secara jelas terkait fenomena yang ingin di bahas oleh peneliti dalam penelitian. Adapun, hasil dari dokumentasi tersebut dapat dikategorikan sebagai data sekunder. Peneliti mengumpulkan data melalui dokumentasi dengan mencari dokumen, foto-foto dan video terkait komunitas Kapella Indonesia yang didapatkan dari hasil temuan dilapangan. Sedangkan, dalam studi kepustakaan peneliti mengumpulkannya melalui berbagai sumber buku, penelitian sejenis seperti jurnal, tesis maupun disertasi.

### **D. Triangulasi Data**

Triangulasi data merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan membandingkan informasi yang didapatkan dari informan inti dengan data yang didapatkan dari informan lainnya. Triangulasi data ini dilakukan peneliti agar dapat memastikan bahwa data yang didapati ialah data yang valid dan benar adanya. Sehingga data yang didapatkan dapat dipastikan bahwa benar, dan dapat dipertanggung jawabkan keasliannya, serta keabsahannya. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai beberapa informan yang berkaitan dengan komunitas Kapella Indonesia. Adapun, sumber triangulasi yang digunakan untuk memvalidasi data dari penelitian ini ialah penonton dan Pengikut Instagram maupun program-program komunitas Kapella Indonesia, serta Praktisi Media dan Praktisi Anak agar mendapatkan keabsahan terkait data-data yang sebelumnya telah didapatkan oleh para informan inti, yaitu pendiri, ketua dan anggota dari komunitas Kapella Indonesia itu sendiri.

#### **1.7.6 Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian merupakan kerangka atau gambaran dari suatu penelitian yang disusun secara jelas dan urut dengan tujuan untuk mempermudah para pembaca dalam memahami penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti membaginya kedalam tiga bagian utama, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup yang diantaranya terdiri dari: Bab I, Pendahuluan; Bab II dan Bab III, Temuan hasil dari penelitian; Bab IV, Analisa; Bab V, Penutup. Adapun, sistematika penelitian yang berada dalam penelitian ini ialah, sebagai berikut:

**Bab I**, pada bab ini peneliti membahas terkait latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka

sejenis, kerangka konseptual, dan metodologi penelitian. Latar belakang masalah merupakan suatu gambaran fenomena yang akan diteliti oleh peneliti guna untuk memberikan pemahaman agar mempermudah para pembaca dalam melihat suatu fenomena yang akan dijadikan fokus utama dalam penelitian ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, peneliti akan merumuskan permasalahan penelitian, merumuskan beberapa pertanyaan penelitian, serta manfaat dan tujuan dari penelitian. Berikutnya, dilanjutkan dengan kerangka konseptual yang digunakan sebagai analisis sementara dalam mempresentasikan fenomena yang akan diteliti secara sosiologis. Lalu, diikuti dengan merumuskan metode penelitian.

**Bab II**, pada bab 2 peneliti memfokuskan pembahasannya terkait gambaran umum dari lagu anak dan Komunitas Kapella Indonesia yang diantaranya berisikan mengenai deskripsi dan makna dari lagu anak, serta keberadaannya hingga saat ini. Lalu, dilanjutkan dengan pembahasan terkait latar belakang dan sejarah didirikannya komunitas Kapella Indonesia, beserta dengan tujuannya. Selain itu, penulis juga akan memaparkan terkait profil dari Komunitas Kapella Indonesia itu sendiri, seperti struktur dalam komunitas tersebut, visi misi, media sosial dan lain sebagainya.

**Bab III**, pada bab ini peneliti memaparkan terkait hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan informan yang telah disesuaikan dengan kriteria peneliti. Bab ini dibagi menjadi dua sub bab utama yang diantaranya, ialah upaya komunitas Kapella Indonesia dalam menjaga eksistensi lagu anak di era digitalisasi dan Motivasi komunitas Kapella Indonesia untuk ikut

berperan dalam menjaga eksistensi lagu anak di era digitalisasi. Pada sub bab pertama, mencakup dari penggunaan media sosial komunitas, pembagian karakteristik lagu anak dan kegiatan kolaborasi. Sesangkan, pada sub bab kedua mencakup faktor pendorong dan penghambat komunitas Kapella Indonesia dan usaha yang dilakukan komunitas dalam mengatasi hal tersebut.

**Bab IV**, Pada bab ini peneliti akan membahas hasil analisis penelitian terkait bagaimana komunitas Kapella Indonesia sebagai bagian dari *civil society* dalam menjaga eksistensi lagu anak ditengah tantangan era digitalisasi. Bab ini dibagi menjadi empat sub bab utama yang diantaranya, ialah: Pertama, Keberadaan komunitas Kapella Indonesia sebagai bagian dari *civil society* di Indonesia; Kedua, Perjuangan komunitas Kapella Indonesia sebagai bagian dari *civil society* di Indonesia; Ketiga, Implikasi keberadaan komunitas Kapella Indonesia sebagai bagian dari *civil society* di Indonesia; Keempat, Refleksi Pendidikan: Membangkitkan kesadaran masyarakat akan pemenuhan hak anak dalam memperoleh hiburan sesuai dengan usia tumbuh kembangnya.

**Bab V**, pada bab ini peneliti menjelaskan terkait kesimpulan dari hasil penelitian yang didapatkan dari pertanyaan dan jawaban-jawaban yang sebelumnya telah diolah dan dirumuskan oleh peneliti. Lalu, diakhir peneliti memaparkan saran yang berkaitan dengan penelitian.