

Popularitas Musik Fingerstyle Terhadap Praktisi dan Penikmat Musik Secara Umum

Abdul Rachman¹, Alvriza Mohammed Fadly²
Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Semarang
Program Studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia.
dulkemplinx@mail.unnes.ac.id
alvrizamohammedfadly65@upi.edu

Abstrak

Fingerstyle merupakan suatu teknik permainan gitar dan gaya bermusik yang kini memiliki popularitas yang cukup tinggi khususnya di kalangan praktisi dan penikmat musik secara umum. Fingerstyle sendiri merupakan istilah lain dari permainan gitar solo, yaitu seorang gitaris yang memainkan gitarnya secara independen dengan aransemen yang khusus. Karena musikalitas Fingerstyle memiliki inovasi dan pengolahan suara yang sangat beragam, Fingerstyle kini diketahui bahkan dipelajari oleh beberapa praktisi dan penikmat musik secara umum. Penulisan jurnal ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data menggunakan metode survey dan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah mengukur sejauh mana popularitas fingerstyle yang terdiri dari kepopuleran musikalitas, cabang teknik, dan tokoh/musisi Fingerstyle dapat mempengaruhi praktisi dan penikmat musik secara umum.

Kata kunci – Fingerstyle; Musik; Gitar;

Popularity of Fingerstyle Music Towards Common Music Practitioners and Enthusiasts

Abstract

Fingerstyle is a guitar performing technique and a music style which has high popularities in various circles, especially for music practitioners and enthusiasts in general. Fingerstyle is another term of solo guitar which is a guitarist plays the instrument independently with a special arrangement. Because of Fingerstyle musicality has very diverse innovations and sound processing, Fingerstyle is now well-known and studied by several music practitioners and enthusiasts in general. This study uses quantitative descriptive method. Data collection technique uses questionnaire in google form, and this study approach uses survey method. The result of this study is to measure and rate how far the popularities of fingerstyle consisting of musicality popularity, diverse techniques, and fingerstyle musician can influence music practitioners and enthusiasts in general.

Keywords – Fingerstyle; Music; Guitar

Korespondensi: Alvriza Mohammed Fadly, Program Studi Film dan Televisi, FPSD, Universitas Pendidikan Indonesia

PENDAHULUAN

Musik adalah seni memproduksi sebuah suara yang menggunakan media bunyi untuk menyampaikan sebuah pokok pikiran melalui elemen vibrasi dan disusun menjadi sebuah aransemen lagu (Hidayat, 2016). Seni musik melibatkan sebuah perasaan dan pikiran seseorang melalui sebuah karya, sehingga dapat memengaruhi suasana ruang batin pada pendengarnya sendiri (Lake, 2021; Supiarza, 2022). Istilah musik secara sederhana adalah panjang pendek suara, tinggi rendah suara, keras lembut suara, dan warna suara (Supiarza, 2022). Seni musik memiliki beragam nilai fundamental dalam fungsi baik secara sosial maupun budaya (Hardjana, 2016).

Fungsi musik pada praktik seni memiliki beragam jenis dalam penggunaannya. Contohnya pada acara hiburan, musik selalu digunakan sebagai media dalam penyelenggaraan pertunjukan/pentas seni modern. Bentuk pementasan ini adalah untuk memperkenalkan musik yang baru, menumbuhkan motivasi untuk mempelajari musik secara dalam, dan menghubungkan perasaan atau emosi pendengar musik dengan lagu yang dimainkan (Hidayat, 2016; Ondrusek, 2019). Selain itu, dalam ranah industri, musik digunakan untuk kebutuhan periklanan dalam televisi dan *scoring* dalam media film/gambar bergerak. Dengan kata lain, musik menjadi kebutuhan unsur kesenian yang melingkupi bentuk dan keberagaman seni yang lainnya (Andari, 2019).

Kesenian merupakan objek estetika yang didalamnya terdapat elemen artistik berupa karya dua dimensi, tiga dimensi dan berupa seni suara yang didalamnya berupa interpretasi dari pemaknaan sebuah nilai yang dapat mempengaruhi pendengarnya, pendekatan estetika yang dipakai berupa seni aural (Riandi et al., 2021)

Audio seni aural berasal dari penciptaan suara getaran atau gesekan yang diproduksi oleh instrumen/alat seni musik. Penciptaan musik berasal dari permainan alat musik yang memiliki dua jenis, yaitu ritmis dan melodis. Alat musik ritmis tidak bernada tetapi menghasilkan irama sedangkan alat musik melodis berfungsi memainkan melodi dan memiliki nada. Salah satu alat musik yang kini seringkali digunakan adalah gitar (Sarjiyem & Kurniawan, 2020).

Gitar adalah alat musik melodis yang berdawai dan dimainkan dengan cara dipetik oleh jari atau *plectrum* (Hansen, 2020). Kepopuleran alat musik gitar sudah dikenal dari zaman musik ber-*genre bossa nova, jazz, dan blues*. Setiap lagu atau musik yang dimainkan oleh gitar memiliki ciri khas dan keunikannya tersendiri; dimainkan dengan tujuan mengekspresikan perasaan yang timbul dan menjadi identitas bagi lagu itu sendiri (Benford, 2016; Del Rio-Guerra, 2019). Popularitas instrumen gitar turut berkontribusi dalam mengunggah minat masyarakat untuk mempelajarinya, sebagai contoh dalam bidang pendidikan gitar dapat membantu mengembangkan keterampilan konsentrasinya, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan fungsi otak (Rahayu, 2013).

Gitar merupakan salah satu instrument musik yang fleksibel karena dapat dibawa kemanapun dan digunakan kapanpun. Selain itu, pembelajaran gitar kini memiliki beberapa aplikasi *smart system* dengan bantuan *digital* yang dapat memudahkan

pemain gitar dalam mempelajari dan interaksi dengan alat musik tersebut (Irawan, 2019; Turchet, 2020). Mengingat popularitas gitar digunakan sebagai instrumen musik untuk musisi profesional dan penikmat musik secara umum, instrumen tersebut tidak luput dari transkrip musik atau *tablature* yang difungsikan sebagai panduan bermain gitar dan merekam suara melalui gitar (Wiggins & Kim, 2019).

Bermain gitar adalah kegiatan yang kini sangat digemari oleh semua kalangan dengan membawakan komposisi aransemen satu lagu, gitar menjadi instrumen penting yang dipakai dalam ansambel musik dan grup band. Instrumen tersebut diterapkan sebagai melodi dan harmoni, melodi dimainkan oleh gitar *lead* sedangkan *rhythm* memainkan harmoni (Prastya, 2012). Selain dimainkan secara berkelompok, terdapat teknik bermain gitar yang diterapkan dengan cara bermain sendiri dan teknik ini kerap digunakan oleh semua kalangan gitaris, yaitu *Fingerstyle* (Simanjuntak, 2021).

Fingerstyle adalah teknik permainan gitar yang menggabungkan tiga jenis suara yang berbeda menjadi satu komposisi yaitu Bass, Akord, dan Melodi. Teknik tersebut dimainkan dengan cara memetik senar secara langsung tanpa menggunakan alat bantu *pick* atau *plectrum* (Fauzi, 2020). Teknik Fingerstyle telah berkembang selama bertahun-tahun dengan berbagai *genre* yang berbeda, dengan aliran *blues* dan aliran *folk* mempengaruhi perkembangan gaya bermain Fingerstyle. Para musisi fingerstyle pendahulu muncul dengan membawakan genre lagu unik dan pementasan musik yang mempengaruhi musisi generasi penerusnya, dan memperkenalkan *genre* baru pada musik fingerstyle modern (Cronin, 2018). Istilah fingerstyle seringkali dianggap sebagai *genre* dalam bermusik, pada dasarnya teknik tersebut merupakan penerapan dari permainan musik klasik sebagai dasar ilmu musikologi (Amalia, 2013). Tingkat atau level kompleksitas teknik Fingerstyle memiliki nilai estetika dalam permainannya tersendiri karena bergantung pada bentuk aransemen yang disajikan (Gunawan, 2020).

Popularitas fingerstyle semakin diketahui oleh praktisi dan penikmat musik secara umum, melihat banyaknya faktor yang dapat mempengaruhi musikalitas pada teknik tersebut antara lain kepopuleran musik fingerstyle, beragam teknik fingerstyle, dan tokoh/musisi fingerstyle sebagai referensi (Purba, 2012). Kepopuleran musik fingerstyle dapat diketahui melalui berbagai media yang dikemas dengan inovasi baru, pengolahan suara musik Fingerstyle semakin kaya dan tidak datar (Setiawan, 2018). Selain itu, fingerstyle berkembang dengan lahirnya beberapa komunitas yang melestarikan teknik bermusik tersebut, seperti komunitas Indonesian Fingerstyle Guitar Community (IFGC) yang dibentuk sebagai wadah bagi para gitaris fingerstyle dan peminat teknik fingersyle (Ritonga, 2018). Penelitian ini berfokus pada pengukuran popularitas musik fingerstyle terhadap praktisi dan penikmat musik secara umum. Pertanyaan dalam penelitian ini terdiri dari kepopuleran fingerstyle melalui media, teknik fingerstyle yang beragam, dan tokoh/musisi fingerstyle sebagai referensi. Teori yang digunakan adalah teori teknik bermain gitar oleh Banoe dan Sharer. Menurut Banoe (2003: 409), teknik permainan musik adalah cara sentuhan pada alat musik atas nada tertentu sesuai petunjuk atau notasinya, seperti: *legato*, *straccato*, *vibrato*, *slur*, *harmonic*, dan lain-lain. Untuk memainkan sebuah komposisi/lagu yang rapih, seorang gitaris perlu mengetahui cabang teknik dalam memainkan gitar. Menurut Sharer (1990: 81), teknik bermain gitar dalam musik perlu memperhatikan empat elemen bermusik, yaitu kecepatan, kekuatan, keras dan lembut suara, dan pergerakan permainan komposisi.

METODE PENELITIAN

Penulisan jurnal ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan studi korelasional. Teknik pengambilan data atau sampel yang digunakan adalah teknik pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*), adapun definisi mengenai *simple random sampling* yang dikemukakan oleh Sugiyono, yaitu pengambilan suatu sampel dari populasi yang dipilih secara acak tanpa memperhatikan kelas atau strata yang ada di dalamnya (Shiddiq, 2019).

a. Instrumen Penelitian

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner berisi 15 pertanyaan yang mengakomodasi variabel X1, X2, dan X3 dengan model dasar instrumen penelitian sebagai berikut.

X1: Kepopuleran Fingerstyle Terhadap Penikmat dan Praktisi Musik Secara Umum

X2: Berbagai Cabang Teknik Fingerstyle Yang Diketahui Oleh Penikmat dan Praktisi Musik Secara Umum

X3: Tokoh-Tokoh Musik Fingerstyle Yang Dijadikan Sebagai Bahan Referensi

Y: Jumlah Pertumbuhan Praktisi dan Penikmat Musik Secara Umum Yang Tertarik Dengan Fingerstyle Di Suatu Komunitas Musik.

b. Alat uji

Alat uji instrument menggunakan *rating scale* dengan nilai:

Jawaban Ya/Tahu bernilai: 10

Jawaban Tahu Sedikit/Ragu-Ragu bernilai: 5

Jawaban Tidak Tahu bernilai: 0

c. Distribusi Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan sebuah kuesioner kepada beberapa komunitas musik, terutama komunitas yang anggotanya mengetahui teknik Fingerstyle. Populasi sampel merupakan penikmat dan praktisi musik secara umum yang mengetahui teknik Fingerstyle.

d. Analisis Data dan Pembahasan

1) Uji Probabilitas

Setelah melakukan pendistribusian data, tahap pertama adalah melakukan uji probabilitas dari total data yang telah didapatkan. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah penelitian yang diambil dapat dilanjutkan ke tahap uji berikutnya atau tidak. Jika nilai probabilitas pada kedua variabel berjumlah 1, maka penelitian dapat dikatakan berhasil dan dilanjutkan ke tahap uji berikutnya.

2) Uji Populasi dan Sampel

Tahap kedua pada uji keabsahan data adalah melakukan uji penghitungan populasi dan sampel. Tujuannya adalah untuk melihat berapa jumlah populasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Teknik

penghitungan data menggunakan rumus Slovin dengan formula dan kriteria sebagai berikut.

$$n = N / (1 + Ne^2)$$

n = Jumlah sampel minimal

N = Jumlah sampel yang digunakan

e = Margin error

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan batas minimal syarat margin of error sebesar 5%, yang berarti jika didesimalkan menjadi 0,05. Jumlah sampel minimal dan populasi yang digunakan kedalam rumus berdasarkan dari total sampel data yang telah didapatkan.

3) Uji Validitas

Setelah mengumpulkan sampel penelitian, dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada 30 responden. Data yang terkumpul akan dianalisis validitas dan reliabilitasnya dengan batasan yang dijelaskan dibawah ini. Kriteria yang digunakan untuk uji validitas memiliki level signifikansi 5% dan 1%. Karena penelitian memiliki responden (N) berjumlah 30 maka distribusi nilai pada level signifikansi 5% berjumlah 0,361 dan pada level signifikansi 1% berjumlah 0,463. Jika nilai validitas dari total kuesioner lebih dari nilai signifikansi maka data tersebut valid.

4) Uji Reliabilitas

Setelah melakukan tahap uji validitas, selanjutnya data diolah dengan melakukan uji normalitas. Data yang terkumpul akan dianalisis reliabilitasnya dengan kriteria yang dijelaskan dibawah ini.

Uji Reliabilitas dibutuhkan nilai Cronbach's Alpha yang lebih dari 0,6. Jika nilai pada Variabel X dan Y lebih dari nilai tersebut maka *item* penelitian disebut *reliable*

5) Uji Normalitas

Pada uji normalitas, dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-smirnov adalah melihat pada nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed). Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan secara normal apabila nilai tidak terlalu lebih dan kurang.

6) Uji Asosiatif/Korelasi Regresi Linear

Regresi linier adalah salah satu dari jenis analisis peramalan atau prediksi yang sering digunakan pada data berskala kuantitatif. Rumus uji regresi linear adalah

R Square = jumlah persentase pengaruh var x - var y

Dasar pengambilan keputusan pada uji asosiatif/korelasi regresi linear adalah

Jika nilai signifikansinya <0.05 maka ada pengaruh

Jika nilai signifikansinya >0.05 maka tidak ada pengaruh

Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengukur popularitas musik Fingerstyle yang dapat mempengaruhi praktisi dan penikmat musik secara umum dan faktor apa yang lebih menekankan kepopuleran fingerstyle tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada beberapa responden dari berbagai komunitas musik, penulis memperoleh data karakteristik responden yang terdiri dari jenis kelamin, umur, dan status responden sebagai berikut:

- a. Jenis kelamin: banyaknya responden berdasarkan “jenis kelamin” yaitu responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 25 orang (80,6%) dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 6 orang (19,4%).
- b. Umur: banyaknya responden berdasarkan “umur” memiliki kisaran 14 - 69 tahun yang diklasifikasikan sebagai berikut:
 - 1) Jumlah responden yang berumur 14 tahun sebanyak 1 orang (3,2%),
 - 2) Jumlah responden yang berumur 15 tahun sebanyak 1 orang (3,2%),
 - 3) Jumlah responden yang berumur 16 tahun sebanyak 3 orang (9,7%),
 - 4) Jumlah responden yang berumur 17 tahun sebanyak 1 orang (3,2%),
 - 5) Jumlah responden yang berumur 19 tahun sebanyak 10 orang (32,2%),
 - 6) Jumlah responden yang berumur 20 tahun sebanyak 12 orang (38,7%),
 - 7) Jumlah responden yang berumur 21 tahun sebanyak 2 orang (6,5%),
 - 8) Jumlah responden yang berumur 69 tahun sebanyak 1 orang (3,2%)

Berdasarkan data mengenai umur responden yang diatas, hal ini menunjukkan bahwa dominasi umur yang mengetahui Fingerstyle diantara 19 sampai dengan 20 tahun.

- c. Status Responden: dari 31 responden yang menjadi mayoritas responden yaitu memiliki status sebagai mahasiswa ada 23 orang (74,2%), responden yang memiliki status sebagai pelajar ada 6 orang (19,4%), dan responden yang memiliki status bekerja ada 2 orang (6,5%).

Uji Probabilitas/Kemungkinan

Berdasarkan pengumpulan pada data yang telah dilakukan, variabel X memiliki jumlah total data yang berjumlah 90. Pada variabel Y terdapat total data yang terhitung 30, berikut adalah bagan total data dari variabel Y. Adapun bagan total data dari kedua variabel pada berikut ini.

X	F	Y	F
15	1	32	2
16	0	33	0
17	0	34	0
18	0	35	0
19	0	36	0
20	0	37	0
21	0	38	1
22	0	39	0
23	0	40	1
24	0	41	0
25	8	42	1
26	0	43	0
27	0	44	1
28	0	45	4
29	0	46	0
30	5	47	0
31	0	48	1
32	0	49	0
33	0	50	2
34	0	51	0
35	7	52	0
36	0	53	0
37	0	54	0
38	0	55	1
39	0	56	1
40	11	57	0
41	0	58	1
42	0	59	0
43	0	60	0
44	0	61	0
45	19	62	0
46	0	63	0
47	0	64	0
48	0	65	3
49	0	66	0

50	39	67	0
Jumlah	90	68	2
		69	1
		70	6
		71	0
		72	1
		73	0
		74	0
		75	0
		76	0
		77	0
		78	0
		79	0
		80	0
		81	0
		82	0
		83	0
		84	0
		85	0
		86	0
		87	0
		88	1
		JUMLAH	30

Setelah mendapatkan total data pada kedua variabel, dilakukan uji probabilitas untuk memperlihatkan apakah penelitian dapat dilanjutkan ke tahap uji selanjutnya atau tidak. Berikut adalah bagan uji probabilitas pada kedua variabel.

X	P(X)	Y	P(Y)
15	0,01111	32	0,066667
16	0	33	0
17	0	34	0
18	0	35	0
19	0	36	0
20	0	37	0
21	0	38	0,033333

22	0	39	0
23	0	40	0,033333
24	0	41	0
25	0,08889	42	0,033333
26	0	43	0
27	0	44	0,033333
28	0	45	0,133333
29	0	46	0
30	0,05556	47	0
31	0	48	0,033333
32	0	49	0
33	0	50	0,066667
34	0	51	0
35	0,07778	52	0
36	0	53	0
37	0	54	0
38	0	55	0,033333
39	0	56	0,033333
40	0,12222	57	0
41	0	58	0,033333
42	0	59	0
43	0	60	0
44	0	61	0
45	0,21111	62	0
46	0	63	0
47	0	64	0
48	0	65	0,1
49	0	66	0
50	0,43333	67	0
Jumlah P(X)	1	68	0,066667
		69	0,033333
		70	0,2
		71	0
		72	0,033333
		73	0
		74	0

75	0
76	0
77	0
78	0
79	0
80	0
81	0
82	0
83	0
84	0
85	0
86	0
87	0
88	0,033333
JUMLAH P(Y)	1

Setelah melakukan uji probabilitas, terlihat bahwa kedua variabel mendapatkan nilai jumlah (P) bernilai 1, dengan demikian penelitian dapat dilanjutkan ke tahap uji selanjutnya.

Uji Populasi dan Sampel

Setelah mendapatkan data sampel yang berjumlah 31 responden, berikutnya data dikategorikan berdasarkan sampel yang mengetahui fingerstyle dan yang mengetahui sedikit tentang Fingerstyle. Adapun bagan yang disusun untuk pembagian jenis sampel sebagai berikut.

Populasi	Jumlah
Yang Mengetahui Fingerstyle	29
Yang Tidak Mengetahui Fingerstyle	1
TOTAL	30

Jumlah populasi yang mengetahui fingerstyle berjumlah 29 responden sedangkan populasi yang mengetahui sedikit fingerstyle berjumlah 1 responden. Sisa satu responden yang tidak mengetahui fingerstyle tidak dimasukkan kedalam kategori karena data dianggap tidak akurat dengan dasar penelitian yang dilakukan.

Setelah mengetahui jumlah populasi, maka dilakukan penghitungan data dengan rumus slovin yang tertera dibawah ini.

$$n = N/1 + Ne^2$$

$$N = 30$$

$$e = 0,05$$

$$e^2 = 0,0025$$

$$N \cdot e^2 = 0,075$$

$$1 + N \cdot e^2 = 1,075$$

Jumlah sampel minimal yang digunakan sebanyak 30 responden, *margin error* pada penelitian ini berjumlah 5% atau 0,05. Selanjutnya, angka margin error dipangkatkan dan menghasilkan nilai 0,0025. Lalu, jumlah sampel minimal dikali jumlah angka margin error yang telah dipangkatkan (30 X 0,0025), hasilnya berjumlah 0,075. Pada tahap akhir perhitungan, jumlah perkalian ditambah 1 (1 + 0,075) yang hasilnya berjumlah 1,075. Maka, jumlah sampel nilai pada populasi penelitian bernilai 28.

Untuk menghitung populasi penelitian, rumus yang digunakan adalah jumlah klasifikasi responden yang mengetahui fingerstyle dibagi jumlah populasi keseluruhan lalu dikali 100 (29/30 x 100), hasil akhir penghitungan bernilai 96. Dengan demikian, jumlah populasi yang mengetahui musik fingerstyle bernilai 96% sedangkan populasi yang mengetahui sedikit musik fingerstyle bernilai 3%.

Setelah menghitung populasi, selanjutnya menghitung sampel penelitian. Rumus yang digunakan adalah jumlah populasi keseluruhan dibagi 100 dikali nilai teori Slovin (96/100 X 28), hasil akhir penghitungan bernilai 26. Dengan demikian, jumlah sampel yang mengetahui musik fingerstyle bernilai 26% sedangkan sampel yang mengetahui sedikit musik fingerstyle bernilai 1%.

Uji Validitas

Data yang diperoleh dari pengumpulan kuseioner, dilakukan pengujian validitas, instrument diuji dengan menghitung koefisien korelasi antara skor item dan skor totalnya dalam taraf signifikansi 0,05 dan 0,01 dengan rumus *Korelasi Product Moment Pearson*. Instrumen bisa dikatakan valid apabila mempunyai nilai rhitung > rtabel. Nilai r tabel didapatkan adalah n = 30, maka tabel r pada angka 30 product moment adalah 0,361 untuk taraf signifikansi 0,05 sedangkan untuk taraf signifikansi 0,01 adalah 0,463.

Tabel 1. Validitas Popularitas Musik Fingerstyle

Item	r hitung	r table taraf	Status
X1	0,563	0,463	Valid

X2	0,361	0,361	Valid
X3	0,567	0,463	Valid
X4	0,619	0,463	Valid
X5	0,733	0,463	Valid
X6	0,645	0,463	Valid
X7	0,684	0,463	Valid
X8	0,572	0,463	Valid
X9	0,782	0,463	Valid
X10	0,744	0,463	Valid
X11	0,694	0,463	Valid
X12	0,574	0,463	Valid
X13	0,429	0,361	Valid
X14	0,388	0,361	Valid
X15	0,510	0,463	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel 1 pada pengujian validitas untuk variabel X (Popularitas Fingerstyle) mempunyai nilai korelasi di atas 0,361 untuk margin error 5% (0,05) dan 0,463 untuk margin error 1% (0,01).

Tabel 2. Validitas Penikmat dan Praktisi Musik Umum

Item	r hitung	r table taraf	Status
Y	0,794	0,463	Valid

Berdasarkan Tabel 2 untuk Variabel Y (Penikmat dan Praktisi Musik Umum) mempunyai korelasi di atas 0,463 bermargin error 1% (0,01). Dengan demikian berarti item pernyataan dari kedua variabel penelitian dinyatakan valid.

Uji Reriabilitas

Uji Reriabilitias digunakan untuk menunjukkan konsistensi hasil pengukuran dapat dilakukan pengukuran kembali, pengukuran reriabilitas dilakukan dengan menggunakan Cronbach’s Alpha. Jika nilai suatu variabel memiliki Cronbach’s Alpha > 0,60 maka variabel tersebut dikatakan reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas Item

Variabel	r kritis	Cronbach’s Alpha	Ket. Alpha
Popularitas Fingerstyle (X)	0,60	0,856	Valid
Penikmat dan Praktisi Musik (Y)	0,60	0,920	Valid

Berdasarkan uji reariabilitias pada variabel X dan Y, diketahui bahwa nilai variabel X berjumlah 0,856 dan nilai variabel Y berjumlah 0,920. Nilai yang didapatkan secara keseluruhan lebih besar dari 0,60 nilai r-kritis sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh item *reliabel*.

Uji Normalitas

Setelah melakukan uji realibilitas, dilakukan uji normalitas untuk mengukur apakah penelitian kuantitatif yang telah diambil normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas Kolmogorov-smirnov adalah melihat pada nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed), jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka penelitian dapat dikatakan normal.

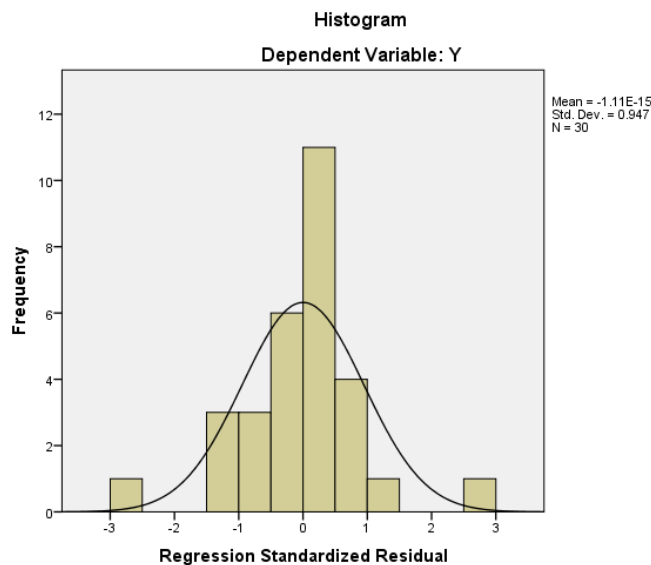
Table 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
	Mean	.0000000

Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	8.02064681
Most Extreme Differences	Absolute	.157
	Positive	.157
	Negative	-.144
Test Statistic		.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.057 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.



Gambar 1. Histogram Hasil Uji Normalitas

Setelah Melakukan Uji Normalitas Variabel X dan Y, terlihat bahwa di bagan *histogram* cenderung mengengah ke atas. Lalu, pada uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berjumlah 0.057 yang berarti bahwa penelitian sudah dikatakan berhasil.

Uji Asosiatif/Korelasi Regresi Linear

Regresi linier adalah salah satu dari jenis analisis peramalan atau prediksi yang digunakan pada data kuantitatif. Fungsi dari uji regresi linier adalah untuk melihat apakah ada korelasi antara variabel X dan variabel Y.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
-------	---	----------	-------------------	----------------------------

1	.710 ^a	.504	.447	10.545
---	-------------------	------	------	--------

a. Predictors: (Constant), Popularitas Fingerstyle, Teknik Fingerstyle, Tokoh/Musisi Fingerstyle

Tabel 5. Model Summary Hasil Uji Normalitas

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2941.104	3	980.368	8.817	.000 ^b
	Residual	2891.063	26	111.195		
	Total	5832.167	29			

a. Dependent Variable: Penikmat dan Praktisi Musik

b. Predictors: (Constant), Popularitas Fingerstyle, Teknik Fingerstyle, Tokoh/Musisi Fingerstyle

Pada hasil uji kolerasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai Sig. pada model ANOVA bernilai 0.000. Untuk mengetahui adanya kolerasi, nilai Sig berkurang dari 0,05 dan untuk mengetahui tidak adanya kolerasi, nilai Sig lebih dari 0,05. Dalam penelitian ini, nilai Sig berkurang dari 0,05 yang berarti terdapat kolerasi antara variabel X dan variabel Y. Lalu, pada nilai R Square pada Model Summary berjumlah 0,504 yang berarti jika nilai dirubah menjadi angka persen bernilai 50,4%. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebanyak 50,4% Popularitas Fingerstyle yang terdiri dari Kepopuleran Fingerstyle, Teknik Fingerstyle, dan Tokoh/Musisi Fingerstyle diketahui oleh Praktisi dan Penikmat Musik Secara Umum.

Koefisien Korelasi

Tingkat kolerasi dilihat dari nilai R yaitu sebesar 0,702. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat hubungan antara variabel X terhadap variabel Y berada di level kuat.

Tabel 6: Koefisien Korelasi Correlations

		Popularitas Fingerstyle	Praktisi dan Penikmat Musik
Popularitas Fingerstyle	Pearson Correlation	1	.702**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Praktisi dan Penikmat Musik	Pearson Correlation	.702**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
>0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian yang telah dilakukan, penelitian mengenai popularitas musik fingerstyle terhadap praktisi dan penikmat musik umum dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Popularitas fingerstyle berpengaruh terhadap praktisi dan penikmat musik melalui kepopuleran musikalitas fingerstyle, beragam teknik fingerstyle yang diketahui, dan musisi fingerstyle yang dijadikan sumber rujukan atau referensi. Hal ini terbukti dengan diketahui bahwa nilai pada dua variabel memiliki nilai rhitung yang melebihi rtabel dan tingkat signifikan $(0,000) > 0,05$. Lalu, berdasarkan hasil uji korelasi, terdapat hubungan yang kuat antara popularitas musik fingerstyle terhadap praktisi dan penikmat musik umum, dengan nilai koefisien korelasi 0,702. Artinya, terdapat pengaruh antara musik fingerstyle terhadap praktisi dan menikmati musik dengan pengaruh sebesar 50,4% sedangkan sisanya sebesar 49,6% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, G. N. 2017. (2013). Terapi Musik Terhadap Kecemasan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Andari, imelda tri. (2019). *Bentuk Dan Fungsi Pertunjukan Kesenian Gitar Tunggal Batanghari Sembilan Dalam Kegiatan Sedekah Bumi Di Dusun Batu Urip Kelurahan Batu Urip Taba Kota Lubuk Linggau Sumatera-Selatan*. i-145.
- Benford, S., Hazzard, A., Chamberlain, A., Glover, K., Greenhalgh, C., Xu, L., Hoare, M., & Darzentas, D. (2016). Accountable artefacts: The case of the Carolan Guitar. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, January*, 1163-1175. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858306>
- Cronin, R. (2018). The Making of a Modern Fingerstyle Album : Exploring Relevant Techniques and Fingerstyle History Reece Cronin A thesis submitted to the University of Huddersfield in partial fulfilment of the requirements for the degree of Master of Music by Research The. *The University of Huddersfield*, 20.
- Del Rio-Guerra, M. S., Martin-Gutierrez, J., Lopez-Chao, V. A., Parra, R. F., & Ramirez Sosa, M. A. (2019). AR Graphic representation of musical notes for self-learning on guitar. *Applied Sciences (Switzerland)*, 9(21). <https://doi.org/10.3390/app9214527>
- Fauzi, M. I. (2020). *Deteksi Akor dan Melodi pada File Wav Gitar Fingerstyle*. 3(2).

- GUNAWAN. (2020). *TIGA LANGKAH ESENSIAL SEBAGAI DASAR PERMAINAN GITAR FINGERSTYLE DI ZIANTURI MUSIC COURSE YOGYAKARTA SUATU KAJIAN MUSIKOLOGIS*. 1-11.
- Hansen, S. D. (2020). *EKSPERIMENTASI PENERAPAN TEKNIK TEMPEL TANGAN KIRI PADA PENYAJIAN DANZA PARAGUAYA UNTUK GITAR KARYA AGUSTIN BARRIOS MANGORE*.
- Hidayat, A. (2016). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MUSIK INSTRUMENTAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH BUSTANUL MAKMUR BANYUWANGI. *Universitas Negeri Maulana Ibrahim Malang*, 145.
- Irawan, L. (2019). *Pembelajaran Ansambel Band Menggunakan Media Aplikasi Android Di Sma Negeri 5 Magelang*. 71.
- Lake, A. A. L. (2021). *Pengaruh Musik Terhadap Karakter Seseorang*.
- Ondrusek, T. (2019). Art, Music, and Identity in the Global Era. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v2i1.610>
- PRASTYA, A. K. (2012). *Proses Pembelajaran Musik Bagi Kelompok Band*.
- Purba, W. L., Studi, P., Budaya, F. I., & Utara, U. S. (2012). *ANALISIS MUSIKAL ARANSEMEN LAGU ETNIK PADA GITAR TUNGGAL : STUDI KASUS PADA KARYA-KARYA JUBING KRISTIANTO*.
- Rahayu, C. S. (2013). Efektivitas Terapi Musik Instrumental Gitar Dalam Menurunkan Kecemasan Matematika Bagi Siswa Kelas Viii a Smp Pangudi Luhur 1 Klaten Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Riandi, W., Brilliantana, R., & Nafsika, S. S. (2021). *Good Day : Perspektif Estetika Pada Karya Audio Visual Iklan Kopi Good Day : Aesthetic Perspectives on Audio Visual Coffee Advertisements*. 1(3), 17-22.
- Ritonga, C. (2018). *ANALISIS PERKEMBANGAN PERMAINAN FINGERSTYLE GUITAR AKUSTIK SOLO PADA IFGC (INDONESIAN FINGERSTYLE GUITAR COMMUNITY) DI KOTA MEDAN*. UNIVERSITAS SUMATERA UTARA.
- Sarjiyem, & Kurniawan, F. (2020). *Seni Budaya - Modul 3. Memainkan Alat Musik Sederhana*.
- Setiawan, N. (2018). Perancangan Sensor Pada Alat Musik Gitar Untuk Mengendalikan Efek Digital. *Seminastika*.
- Shiddiq, F. W. (2019). *Pengaruh Kompetisi Sumber Daya Manusia Dan Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Daerah (Survei pada Satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Bandung)*. i, 28.
- Simanjuntak, Y. (2021). *ANALISIS TEKNIK FINGERSTYLE PADA LAGU RYLYNN KARYA ANDY MCKEE*. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 1-12.
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film : Pertemuan Seni Visual dan Aural Functions of Music in Film : The Meeting of Visual and Aural Arts. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(1), 78-87.
- Supiarza, H., Hardjana, S., Pasaribu, B., Rusli, H., Raharjo, S., Sidartha, O., Prabowo, T., Jose, H., & Nainggolan, M. (2016). Minimax Sebagai Konsep Berkarya Slamet Abdul Sjukur Dalam Penciptaan Musik Kontemporer. *Ritme Jurnal Seni Dan Desain*

Serta Pembelajarannya.

Turchet, L., Pauwels, J., Fischione, C., & Fazekas, G. (2020). Cloud-smart Musical Instrument Interactions. *ACM Transactions on Internet of Things*, 1(3), 1-29. <https://doi.org/10.1145/3377881>

Wiggins, A., & Kim, Y. (2019). Guitar tablature estimation with a convolutional neural network. *Proceedings of the 20th International Society for Music Information Retrieval Conference, ISMIR 2019*, 284-291.