



Pengaruh Soundtrack Film Sintas Berlayar Terhadap Minat Menonton Mahasiswa Film dan Televisi

Pandu Watu Alam^{1,*}, Hanif Marwan Hakim²

¹ Program Studi Televisi dan Film, Universitas Padjadjaran, Jawa Barat, Indonesia

² Program Studi Film dan Televisi, Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

Correspondence: E-mail: pandu.watu.alam@unpad.ac.id

ABSTRACT

This journal discusses the use of soundtracks in films. Background is understood as sound in the form of music or instruments commonly encountered throughout a film. From this, the meaning of background is certainly very different from that of a film's soundtrack. In this context, background is crafted as attractively as possible by production houses. A quantitative methodology is employed to measure the impact of music on viewers of survival films. The sample population consists of drifting enthusiasts in the city of Bandung, with a sample size of 30 individuals. The instrument used in this survey is a rating scale of 1-5. This research reveals that background creates a more emotional atmosphere in the hearts of film audiences. The process of creating background is also not arbitrary. A music stylist must thoroughly understand the content of the film to ensure that the background used truly matches the background music they compose.

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 30 May 2022

First Revised 01 Feb 2023

Accepted 20 Dec 2023

First Available online 08 Feb 2024

Publication Date 08 Feb 2024

Keyword:

Soundtrack,

Film,

Student.

1. PENDAHULUAN

Secara umum itu *background* dimengerti sebagai suara berbentuk musik atau instrumen yang biasa ditemui di sepanjang film itu berjalan. Dari sini, pengertian *apa itu background* tentu sangat berbeda dengan *soundtrack* untuk sebuah film. *Soundtrack* sebagai seni aural merupakan bagian yang sangat penting untuk mendukung ekspresi film sebagai seni gambar bergerak (Supiarza, 2022).

Dalam hal ini, apa itu *background* banyak dibuat semenarik mungkin oleh sebuah rumah produksi. Tujuannya agar dapat menciptakan suasana yang lebih emosional di hati para penonton film tersebut. Proses pembuatan apa itu *background* juga tak bisa sembarangan. Seorang penata musik pun harus benar-benar memahami apa isi dari film tersebut agar *background* yang digunakan benar-benar cocok dengan latar belakang musik yang ia ciptakan (Görne, 2019; Kalinak, 2015).

Beberapa musik yang ada di dunia film bahkan menjadi ikonik dan terkenal seperti instrumen dari film *Superman*, *Star Wars*, *Indiana Jones*, film-film animasi Disney, Marvel, dan lain sebagainya. *Background* dari film-film itu tak pernah lekang oleh waktu dan selalu mampu membangkitkan semangat para penontonnya (Unger, 2016).

Sementara apa itu *background* sebuah film punya perbedaan tipis dengan *soundtrack*. *Soundtrack* film adalah musik atau lagu utuh yang terdapat di suatu film (Gillick & Bamman, 2018; Lazarescu-Thois, 2018). *Soundtrack* biasanya terdapat di awal atau akhir dari sebuah film, namun tak jarang juga sutradara yang menaruh *soundtrack* pada pertengahan film, inilah beberapa fungsi dari *background* Memberi dukungan visual dalam video.

Dengan adanya *background*, kesan atau pesan visual dalam sebuah video akan semakin menonjol, sehingga konten video mudah dipahami. *Background* umumnya diputar dari awal hingga akhir untuk membawa penonton semakin tertarik bahkan terhanyut melihat video. *Background* juga akan memberi gambaran videonya. Jika *background* yang berikan berupa lantutan suara yang ceria, maka perasaan bahagia atau senang juga akan terasa di penonton. Karena itu, *background* bisa mempengaruhi *mood* pendengarnya (Jan Philip Muller, 2019; Supiarza, 2022; Trento & de Götzen, 2011).

Jika kombinasi gambar dan tulisan dalam video sudah dibuat sebaik mungkin, kita pasti membutuhkan tambahan *background* pendukung. *Background* ini ibarat garam, masakan yang tidak memakai garam mungkin tetap terlihat lezat. Karena itu, apa itu *background* menjadi materi musik yang penting untuk mengiringi video jadi lebih memanjakan telinga para penonton dan lebih betah melihat materi/konten video (Anestis & Gousios, 2015). Saat menambahkan *background*, maka secara tidak langsung kita juga membangun ciri khas pada video yang di buat.

2. METODE

Penulisan jurnal ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan studi korelasional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik Pengambilan Sampel Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*) (Cresswell, 2009). Populasi sampel merupakan para penikmat drifting di kota Bandung. sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 30 orang. Bentuk instrumen yang digunakan dalam survei ini adalah Skala rating 1-5 atau dengan skala linear yang bertujuan untuk mengukur seberapa besar persetujuan responden terhadap form yang diberikan. Dasar pengambilan keputusan adalah Mixed Scanning untuk memilih keputusan mana yang akan berpengaruh pada sebuah penelitian ini yang melihat dari aspek kepuasan dan kebijakan.

a. Instrument Penelitian

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner berisi 10 pertanyaan yang mengakomodasi variabel X1, X2, dan X3 dengan model dasar instrumen penelitian berikut.

X : Soundtrack Film Sintas Berlayar

Y : Minat Menonton

Z : Mahasiswa Film dan Televisi UPI

Alat uji menggunakan *rating scale* dengan nilai:

Jawaban Sangat Setuju bernilai: 5

Jawaban Setuju bernilai : 4

Jawaban Ragu-ragu bernilai : 3

Jawaban Kurang Setuju bernilai : 2

Jawaban Tidak Setuju : 1

Contoh Model Pertanyaan X :

Apakah anda memperhatikan aspek suara dalam film sintas berlayar?

Contoh Model Pertanyaan Y :

Apakah soundtrack membantu pembangunan cerita dalam film?

b. Probabilitas Hipotesis

Penulis ingin mengetahui pendapat responden tentang Pengaruh Soundtrack Sintas Berlayar. Hipotesis yang dapat ditulis untuk penelitian ini adalah agar *Sondtrack dalam film dokumenter* lebih dipandang dan di dukung oleh mahasiswa Film dan Televisi UPI.

c. Analisis Data dan Pembahasan

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 34 maka distribusi nilai pada level signifikansi 5% berjumlah 0,339 dan pada level signifikansi 1% berjumlah 0,436. Jika nilai validitas dari total kuesioner lebih dari nilai signifikansi maka data tersebut valid.

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*

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.

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^2 = 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

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada beberapa responden dari berbagai penikmat drifting, penulis memperoleh hasil sebagai berikut :

Uji Validitas

INSTRUMEN PENELITIAN

Variabel X

1. Apakah anda sudah menonton film sintas berlayar?
2. Apakah anda memperhatikan aspek suara dalam film sintas berlayar?
3. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi isi cerita
4. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi mood film
5. Apakah soundtrack sintas berlayar cocok dengan isi cerita di dalam film

Variabel Y (Dependen)

1. Apakah soundtrack dalam film sangat penting
2. Apakah soundtrack membantu pembangunan cerita dalam film
3. Apakah soundtrack dalam film membentuk ciri khas film
4. Apakah soundtrack dalam film membentuk sebuah makna
5. Apakah soundtrack dalam film membuat anda untuk tertarik menonton

Bentuk instrumen yang digunakan dalam survei ini adalah Skala rating 1-5 atau dengan skala linear yang bertujuan untuk mengukur seberapa besar persetujuan responden terhadap form yang diberikan. Dasar pengambilan keputusan adalah Mixed Scanning untuk memilih keputusan mana yang akan berpengaruh pada sebuah penelitian ini yang melihat dari aspek kepuasan dan kebijakan (Priadana & Sunarsi, 2021).

NO	Nama Responden	Pertanyaan Variabel X (Soundtrack Sintas Berlayar)					TOTAL
		1. Apakah anda sudah menonton film sintas berlayar	2. Apakah anda memperhatikan aspek suara di film sintas berlayar	3. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi isi cerita	4. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi mood film	5. Apakah soundtrack sintas berlayar cocok dengan isi cerita di dalam film	
1	Deriel Sudiro	5	4	5	5	4	23
2	Aska Pram	5	3	4	5	5	22
3	Aghniya Al Mahmudah	5	4	5	5	5	24
4	Seno Maulana	5	5	5	5	4	24
5	Alvriza Mohammed Fadly	5	4	4	5	5	23
6	Vanis Q Damayanti	4	5	5	5	5	24
7	Dwi Anggyan	5	5	5	5	5	25
8	LUTHFI MUAMAR AZHAR	5	5	5	5	4	24
9	Risky Noer Safitir	5	5	5	5	5	25
10	Lutpi subandono	5	5	5	5	5	25
11	Bagus Syah Putra	5	5	4	4	4	22
12	Mochammad Fajar Akbar	4	5	5	5	3	22
13	Martya Fani	4	5	5	5	5	24
14	Muhamad Fathur Rizki	5	5	5	5	4	24
15	Khoffi	4	4	5	5	4	22
16	Dede	4	4	5	4	4	21
17	Fauzan Akmal Aziz	5	5	5	5	5	25
18	Elang	5	3	4	5	4	21
19	Farhan Nurdin	5	4	4	4	4	21
20	Ridwan	5	5	5	5	5	25
21	Anastacia Putri	5	3	3	5	5	21
22	Buana	5	4	4	4	4	21
23	Septian	5	3	5	5	5	23
24	Daniel Adithama	5	3	3	4	4	19
25	Abdul Rasyid	5	3	5	4	5	22
26	Hafizh Garda	5	4	4	5	4	22
27	Laudza Dermaga	5	4	4	4	5	22
28	Gilang Asmara	5	3	5	5	5	23
29	Rico Ferdiansyah	5	4	4	4	4	21
30	Nabiel Mahasabi	5	4	4	4	4	23

NO	Nama Responden	Pertanyaan Variabel Y (Minat Menonton)					TOTAL
		Apakah soundtrack dalam film sangat penting?	Apakah soundtrack membantu pembangunan cerita dalam film	Apakah soundtrack dalam film membentuk ciri khas film	Apakah soundtrack dalam film membentuk sebuah makna	Apakah soundtrack dalam film membuat anda untuk tertarik menonton	
1	Deriel Sudiro	5	5	5	3	5	23
2	Aska Pram	5	5	5	5	5	25
3	Aghniya Al Mahmudah	5	4	5	4	4	22
4	Seno Maulana	5	4	4	3	5	21
5	Alvriza Mohammed Fadly	5	4	4	5	4	22
6	Vanis Q Damayanti	4	4	4	5	4	21
7	Dwi Anggyan	5	5	5	5	5	25
8	LUTHFI MUAMAR AZHAR	5	5	5	5	5	25
9	Risky Noer Safitir	5	5	5	5	5	25
10	Lutpi subandono	5	5	5	5	5	25
11	Bagus Syah Putra	5	5	5	4	5	24
12	Mochammad Fajar Akbar	4	5	4	5	4	22
13	Martya Fani	5	5	5	5	5	25
14	Muhamad Fathur Rizki	5	5	4	4	5	23
15	Khoffi	5	5	4	4	4	22
16	Dede	5	4	5	4	5	23
17	Fauzan Akmal Aziz	5	5	5	4	3	22
18	Elang	5	4	5	3	5	22
19	Farhan Nurdin	4	4	4	4	4	20
20	Ridwan	4	5	5	3	4	21
21	Anastacia Putri	3	5	4	3	5	20
22	Buana	4	4	4	4	4	20
23	Septian	4	5	4	5	4	22
24	Daniel Adithama	3	5	5	5	5	23
25	Abdul Rasyid	4	4	4	4	5	21
26	Hafizh Garda	4	5	4	5	4	22
27	Laudza Dermaga	5	5	5	4	4	23
28	Gilang Asmara	4	4	4	5	4	21
29	Rico Ferdiansyah	4	3	4	4	4	19
30	Nabiel Mahasabi	5	3	4	5	5	22

Untuk menghasilkan kalkulasi data yang bertujuan untuk menghitung probabilitas menggunakan rumus countif dari data yang sudah di hasilkan adalah 1. Rumus countif adalah dengan cara mengtotalkan skala rating/total jumlah populasi (F/N)

Total jumlah populasi yang mengisi data adalah 30 responden. Semua dari Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan Film dan Televisi. Kemudian untuk mendapatkan uji sampel menggunakan teori solvin (persenan hasil populasi/100xTotal populasi sample) dan menggunakan margin error 5% Menghasilkan 27,90967674 Karena komanya di atas lima maka hasilnya di bulatkan menjadi 28.

SKALA RATING	Pertanyaan Variabel X (Soundtrack Sintas Berlayar)				
	1. Apakah anda sudah menonton film sintas berlayar	2. Apakah anda memperhatikan aspek suara di film sintas berlayar	3. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi isi cerita	4. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi mood film	5. Apakah soundtrack sintas berlayar cocok dengan isi cerita di dalam film
1	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0
3	0	7	2	0	1
4	5	11	10	9	14
5	25	12	18	21	15
TOTAL	30	30	30	30	30
P(X) 1	0	0	0	0	0
P(X) 2	0	0	0	0	0
P(X) 3	0	0,233333333	0,066666667	0	0,033333333
P(X) 4	0,166666667	0,366666667	0,333333333	0,3	0,466666667
P(X) 5	0,833333333	0,4	0,6	0,7	0,5
Σ P(X)	1	1	1	1	1

SKALA RATING	Pertanyaan Variabel X (Soundtrack Sintas Berlayar)				
	1. Apakah anda sudah menonton film sintas berlayar	2. Apakah anda memperhatikan aspek suara di film sintas berlayar	3. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi isi cerita	4. Apakah soundtrack sintas berlayar mempengaruhi mood film	5. Apakah soundtrack sintas berlayar cocok dengan isi cerita di dalam film
1	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0
3	2	2	0	5	1
4	10	10	15	11	13
5	18	18	15	14	16
TOTAL	30	30	30	30	30
P(X) 1	0	0	0	0	0
P(X) 2	0	0	0	0	0
P(X) 3	0,066666667	0,066666667	0	0,166666667	0,033333333
P(X) 4	0,333333333	0,333333333	0,5	0,366666667	0,433333333
P(X) 5	0,6	0,6	0,5	0,466666667	0,533333333
Σ p(x)	1	1	1	1	1

Tabel 1. Validitas X

		Correlations					
		X1	X2	X3	X4	X5	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	-.249	-.338	-.098	.212	.028
	Sig. (2-tailed)		.184	.068	.608	.260	.882
	N	30	30	30	30	30	30
X2	Pearson Correlation	-.249	1	.508**	.234	-.102	.667**
	Sig. (2-tailed)	.184		.004	.214	.593	.000
	N	30	30	30	30	30	30
X3	Pearson Correlation	-.338	.508**	1	.447*	.147	.747**
	Sig. (2-tailed)	.068	.004		.013	.438	.000
	N	30	30	30	30	30	30
X4	Pearson Correlation	-.098	.234	.447*	1	.285	.661**
	Sig. (2-tailed)	.608	.214	.013		.127	.000
	N	30	30	30	30	30	30
X5	Pearson Correlation	.212	-.102	.147	.285	1	.498**
	Sig. (2-tailed)	.260	.593	.438	.127		.005
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.028	.667**	.747**	.661**	.498**	1
	Sig. (2-tailed)	.882	.000	.000	.000	.005	
	N	30	30	30	30	30	30

Berdasarkan tabel 1 pada pengujian validitas untuk variabel X mempunyai nilai korelasi di atas 0,339 untuk margin error 5% (0,05) dan 0,436 untuk margin error 1% (0,01).

Tabel 2. Validitas Y

		Correlations					
		X1	X2	X3	X4	X5	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.041	.431 [*]	.015	.192	.581 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.831	.017	.939	.310	.001
	N	30	30	30	30	30	30
X2	Pearson Correlation	.041	1	.431 [*]	.088	.096	.581 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.831		.017	.645	.615	.001
	N	30	30	30	30	30	30
X3	Pearson Correlation	.431 [*]	.431 [*]	1	-.045	.296	.693 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.017	.017		.812	.112	.000
	N	30	30	30	30	30	30
X4	Pearson Correlation	.015	.088	-.045	1	-.040	.449 [*]
	Sig. (2-tailed)	.939	.645	.812		.833	.013
	N	30	30	30	30	30	30
X5	Pearson Correlation	.192	.096	.296	-.040	1	.510 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.310	.615	.112	.833		.004
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.581 ^{**}	.581 ^{**}	.693 ^{**}	.449 [*]	.510 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.013	.004	
	N	30	30	30	30	30	30

Dari hasil kalkulasi menunjukan bahwa data semuanya sudah valid menggunakan margin error 1% dan 5%

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan konsistensi hasil pengukuran dapat dilakukan pengukuran kembali, pengukuran reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Cronbach's Alpha (Ni Made Ras Amanda, 2015). Jika nilai suatu variabel memiliki Cronbach's Alpha > 0,60 maka variabel tersebut dikatakan *reliabel*.

Tabel 3. Reliabilitas X

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.416	5

Karena populasi 30 responden (N) dan cronback alpha menunjukan di tabel 30 = 0,361. Jika hasilnya di atas 0,361 maka data tersebut reliabilitas.

Tabel 4. Reliabilitas Y**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

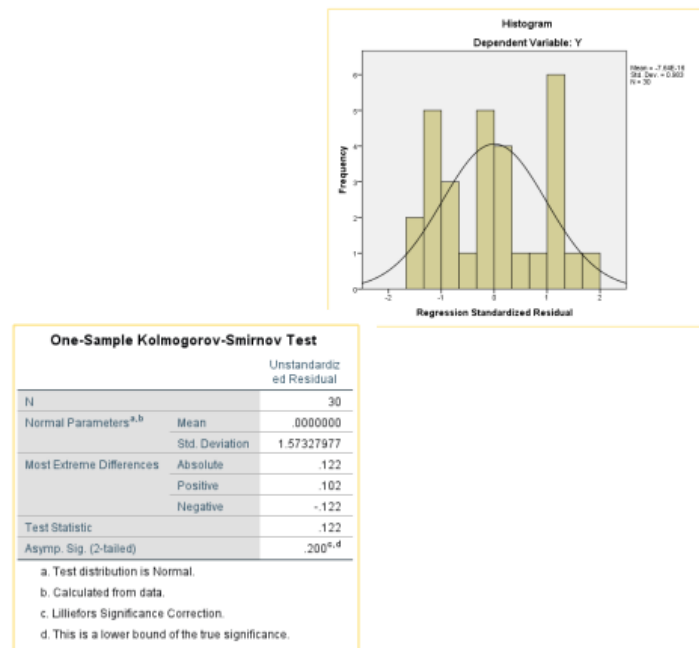
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.423	5

Berdasarkan uji reariablitas pada variabel X dan Y Karena populasi 30 responden (N) dan cronback alpha menunjukan di tabel 30 = 0,361. Jika hasil nya di atas 0,361 maka data tersebut reliabilitas.

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 (Fahmeyzan et al., 2018).



Setelah dihitung Validitas dan Reliabilitas hasil dari kalkulasi data untuk Normalitas adalah 0,124 yang dimana data terlalu signifikan dari 0,05. Namun hasil dari kalkulasi adalah Normal

1. 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 (A, H, C, Ericka. Undiana, 2021).

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.394 ^a	.155	.125	1.601

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.186	1	13.186	5.143	.031 ^b
	Residual	71.781	28	2.564		
	Total	84.967	29			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.804	4.227		3.029	.005
	X	.421	.186	.394	2.268	.031

a. Dependent Variable: Y

Pada hasil uji korelasi yang telah dilakukan, korelasi peneliti berada di angka 15,5% karena pengetahuan responden dengan tingkat mitigasi bencananya belum seimbang. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya responden. Berdasarkan perhitungan rumus regresi linier yang dilakukan didapatkan nilai signifikansi anova sebesar 0,031. Syarat untuk data agar berkorelasi yaitu harus bernilai signifikansi dibawah 0,05, sehingga data belum dapat memiliki korelasi antara variabel X dan Y. Nilai pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 0,155 atau 15,5% (dilihat dari nilai R Square).

4. KESIMPULAN

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun soundtrack dalam film "Sintas Berlayar" memiliki peran dalam memengaruhi emosi dan persepsi penonton, pengaruhnya tidak dominan. Hal ini mengindikasikan bahwa elemen lain, seperti alur cerita, visual, atau karakterisasi, mungkin memiliki kontribusi yang lebih signifikan dalam membentuk pengalaman penonton secara keseluruhan. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi rumah produksi dan penata musik untuk tidak hanya fokus pada pembuatan soundtrack yang menarik, tetapi juga mempertimbangkan integrasi elemen-elemen lain dalam film agar dapat menciptakan dampak yang lebih holistik. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk studi lebih lanjut yang mengeksplorasi faktor-faktor tambahan yang dapat memengaruhi keterlibatan penonton, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika antara elemen audio-visual dan respons penonton dalam industri film.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- A, H, C, Ericka. Undiana, N. (2021). Pengaruh Serial Korea “Start Up” Terhadap Minat Kewirausahaan Di Tingkat Mahasiswa. *Cinematology*, 1(1), 24–34.
- Anestis, A. G., & Gousios, C. A. (2015). How Cinema Sounds Affect the Perception of a Motion Picture. *Universal Journal of Psychology*, 3(5), 147–152. <https://doi.org/10.13189/ujp.2015.030503>
- Cresswell, J. (2009). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif and Mixed.EdisiKetiga*. Pustaka Pelajar.
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Gillick, J., & Bamman, D. (2018). Telling Stories with Soundtracks: An Empirical Analysis of Music in Film. *Association for Computational Linguistics*, 33–42. <https://doi.org/10.18653/v1/w18-1504>
- Görne, T. (2019). *The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film Sound Design*. 1, 17–2. <https://doi.org/10.29007/jk8h>
- Jan Philip Muller. (2019). *Synchronization as a Sound-Image Relationship*. Ludwig Boltzmann Institute.
- Kalinak, K. M. (2015). *Sound: Dialogue, Music, and Effects*. Rutgers University Press. <https://books.google.co.id/books?id=nQuvoQEACAAJ>
- Lazarescu-Thois, L. (2018). From Sync to Surround: Walt Disney and its Contribution to the Aesthetics of Music in Animation. *The New Soundtrack*, 8(1), 61–72. <https://doi.org/10.3366/sound.2018.0117>
- Ni Made Ras Amanda, D. Y. C. (2015). Pola Konsumsi Siaran Televisi di Denpasar : Statistik Deskriptif. *JURNAL EKONOMI KUANTITATIF TERAPAN*, 8(2), 129–135.
- Priadana, H. M. S., & Sunarsi, D. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Pascal Books.
- 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.
- Trento, S., & de Götzen, A. (2011). Foley sounds Vs. real sounds. *Proceedings of the 8th Sound and Music Computing Conference, SMC 2011, January 2011*.
- Unger, M. (2016). *Sound, Symbol, Sociality: The Aesthetic Experience of Extreme Metal Music*. Palgrave Macmillan UK. <https://books.google.co.id/books?id=uSHkDAAAQBAJ>