



Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Musikalitas Siswa SMA Al-Ihsan Tanjung Lago Banyuasin di Masa Pandemi Covid 19

Arining Wibowo^{1,*}, Riyu Wansyah²

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Politik Waskita Dharma Malang, Jawa Timur, Indonesia

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

Correspondence: E-mail: wansyahriyu@upi.edu

ABSTRACT

Tiktok is a social media application and also a music video platform, users can imagine and freely express ideas as creatively as possible in the form of short videos. The purpose of this study is to measure and find out how the influence or effectiveness, impact and benefits of TikTok social media on the musicality of students of Al-Ihsan Tanjung Lago High School, Banyuasin Regency, South Sumatra. This study used a sample of students of Al-Ihsan Tanjung Lago High School. Purposive sampling was applied and distributed questionnaires to respondents to be filled out voluntarily. The results of this study, based on data disseminated to respondents through questionnaires, have been processed and show that there is an influence between Tiktok Social Media on the Musicality of Al-Ihsan Tanjung Lago Banyuasin High School Students.

© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 14 June 2022

First Revised 07 Feb 2023

Accepted 07 Feb 2023

First Available online 21 Feb 2023

Publication Date 21 Feb 2023

Keyword:

Social Media,

Students,

TikTok,

Musicality.

1. PENDAHULUAN

Perubahan yang terjadi akibat virus Covid-19 membawa perubahan besar bagi kehidupan masyarakat Indonesia. Perubahan yang terjadi seperti seluruh masyarakat bekerja, belajar bahkan beribadah dari rumah agar virus tidak menyebar. Anak remaja seperti siswa-siwa SMA Al-Ihsan juga mengalami dan menjalani hal tersebut yang menjadikan mereka lebih sering menggunakan *smartphone* mereka untuk belajar, bermain dan sebagainya. *Smartphone* menampilkan banyak fitur media sosial yang menghibur dan memberikan pengetahuan di dalamnya. Di luar persoalan positif dan negative akibat perilaku menggunakan *smartphone*, teknologi ini telah memberikan dampak positif dalam konteks kecepatan ilmu pengetahuan dan informasi (Abdullah & Puspitasari, 2018). Manusia dapat secepat kilat mengetahui informasi apapun dari dibelahan dunia lainnya. Segala bentuk informasi dapat dengan mudah di akses oleh seluruh penghuni dunia dari tempat-tempat terpencil sekalipun asal terdapat jaringan internet yang baik. Kemajuan ini telah membentuk peradaban baru bagi seluruh manusia, mulai dari cara berfikir, berperilaku yang disebabkan dari dampak pengetahuan tersebut (Gacula Pineda, 2014; Nachimuthu, 2012).

Revolusi Industri 4.0 telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia saat ini, bahkan saking cepatnya kemajuan teknologi sekarang telah memasuki era 5.0. Revolusi Industri 4.0 adalah pergeseran fundamental dalam kehidupan manusia dalam bagaimana produksi, konsumsi, dan berhubungan satu dengan lainnya, didorong dari konvergensi fisik, digital maupun manusia itu sendiri. Konsep Society 5.0 merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep sebelumnya. Jika kita lihat mulai dari Society 1.0, manusia berada dalam era berburu dan mengenal tulisan, di Society 2.0 dimana manusia masuk pada era pertanian yang mulai mengenal bercocok tanam. Lalu Society 3.0 adalah era industri dimana manusia mulai menggunakan mesin untuk menunjang aktivitas sehari-hari, setelah itu hadirlah Society 4.0, yaitu manusia menggunakan komputer dan internet sebagai bagian dari hidupnya. Society 4.0 banyak membantu kebutuhan manusia dengan mengakses dan membagikan informasi melalui internet. Dan Society 5.0 adalah era dimana semua teknologi menjadi bagian dari manusia itu sendiri. Internet bukan hanya sekedar untuk berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan (Suherman; Musnaini; Wijoyo, Hadion; Indrawan, 2020). Berkat adanya sebuah revolusi industri masyarakat semakin terbawa arus perkembangan yang diawali oleh media informasi dan sarana hiburan yang semakin kompleks sehingga pilihan media *smartphone* menjadi trend masa kini yang paling relevan untuk industri 4.0 (Briliantana et al., 2022)

Smartphone merupakan salah satu produk era kemajuan revolusi industri 4.0 dan 5.0 dan juga muncul pula aplikasi-aplikasi media sosial yang semakin menambah derupsi kebudayaan makin tinggi (Suherman; Musnaini; Wijoyo, Hadion; Indrawan, 2020). Pesatnya perkembangan teknologi telah mempengaruhi kebutuhan banyak orang bahkan remaja untuk menggunakan *smartphone* dengan fitur-fitur terbaru. Media sosial TikTok merupakan aplikasi yang baru diluncurkan beberapa tahun terakhir dan telah menarik perhatian besar dari semua lapisan masyarakat. Perkembangan era globalisasi saat ini telah melahirkan inovasi-inovasi teknologi terkini dan dengan versi dan fungsi yang berbeda-beda. Inovasi merupakan sebuah sarana pengembangan media baru yang dikelola atau diaplikasikan dalam rangka peningkatan kualitas dan kuantitas dari sebuah produk sehingga menjadi sebuah rekomendasi bagi para pengguna (Nafsika & Soeteja, 2021)

Media sosial merupakan sarana berinteraksi, berkomunikasi, dan juga sebagai sarana ekspresi diri melalui bantuan internet. Seiring dengan kemajuan teknologi, manusia dapat menggunakan media sebagai alat komunikasi, dan berbagi pesan dengan banyak pengguna media sosial lainnya, seperti berita (informasi), gambar (foto) dan tautan ke video.

Salah satu media sosial yang sedang populer saat ini adalah TikTok. Aplikasi TikTok memberi akses kepada para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Berdasarkan data terbaru Sensor Tower, aplikasi TikTok diunduh 57 juta kali selama Oktober. Sedangkan Instagram 56 juta unduhan (Fahmi Ahmad Burhan, n.d.). Dilansir dalam laman tekno.kompas.com ada sekitar 10 juta lebih pemakai aktif aplikasi Tik Tok di Indonesia. Mayoritas dari pengguna aplikasi Tik Tok di Indonesia sendiri adalah anak milenial, usia sekolah, atau biasa dikenal dengan generasi Z. (Aji et al., 2020)

Musikalitas merupakan pengetahuan musik yang didapatkan dari cara berlatih, kebiasaan lingkungan sosial dan pengaruh genetik (Widdess, 2012), musikalitas berhubungan dengan kualitas atau keadaan dari sesuatu yang bersifat musik, seperti kepekaan, pengetahuan, atau bakat seseorang terhadap musik. Musikalitas didefinisikan sebagai kepekaan untuk merespons atau sensitivitas terhadap stimuli musikal (Cross, 2014). Stimuli yang dimaksud di sini adalah rangsangan musik. Dimana ketika remaja atau kelompok lain yang menggunakan aplikasi TikTok akan mendapatkan stimulasi dari konten TikTok yang mereka tonton. Musikalitas yang terjadi pada remaja saat menggunakan TikTok adalah rasa ingin tahu terhadap musik yang baru didengar bahkan pengetahuan tentang musik. Saat menggunakan TikTok, musik yang kita dengar di TikTok akan menjadi teringat di kepala dan di sini rangsangan musik terjadi karena pengguna TikTok ini akan merasa penasaran dan mencari lirik serta lagu asli dari konten musik tiktok yang baru saja didengar (Herdiati et al., 2021). Pengguna TikTok telah menemukan banyak lagu baru dari aplikasi TikTok dan aplikasi TikTok ini telah menjadi aplikasi batu loncatan untuk musik baru. TikTok juga merupakan platform audio yang menjadi media untuk mengekspresikan minat terhadap musik.

Di masa seperti ini TikTok berjasa besar dalam kesuksesan bagi industri musik. Hal ini dikarenakan kegiatan yang dilakukan di rumah saja membuat masyarakat dunia terkhusus Indonesia lebih sering menggunakan *smartphone* setiap saat. *Smartphone* yang digunakan untuk belajar secara daring, bekerja, melakukan meeting dengan cara virtual dan melakukan segala aktivitas secara online. Hal ini tidak terlepas dari kebiasaan anak-anak remaja di Kelurahan Kenangan Baru setelah usai belajar daring dikarenakan tidak melakukan aktivitas diluar rumah lagi menjadikan anak remaja tersebut lebih sering menggunakan media sosial TikTok (Herdiati et al., 2021).

2. METODE

Penelitian ini mengambil sampel dari Siswa SMA AL-IHSAN Tanjung Lago. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan purposive sampling sebagai teknik pengumpulan data (A, H, C, Ericka. Undiana, 2021). teknik yang digunakan apabila populasi memiliki unsur yang heterogen atau membagi populasi ke dalam kelompok kecil yang dapat mewakili seluruh populasi (Anggyan et al., 2022) Sampel penelitian dipilih melalui persyaratan yang penulis buat sesuai dengan kasus yang diteliti. Beberapa persyaratan dalam memilih sampel dalam penelitian ini, diantaranya siswa yang mampu dan memahami cara menggunakan TikTok dan telah memiliki akun TikTok minimal selama 1 tahun, dan juga aktif dalam menggunakan TikTok.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuesioner elektronik dengan bantuan google form yang telah diisi oleh 175 responden yakni Siswa-siswi SMA AL-IHSAN Tanjung Lago. Profil demografi dari responden adalah sebagai berikut: 48 persen adalah perempuan dan 52 persen adalah laki-laki. Demografi dari responden lebih lengkap disajikan di tabel 1. Pengukuran.

Tabel 1. Demografi Responden

Kategori	Frekuensi	%
<i>Gender</i>		
Laki-Laki	91	52
Perempuan	84	48

Dalam penelitian ini menggunakan item pertanyaan sebanyak 18 pertanyaan yang masing-masing item berisi lima poin skala likert dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), lalu diklasifikasikan menjadi 2 variabel X dan Y.

Alat uji menggunakan rating scale dengan nilai:

9 Variabel X, dan 9 Variabel Y

X : Penggunaan Aplikasi TikTok

Y : Musikalitas Siswa SMA Al-Ihsan Tanjung Lago

Probabilitas

Variabel X:

Rate tertinggi = 5 dan Rate terendah = 1

n/Total Data) 6183

Variabel Y:

Rate Tertinggi = 5 dan Rate terendah = 1

Total data = 6005

Nilai $P(Y) = 1$ (Hasil hitungan total dari nilai frekuensi dibagi total data)

Dengan demikian, penelitian dapat dilanjutkan karena pada uji probabilitas kedua variable mendapatkan nilai 1.

Analisis Data dan Pembahasan

Uji Probabilitas

Setelah mendistribusikan data, langkah pertama adalah menguji probabilitas dari total data yang diperoleh. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah penelitian yang dilakukan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian selanjutnya. Jika kedua variable memiliki nilai probabilitas 1, maka penelitian dapat dilakukan berhasil dan memasuki tahap pengujian selanjutnya.

Uji Validitas

Pada uji validitas, karena N berjumlah 175 maka distribusi nilai level of significance menggunakan 0.194 untuk margin error 1% dan 0,148 untuk margin error 5%. Data dikatakan valid jika nilai validitas total kuesioner lebih besar dari nilai signifikansi.

Uji reliabilitas

Variabel X

Cronbach's Alpha: 880

N of Items: 9

Variabel Y

Cronbach's Alpha: 894

N of Items: 9

Uji Reabilitas Dibutuhkan Cronbach's Alpha Lebih Dari 0,6, setelah melakukan Uji Reabilitas, nilai Cronbach's Alpha Diatas Berjumlah 0,880 dan 0,894 yang berarti item penelitian reliable.

Uji normalitas

Setelah Melakukan Uji Normalitas Variabel X dan Y, pada uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berjumlah 0.96 yang berarti bahwa penelitian sudah dikatakan berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan teori Media Sosial, dan Teori Musikalitas pada remaja. *New media* merupakan media yang menawarkan *digitisation, convergence, interactivity, dan development of network* terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya. Kemampuannya menawarkan interaktifitas ini memungkinkan pengguna dari *new media* memiliki pilihan informasi apa yang dikonsumsi, sekaligus mengendalikan keluaran informasi yang dihasilkan serta melakukan pilihan-pilihan yang diinginkannya. Kemampuan menawarkan suatu *interactivity* inilah yang merupakan konsep sentral dari pemahaman tentang *new media* (Watie, 2016). Dalam media sosial, komunikasi interpersonal dan komunikasi massa melebur menjadi satu. Saat seseorang mengunggah sesuatu kemudian ditanggapi pihak lain, lalu terjadi interaksi, maka komunikasi interpersonal terjadi. Disaat yang sama, saat seseorang mengunggah sesuatu, apa yang diunggahnya bisa dilihat dan dinikmati khalaak banyak, sehingga pada saat yang sama komunikasi massa juga terjadi, sebab komunikasi massa tidak mensyaratkan adanya keterlibatan aktif semua pihak (Watie, 2016). Media sosial sekarang ini bisa dibilang sebagai harapan, namun juga bisa dikatakan bahaya besar bagi masyarakat. Hingga saat ini media sosial semakin beragam dengan berbagai fitur yang bisa digunakan untuk sehari-hari seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, TikTok, dan masih banyak lagi media sosial lainnya. Di dalam musikalitas yang dimiliki anak remaja dapat berupa apresiasi dan pemahaman musik tanpa harus memiliki keterampilan memainkan alat musik (Krisnawati et al., 2019). Setiap orang tentu memiliki kemampuan musikalitas dengan tingkatan yang berbeda, karena setiap cara orang dalam merespon musik berbeda-beda, dan menyesuaikan dengan budayanya. Kecerdasan musikal yaitu kemampuan dalam berpikir tentang musik, seperti kemampuan mendengarkan, mengingat, dan mengubah dan membuat pola musik.

Maka dari itu adanya penelitian ini adalah untuk merealisasikan mengenai musikalitas yang dimiliki pada remaja, tepatnya siswa SMA Al-Ihsan Tanjung Lago. Media sosial TikTok menjadi hal terpenting yang digandrungi para milenial dan menarik minat para milenial yang sebagian besar adalah para remaja. TikTok dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. untuk anak kecil misalnya TikTok dapat digunakan sebagai media dengan memanfaatkannya sebagai media pengetahuan tentang lagu-lagu masa kini (baik lagu zaman dulu maupun lagu modern) dan hadirnya media sosial TikTok sebagai media yang tidak terlepas dari musik menjadikan anak remaja sennag menggunakannya dan itu yang membuat mereka akan lebih peka terhadap musik (Supiarza, 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan untuk mengetahui apakah media sosial TikTok cukup efektif dalam memingkatnya musikalitas terhadap anak remaja, dan peneliti memilih anak remaja yakni siswa-siswa dari SMA Al-Ihsan Tanjung Lago Kab. Banyuasin sebagai sampel atas dasar potensi pengetahuan dalam bermusik. Berdasarkan semua pernyataan, oleh sebab itu di perlukan suatu penelitian yang cukup mendalam mengenai Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Musikalitas Siswa Sma Al-Ihsan Tanjung Lago.

Uji Validitas

Data yang diperoleh dari pengumpulan kuesioner google form, dilakukan pengujian validitas, instrument diuji dengan menghitung koefisien korelasi antara skor item dan skor totalnya dalam taraf signifikansi 0,05. Instrumen bisa dikatakan valid apabila mempunyai nilai rhitung > rtabel. Nilai rtabel didapatkan adalah $n = 175$, maka tabel r pada angka 175 adalah 0,148 untuk taraf signifikansi 0,05.

Tabel 1. Penggunaan Aplikasi TikTok

Item	r hitung	r table taraf	Status
X1	0,612	0,148	Valid
X2	0,750	0,148	Valid
X3	0,778	0,148	Valid
X4	0,716	0,148	Valid
X5	0,725	0,148	Valid
X6	0,691	0,148	Valid
X7	0,720	0,148	Valid
X8	0,757	0,148	Valid
X9	0,728	0,148	Valid

Berdasarkan tabel 1 pada pengujian validitas untuk variabel X (Penggunaan Aplikasi TikTok) mempunyai nilai korelasi di atas 0,148 untuk margin error 5% (0,05).

Tabel 2. Musikalitas pada Siswa SMA Al-ihsan Tanjung Lago

Item	r hitung	r table taraf	Status
Y1	0,730	0,148	Valid
Y2	0,787	0,148	Valid
Y3	0,661	0,148	Valid
Y4	0,726	0,148	Valid
Y5	0,727	0,148	Valid
Y6	0,699	0,148	Valid
Y7	0,792	0,148	Valid
Y8	0,733	0,148	Valid
Y9	0,772	0,148	Valid

Berdasarkan tabel 1 pada pengujian validitas untuk variabel Y (Musikalitas Siswa SMA Al-Ihsan Tanjung Lago) mempunyai nilai korelasi di atas 0,148 untuk margin error 5% (0,05).

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 reriabel.

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas Item

Variabel	r kritis	Cronbach's Alpha	Ket. Alpha
Penggunaan Aplikasi TikTok (X)	0,60	0,880	Valid
Musikalitas Siswa SMA Al-Ihsan Tanjung Lago (Y)	0,60	0,894	Valid

Berdasarkan uji reariabilitias pada variabel X dan Y, diketahui bahwa nilai variabel X berjumlah 0,880 dan nilai variabel Y berjumlah 0,894. 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.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

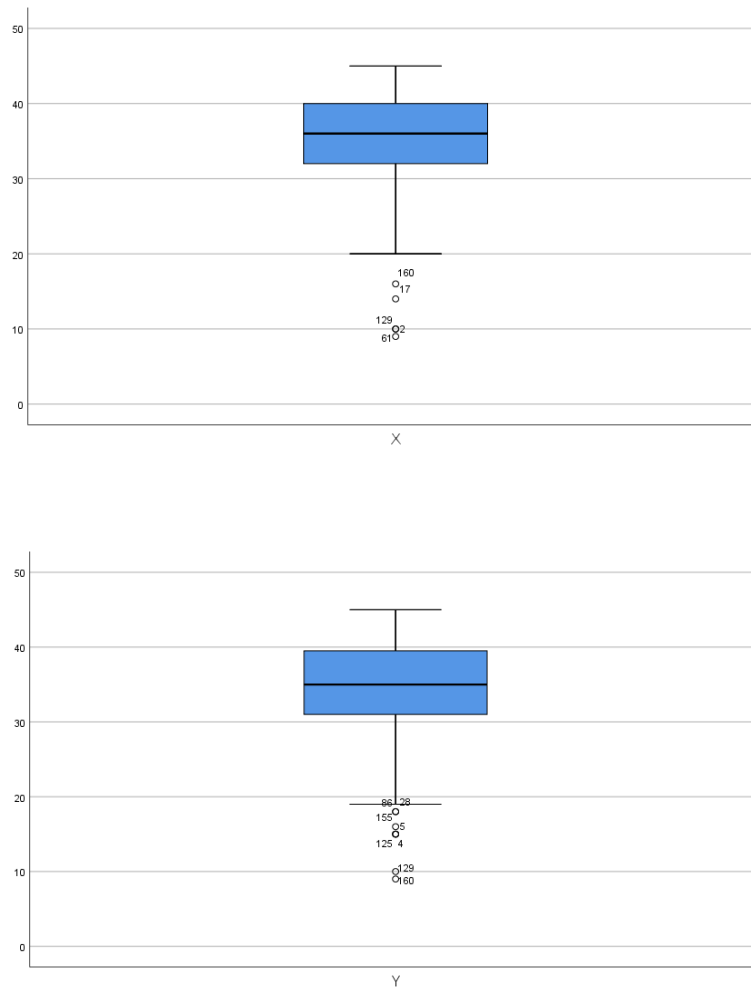
		Unstandardized Residual
N		175
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.56634158
Most Extreme Differences	Absolute	.124
	Positive	.124
	Negative	-.084
Test Statistic		.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, hasil Asymp. Sig. (2-tailed) ^c 0.000 < 0,05 maka data tersebut tidak dikatakan normal. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti menghapus sebagian data yang ekstrim untuk memperoleh data normal sebanyak 11 responden, sehingga jumlah responden menjadi 164 untuk hasil data menjadi normal melalui ketentuan grafik dibawah ini.



Hasil dari Uji Normalitas setelah menghapus sebagian data yang ekstrim :

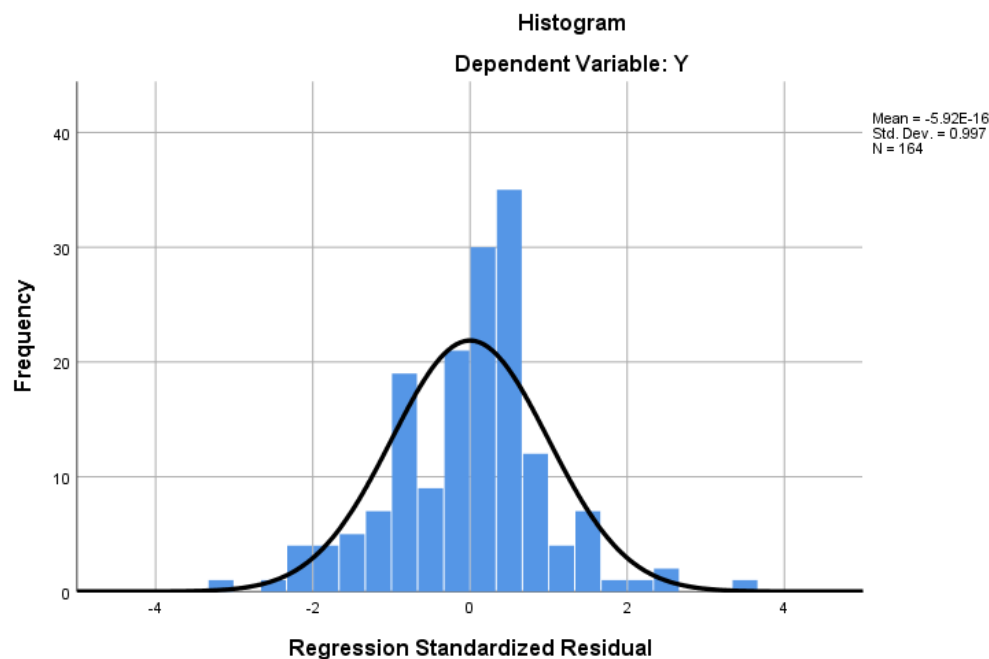
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		164
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.45347411
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.096
	Negative	-.075
Kolmogorov-Smirnov Z		1.233
Asymp. Sig. (2-tailed)		.096 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, hasil Asymp. Sig. (2-tailed)^c 0.96 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data residual tersebut berdistribusi normal.



Setelah Melakukan Uji Normalitas Variabel X dan Y, terlihat bahwa di bagan *histogram* berada di tengah. Lalu, pada uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berjumlah 0.96 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^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.687 ^a	.472	.469	5.582

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4822.471	1	4822.471	154.749	.000 ^b
	Residual	5391.244	173	31.163		
	Total	10213.714	174			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	8.328	2.131		3.908
	X	.735	.059	.687	12.440
					Sig.
					.000
					.000

a. Dependent Variable: Y

Pada hasil uji korelasi yang telah dilakukan dapat dilihat nilai Sig. Nilai model ANOVA adalah 0,000. Untuk mengetahui ada tidaknya korelasi maka nilai Sig diturunkan dari 0,05, dan untuk mengetahui tidak adanya korelasi nilai Sig lebih besar dari 0,05. Pada penelitian ini nilai Sig menurun dari 0,05 yang berarti terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y. Kemudian nilai R Square pada Summary Model adalah 0.472 yang artinya jika diubah menjadi persentase adalah 47,2%. Dapat disimpulkan bahwa Sosial Media TikTok memiliki pengaruh sebesar 47,2% terhadap Musikalitas Siswa SMA Al-Ihsan Tanjung Lago.

Koefisien Korelasi

Korelasi dapat dilihat dari nilai R yaitu 0,717. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y berada pada taraf yang kuat.

Correlations			
		Religiusitas	Agresivitas
Religiusitas	Pearson Correlation	1	.717**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	164	164
Agresivitas	Pearson Correlation	.717**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	164	164

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

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan penelitian yang telah dilakukan, penelitian mengenai Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Musikalitas Siswa Sma Al-Ihsan Tanjung Lago Banyuasin, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai pengaruh. Hal ini terbukti dengan diketahui bahwa nilai pada dua variabel memiliki nilai rhitung yang melebihi rtabel dan tingkat signifikan ($0,096 > 0,05$). Lalu, berdasarkan hasil uji korelasi dengan nilai koefisien korelasi 0,717. Kemudian nilai R Square pada Summary Model adalah 0.472 yang artinya jika diubah menjadi persentase adalah 47,2%. Dapat disimpulkan bahwa Sosial Media TikTok memiliki pengaruh sebesar 47,2% terhadap Musikalitas Siswa SMA Al-Ihsan Tanjung Lago, sedangkan sisanya sebesar 52,8% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti oleh peneliti.

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.
- Abdullah, A., & Puspitasari, L. (2018). Media Televisi Di Era Internet. *ProTVF*, 2(1), 101. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.19880>
- Anggyan, D., Undiana, N. N., & Nafsika, S. S. (2022). The Influence of Imperfect Movie on Student Perceptions in Bandung City. ... : *Journal Anthology of Film and ...*, 2(2), 85–98. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/view/46419%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/download/46419/19206>
- Briliantana, R., Undiana, N. N., & Nafsika, S. S. (2022). Audience’s Choice Trend towards Movie Platform. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665(Icade 2021), 245–249. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220601.053>
- Cross, I. (2014). Music and communication in music psychology. *Psychology of Music*, 42(6), 809–819. <https://doi.org/10.1177/0305735614543968>
- Gacula Pineda, R. (2014). *Technology in Culture: A Theoretical Discourse on Convergence in Human-Technology Interaction* (Issue May).
- Herdianti, D., Atmaji, D. D., Andriyanto, R. M. A., & Saputra, D. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Musik di SMAN 1 Muara Enim, Sumatera Selatan. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 4(2), 111–119. <https://doi.org/10.26740/vt.v4n2.p111-119>
- Krisnawati, Sukmayadi, Y., & Supiarza, H. (2019). Music Activities in Islamic Boarding Schools. *1st International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2018) Music*, 255, 301–302. <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.70>
- Nachimuthu, K. (2012). TECHNOLOGY IS AN EMBEDDED AGENT OF CULTURAL IMPACT. *I-Manager’s Journal of Educational Technology*, 9(1), 23–29.
- Nafsika, S. S., & Soeteja, Z. S. (2021). *Learning Innovation of Constructive Drawing in One Point Perspective Subject*. 519(Icade 2020), 174–180. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.037>
- Suherman; Musnaini; Wijoyo, Hadion; Indrawan, I. (2020). *INDUSTRY 4.0 vs SOCIETY 5.0* (2020th ed., Issue September). Pena Persada.
- 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.

- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i2.270>
- Widdess, R. (2012). Music, Meaning and Culture. *Empirical Musicology Review*, 7(1–2), 88–94. <https://doi.org/10.18061/1811/52985>