



BAB I PENDAHULUAN



© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan musik di era digital saat ini memudahkan para musisi-musisi untuk memperkenalkan karya-karyanya kepada khalayak. Salah satu jenis musik yang berkembang dengan cepat dan menjadi tren baru di kalangan millennial adalah *Electronic Dance Music*. Jenis musik ini yang dahulu identik dengan klub atau dunia malam, sekarang sudah berkembang menjadi salah satu jenis musik yang diminati. Saat ini kita dapat mendengarkan lagu *Electronic Dance Music* di berbagai media dan kegiatan. Seperti di radio, acara musik televisi, festival musik atau bahkan dalam acara olahraga.

Awal tahun 2008 muncul festival musik yang menjadi salah satu acara *Electronic Dance Music* yang sukses di Indonesia yaitu, *Djakarta Warehouse Project*. Acara itu pertama kali yang menyita perhatian kalangan remaja karena membawa banyak *Disc Jockey* Internasional untuk memeriahkan acaranya. Lalu setelah itu bermunculan festival musik serupa yang mengangkat jenis musik *Electronic Dance Music* karena melihat banyaknya remaja yang antusias dengan festival musik tersebut.

Bahkan dalam tangga lagu internasional seperti Billboard, beberapa lagu dengan jenis *Electronic Dance Music* pernah menduduki top chart bahkan menjadi nomor satu dalam tangga lagu tersebut. Muncul pula apresiasi dari berbagai ajang penghargaan musik yang memberikan kesempatan untuk para musisi *Electronic Dance Music* bersaing untuk mendapatkan piala penghargaan. Maka bermunculanlah wajah-wajah baru dalam dunia musik yang semakin berwarna. Banyak orang yang tertarik dengan profesi *Disc Jockey* dan *remixer*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Stasiun televisi saat ini membuat program acara yang mulai memperhatikan ketertarikan penonton atau minat penonton. Stasiun televisi berlomba untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan penonton dengan membuat program-program acara yang menarik. Berbagai strategi digunakan untuk menarik minat penonton dan mendapatkan *rating* dan share yang tinggi agar mendapatkan pengiklan sebanyak-banyaknya. Program acara dapat berhasil jika stasiun tv memilih *timing* yang tepat.

Vane-Gross (dalam Morissan 2008; 371) menilai persoalan timing sebagai berikut :

“Agar suatu program dapat berhasil diterima maka program itu haruslah harmonis dengan waktu. Program yang terlalu ketinggalan zaman akan ditinggalkan penonton, namun jika terlalu maju juga akan ditinggalkan penonton.”

Dengan kata lain, program acara televisi harus mengikuti perkembangan zaman dan *trend* dimasyarakat saat ini agar program acara yang dibuat berhasil menarik penonton.

Misalnya salah satu program acara yang diminati oleh masyarakat Indonesia saat ini adalah program acara musik. Berbagai program acara bertema musik baik nasional maupun internasional. Seperti program deretan tangga lagu, program pemutaran video musik, dan program kompetisi pencarian bakat penyanyi atau musisi. Saat ini setiap stasiun televisi di Indonesia bersaing dengan program musik unggulan masing-masing.

Salah satu stasiun televisi, NET TV merupakan salah satu stasiun televisi terestrial yang cukup diminati oleh khalayak terutama para remaja. NET TV (*News and Entertainment Television*) juga berusaha membuat inovasi dalam program acara musik. NET TV mencoba memberikan program acara musik yang dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan remaja di Indonesia. Melihat aliran musik *Electronic Dance Music* yang berkembang pesat sejak tahun 2000an, NET TV hadir dengan inovasi program acara, The Remix.

NET TV membuat program The Remix dengan format acara berupa kompetisi dimana kontestan melakukan pertunjukan setiap minggunya. Kontestan dibentuk secara grup yang



berisi *remixer* dan penyanyi. Setiap musimnya akan ada delapan grup yang berkompetisi untuk melakukan aransemen musik dan menampilkannya kepada penonton setiap episode.

Remixer yang menjadi kontestan dipilih secara langsung oleh NET *Talent Management* dan disatukan dengan penyanyi Indonesia yang sudah terkenal. Acara ini adalah adaptasi dari acara serupa di negara Vietnam berjudul *Hòa âm Ánh sáng* yang menuai sukses besar di pertelevisian Vietnam pada awal tahun 2015 dan The Remix berhasil masuk ke nominasi *Best Adaptation of an Existing Format* di *Asian Television Awards* 2016.

(Sumber : <http://www.mediaselebri.com/>, diakses pada tanggal 8Maret 2016)

Peneliti melihat bahwa NET TV membuat format acara kompetisi *remixer/Disc Jockey* (DJ) pertama di Indonesia karena melihat aliran musik yang diminati saat ini adalah *Electronic Dance Music* dan sudah banyak penyanyi terkenal berkolaborasi dengan para DJ/*remixer* berhasil membuat lagu yang sukses. Contohnya pada tahun 2017 DJ Khaled merilis lagu berkolaborasi dengan Justin Bieber, Rihanna dengan judul “*I’m The One*” dan “*Wild Thoughts*” dan berhasil memasuki 10 besar tangga Billboard. Sebelumnya pada bulan Februari 2017 sudah ada Coldplay dan The Chainsmokers dengan lagu “*Something Just Like This*” yang berhasil berada diposisi paling atas di berbagai tangga lagu dunia.

Setelah melihat kesuksesan lagu-lagu yang dihasilkan dari kolaborasi antara penyanyi dan *remixer/ DJ* semakin banyak juga lagu-lagu serupa dan meningkatkan popularitas seorang *remixer* dan DJ. Profesi *remixer* sebenarnya produser musik yang bisa juga merangkap menjadi seorang DJ. Jadi *remixer* sendiri mempunyai kemampuan untuk menciptakan music secara orisinil maupun mengubah lagu yang sudah ada menjadi berbeda. Sedangkan seorang DJ belum tentu semuanya dapat menciptakan lagu secara orisinil, biasanya mereka memainkan instrumen yang memang sudah diciptakan sebelumnya oleh seorang *remixer*.

(Sumber : <http://musisidigitalindonesia.blogspot.co.id/>, diakses pada 9 Maret 2017)

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang menyalin atau seluruhnya atau sebagian karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Perkembangan musik dengan aliran *Electronic Dance Music* pun sangat cepat dan mengubah pola pikir dan cara masyarakat dalam mendengarkan musik. Jika dahulu *Electronic Dance Music* identik dengan klub dan hal-hal negatif, namun dengan perkembangan musik *Electronic Dance Music* saat ini membuat seseorang dengan mudah mengakses media untuk mendengarkan musik dengan aliran musik tersebut. Seperti melalui radio, televisi, ataupun internet.

Maka demi memenuhi kebutuhan masyarakat di era *Electronic Dance Music* NET TV pada tanggal 3 Oktober 2015 pertama kalinya menayangkan program acara The Remix musim pertama. Program Acara Kompetisi pertama yang memberikan hiburan dan mengenalkan kepada masyarakat Indonesia aliran *Electronic Dance Music*. Melihat antusias dan kesenangan masyarakat Indonesia dengan The Remix musim pertama, maka NET kembali hadir pada 6 Agustus 2016 untuk musim kedua dengan konsep yang sama namun lebih meriah dengan menghadirkan penyanyi-penyanyi Indonesia yang terkenal dan juri dari bidang musik yang berkompeten.

Program yang ditayangkan oleh pihak stasiun televisi mempunyai sifat daya rangsang yang tinggi. Hal ini menunjukkan media penyiaran mempunyai kekuatan besar untuk mempengaruhi khalayak. Komunikasi massa mempunyai hubungan antara media dan penonton, baik secara individu ataupun kelompok. Menurut Morissan (2008: 14) ada banyak teori-teori yang berupaya menjelaskan fenomena media massa; bagaimana proses berjalannya pesan, efek pesan itu kepada penerima (masyarakat) dan umpan balik yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai dampak program acara The Remix terhadap minat menjadi seorang *remixer* pada kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*. Peneliti ingin melihat apakah terdapat minat menjadi *remixer* setelah mahasiswa menonton program The Remix dan seberapa besar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



dampak tersebut. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada responden sebagai sumber data primer untuk penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan penelitian ini adalah:

“Bagaimana Pengaruh Program Acara The Remix di NET TV Terhadap Minat Menjadi *Remixer* di Kalangan Mahasiswa *School of Creative Arts*?”

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Apakah ada pengaruh program acara The Remix di NET TV terhadap minat menjadi *Remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*?
2. Seberapa besar pengaruh program acara The Remix di NET TV terhadap minat mahasiswa *School of Creative Arts* menjadi *Remixer*?

D. Tujuan Masalah

1. Peneliti ingin mencapai tujuan akhir yaitu mengetahui Apakahada pengaruh antara program acara The Remix di NET TV terhadap minat menjadi *remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*.
2. Peneliti berharap penelitian dapat mencapai tujuan akhir yaitu mengetahui seberapa besar pengaruh antara program The Remix di NET TV terhadap minat menjadi *remixer* pada mahasiswa *School of Creative Arts*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institit Bnissda Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



a. Manfaat Akademis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan strata-1 Jurusan Ilmu Komunikasi konsentrasi *Broadcasting* di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam menganalisa suatu permasalahan.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan informasi tambahan bagi para pembaca dan peneliti lain yang ingin mendalami masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi Musik

Sebagai bahan pertimbangan, evaluasi dan referensi dalam merencanakan atau pembuatan strategi kurikulum yang menarik dan sesuai dengan perkembangan musik saat ini bagi mahasiswa dan sebagai bahan tolak ukur minat mahasiswa terhadap suatu profesi.

2. Bagi Dunia Broadcasting

Memberikan gambaran bagi para perusahaan televisi dalam melakukan keragaman pembuatan program acara kompetisi di media televisi. Peneliti juga berharap agar perusahaan televisi atau *programmer* dapat membuat program acara yang memberikan pengetahuan dan wawasan lebih luas kepada penonton selain menghibur dan mengikuti tren

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.