

# PENGARUH PROGRAM THE REMIX DI NET TV TERHADAP MINAT MENJADI REMIXER DI KALANGAN MAHASISWA SCHOOL OF CREATIVE ARTS

PERIODE 2012-2014)

**Chella Revita Monica**  
cellamonicaa@gmail.com  
**Kwik Kian Gie School of Business**

## ABSTRACT

*The development of television programs in Indonesia is growing with the times. Every television station makes a successful program and is liked by the community. One of them is NET TV which makes program of remixer competition in the middle of electronic dance music trend. NET TV first aired the program "The Remix" in 2015. Success with its first season, NET TV made its second season at the end of 2016. Each episode of The Remix gave performances of songs which made by contestants. The duet concept between remixer and singer is currently being done in international and national music world.*

*The theory that researcher uses in this research is response stimulus theory. This theory shows that there is a process of action (stimulus) and reaction (response) simply. This theory is regarded as a process of exchange or transfer of information that gives many effects. Each effect can change the next communication action. In this research The Remix program became a stimulus given to the School of Creative Arts students who watch the program. And interest to be a remixer is the response.*

*The type of research used by researcher is quantitative research. In this explanative research researcher conducts testing to strengthen or reject the theory or hypothesis of the results of existing research. This research has two variables, independent variable and dependent variable. The Remix program becomes an independent variable and interest becomes a dependent variable. As for the implementation of data collection to be conducted by researcher is by distributing questionnaires to students of the School of Creative Arts. In this research there are several tests conducted namely, test validity, reliability test, normality test, correlation analysis, and simple linear regression analysis.*

*After conducting the pre-distributed questionnaires the researcher got the result that as many as 21 questions passed valid test and reliability. Other results of the research normality test of this study is normally distributed. Through correlation analysis obtained results of 40.5%, which means the correlation between the two variables is strong enough. And through a linear regression analysis obtained a result of 31.4% which means an increase in interest in the remixer profession at School of Creative Arts students by 31.4% after watching The Remix Program.*

*Based on the results of this study, the researcher concludes that there is influence of The Remix program on interest to be a remixer among School of Creative Arts students of 31.4%. Researchers also have suggestions from the results of this research for the NET TV that makes the program The Remix, students of the School of Creative Arts, and for further researchers.*





## PENDAHULUAN

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.

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.

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.

## KAJIAN PUSTAKA

### Komunikasi Massa

Secara sederhana Morissan (2008:21-22) juga menjelaskan komunikasi massa dilakukan melalui media teknis seperti surat kabar, pesawat radio dan televisi. Proses komunikasi dalam komunikasi massa dapat terjadi dengan melibatkan antara pihak media massa seperti penyiar atau penulis dan audiens dengan khalayak. Dalam penelitian ini saluran komunikasi yang sekaligus menjadi objek penelitian adalah media televisi.



## Program Televisi

Setiap program yang diciptakan oleh *programmer* tentu diharapkan berhasil menjadi senjata menarik penonton. Dalam menentukan keberhasilan suatu program acara, Morissan (2008:365-374) menjelaskan program acara yang sukses mencakup tujuh elemen, yaitu : Konflik, Konsistensi, Kesukaan, Durasi, Energi, *Timing*, dan Tren. Menurut Morissan (2008: 218-219) program informasi dapat memberikan banyak manfaat kepada penonton. Sedangkan program hiburan adalah program yang paling banyak memiliki ragam dan menjadi fokus peneliti.

## Teori Stimulus Respons

Teori Stimulus Respons adalah teori yang menggambarkan model komunikasi paling dasar. Teori ini menunjukkan aksi- reaksi yang ditimbulkan setelah adanya proses komunikasi. Model Stimulus Respon muncul pada masa dua perang dunia, terutama pada masa munculnya propaganda yang dilakukan diberbagai penjuru dunia melalui berbagai media massa. Propaganda yang paling terkenal terjadi pada masa pemerintahan Nazi yang dipimpin Hitler. (Morrisan, 2008:16)

## Minat

Minat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (diakses 11 maret 2017) memiliki arti, kecenderungan hati terhadap sesuatu; gairah; keinginan. Slameto (dalam Djamarah 2011:191) mengemukakan minat ialah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya yang suatu perintah untuk melakukan hal tersebut. peneliti menyimpulkan bahwa minat yang timbul terhadap suatu objek, contohnya profesi, dapat timbul ketika seseorang kecenderungan menyukai dunia atau ilmu yang dipakai dalam bidang pekerjaan tersebut. Misalnya pada penelitian ini, minat menjadi seorang *remixer* timbul karena seseorang menyukai ilmu atau pengetahuan tentang musik, terutama musik dengan aliran *Electronic Dance Music* (EDM). Menurut Hurlock (2013,116) semua minat mempunyai dua aspek, yaitu:

- 1) Aspek Kognitif : proses berpikir mengenai bidang yang terkait dengan minat yang didasarkan atas pengalaman pribadi dan lingkungan sekitar serta berbagai jenis media massa. Dalam aspek ini individu cenderung egosentris karena akan melihat apa keuntungan dan kepuasan pribadi yang diperoleh dari salah satu minat.
- 2) Aspek Afektif : aspek afektif disebut juga bobot emosional konsep yang membangun sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat. Efek afektif juga berkembang dari pengalaman pribadi, dari sikap orang-orang dilingkungan kita, dari sikap yang dinyatakan atau tersirat dalam berbagai bentuk media massa terhadap suatu kegiatan.

## Remixer

Ini adalah tingkatan paling tinggi dalam kegiatan belajar menjadi seorang *DJ*. Karena bukan hanya diajarkan bagaimana menjadi seorang *performer* tetapi juga adanya teknik *composing* dan *arrangement* musik yang mereka hasilkan sendiri. Dalam tingkatan ini diajarkan beberapa teknik meliputi: pengenalan *Digital Audio Workstation* (DAW), struktur musik, teori *composing* dan *arrangement*, *sound mastering* dan berbagai teknik lainnya.



## Hipotesis

Dalam setiap penelitian, diperlukan adanya suatu dugaan sementara yang akan diuji mengenai penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dugaan sementara itu dikenal dengan nama hipotesis. Menurut Supranto (2003:328), suatu hipotesis diuji dengan menggunakan metode statistik, maka harus dirumuskan menjadi hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).

Hipotesis yang dapat diambil dari perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Hipotesis nol ( $H_0$ )

Tidak ada pengaruh antara program acara *The Remix* terhadap minat menjadi *remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*.

### 2. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) :

Ada pengaruh antara program acara *The Remix* terhadap minat menjadi *remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*.

## METODE PENELITIAN

### Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi obyek penelitian adalah Mahasiswa jurusan Seni Musik di Politeknik *School of Creative Arts* yang beralamat di Jalan Pulo Lentut nomor 2, Jakarta Timur. Mahasiswa aktif pada semester genap tahun 2017 berjumlah 109 mahasiswa. Jurusan Seni Musik dengan dua konsentrasi yaitu, musik pertunjukan kontemporer (*contemporary music performance*) dan produksi musik dan audio (*music audio production*).

### Desain Penelitian

Dalam penelitian ada dua pendekatan yang dapat digunakan, pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan riset yang mengungkapkan atau menjelaskan suatu hal atau obyek yang diamati. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk pengujian kebenaran hipotesis dan menganalisisnya secara statistik atau kuantitatif. (Kriyantono, 2012:15).

### Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan dependen. Menurut Siagian dan Sugiarto (2006:14) pengertian dari variabel independen adalah variabel yang menjadi sebab terjadinya (terpengaruh) variabel dependen. Sedangkan variabel dependen adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

Variabel pengaruh (independen) : Program acara *The Remix*.

Variabel terpengaruh (dependen) : Minat menjadi *remixer*.

Tabel 3.1  
Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator
Program acara <i>The Remix</i> (Variabel X)	1. Konflik	-Persaingan antara para kontestan <i>The Remix</i> .



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

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

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.

	-Penilaian para juri terhadap kontestan.
2. Durasi	-Responden menyaksikan program The Remix dari awal hingga akhir acara dalam satu episode. -Responden menonton kontestan The Remix dari episode seleksi awal hingga episode terakhir.
3. Kesukaan	-Penyanyi yang menjadi kontestan di The Remix disukai oleh responden. -Lagu dan penampilan dari kontestan dapat dinikmati responden.
4. Konsistensi	-Program The Remix selalu menghibur responden. -Kontestan The Remix selalu membawakan lagu dan penampilan yang beraliran <i>Electronic Dance Music</i> .
5. Energi	-Penampilan dari kontestan maksimal dalam menghibur responden. -Visual yang ditampilkan program The Remix membuat responden seolah mendapatkan suasana meriah.
6. <i>Timing</i>	-Program acara The Remix muncul saat aliran musik <i>Electronic Dance Music</i> disukai oleh khalayak. -Saat ini banyak kolaborasi penyanyi dengan DJ dan <i>remixer</i> seperti konsep kontestan The Remix.
7. Tren	-Kontestan The Remix membawakan lagu yang sedang <i>hits</i> dan disukai oleh khalayak. -Profesi <i>DJ</i> dan <i>remixer</i> sedang tren saat ini.



<p>Minat menjadi <i>remixer</i> (Variabel Y)</p> <p><b>C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</b></p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:<ol style="list-style-type: none"><li>Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.</li><li>Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</li></ol></li><li>Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</li></ol>	<p>1. Aspek Kognitif</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Responden mengetahui profesi <i>remixer</i> setelah menonton Program The Remix.</li><li>-Responden mendapatkan wawasan tentang musik dari program The Remix.</li><li>-Responden mendapatkan informasi mengenai teknik dan proses membuat atau menyusun lagu.</li><li>-Kontestan The Remix mendapatkan popularitas.</li><li>-Responden mengamati bahwa untuk menjadi seorang <i>remixer</i> dibutuhkan wawasan, penguasaan teknik membuat lagu dan menguasai penonton.</li><li>-Setiap <i>remixer</i> mempunyai ciri khas sendiri dalam membuat lagu.</li></ul>
<p>Minat menjadi <i>remixer</i> (Variabel Y)</p>	<p>2. Aspek Afektif</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Responden menikmati hasil lagu dan penampilan kontestan The Remix.</li><li>-Responden terinspirasi terhadap profesi <i>remixer</i> seperti kontestan The Remix.</li><li>-Responden merasa profesi <i>remixer</i> menarik untuk saya.</li><li>-Responden terpengaruh untuk membuat <i>music cover</i> seperti yang ditampilkan program The Remix.</li><li>-Responden berminat menjadi seorang <i>remixer</i> profesional.</li></ul>





## Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat ditempuh untuk memperoleh data. Ada dua metode yang dapat digunakan yaitu, metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Dalam penelitian kali ini yang digunakan adalah pengumpulan data primer. Data primer merupakan data yang didapat dari sumber data pertama, dilokasi penelitian atau obyek penelitian. Dalam metode pengumpulan data pimer peneliti melakukan sendiri observasi, pembagian kuesioner, dan wawancara. (Bungin, 2013:132)

## Teknik Analisis Data

Pengujian analisa yang dilakukan adalah:

### 1. Uji Validitas dan Reliabelitas.

Penilaian *overall fit* dilakukan untuk mengetahui apakah model yang dibuat dapat diterima ( $f^2$ ) atau tidak. Indikator-indikator yang ada adalah sebagai berikut:

#### a. Uji Validitas

Dalam tahap ini peneliti akan menyeleksi pernyataan dan pertanyaan yang tidak relevan pada penelitian ini. (Sekaran, 2006: 52). Peneliti akan menguji dengan menggunakan rumus

Pearson Product Moment yaitu :

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

#### b. Uji Realibilitas

Setelah melakukan pengujian validitas, selanjutnya peneliti akan melakukan uji realibilitas.

Hal ini dilakukan untuk melihat apakah hasil pengukuran akan cukup konsisten jika dilakukan berulang kali. Dalam tahap ini peneliti akan menggunakan teknik dari Cronbrach Alpha seperti berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum sb^2}{St^2} \right)$$



## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dilakukan peneliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian penting untuk menghasilkan data yang normal karena dengan hasilnya normal berarti data tersebut dapat mewakili suatu populasi. (Priyatno, 2012:33-34). Uji normalitas menjadi syarat awal untuk melakukan analisis lain.

## 3. Uji Korelasi

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen secara parsial. Menurut Priyatno (2010,22) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisiensi korelasi dalam menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

**Koefisiensi Korelasi**

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Lemah
0,00-0,199	Sangat Lemah

Sumber : Priyatno, 2010

## 4. Uji Koefisien Regresi (Uji T)

Tahap terakhir melakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh tayangan The Remix terhadap minat menjadi remixer di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*. Dari kedua variabel tersebut sudah diketahui mana yang variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), nilai-nilai Y lainnya dapat dihitung atau diprediksi berdasarkan suatu nilai X tertentu, maka rumus regresi sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bx$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum

PT NET Mediatama Indonesia mengakuisisi saham kepemilikan dari PT Televisi Anak Spacetoon pada pertengahan Maret 2013. Saham diambil alih oleh Indika Grup sebesar 95% dari





saham kepemilikan Spacetoon. Setelah akuisisi saham kepemilikan Spacetoon ke NET TV, akhirnya pada hari Sabtu, 18 Mei 2013, siaran Spacetoon di jaringan terrestrial menghilang dan digantikan oleh NET TV yang memulai siaran perdananya dengan menggunakan frekuensi milik Spacetoon di seluruh mantan jaringan frekuensi Spacetoon di Indonesia. pada 26 Mei 2013, NET TV resmi diluncurkan sebagai salah satu stasiun televisi berjaringan di Indonesia.

Program The Remix merupakan program adaptasi dari acara serupa di negara Vietnam berjudul *Hòa âm Ánh sáng* yang menuai sukses besar di pertelevisian Vietnam pada awal tahun 2015. Sukses mengadaptasi program tersebut, The remix berhasil masuk ke nominasi *Best Adaptation of an Existing Format* di *Asian Television Awards* 2016. Setelah mengakhiri musim pertama ditahun 2015, pada 6 Agustus 2016 NET kembali menghadirkan The Remix musim kedua dengan konsep sama namun lebih meriah dan menambah jumlah kontesannya.

## Analisis dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah peneliti analisis dan dipaparkan sebelumnya, peneliti mengemukakan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengolahan data, instrument kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini terbukti bersifat valid dan reliable, dimana item kuesioner mencapai lebih diatas minimum nilai validitas yaitu, 0,361 dan nilai reliabilitas lebih dari 0,5.
2. Setelah melihat hasil yang telah dianalisis, berdasarkan jawaban dari kuesioner mengenai variabel Program The Remix atau variabel X dengan 7 indikator keberhasilan dari suatu program dapat disimpulkan program The Remix berhasil. Hal ini dapat dilihat pada hasil jawaban indikator yang menunjukkan bahwa 56% responden setuju bahwa artis yang menjadi kontestan The Remix disukai oleh penonton, 57% responden menikmati lagu yang dibawakan para kontestan The Remix. Bahkan sebanyak 65% responden setuju bahwa program The Remix konsisten selalu menghibur penonton setiap episodenya. 85% responden setuju bahwa program The Remix hadir ditengah tren *electronic dance music* dan kolaborasi antara penyanyi dan *remixer*. Melalui program ini pula responden memberikan jawaban bahwa memang profesi DJ dan *remixer* memang sedang tren saat ini.
3. Berdasarkan variabel minat menjadi *remixer* atau variabel Y dengan 2 indikator dengan 9 pertanyaan hasilnya adalah adanya minat yang timbul pada mahasiswa *School of Creative Arts*. Hal itu dapat dilihat dari hasil jawaban responden sebanyak 59% setuju menyukai hasil lagu dan penampilan panggung dari kontestan The Remix, lalu 43% responden terinspirasi terhadap profesi *remixer* dari para kontestan The Remix, 59% responden setuju bahwa profesi *remixer* menarik untuk mereka, 40% responden terpengaruh membuat *music cover* seperti para kontestan The Remix, 42% responden tertarik menjadi kontestan The Remix, dan 60% responden menjawab bahwa dirinya berminat menjadi seorang *remixer*. Hasilnya cukup besar untuk menyatakan bahwa adanya minat yang muncul terhadap profesi *remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*.
4. Berdasarkan uji normalitas yang peneliti gunakan dengan metode *Kolmogorov Smirnov Test* pada tabel 4.27 didapati hasil sebesar 0,091 yang lebih besar dari 0,05. Maka data pada penelitian ini sudah berdistribusi normal.



5. Berdasarkan analisis korelasi diketahui adanya hubungan antara Program The Remix terhadap minat profesi *remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts* sebesar 0,405 atau 40,5%.
6. Hasil uji regresi linier sederhana mendapatkan hasil dari pengaruh program The Remix terhadap minat terhadap profesi *remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Art* sebesar 0,314 (positif) atau 31,4%. Sedangkan sisanya 68,6% dipengaruhi oleh faktor lain yaitu, faktor internal. Contohnya dorongan dari dalam diri sendiri. Program The Remix sendiri hanya faktor eksternal yang mempengaruhi minat. Kemudian dilihat dari nilai signifikasinya diperoleh nilai sebesar 0,000 ( $\rho < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menjadikan terdapat pengaruh program The Remix terhadap minat menjadi *remixer*. Hasil tersebut dipengaruhi oleh indikator variabel X yaitu, konflik, durasi, konsistensi, kesukaan, konsistensi, energi, *Timing*, dan Tren.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh dari ketujuh elemen keberhasilan program yaitu: konflik, durasi, kesukaan, konsistensi, energi, *timing*, dan tren dari program The Remix di NET TV terhadap minat menjadi *remixer* di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*.
2. Hasil dari uji regresi linier sederhana dari pengaruh program The Remix di NET TV terhadap minat menjadi *remixer* mahasiswa *School of Creative Arts* sebesar 31,4%. Hasil tersebut menunjukkan tidak terjadi pengaruh yang signifikan dari program The Remix terhadap minat mahasiswa menjadi *remixer*. Hal ini karena dalam faktor yang mempengaruhi minat program The Remix adalah faktor eksternal bukan faktor internal.

## SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang telah diuraikan serta mengingat adanya keterbatasan dalam penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Melihat sebuah tren musik digital saat ini sangat berkembang dengan pesat dan mulai mempunyai tempat untuk menunjukkannya, seperti program The Remix, Youtube, mahasiswa di *School of Creative Arts* bisa melihat kesempatan ini untuk membuat *music cover* atau menciptakan karya-karya musik digital karyanya sendiri untuk menambahkan popularitas dan mengasah kemampuan mereka.
2. Melihat hasil pengaruh yang didapat hanya sedikit dari penelitian ini maka media yang diteliti oleh peneliti, NET TV diharapkan dapat lebih memperhatikan ketujuh elemen keberhasilan suatu program. Agar mahasiswa yang berada di bidang musik lebih tertarik lagi dengan profesi *remixer*.
3. Untuk peneliti selanjutnya peneliti menyarankan untuk mencoba meneliti variabel lainnya, seperti faktor internal yang mampu mempengaruhi minat seseorang. Serta melakukan penambahan pada variabel yang sudah diteliti pada penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku Teks

Bungin, Burhan (2013), *Metedologi Penelitian Sosial & Ekonomi: Format-format*



*Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran*, Jakarta: Kencana.

Djamarah, Bahri S (2011) *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT Rinerka Cipta.

Effendy, Onong Uchjana (2003), *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung :  
Citra Jaya Abadi.

Hafid, Cangara (2005), *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta : PT RajaGrafindo  
Pustaka.

Hurlock, Elizabeth B (2013), *Perkembangan Anak Jilid 2*. Edisi Keenam. Alih Bahasa  
Istiwidayanti dan Soedjarwo, Jakarta : PT Erlangga.

Latief, Rusman dan Yusiatie Utud (2015), *Siaran Televisi Non-Drama*, Jakarta  
Prenadamedia Group.

McQuail, Dennis (2000) *Mass Communication Theory*, London : SAGE Publications.

Moleong, Lexy J (2000), *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja  
Rosdakarya.

Morrison (2008), *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio &  
Televisi*, Jakarta: Kencana.

Riswandi (2009), *Ilmu Komunikasi*, Jakarta : Graha Ilmu.

Kuswandi, Wawan (2006), *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*  
Jakarta : Rineka Cipta.

Kriyantono, Rachmat (2012), *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta : Kencana.

Purwanto (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Riduwan (2005), *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung; Alfabeta.

Romli, Khomsahrial (2016), *Komunikasi Massa*, Jakarta, Kompas Gramedia.

Sarwono (2000) *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT Raja Gravidio Persada.

Sekaran, Cma (2006), *Metedologi Penelitian untuk Bisnis*, Edisi 4, Jakarta :  
Salemba 4

Shaleh, Abdul Rahman (2009) *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif*. Jakarta :  
Kencana

Siagian, D., dan Sugiarto (2006) *Metode Statistika*, Jakarta : Gramedia Pustaka



Utama.

Slameto (2010), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka

Cipta

Supranto, P (2003) *Metode Riset dan dan Aplikasinya Dalam Pemasaran*, Jakarta :

Rineka Cipta

Sugiyono (2013), *Statistika Penelitian*, Bandung : Alfabeta.

### Tesis

Ellya Benny dan Yuskar 2006. "Pengaruh Motivasi terhadap Minat Mahasiswa

Akuntansi terhadap Pendidikan Profesi Akuntansi", Thesis (Tidak Diterbitkan)

Yogyakarta: Program Pascasarjana UGM.

### Sumber dari Internet

'Lebih Dekat dengan Ajang Remix' 2016, [mediaselebriti.com](http://mediaselebriti.com) diakses 8 maret jam

13:58, <http://www.mediaselebriti.com/2016/07/lebih-dekat-dengan-ajangremix-2016.html>

Survei Indeks Kualitas Program Siaran Televisi KPI.go.id diakses 8 maret 14:03,

[www.kpi.go.id/download/Survei\\_Indeks\\_Kualitas\\_Program\\_Siaran\\_TV](http://www.kpi.go.id/download/Survei_Indeks_Kualitas_Program_Siaran_TV)

[2016/Ekspose%20Survei%20%20tahun%202016%20-%20RV1.pdf](http://www.kpi.go.id/download/Survei_Indeks_Kualitas_Program_Siaran_TV)