

**PENGARUH MUSIK *DISC JOKEY*  
PADA APLIKASI *TIKTOK*  
TERHADAP PERILAKU KAUM MILENIAL  
DI KAMPUNG BANARAN GROBOGAN**

**SKRIPSI KARYA ILMIAH**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Etnomusikologi



Oleh

**ELISA PRIMADEWI**

NIM : 15112121

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2022**

## ABSTRACT

The background of this research is to analyze the influence of Disc Jokey (DJ) music on the *TikTok* application. The purpose of this study is to describe the influence of Disc Jokey music on millennials in Banarn Grobogan. . The problems to be explained in this study are (1) Why is DJ *remix* widely used and in demand by millennials, (2) How is the influence caused by millennials. The theory used is arrangement, behavior, perception, musical expression, and music psychology.

This study uses a form of qualitative research because the form of data presentation, data analysis steps and conclusions in this study are conveyed in the form of sentences, descriptions or statements. The data collection techniques of this research were interviews, observations, and literature studies. The results of the analysis obtained are the reasons for interest and the impact of DJ *remixes* application *TikTok* for millennials in Banaran. These impacts include both positive and negative.

**Keywords:** DJ *remix*, *TikTok*, Millennials, Behavior.

## ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh musik Disc Jokey (DJ) pada aplikasi *TikTok*. Tujuan penelitian ini adalah pendeskripsian pengaruh musik Disc Jokey terhadap kaum milenial di Banarn Grobogan. . Persoalan yang ingin dijelaskan dalam penelitian ini adalah (1) Mengapa musik DJ *remix* banyak digunakan dan diminati oleh kaum milenial, (2) Bagaimana pengaruh yang ditimbulkan oleh kaum milenial. Teori yang digunakan adalah aransemen, perilaku, persepsi, ekspresi musik, dan psikologi musik.

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif karena bentuk penyajian data, langkah analisis data dan kesimpulan dalam penelitian ini disampaikan dalam bentuk kalimat, uraian atau pernyataan-pernyataan. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara, pengamatan, dan studi pustaka. Hasil dari analisis yang didapatkan adalah alasan kertertarikan serta dampak dari DJ *remix* pada aplikasi *TikTok* pada milenial di Banaran. Dampak tersebut meliputi positif dan negatif.

**Kata Kunci:** musik DJ *remix*, *TikTok*, Milenial, Perilaku.

## DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Pustaka	6
E. Landasan Teori	11
F. Metode Penelitian	16
G. Sistematika Penelitian Laporan	20
BAB II FENOMENA DJ <i>REMIX</i> PADA APLIKASI <i>TIKTOK</i> DAN KAUM MILENIAL BANARAN	21
A. Mengenal Kaum Milenial Banaran	21
B. Ketertarikan Kaum Milenial Banaran terhadap Fenomena <i>TikTok</i>	23
C. Kemunculan Istilah Musik DJ Remix	28
D. DJ Remix dan <i>TikTok</i>	33
BAB III Penyampaian Musik DJ <i>Remix</i> Pada Kaum Milenial	38
A. Media Penyampaian	38
B. Pengaruh DJ <i>remix</i> pada aplikasi <i>TikTok</i> pada perilaku milenial Banaran	45
BAB IV DAMPAK MUSIK DJ <i>REMIX</i> TERHADAP PERILAKU KAUM MILENIAL	55
A. Pemahaman Tentang Perilaku	55
B. Dampak Perilaku Positif	59
C. Dampak Perilaku Negatif	64

<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>71</b>
A. Simpulan	71
B. Saran	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>74</b>
<b>WEBTOGRAFI</b>	<b>76</b>
<b>NARASUMBER</b>	<b>77</b>



### **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Presentase penggunaan aplikasi <i>TikTok</i>	48
Gambar 2. Potret milenial berjoget mendengar musik DJ remix	51

### **DAFTAR BAGAN**

Bagan 1. Kerangka Berpikir	14
----------------------------	----

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. P. (2019). *Aplikasi TikTok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra*. Psikologi Perkembangan.
- Ancok, D. (1995). *Nuansa Psikologi Pembangunan*. Insan Kamil, Pustaka Pelajar.
- Baridwan, Z. (2010). *Intermediate Accounting*. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.
- Besh Josh. (2015). *Electronic Dance Music Grooves*. Hal Leonard.
- Bouillet Stephane. (2021). *TikTok: A Creative Guide*. Books on Demand.
- Bughin, J. (2017). *Artificial intelligence: the next digital frontier*. McKinsey Global Institute
- Bungin, B. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Raja Grafindo.
- Daviz, R. (2001). *A Cognitive-Behavioral model of pathological internet use. Computers in Human Behavior*. [https://doi.org/10.1016/s0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/s0747-5632(00)00041-8).
- Diana, R. R. (2006). *Setiap Anak Cerdas! Setiap Anak Kreatif! (Menghidupkan Keberbakatan dan Kreativitas Anak*. Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro Vol.3 No.2, Desember 2006
- Diktat Ilmu Perkembangan Gerak*. (2016). Program Studi Fisioterapi Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Djohan. (2009). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Best Publisher.
- Faiza, A. (2018). *Arus Metamorfosa Mienial*. Penerbit Ernest
- Fauziawati, W. (n.d.). *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling.
- Fatimah Kartini Bohang. (2018). *TikTok Punya 10 Juta Pengguna Aktif Di Indonesia*. Kompas.Com
- Irawan, ferry. (2011). *Pusat Pelatihan Musik di Yogyakarta*.
- Jhon Steventon. (2014). *Djing For Dummies* (Phill Morse (ed.); 3rd ed.). Wiley.
- Kusumadewi. (2002). *Perawatandan Tata Rias Wajah Wanita Usia 40+*.

Gramedia Pustaka Utama.

- Knobel, M., & Lankshear, C. (2008). Remix: The Art And Craft Of Endles Hybridization. *International Reading Asociation*, 22–23.
- Lang J. (1987). *Creating Architectural Theory, The Role of The Behavioral Sciences in Environmental Design*, Van Nostrand Reinhold Company Inc, New York.
- Mim, F.N., Islam, M.A., & Paul, G. . (2018). *Impact of the use of social media on students ' academic performance and behavior change*. *International Journal of Statistics and Applied Mathematics*.  
<https://www.researchgate.net/publication>
- Moleong, J. L. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt. Milenial Rosdakaya.
- Nicholae, S. (2014). *Dance Music*. Nicholae Sfetchu.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rukmana, F. I. (2015). *Pengaruh Musik Dj Terhadap Persepsi, Perilaku, Dan Penampilan Para Pengunjung Di Liquid Cafe Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Stephen, W. (2012). *DJ Skill The Essential Guide to Mixing and Scratching*. Elsevier.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Thakkar, V. (2006). *Addiction*. New York: Infobase Publishing.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Yang, S., Zhao, Y., & Ma, Y. (n.d.). *Analysis of the Reasons and Development of Short Video Application Taking TikTok as an Example*.  
<https://doi.org/10.25236/iciss.2019.062>.