

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 atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

### “PENGARUH MENONTON D’ACADEMY ASIA 3 TERHADAP PENGETAHUAN LAGU DANGDUT SANGGAR KASIMIYAH UIN SUSKA RIAU”

Oleh :

**RINI ANGGRAINI**  
**11443204743**

D’Academy Asia 3 , program acara ini adalah sebuah bentuk nyata budaya populer yang mewah di Indonesia. D’Academy Asia adalah suatu ajang kompetisi menyanyi dangdut terbesar di asia yang diikuti oleh peserta dari beberapa Negara di Asia yaitu Indonesia, Malaysia, Brunei Darussalam, Singapura, Timur Leste, dan Thailand. Acara ini berpengaruh terhadap pengetahuan lagu dangdut sanggar kasimiyah dalam membuat suatu acara kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh antara menonton D’Academy Asia 3 terhadap Pengetahuan Lagu Dangdut Sanggar Kasimiyah UIN SUSKA RIAU dan seberapa besarkah pengaruh tersebut. Penelitian ini menggunakan teori Kegunaan dan Gratifikasi dan komunikasi massa, pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan data di peroleh melalui penyebaran kuesioner kepada 142 sampel dari 220 populasi sanggar kasimiyah UIN SUSKA RIAU untuk memperoleh data. Dari hasil olah data memakai alat bantu SPSS 20. Teknik analisis yang digunakan adalah uji korelasi yaitu positif dengan nilai 0,628 dan nilai signifikan 0,000. Berdasarkan nilai interpretasi ( $\beta = 0,628$ ) menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh kontribusi yang kuat terhadap variabel Y karena berada pada interval 0,60 – 0,799. dan dikatakan signifikan karena 0,000 lebih kecil dari 0,05. dan hasil uji regresi linier sederhana didapatkan adanya kontribusi pengaruh dalam menonton D’Academy Asia 3 terhadap pengetahuan lagu dangdut, variabel X dan variabel Y sebesar 0,628 dengan nilai signifikan 0,000. dan berdasarkan hasil uji hipotesis thitung  $>$  ttabel atau  $9,557 > 1,656$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak (Signifikan).

Kata Kunci : D’academy Asia 3, Pengetahuan , Teori Kegunaan dan Gratifikasi

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 atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

### "THE INFLUENCE OF WATCHING ACADEMY ASIA 3 ON THE SONG KNOWLEDGE OF DANGDUT SANGGAR KASIMIYAH UIN SUSKA RIAU"

By:

**RINI ANGGRAINI**  
**11443204743**

D'Academy Asia 3, this program is a real form of luxury popular culture in Indonesia. D'Academy Asia is an event in Asia's largest dangdut singing competition attended by participants from several countries in Asia, namely Indonesia, Malaysia, Brunei Darussalam, Singapore, East Timor and Thailand. This event affected the knowledge of the Kasimiyah studio dangdut songs in making an event. This study aims to determine whether there is an influence between watching D'Asian Asia 3 on the Knowledge of the Dangdut Song of the Kasimiyah Studio of SUSKA RIAU UIN and how big the influence is. This study uses the theory of Usability and Gratification and mass communication, quantitative approaches and data collection techniques obtained by distributing questionnaires to 142 samples from 220 kasimiyah studio population UIN SUSKA RIAU to obtain data. From the results of the data processing using SPSS 20 aids. The analysis technique used is a correlation test that is positive with a value of 0.628 and a significant value of 0.000. Based on the interpretation value ( $\beta = 0.628$ ) shows that the variable X has a strong contribution to the variable Y because it is in the interval 0.60 - 0.799. and said to be significant because 0,000 is smaller than 0.05. and the results of simple linear regression test showed that there was a contribution of influence in watching D'Academy Asia 3 on dangdut song knowledge, variable X and variable Y were 0.628 with significant value 0.000. and based on the results of hypothesis testing,  $t_{count} > t_{table}$  or  $9.557 > 1.656$ , then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected (Significant).

**Keywords:** *D'academy Asia 3, Knowledge, Usability Theory of use and Gratification*