



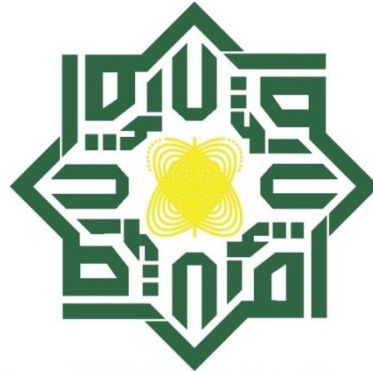
No. 6955/KOM-D/SD-S1/2024

© Hak cipta milik UIN

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

AFRILLIA RIZKY UTAMI**NIM. 12040321880**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM

RIAU**2024**

**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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMANFAATAN APLIKASI MUSIK SPOTIFY DI KALANGAN GENERASI Z
DI KOTA PEKANBARU**

Disusun Oleh:

Afrillia Rizky Utami.
NIM: 12040321880

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal: 11 September 2024

Pembimbing

Suardi, M.I.Kom
NIP. 197809122014111003

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Afrillia Rizky Utami
NIM : 12040321880
Judul : Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify di Kalangan Generasi Z di Kota Pekanbaru

Telah dimunaqasyahkan pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 06 November 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 25 November 2024

Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Sekretaris/ Penguji II,

Dr. Musfaldy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIK. 130 417 019

Penguji III,

Penguji IV,

Artis, S.Ag, M.I.Kom
NIP. 19680607 200701 1 047

Rafdeadi, S.Sos.I., M.A
NIP. 19821225 201101 1 011

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Afrillia Rizky Utami
NIM : 12040321880
Judul : Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify di Kalangan
Generasi Z Kota Pekanbaru

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 19 Februari 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 19 Februari 2024
Penguji Seminar Proposal,

Penguji I

Dr. Elfiandri, S.Ag., M.Si
NIP. 19700312 199703 1 006

Penguji II

Yudhi Maqtha Nugraha, S.Sn., M.Ds
NIP. 19790326 200912 1 002

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Afrillia Rizky Utami

NIM : 12040321880

Tempat/ Tgl. Lahir : Desa Kuala Mahato, 01 April 2000

Fakultas/Pascasarjana : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi

Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : **“PEMANFAATAN APLIKASI MUSIK SPOTIFY DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA PEKANBARU”**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 11 Desember 2024

Yang membuat pernyataan



Afrillia Rizky Utami

NIM. 12040321880

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*

**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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 11 September 2024

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Afrillia Rizky Utami
NIM : 12040321880
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify Di Kalangan
Generasi Z Di Kota Pekanbaru

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Suardi, M.I.Kom
NIP. 197809122014111003

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004


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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Afrillia Rizky Utami
Nim : 12040321880
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify Sebagai Media Hiburan Di Kalangan Generasi Z Di Kota Pekanbaru

Peningkatan dan penyempurnaan teknologi yang cepat telah melahirkan berbagai bentuk media baru. Media berfungsi sebagai media yang digunakan untuk menyebarkan informasi semua jenis media dikembangkan untuk memfasilitas interaksi antara orang-orang yang dekat dan orang-orang dibelahan dunia lain. Di era digital ini, transaksi elektronik semakin marak digunakan, termasuk di kalangan mahasiswa. Salah satu inovasi transaksi elektronik yang populer adalah aplikasi Spotify. Spotify adalah layanan musik digital, podcast, dan video yang memberi Anda akses ke jutaan lagu dan konten lainnya dari pembuat konten di seluruh dunia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi sebagai media hiburan di kalangan generasi Z di kota pekanbaru penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam 10 Generasi Z dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu Generasi Z menggunakan Spotify untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, relaksasi, peningkatan mood, dan bahkan sebagai alat bantu dalam belajar dan bekerja. Fitur playlist yang bisa disesuaikan dengan suasana hati dan kegiatan tertentu menjadi salah satu daya tarik utama. Sebagai contoh, seseorang mungkin membuat playlist berjudul "Chill Vibes" yang mencerminkan sisi santai dari kepribadian mereka.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Aplikasi, Spotify


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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Afrillia Rizky Utami
Nim : 12040321880
Major : Communication Studies
Title : Utilization Of The Spotify Music Application As An Entertainment Media Among Generation Z In Pekanbaru City

The rapid increase and refinement of technology has given rise to various forms of new media. Media functions as a medium used to disseminate all types of media developed to facilitate interaction between people closest to them and people in other parts of the world. In this digital era, electronic transactions are increasingly being used, including among students. One of the popular electronic transaction innovations is the Spotify application. Spotify is a digital music, podcast, and video service that gives you access to millions of songs and other content from creators around the world. This research aims to determine the use of applications as entertainment media among generation Z in the city of Pekanbaru.

This study uses a qualitative method. Data collection techniques were carried out using in-depth interviews with 10 Generation Z and documentation. The results of this research are that Generation Z uses Spotify for various purposes, such as entertainment, relaxation, improving mood, and even as an aid in studying and working. The playlist feature that can be adjusted to suit certain moods and activities is one of its attractions. For example, someone might create a playlist called "Chill Vibes" that reflects the laid-back side of their personality.

Keywords: Utilization, Application, Spotify



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesuksesan. Terima kasih atas semua kenangan indah dan tawa yang telah kita bagikan bersama. Aku bersyukur memiliki teman seperti kamu dalam hidupku. Teruntuk Meli Agustia, meskipun kamu terkadang terlihat cuek, tapi aku tahu di dalam hatimu kamu adalah orang yang memiliki hati yang besar. Terima kasih atas segala bantuan dan dukunganmu yang tak terhitung selama proses membuat skripsi ini. Aku sangat beruntung memiliki teman seperti kamu yang selalu tulus membantu tanpa pamrih. Terima kasih atas semua yang telah kamu lakukan untukku. Semoga persahabatan kita terus berlanjut dan kita bisa menghadapi banyak hal bersama-sama di masa depan.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan dengan rasa hormat ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Ibu. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd selaku Wakil Rektor II Universitas Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Edi Erwan, S. Pt., M. Sc, Ph.D selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.PD., M.A.,Ph.D selaku Dekan Fkultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. Masduki, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Sultan Syarif Kasim Riau.
Bapak Artis, S.Ag selaku Penasehat Akademik (PA) yang selalu memberikan bimbingan akademik kepada peneliti
Bapak Suardi, M.I.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Yang Telah Meluangkan Waktu Dengan Memberikan Saran, Masukan Serta Bimbingan Selama Penyusunan Skripsi Ini
Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Ag selaku pembimbing yang telah dengan sabar dan penuh ketelatan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi. Atas kesedian beliau meluangkan waktu, arahan, dan masukannya yang sangat berharga, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
Seluruh Dosen Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Yang Telah Memberikan Ilmu Dan Pengetahuan Kepada Peneliti Selama Perkuliahan Berlangsung.
Staff dan seluruh pegawai yang berada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang membantu peneliti menyelesaikan seluruh administrasi surat-menyurat selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informan yang telah meluangkan waktu dan berbagi informasi dengan penulis. Kesiediaan para informan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sangat membantu penulis dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Terakhir, untuk diri sendiri yang telah berjuang dan berusaha mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Pekanbaru 28 Oktober 2024
Penulis

AFRILLIA RIZKY UTAMI
NIM. 12040321880

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

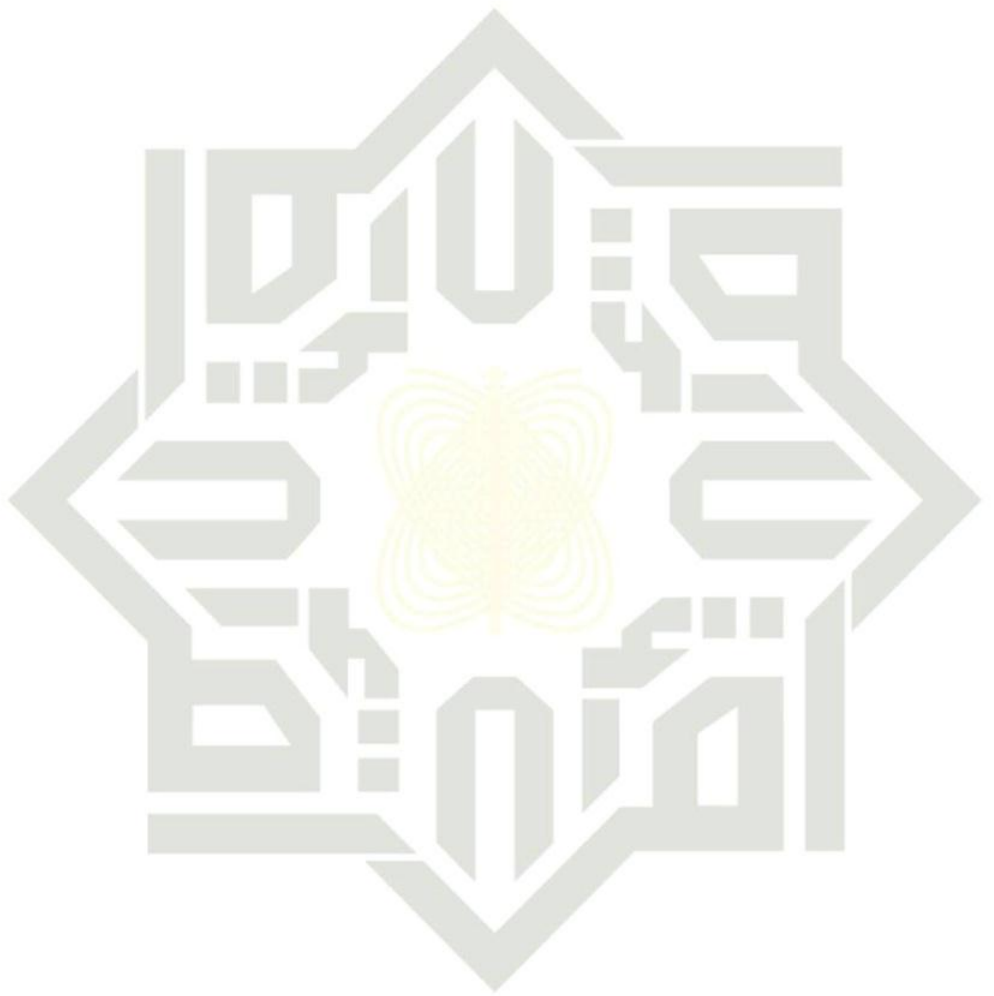
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Pembatasan Masalah	7
1.3. Penegasan Istillah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Kegunaan Penelitian.....	8
1.7. Sistem Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Kajian Terdahulu	10
2.2. Landasan Teori	16
2.3. Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Desain Penelitian.....	34
3.2. Lokasi Penelitian	34
3.3. Sumber Data Penelitian.....	34
3.4. Metode Pengumpulan Data	35
3.5. Validitas Data	37
3.6. Teknik Analisis Data	37
BAB IV GAMBARAN UMUM	38
4.1. Profil Spotify	38
4.2. Visi Misi Spotify	41
4.3. Logo Spotify	41
4.4. Fitur-Fitur Spotify	42
4.5. Layanan Spotify	44
4.6. Gambaran Umum Iklan.....	45
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
5.1. Hasil Penelitian	50
5.2. Interaksi Sosial.....	51
5.3. Integrasi Sosial	59
5.4. Pembahasan.....	61

- 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP	63
6.1 Kesimpulan	63
6.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informasi Penelitian	36
Tabel 5.1 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	52
Tabel 5.2 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	53
Tabel 5.3 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	54
Tabel 5.4 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	55
Tabel 5.5 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	56
Tabel 5.6 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	57
Tabel 5.7 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	58
Tabel 5.8 Hasil Wawancara (Interaksi Sosial).....	59
Tabel 5.9 Hasil Wawancara (Integrasi Sosial).....	60
Tabel 5.10 Hasil Wawancara (Integrasi Sosial).....	61

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran	33
Gambar 4.1	Mode Freemium	39
Gambar 4.2	Mode Premium	40
Gambar 4.3	Daftar Dan Harga Berlangganan Spotify Premium	40
Gambar 4.4	Logo Spotify (2008-2013)	42
Gambar 4.5	Logo Spotify (2013-2015)	42
Gambar 4.6	Logo Spotify (2015- Sekarang)	42
Gambar 4.7	Mendengarkan Offline, Group Listening Session, Dan Open Lyrics	44
Gambar 4.8	Fitur Collaborative Playlist Dan Friend Activity Pada Aplikasi Spotify	44
Gambar 4.9	Contoh Iklan	47
Gambar 4.10	Contoh Iklan	47

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang cukup pesat dan semakin maju, melahirkan berbagai macam media. Media berfungsi sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan pesan-pesan komunikasi. Beragam jenis media yang tercipta semakin mempermudah ketika berkomunikasi dan menerima informasi dalam jarak dekat maupun jarak yang jauh. Namun, dengan perkembangan teknologi saat ini, kehadiran internet memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan teknologi. Internet memungkinkan penyampaian pesan dengan serba cepat serta bisa diakses dimana dan kapan saja dengan menggunakan media yang terhubung dengan internet. Dengan mengakses informasi menggunakan internet, masyarakat dapat mengikuti perkembangan teknologi sekaligus dapat memperoleh pengetahuan yang *update* dengan serba mudah dan cepat. Masyarakat menggunakan media untuk memenuhi berbagai macam kebutuhannya, seperti untuk mencari informasi, hiburan, ataupun untuk memenuhi kebutuhan identitas personalnya. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat menggunakan media didasari oleh motif tertentu yang bertujuan untuk memuaskan motif tersebut. Mcn Quail mengatakan bahwa alasan penggunaan media terdapat dalam lingkungan sosial atau psikologis yang dianggap sebagai masalah dan media yang digunakan sebagai solusi masalah itu (pemuasan kebutuhan). Artinya, penggunaan media dilatarbelakangi dengan motif tertentu seseorang untuk memuaskan kebutuhannya (Chairunnisa, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi global, semua aspek kehidupan telah terpengaruh, termasuk ekonomi, politik, budaya, seni, dan pendidikan. Kemajuan teknologi adalah hal yang tak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi datang bersamaan dengan kemajuan ilmiah. Setiap inovasi harus memberikan manfaat positif bagi manusia. Kemudahan dan cara baru dalam aktivitas manusia, terutama di bidang teknologi informasi, telah membawa banyak manfaat melalui penemuan-penemuan dalam dekade terakhir ini salah satunya adalah platform musik digital yang dirancang untuk menjadi sarana pemasaran, diseminasi, dan penerimaan berbagai komposisi musik. Dengan hadirnya platform musik digital seperti Spotify di Indonesia misalnya, masyarakat Indonesia dapat mendengarkan berbagai jenis musik kapan pun dan di mana pun mereka mau. Spotify di dirikan oleh Daniel Ek pada 23 April 2006, dan secara resmi dirilis di Swedia pada 17 Oktober 2008 (Bps.go.id, 2023).

Spotify telah membuktikan dirinya sebagai salah satu aplikasi streaming musik paling populer karena dapat dengan mudah membuat playlist yang disesuaikan untuk setiap orang berdasarkan riwayat mendengarkan pengguna Musik. Keunggulan Spotify dibandingkan aplikasi streaming musik lainnya adalah dapat menyediakan layanan playlist “Discover Weekly” berisi lagu-lagu yang didasarkan pada selera pengguna, dilihat dari lagu yang telah didengar pengguna selama satu minggu terakhir. Namun dari beberapa keunggulan tersebut generasi Z dikota Pekanbaru mengalami permasalahan. Generasi Z sering kali menemukan diri mereka terjebak dalam tekanan sosial yang tinggi, terutama di platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Twitter. Mereka sering merasa tertekan untuk membandingkan kehidupan dan pencapaian mereka dengan orang lain. Untuk menemukan ketenangan dan semangat yang positif, banyak dari mereka menemukan pelarian di Spotify. Musik di sini bukan hanya hiburan, tetapi juga menjadi sumber inspirasi. Dengan mendengarkan lagu-lagu yang menginspirasi dan playlist yang dirancang khusus untuk meningkatkan suasana hati, Generasi Z dapat menemukan kesenangan dan penguatan dalam diri mereka sendiri.

Spotify memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi dan menghargai diri mereka sendiri melalui musik, yang memungkinkan mereka untuk menenangkan pikiran dan menemukan cara baru masalah yang dihadapi oleh generasi Z di kota Pekanbaru dalam menggunakan spotify, seperti keterbatasan akses internet, biaya berlangganan atau masalah teknis. Setiap kendala tersebut unsur komunikasi memainkan peran penting dalam berbagi informasi, meminta bantuan dan mencari solusi. Media digital dan interaksi sosial (himawan nugroho , 2023).

Namun adanya penghambatan tentang musik spotify premium spotify juga memiliki musik freemium menggunakan versi gratis pengguna masih bisa menikmati akses ke jutaan lagu, meskipun dengan beberapa keterbatasan, Kualitas audio pada versi gratis sedikit lebih rendah dari pada Spotify Premium. Namun, untuk sebagian besar orang, perbedaan ini mungkin tidak terlalu terasa terutama saat mendengarkan melalui speaker smartphone atau headphone yang standar. tapi Pengguna versi gratis tidak bisa memilih lagu spesifik untuk diputar secara langsung, mereka hanya bisa *shuffle* daftar putar atau album tertentu.

Salah satu strategis spotify adalah pengiklan yang berharap dapat menjangkau demografi terbesar Spotify kaum milenial dan generasi Z memiliki sejumlah opsi. Basis pengguna Spotify saat ini sebagian besar terdiri dari anggota Generasi Z, generasi setelah milenium. Generasi Z cenderung memiliki mentalitas yang cepat berlalu. Bonus demografi yang dinikmati Indonesia saat ini bukan karena generasi sekarang. Generasi termuda,

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 Generasi Z, mewakili basis pengguna potensial terbesar Spotify. Saat ini ada 500 juta orang yang telah menginstal aplikasi Android Spotify per Maret 2020 (Amanda, 2022).

Saat ini Generasi Z merupakan salah satu generasi yang mendominasi jumlah penduduk Indonesia sebanyak yaitu sekitar 74,93 juta jiwa atau 27,94% dari total penduduk. Umumnya Generasi Z lahir antara pertengahan tahun 1990-an hingga tahun 2012. Meski berbeda pendapat mengenai rentang kelahiran generasi Z menjelaskan bahwa teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan Generasi Z karena mereka sudah berinteraksi dengan teknologi sejak lahir. Generasi Z, sebanyak jiwa berusia antara 15 dan 64 tahun, telah memasuki usia produktif dan mempunyai potensi besar menjadi sumber daya manusia unggul bagi Pembangunan Indonesia. Generasi Z memiliki beberapa keunggulan dibandingkan generasi lainnya. Keunggulan tersebut antara lain keahlian dalam menggunakan teknologi yang berbeda, kemampuan multitask (melakukan banyak hal dalam waktu bersamaan) dibandingkan generasi sebelumnya, akses informasi yang lebih cepat, dan respons yang lebih cepat terhadap fenomena sosial di sekitarnya. Termasuk namun tidak terbatas pada keseluruhan manfaat tersebut menjadikan Generasi Z sebagai generasi yang cerdas, kompeten, kreatif dan penting dalam pemanfaatan teknologi. Generasi Z dapat memanfaatkan beragam manfaat ini dalam pengembangan profesionalnya, baik dalam proses pembelajaran, persiapan karir, atau bahkan keterampilan profesional. Generasi Z adalah salah satu generasi yang bersiap menghadapi Persaingan Global 5.0 atau masyarakat 5.0 sebagai prioritas utama.

Ada beberapa manfaat aplikasi musik spotify bagi generasi Z sebagai berikut:

1. Akses koleksi musik luas

Dengan spotify generasi dapat mengakses jutaan lagu dari berbagai genre dan bahasa memungkinkan mereka untuk menemukan musik baru dan berbagai macam pilihan sesuai dengan selera.

2. Pendamping aktivitas sehari-hari

Spotify dapat menjadi teman dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti belajar, berkerja, berolahraga, atau berkendara. Mereka bisa mendengarkan musik sesuai dengan suasana hati atau kegiatan yang sedang dilakukan.

3. Koneksi dengan komunitas musik

Melalui fitur seperti playlist yang dibagikan atau mengikuti artis, generasi Z dapat terubung dengan komunitas musik lokal maupun global. Mereka dapat menemukan cara musik, konser, atau event tertarik di mana pun.

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Eksplorasi kultur musik

Spotify memungkinkan generasi Z untuk mendalami kultur musik dari berbagai daerah, termasuk musik Indonesia yang dapat membuka wawasan mereka tentang ragam budaya musik di seluruh dunia.

Menyimpan musik offline

Karena tidak selalu ada akses internet di tempat-tempat tertentu di daerah atau wilayah fitur menyimpan musik offline di Spotify memungkinkan generasi Z untuk tetap mendengarkan musik favorit mereka tanpa perlu koneksi internet

Meningkatkan kreativitas.

Spotify bisa menjadi sumber inspirasi bagi generasi Z yang memiliki minat dalam industri musik atau seni. Mereka dapat belajar dari berbagai jenis musik dan gaya artistik yang ada di platform ini untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri.

Dengan demikian Spotify tidak hanya sebagai platform musik bisa, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup generasi Z di Pekanbaru yang mencari inspirasi, hiburan, dan koneksi dengan dunia musik secara lebih luas.

Spotify juga memiliki beberapa tambahan menarik yang tidak akan ditemukan pada layanan pesaing. Salah satunya adalah model premium, yang memungkinkan pengguna mendengarkan musik secara gratis dengan imbalan melihat iklan atau membayar langganan satu bulan tanpa iklan. Untungnya, tidak demikian halnya dengan Apple Music. Apple Music menyediakan uji coba gratis atau uji coba 3 bulan gratis, tetapi pengguna harus membayar langganan berkelanjutan untuk terus menggunakan layanan tersebut. Informasi ini menunjukkan keahlian Spotify sebagai industri musik digital dalam mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan demografis yang dituju. Dengan kata lain, memberikan barang gratis itu populer. Jadi Spotify memanfaatkan kesempatan untuk mempraktikkan ideologi kapitalisnya sekaligus menghasilkan keuntungan (Saputri, 2021).

Banyak artis solo memanfaatkan popularitas Spotify untuk menyebarkan berita tentang dagangan mereka dan menarik penggemar baru ke musik mereka. Musisi atau band independen adalah mereka yang membuat musik dengan caranya sendiri yang unik, tanpa memperhatikan perubahan selera publik atau perintah industri musik (Ramadhanti et al., 2019).

Musik adalah bentuk seni pendengaran yang menggabungkan unsur-unsur seperti melodi, harmoni, ritme, dan ritme untuk menciptakan nada yang menyenangkan. Bentuk pemikiran, kualitas suara, dan warna semuanya berkontribusi pada harmoni. Namun dalam aktualisasinya sering digabungkan dengan unsur-unsur lain, seperti bahasa, gerak, atau warna. Melodi adalah

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Spotify sendiri mendapatkan keuntungan dari iklan dan pengguna berbayar diketahui bahwa 89% mendapatkan spotify berasal dari pengguna berbayar 11% berasal dari iklan atau pengguna gratis (Febriani & Tiorida, 2019).

Meski jumlah pengguna spotify semakin bertambah Spotify terus mencatatkan kerugian salah satu kerugian yang dialami spotify adalah jumlah pengguna streaming gratis lebih banyak 256 juta atau 58% dari seluruh pengguna spotify. Jika spotify tidak mampu mengkonversi pengguna baru pengguna gratis menjadi premium, maka keuntungan layanan streaming musiknya akan terus menurun untuk mendorong pengguna beralih pengguna dipengaruhi oleh kepuasan mereka terhadap layanan. Kepuasan menggunakan spotify tidak lepas dari bagaimana perusahaan mengelola bauran pemasaran pada layanan streaming musiknya (Zadan, Muhammad Rezha, Nurqomar, Insany Fitri, 2023). Akan terus menurun untuk mendorong pengguna beralih pengguna dipengaruhi oleh kepuasan mereka terhadap layanan kepuasan menggunakan spotify tidak lepas dari bagaimana perusahaan mengelola bauran pemasaran pada layanan streaming musiknya. Spotify mencatat bahwa perusahaan tersebut setiap tahunnya mengalami kerugian dalam rangka meningkatkan pendapatan dan mempertahankan bisnis, industry musik mengarahkan usahanya untuk meningkatkan pengguna berbayar dengan mengkonversi pengguna gratis ke pengguna berbayar. Hal inilah yang perlu ditingkatkan oleh spotify dengan cara mengembangkan aplikasi agar teknologi atau model bisnis freemium ini dapat diterima dan diadaptasi oleh masyarakat, pecinta musik agar mereka bersedia untuk menggunakan spotify hingga akhirnya menjadi pengguna berbayar dengan membeli paket premium. Untuk dapat mengadopsi layanan berbayar dari pada layanan gratis pengguna dipengaruhi oleh tingkat kepuasan terhadap layanan tersebut.

Tingkat kepuasan yang di alami oleh konteks pengguna aplikasi streaming musik ini dapat mempengaruhi penggunaan lebih lanjut dan peralihan penggunaan ke tingkat yang lebih tinggi di mana pengguna membeli layanan aplikasi berbayar seperti spotify, ada dua kemungkinan yang akan pengguna lakukan terhadap aplikasi yaitu pengguna gratis yang puas akan beralih pada pengguna berbayar dan pengguna berbayar yang puas akan melakukan pembelian ulang terhadap layanan tersebut atau bahkan sebaliknya pengguna gratis yang tidak puas akan meninggalkan layanan dan pengguna berbayar yang tidak puas akan beralih menjadi pengguna gratis atau bahkan untuk meninggalkan layanan tersebut (Febriani & Tiorida, 2019.Op.Cit).

Dari penejelasan yang sudah diuraikan oleh penulis, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana manfaat spotify sebagai media hiburan dengan menggunakan teori New Media mengangkat judul

© **Hak cipta milik UIN Suska Riau**
 Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify Sebagai Media Hiburan Dikalangan Generasi Z Di Kota Pekanbaru”.

1.2 Pembatasan Masalah

Latar belakang diatas peneliti membatasi masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu generasi Z dan manfaat aplikasi spotify sebagai sarana media hiburan dengan fitur menarik oleh generasi Z bagaimana memanfaatkan spotify sebagai media hiburan. Penelitian di lakukan Di Gg. Al-Fajar Jl. Garuda sakti Desa/ Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Binawidya Kota Pekanbaru Provinsi Riau.

1.3 Penegasan Istillah

Berikut adalah penjelasan tentang penegasan istilah yang digunakan dalam pedoman penelitian:

1. Pemanfaatan aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang mempunyai fitur-fitur tertentu sehingga dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di *App Store* dan toko aplikasi Android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi menggunakan sistem operasi (OS) dan program pendukung lainnya, biasanya perangkat lunak sistem, agar dapat berfungsi. Aplikasi sendiri adalah fondasi ekonomi seluler. Sejak hadirnya iPhone pada tahun 2007 dan App Store pada tahun 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel pintar. Definisi lain dari aplikasi adalah subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, namun tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk melakukan suatu tugas yang menguntungkan pengguna (Bps.go.id, n.d.-c).

Spotify

Berdasarkan pemahaman penulis, Spotify merupakan platform musik yang menyediakan hiburan musik legal secara online atau streaming. Ia juga berperan sebagai penyedia hak cipta digital atas musik-musik yang diunggah, sehingga lagu-lagu yang dihadirkan sudah pasti merupakan lagu-lagu resmi dan pengguna juga dapat menikmati berbagai koleksi resminya. Melalui Spotify, pengguna bisa mendengarkan musik dari berbagai *genre* dan artis, baik lokal maupun manca negara (Bps.go.id, n.d.-d).

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media Hiburan

Hiburan adalah segala sesuatu yang mampu menjadi penghibur dan penghiburan. Padatnya aktivitas manusia saat ini menjadikan hiburan sebagai suatu hal salah satu kebutuhan mereka. Hiburan pada umumnya dapat berupa film, musik, buku, bahkan olahraga (Makmur Jaya, 2022).

Generasi Z

Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 di antara mereka memasuki fase perkembangan remaja dan dewasa. Generasi Z tumbuh setelah menjamahnya internet di mana dunia digital yang maju begitu pesatnya. Menurut Roberts dkk, remaja dari generasi Z menjadikan smartphone sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Efeknya, remaja menginternalisasi nilai dalam hidup dari berbagai agen sosialisasi (Berns, (Alfaruqy, 2022).

1.4. Rumusan Masalah

Bedasar latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitan ini adalah Bagaimana Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify Sebagai Media Hiburan Di Kalangan Generasi Z di Kota Pekanbaru.

1.5. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify Sebagai Media Hiburan Dikalangan Generasi Z di Kota Pekanbaru.

1.6. Kegunaan Penelitian

1. Keunggulan Teoritas

- Sebagai syarat untuk menyelesaikan program S1
- Sebagai bahan masukan dan referensi bagi para pengkaji Ilmu Komunikasi khususnya dibidang Broadcasting yang berniat meneliti permasalahan yang sama.

2. Kegunaan Praktis

- Memberi masukan bagi Generasi Z dalam mengkonsumsi musik di aplikasi Spotif di Kota Pekanbaru
- Untuk memberi manfaat dan wawancara bagi para pelaksanaan komunikasi agar mengetahui secara mendalam bagaimana pemanfaatan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aplikasi musik spotify sebagai media hiburan dikalagan Generasi Z di Kota Pekanbaru.

1.7 Sistem Penulisan

Sebagai Gambaran pokok dari rencana pembahasan ini, penulis membagi sistematika penulis dalam enam bab yang rinci kedalam beberapa sub bab dengan sistematika penulis dalam skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab Ini Berisikan Latar Belakang Masalah, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Dan Kegunaan Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab Ini Berisikan Kajian Terdahulu, Landasan Teori, Dan Kerangka Pemikiran.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab Ini Berisikan Desain Penlitian, Sumber Data Penelitian, Subjek Dan Objek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Bab Ini Berisi Tentang Penulis Memuat Sejarah Singkat Berdirinya Aplikasi Musik Spotify

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab Ini Berisi Tentang Data Yang Diperoleh Dari Kegiatan Penelitian Dan Pembahasannya

BAB VI : PENUTUP

Bab Ini Berisikan Kesimpulan Dan Saran

DAFTAR PUSTAKA

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Terdahulu

Dalam penyusunan proposal ini, penulisan pengekstrak informasi dari Pelajaran sebelumnya cara dapat diperbandingkan, baik dari segi kekuatan maupun kelemahan yang telah ada sebelumnya. Penelitian juga mengumpulkan berbagai pengetahuan teori yang ada tentang subjek tersebut yang mengumpulkan berbagai informasi dari buku maupun jurnal yang digunakan untuk memberikan alasan ilmiah.

Setelah penulis melakukan penelitian yang berkaitan dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify Sebagai Media Hiburan dikalangan Generasi Z Di Kota Pekanbaru” terdapat beberapa jurnal dengan judul yang mirip dengan judul saat ini, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Sumarni, Ari Ambarwati, Moh. Badrih jurnal (2024) Universitas Malang Indonesia, dengan judul **“Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak”** Penelitian ini menggunakan metode studi literature (kepustakaan). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan Spotify sebagai media dongeng terhadap perkembangan literasi anak-anak. Metode studi literatur digunakan untuk mengeksplorasi sumber-sumber terkait sastra anak, media mendongeng, dan era digital. Spotify, sebagai platform streaming musik terkemuka, tidak hanya menyediakan musik tetapi juga menyajikan beragam dongeng anak-anak dalam format podcast. Pengalaman mendengarkan yang interaktif dengan musik latar, suara karakter, dan efek suara menciptakan keterlibatan mendalam bagi anak-anak (Ambarwati et al., 2024).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian diatas berfokus pada Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak yang menggunakan metode studi literature. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota Pekanbaru peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan dari penelitian di atas adalah melakukan pengumpulan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber informasi, seperti artikel, buku, dan jurnal ilmiah sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

Penelitian ini dilakukan oleh Ayu Puji Lestari, Mohammad Kanzunudin. jurnal (2022) Universitas Muria Kudus Indonesia, dengan **judul “Pemanfaatan Spotify Sebagai Proses Kreatif Puisi Di Era 5.0”**. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keunggulan media Spotify dalam penciptaan puisi. Artikel ini menggunakan teknik penelitian kualitatif yang disebut penelitian kepustakaan, yaitu suatu cara pengumpulan data melalui pemahaman dan kajian teori dari berbagai literatur yang terkait dengan topik. Pendidikan pada dasarnya berfungsi sebagai platform bagi guru untuk berbagi ide, fakta, dan pesan dengan siswanya dalam bentuk komunikasi (Ayu Puji Lestari1 & 1, 2022).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian di atas berfokus pada Pemanfaatan Spotify Sebagai Proses Kreatif Puisi Di Era 5.0 yang menggunakan metode teknik penelitian kualitatif yang disebut penelitian kepustakaan. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai sumber informasi, sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Zul Hazmi Harahap dalam jurnal (2022) Pascasarjana ISI Yogyakarta, dengan judul **“Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Musik Dan Personal Branding Penyanyi Vionita Sihombing”**. Tujuan penelitian menunjukkan bahwa Vionita Sihombing memanfaatkan fitur-fitur pada media sosial Youtube, Instagram dan Tiktok untuk mempromosikan karya musiknya. Aktivitas personal branding melalui media sosial dalam konteks *You* ditunjukkan *Vionita* dengan cara mendefinisikan dirinya sebagai seorang penyanyi profesional jebolan *The Voice* Indonesia yang aktif berkarya dan populer melalui lagu-lagunya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian deskriptif kualitatif (Harahap, 2022).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian di atas berfokus pada Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Musik Dan Personal Branding Penyanyi Vionita Sihombing yang menggunakan pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara langsung kepada Vionita Sihombing. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik Spotify dikalangan generasi Z dikota Pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan pengumpulan data

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

observasi dan wawancara langsung kepada Vionita Sihombing. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

4. Penelitian ini dilakukan Yulio Jansen, Vincentia Ananda Arum Permatasari dalam jurnal (2022) Universitas Katolik Soegijapranata, dengan judul **“Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Alternatif Distribusi Musik Band Pyong-Pyong”**. Tujuan penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media digital oleh band indie, salah satunya Pyong-pyong yang notabene sudah mengalami dua masa media, yaitu media digital dan analog. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, teori yang digunakan adalah uses and gratification (Harahap, 2022).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian diatas berfokus pada Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Alternatif Distribusi Musik Band Pyong-Pyong yang menggunakan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi untuk metode pengambilan data. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi untuk metode pengambilan data. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

5. Penelitian ini dilakukan Lailana Aulia Rahmah, Mohammad dalam jurnal (2022) Universitas Negeri Malang, dengan judul **“Pengembangan Media Podcast pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran Maharah al- Istimia”**. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media podcast dan kelayakan penggunaannya di lapangan dengan menggunakan metode *RnD model ADDIE* yang dikembangkan oleh Branch. Media ini diujikan kepada 20 mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah Istimia’ *Tsanawy*. Dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) (Lailana Aulia Rahmah, 2023).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian diatas berfokus pada Pengembangan Media Podcast pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran Maharah al-Istimia yang menggunakan Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, dan angket respon hasil uji coba produk. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

generasi Z dikota pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan menggunakan Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, dan angket respon hasil uji coba produk. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

6. Penelitian ini dilakukan oleh S. Yollis Michdon Netti, Irwansyah dalam jurnal (2018) Universitas Pelita Harapan dan Universitas Indonesia yollis, dengan judul **“Spotify: Aplikasi Music Streaming untuk Generasi Milenial”**. Penelitian bertujuan untuk memaparkan secara jelas dan detail tentang Spotify sebagai sebuah platform musik streaming terbesar di dunia, bagaimana model bisnis yang digunakan oleh Spotify, bagaimana Spotify membantu para musisi di dalam memaksimalkan pendapatannya, bagaimana Spotify dapat mengubah trend mendengar musik dari para milenial maupun penikmat musik di seluruh dunia, apa yang menjadi acuan dari generasi milenial untuk mendengarkan musik secara online, bagaimana generasi milenial mengkonsumsi musik, sejarah dan tren teknologi musik streaming, bagaimana Spotify mempersiapkan teknologinya untuk tetap menjadi nomor satu, bagaimana cara kerja music streaming di Spotify, apa saja layananlayanan periklanan online dari Spotify For Brands, bagaimana implementasi iklan Spotify untuk brand dan format iklan yang digunakan, apa saja kisah sukses brand yang telah menggunakan layanan iklan dari Spotify, dan bagaimana Spotify membantu brand untuk dapat menjangkau generasi milenial secara efektif, dan bagaimana Spotify memanfaatkan teknologi untuk menjadi yang terdepan pada saat ini. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif (Netti & Irwansyah, 2018).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian diatas berfokus pada Spotify: Aplikasi Music Streaming untuk Generasi Milenial yang menggunakan menggunakan beragam format iklan yang ada di Spotify. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan menggunakan menggunakan beragam format iklan yang ada di Spotify. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

7. Penelitian ini dilakukan Stivani Rudi Agistasari dalam skripsi (2021) institut agama islam negeri (IAIN) kediri, dengan judul **“Hubungan Penggunaan Aplikasi Streaming Musik Spotify Terhadap Kepuasan**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Konsumen Pada Komunitas Wargakelana”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) tingkat penggunaan aplikasi streaming musik Spotify pada komunitas Wargakelana, (2) tingkat kepuasan konsumen dalam menggunakan aplikasi streaming musik Spotify pada komunitas Wargakelana, (3) ada tidaknya hubungan antara penggunaan aplikasi streaming musik Spotify dengan kepuasan konsumen pada komunitas Wargakelana. Dengan menggunakan metode metode kuantitatif (Agistasari, 2021).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian di atas berfokus pada Hubungan Penggunaan Aplikasi Streaming Musik Spotify Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Komunitas Wargakelana yang menggunakan Pengambilan data dengan Sampel dalam penelitian ini sebanyak 135 responden pada komunitas Wargakelana yang menggunakan aplikasi streaming musik Spotify. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan menggunakan Sampel dalam penelitian ini sebanyak 135 responden pada komunitas Wargakelana yang menggunakan aplikasi streaming musik Spotify. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

8. Penelitian ini dilakukan Jihan Safira Ramadhani, M. Bayu Firmansyah, Ifin Tri Wilujeng, Nafisah Nilamsari Putri, Durotun Nafisah dalam jurnal (2023) Universitas PGRI Wiranegara, dengan judul **“Pemanfaatan Podcast Spotify Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia”**. Tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan proses penggunaan podcast Spotify sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif dengan desain penelitian studi pustaka. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif (Ramadhanti et al., 2019).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian di atas berfokus pada Pemanfaatan Podcast Spotify Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan data penelitian ini diambil dari beberapa buku, jurnal, dan prosiding yang membahas topik serupa. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan menggunakan Data penelitian ini diambil dari beberapa buku,

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jurnal, dan prosiding yang membahas topik serupa. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

9. Penelitian ini dilakukan Gabriel Putra Josi, Weni A. Arindawati, Nurkinan dalam jurnal (2020) Universitas Singaperbangsa, dengan judul **“Motif Penggunaan Aplikasi Musik Spotify pada Generasi-Z di SMA XYZ Bekasi”**. Penelitian ini berfokus pada para siswa SMA XYZ Bekasi, merupakan generasi-z yang menggunakan aplikasi musik Spotify sebagai aplikasi pemutar musik Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif (Josi et al., 2020).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian di atas berfokus pada Motif Penggunaan Aplikasi Musik Spotify pada Generasi-Z di SMA XYZ Bekasi Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan pengamatan nonpartisipatif berdasarkan persektif tindakan sosial. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan pengamatan nonpartisipatif berdasarkan persektif tindakan sosial. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

10. Penelitian ini dilakukan Ardistingia Ramadhanti, Maharina Nursaif, Allief Muhammad Iqbal Taufik dalam jurnal (2019) Universitas Singaperbangsa, dengan judul **“Motivasi Penggunaan Spotify Sebagai Media Penyebarluasan Karya Musik Musisi Indie Loka”**. Penelitian ini berfokus untuk mencari motivasi dan faktor pendorong musisi indie menggunakan Spotify dalam penyebaran karya musiknya. Dengan menggunakan metode kualitatif (Ramadhanti et al., 2019).

Menurut peneliti persamaan dan perbedaan penelitian di atas dengan apa yang diteliti oleh peneliti, adapun persamaannya yaitu. Penelitian di atas berfokus pada Motivasi Penggunaan Spotify Sebagai Media Penyebar luasan Karya Musik Musisi Indie Lokal Teknik pengumpulan data wawancara mendalam yang selanjutnya dianalisis dengan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi musik spotify dikalangan generasi Z dikota Pekanbaru menggunakan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif. Yang menjadi perbedaan adalah melakukan teknik pengumpulan data dilakukan wawancara mendalam yang selanjutnya dianalisis dengan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan peneliti melakukan wawancara secara langsung, dokumentasi dan observasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2.2. Landasan Teori

1. Teori New Media

Teori New Media adalah sebuah teori yang dikembangkan oleh Pieere levy, yang menyampaikan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori new media, terdapat dua pandangan yang pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre levy memandang *WORLD WIDE WEB (WWW)* sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru. Pandangan kedua yaitu pandangan integrasi sosial yang merupakan gambaran media bukan dalam informasi interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat Media bukan hanya sebuah instrumen informasi atau cara untuk mencapai ketertarikan diri, tetapi menyuguhkan kita dalam beberapa bentuk masyarakat dan memberi kita rasa saling memiliki.

New media merupakan media yang menggunakan internet, media *online* berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik, Definisi lain mengemukakan, media baru merupakan digitalisasi yang mana sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Digital adalah sebuah metode yang kompleks dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Digital juga selalu berhubungan dengan media karena media adalah sesuatu yang terus selalu berkembang dari media zaman dahulu (*old media*) sampai sekarang yang sudah menggunakan digital (*modern media new media*). Media baru merupakan sarana atau alat komunikasi yang baru muncul dan berkembang saat ini, berupa teknologi komunikasi yang terhubung ke jaringan. Menurut Denis McQuail fokus dalam media baru ini mengacu pada teknologi internet, dapat dicontohkan seperti aplikasi pengunduh musik, pencarian informasi dan *WWW (World Wide Web)* (Aisyah, 2023)

2. Pemanfaatan Aplikasi

a. Pengertian Manfaat

Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna atau bisa di diartikan berfaedah. Pemanfaatan memiliki makna proses, cara

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan *pe-an* yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, manfaat memiliki pengertian sebagai berikut: “Sebagai guna, cara, perbuatan memanfaatkan atau kegunaan yang dilakukan seseorang untuk bersama (Putra, 2023).

Adapun pengertian pemanfaatan menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Pengertian manfaat menurut para ahli:

- 1) Menurut poerwadarminta pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau pembuatan menjadikan suatu yang ada menjadi manfaat istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan *pe-an* yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan (Pertiwi Dwi Indah & Marliyah, 2023).
- 2) Menurut davis dan adam mendefinisika pemanfaatan (usefulness) sebagai tingkatan dimana seseorang percaya bahwa pengguna suatu teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi orang tersebut. Pengukuran pemanfaatan tersebut bedasarkan frekuensi dan diversitas teknologi yang digunakan (Muntianah et al., 2012)
- 3) Menurut J.S. Badudu pemanfaatan adalah hal cara, hasil kerja dalam memanfaatkan sesuatu yang berguna memanfaatkan sesuatu yang berguna merupakan suatu bentuk dari pemanfaatan. Apabila suatu hasil kerja itu tidak berguna maka tidak dapat dikatakan bermanfaat, pemanfaatan sendiri mempunyai arti lebih dari suatu kata-kata tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa pendapat telah mengumunumkan arti dari kata pemanfaatan itu tersendiri dan hamper sama. Berdasarkan pendapat yang diuraikan diatas dapat ditarik Kesimpulan bahwa pemanfaatan adalah cara hasil kerja dalam memanfaatkan sesuatu yang berguna dan bisa digunakan (Kurniawan et al., 2020).

b. Tujuan Manfaat

Beberapa katagori mempengaruhi ultilitasnya saat digunakan. Dari sudut pandang handoko, ada dua hal yanag mempengaruhi pemustaka memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia:

- 1) Faktor internal yang dapat dikendalikan seperti:
 - a) Permintaan informasi.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Motivasi, yang mencakup dorongan internal individu dan insentif eksternal untuk mengambil tindakan. Ketertarikan hati yang mulia itulah yang mendorong kita untuk belajar lebih jauh tentang suatu topik.
- 2) Faktor external adalah:
 - a) Jumlah koleksi yang digunakan dan data pengguna
 - b) Integritas. Karena pergi ke perpustakaan merupakan salah satu cara melestarikan pengetahuan, maka penting untuk diperhatikan
 - c) Keterampilan pustakawan dalam melayani pemustaka, khususnya keterampilan pustakawan dalam melayani pemustaka, kesibukan pustakawan dalam memberikan layanan, dan kendala dasar mencari hasil dasar untuk mencari informasi.

Sedangkan Menurut Hidayat, hal-hal yang mempengaruhi pemanfaatan koleksi yaitu:

- 1) Frekuensi Penggunaan

Frekuensi pengumpulan bervariasi antar pengguna. Setiap pengguna memiliki jadwal dan prioritas masing-masing, sehingga waktu optimal untuk memberikan informasi berbeda-beda.
- 2) Tujuan Pengguna

Pengguna memiliki berbagai alasan untuk membaca dengan teliti kepemilikan perpustakaan. Hal ini karena tuntutan terhadap koleksi elektronik oleh penggunanya terus berubah mengikuti kemajuan teknologi.
- 3) Kemampuan Pengguna Dalam Penelusuran (Infomasi)

Pengguna membutuhkan keterampilan dalam pencarian informasi untuk mencari informasi secara efisien dan efektif menggunakan database atau situs web.
- 4) Peranan Pustakawan

Aplikasi merupakan program tingkat tinggi yang dapat dijalankan untuk menjalankan perintah pengguna agar mendapatkan hasil yang lebih presisi sesuai dengan tujuan pembuat aplikasi. Metode yang digunakan dalam pengolahan data biasanya ditentukan oleh jenis perhitungan dan pengolahan data yang dibutuhkan (Susanto, 2014).

c. Pengertian Aplikasi

Pengertian aplikasi adalah perangkat lunak atau program dibuat dan dikembangkan untuk melakukan tugas tertentu pada komputer, laptop dan smartphone. Aplikasi berasal dari Dalam bahasa Inggris adalah *Application* yang artinya penerapan atau penggunaan. Secara teknis,

back-end aplikasi dibuat oleh programmer atau pengembang menggunakan bahasa pemrograman tertentu setelah selesai aplikasi front-end dapat digunakan oleh pengguna dengan memasangnya pada perangkat elektronik agar dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti pemrosesan dokumen, komunikasi, desain grafis, manajemen perangkat keras, bermain video game, dan banyak lagi segera.

Aplikasinya sendiri terbagi menjadi tiga jenis yaitu aplikasi desktop yang dijalankan di komputer atau PC. Aplikasi web yang dijalankan menggunakan komputer yang terhubung ke internet atau tidak memanfaatkan server statis, dan aplikasi mobile yang dapat dijalankan perangkat seluler. Pengertian penerapan menurut para ahli.

- 1) Pengertian aplikasi menurut Jogiyanto adalah pengguna dalam suatu komputer, intruksi sedemikian sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.
- 2) Menurut wikipedi, aplikasi adalah suatu subkeas perangkat lunak computer yang memanfaatkan kemampuan computer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.
- 3) Pengertian aplikasi menurut kamus besar bahasa indonesia adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrogram tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna (Wahyuni et al., 2022).

3. Musik

a. Pengertian Musik

Secara etimologi kata musik berasal dari bahasa Inggris. Sedangkan kata “musik” berasal dari bahasa Yunani *Mousike*. Kata tersebut digunakan untuk merujuk kepada semua seni yang dipimpin oleh Muses. Namun kebanyakan seni yang dipimpin oleh Muses berupa seni musik dan puisi. Kemudian di Roma kata “*art misica*” digunakan untuk mengistilahkan puisi yang menggunakan instrumen musik. Musik adalah suatu bunyi yang bisa didengarkan yang mempunyai nada tersendiri sehingga menjadi bunyi yang enak didengar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu). Musik merupakan cara simbolis untuk mengekspresikan pikiran atau suasana hati seseorang. Dengan musik

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak-anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan-perasaan dan gagasan mereka dengan cara menari atau bergerak mengikuti suara musik.

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa musik merupakan hal yang penting untuk seseorang terutama anak-anak yang masih senang bergerak bebas dan bermain. Karena pentingnya musik bagi kehidupan terutama anak-anak maka perlu dikembangkan kecerdasan musikalnya agar kecerdasan yang lain lebih mudah untuk dikembangkan secara optima (Nasution, 2016).

Pengertian musik itu sendiri adalah *Music is one of the release and expression of feelings, moods and emotions.* Hal ini dapat diartikan bahwa musik adalah salah satu cara untuk melepaskan dan mengekspresikan perasaan, suasana hati dan emosi. Dalam berekspresi tersebut, seseorang dapat menghasilkan suatu produk dalam bentuk lagu, lirik dengan kemampuan bahasa dan imajinasi seseorang, simbol gambar dalam bentuk notasi dan gerak dalam tarian. Hal ini didukung oleh pengertian musik menurut *Stavinsky* dalam *Disertasi Tuti Tarwiyah* yaitu: musik mengekspresikan dirinya sendiri, dengan menggaris bawahi kemerdekaan dan bentuk keahlian manusia. Musik adalah bahasa pendengaran yang menggunakan tiga komponen dasar: Intonasi suara, irama, dan warna nada. Melihat pada kedua teori di atas dapat disimpulkan bahwa musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian (Ningrum, 2022).

Musik menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Bagi Aritoteles, keindahan musik adalah keselarasan harmoni yang setinggi-tingginya. Menurutnya, bidang musik etika dapat ditanamkan halus budi, sopan tingkah laku dapat dipertanggung jawabkan melalui berolah musik seniman harus memepergunakan bakat intelektual yang dimiliki para filsuf, sebab bakat tersebut dapat menerangi kegaerahan dan memberikan efek pada kataris ini merupakan penolakan terhadap pandangan plato yang mengatakan bahwa musik dapat menghadirkan salah pengertian penyimpangan-penyimpangan dan hal-hal yang melatur. Musik bagi Aritoteles selain bermanfaat dalam pendidikan juga sebagai media hiburan untuk menghilangkan ketegangan-ketegangan maka musik perlu dikembangkan ke masa depan.
- 2) Bagi langger, musik mempunyai logika yaitu simbolis yang mampu menampilkan masalah-masalah etis sedang estetik merupakan jalan

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menunjukkan etikan. Sejarah estetika musik adalah sebuah sejarah yang mengandung banyak peristiwa, Karena bersama dengan berkembangnya Sejarah intelektual sehingga banyak teori yang terlibat di dalamnya. Menurut Langger musik merupakan kataris emosional dan esensinya terdapat dalam ekspresi diri. Beethoven, Schumann, Liszt, dan lain-lainnya yakni kompensasi-kompensasi besar yang telah memberi penaksianya tentang efek tersebut. Dengan musik kita mampu mencari diri dan sering menemukan efek tersebut. Dengan musik kita mampu mencari diri dan sering menemukan ekspresi diri (Sukantina, 1993).

b. Unsur-Unsur Musik

Menurut Soepandi bahwa unsur-unsur sebagai teori musik dasar yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi secara sistematis serta memberikan pengertian-pengertian unsur-unsur musik terdiri dari beberapa komposisi secara bersama merupakan kesatuan membentuk sebuah lagu atau komposisi musik. Semua unsur-unsur musik itu berkaitan erat dan sama-sama mempunyai peran penting dalam sebuah lagu. Urut pengelompokan unsur-unsur musik itu berbeda-beda sesuai dengan pandangan orang yang menyusunnya. Pada dasarnya unsur-unsur musik itu dapat dikelompokkan atas unsur-unsur pokok yaitu suara, nada, ritme atau irama, melodi, harmoni, notasi, bentuk atau struktur lagu, unsur-unsur ekspresi, yaitu tempo, dinamika. Sebuah lagu atau komposisi dibangun dari kumpulan elemen musik, yang masing-masing termasuk dalam kategori yang berbeda. Bagian-bagian musik ini terjalin dengan rumit, dan masing-masing sangat penting untuk kesuksesan lagu secara keseluruhan (Pramayoza, 2014).

Adapun unsur-unsur musik secara umum yaitu:

1) Suara

Suara adalah getaran sinyal yang terdengar oleh manusia yang dihasilkan oleh gelombang bunyi yang memiliki frekuensi antara 20 Hz hingga 20.000 Hz. Dalam sistem temu kembali informasi dari sebuah musik diperlukan proses ekstraksi musik menjadi sinyal frekuensi suara (Kusuma, 2020).

2) Nada

Nada mengacu pada segmentasi suara pada frekuensi tertentu. Suara dapat dibedakan menjadi nada-nada tertentu tergantung pada frekuensi nada atau jaraknya dari suara standar. Tangga nada yang paling umum untuk notasi musik adalah tangga nada mayor, minor, dan pentatonik.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Irama Atau Ritme

Irama atau ritme adalah panjang pendeknya nada pada melodi lagu. Irama berhubungan dengan brima, arena brima menentukan nilai suatu nada pada setiap ketukan.

4) Melodi

Antan hamju dan Armillah mengatakan bahwa melodi adalah urutan nada-nada yang berbentuk suatu lagu suatu melodi dapat dibatasi sebagai suatu rangkaian beberapa atau sejumlah nada yang berbunyi atau dibunyikan secara beraturan. Melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta berirama dan memungungkan suatu gagasan. Bunyi adalah peristiwa getaran, getaran bunyi dapat cepat dapat pula lambat. Jika suatu sumber getaran dengan cepat maka bunyi yang dihasilkannya tinggi, umpanya bunyi tambur besar.

5) Harmoni

Harmoni adalah keselarasan bunyi yang merupakan gabungan dua nada atau lebih yang berada tinggi rendahnya. Mengartikan harmoni sebagai gabungan beberapa nada yang dibunyikan secara serempak atau arpegic (berurutan) walau tinggi rendah nada tersebut tidak sama tetapi selaras kedengarannya dan mempunyai kesatuan yang bulat.

Sebuah lagu dapat terdiri atas satu kalimat atau beberapa kalimat musik, jumlah kalimat ini bermacam-maca, seperti juga kalimat puisi dua, tiga, empat dan lain sebagainya. Lagu yang sederhana terdiri atas satu kalimat musik atau disebut bentuk lagu, satu bagaian yang didalamnya berisikan kalimat tanya dan kalimat jawab. Biasanya juga sederhana ini terdiri atas delaman birama.

1) Notasi

Notasi musik merupakan penggambaran tertulis atas musik. Dalam notasi balok, tinggi nada digambarkan secara vertikal sedangkan waktu digambarkan secara horizontal Dalam musik juga dapat dibedakan serta dipelajari cepat-lambat, tinggi-rendah, keras-lembut yang berguna untuk melatih kepekaan sensori terhadap terhadap stimuli lingkungan. Selain itu, musik juga sebagai alat untuk meningkatkan dan membantu perkembangan kemampuan pribadi. Bagi mereka yang menyukai musik, setiap rangkaian melodi, irama, timbre, dan dinamika sangat mungkin menimbulkan perasaan tertentu yang berbeda- beda (Vidyawati, 2019).

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Tempo

Tempo adalah tingkat kecepatan lambatnya permainan musik. Sedangkan Hugh M. Miller dalam bukunya menyatakan tempo menunjukkan tempo itu di antaranya adalah: presto (sangat cepat), Allegro (cepat), Adagio (agak lambat dari andante), Lento (Lambat), dan largo (sangat lambat). Tempo dalam pertunjukan binggung tidak terlalu lambat dan juga tidak terlalu cepat, karena pemusik juga memikirkan si pelaku binggung, jika musik cepat maka si pelaku akan melakukan gerakan yang cepat pula dan itu bisa serta kecepatan memainkan musik permainan binggung ini tergantung situasi dan kondisi pada saat permainan ini berlangsung.

3) Dinamika

Menurut kamus besar pono bonoe, dinamika merupakan keras lembutnya dan memainkan musik, dinyatakan dengan berbagai istilah seperti P (*piano*,lembaran) F (*forte*,keras), *cresc* (*crescendo*, makin) dan lain sebagainya (Pramayoza, 2014.Op.Cit)

c. Jenis-jenis musik

Jenis musik ditinjau dari perkembangannya

1) Musik Modern

Mudik modern adalah musik yang lahir karena budaya modren, misalnya band, orkestra, simfoni, dan konser. Segala sarana dapat dipadukan, segala alat dapat digunakan untuk menjadi instrument seni dengan sumber ambilan inspirasi yang mencakup bidang yang luas kebanyakan budaya populer.

2) Musik tradisional

Musik tradisional adalah budaya yang lahir karena budaya tradisional dapat dipadukab dengan alat musik modren

3) Musik klasik

Musik klasik adalah musik yang indah dan intelektual yang selalu dinikmati (hamper dari semua). Musik klasik ini berasal dari daerah Eropa yang ada pada tahun 1750-1825. Dalam musik klasik ada beberapa periode tertentu dalam penggolongannya. Musik klasik adalah bagian dari budaya dan ekspresi manusia yang paling tinggi. Musik memungkinkan seseorang mengalami keterhanyutan dan keterhubungan dengan sesuatu yang lebih besar dan agung

4) Jazz

Musik jazz adalah sebuah musik yang lahir sebagai ekspresi orang-orang kulit hitam yang mengalami perbudakan oleh orang kulit putih di Amerika pada akhir abad 18. Pada awalnya ideologi musik jazz adalah pembebasan orang-orang kulit hitam dari

belunggu sosial-politik dalam kehidupan manusia di Amerika oleh orang kulit putih. Berdasarkan hal itu maka jazz terkenal dengan gaya bermain musik yang bebas (Muhammad Sutan., 2016).

5) Blues

Blues adalah sebuah aliran musik vocal dan instrumental berasal dari Amerika Serikat (AS), musik blues berangkat dari musik-musik spiritual dan pujian yang muncul dari komunitas mantan budak-budak Afrika di AS. Pengguna blue note dan penerapan pada call-and-response (Dimana dua kalimat dinyanyikan oleh dua orang secara berurutan dan kalimat keduanya bisa dianggap sebagai jawaban bagi kalimat) dalam musik dan lirik lagu-lagu blues adalah bukti asal-usulnya yang berpangkal Afrika Barat.

6) Country

Genre country adalah campuran dari unsur-unsur musik Amerika yang berasal dari Amerika Serikat bagian Selatan dan penggunanya Appalachia. Musik ini berasal dari lagu rakyat Amerika Utara, musik kelst, musik gospel, dan berkembang sejak tahun 1920-an. Istilah musik country mulai dipakai sekitar tahun 1940-an untuk menggantikan istilah musik hilliby yang berkesan merendahkan. Pada tahun 1970-an, istilah musik country dan western, namun sudah semakin jarang dipakai kecuali di Britania Raya dan Irlandia.

7) World

Dunia musik instrumental adalah istilah musik untuk kategori musik global, seperti musik tradisional atau musik rakyat dari sebuah budaya yang diciptakan dan dimainkan oleh Musisi adat dan erat terkait dengan musik dari daerah asal mereka. Genre ini biasanya lebih mengandung lagu-lagu rakyat yang sangat lama, misalnya sekitar 0-899 masehi bahkan sebelum masehi.

8) Techno

Genre Techno adalah aliran musik yang menggunakan tema futuristik. Musik techno juga di pakai di club-club malam dan biasanya musik ini dimainkan dengan alat musik tradisional seperti gendang, gitar, sasando, dan lain-lain dia menggunakan alat musik digital seperti Dj Maker yang biasa dipakai untuk me-remix musik yang sudah ada menjadi musik yang bertema futuristik.

9) Reggae

Reggae merupakan irama musik yang berkembang di Jamika. Raggae mmungkin menunjuk ke Sebagian terbesar musik Jamika, termasuk Ska, rocksteady dub, dancehall, dan reggae.

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10) R&B (Ritne-Blues)

R&B adalah genre musik popular yang menggabungkan Jazz, Gospel, dan blues, yang pertama kali diperkenalkan oleh pemusik Afrika-Amerika. Pada tahun 1948, perusahaan rekaman RCA dengan tiga lagu dan dua dari lagunya berasal pada ritme boogie-woogie yang terkenal pada tahun 1940-an. Band Jordan, Tympany Five (1938) terdiri dari dirinya sebagai vocal dan pemain saksofon beserta Musisi-musisi lain sebagai pemain terompet, saksofon, tenor, piano, bas dan drum. Istilah ini pertama kali dipakai sebagai istilah pemasaran dalam musik di amerika serikat pada tahun 1947 oleh Jerry Wexler yang berkerja pada majalah billboard harlem hit parade pada juni 1949. Tahun 1948, RCA Victor memasarkan musik kulit hitm dengan nama Blues and Rhyhm. Frasa tersebut dibalik oleh Wexler di Atlantik Recrds, yang yang menjadi perusahaan rekaman yang memimoin di bidang R&B pada tahun-tahun awal.

11) Rap

Rap adalah salah satu unsur musik hip-hop, Rap merupakan Teknik vocal yang berkata-kata dengan cepat, sedang pelakunya disebut rapper. Biasanya, rap di iringi oleh Dj maupun sebuah band biasanya Rapper seperti penyanyi yang menjadi anggota band, misalnya Mike Shonda dan Linkin Prak. Ummunya rapper berkulit hitam karena banyak Rapper yang berasal dari daerah pinggiran diantara sedikit rapper yang berkulit putih adalah Eminem dan Sean Paul.

12) Death Metal

Death Metal adalah sub genre musik yang berkembang dari trash metal pada awal 1980-an. Beberapa ciri kahnya adalah lirik lagu yang bertemakan kekerasan atau kematian, ritme gitar rendah, perkusi yang cepat, dan intensitas dinamis. Vocal biasanya dinyanyikan dengan gerutan (death grunt) atau geraman maut (death growl). Teknik menyanyi ini juga bisa disebut “cookie moster vocals”

13) Dangdut

Dangdut merupakan salah satu dari genre musik yang berkembang di Indonesia. Bentuk musik ini berakar dari musik melayu pada tahun 1940-an. Dalam evolusi menuju bentuk kontemporer sekarang musik pengaruh unsur-unsur musik india (terutama dari pengguna table) dan arab (pada cengkok dan harmonisasi). Perubahan arus politik di Indonesia di akhir tahun 1960-an membuka masuknya pengaruh musik barat yang kuat

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan masuknya penggunaan gitar Listrik dan juga bentuk pemasarannya. Sejak tahun 1971 dangdut boleh dikatakan telah matang dalam bentuknya yang kontemporer. Sebagai musik populer, dangdut sangat terbuka terhadap pengaruh bentuk musik lain, mulai dari keroncong, langgan, degung, gambus, rock, pop bahkan house musik. Penyebut nama dangdut merupakan onomatope dari suara permainan table (dalam dunia dangdut disebut gendang saja) yang kaks dan dinominasi oleh bunyi dang dangdut (Puspitasari, 2017).

d. Manfaat Musik

Menurut Rasyid terdapat beberapa manfaat musik diantaranya:

- 1) Menurut Aristoteles dengan musik, suasana ruang batin seseorang dapat dipengaruhi, baik itu suasana bahagia atau sedih, bergantung pada pendengar itu sendiri. Musik dapat memberi semangat pada jiwa yang lelah, resah dan lesu. Sebagai hiburan, musik dapat memberikan rasa santai dan nyaman atau penyegaran pada pendengarnya. Terkadang ada saatnya pikiran kita sedang risau, buntu dan tidak tahu apa lagi yang harus dilakukan. Dengan mendengarkan musik, segala pikiran tersebut bisa kembali segar.
- 2) Musik dapat menyembuhkan depresi, karena terbukti dapat menurunkan denyut jantung. Ini membantu menenangkan dan merangsang bagian otak yang terkait ke aktifitas emosi dan tidur. Peneliti dari Science University of Tokyo menunjukkan bahwa musik dapat membantu menurunkan tingkat stress dan gelisah.
- 3) Musik dapat berfungsi sebagai alat terapi kesehatan. Ketika seseorang mendengarkan musik, gelombang listrik yang ada di otak dapat diperlambat atau dipercepat, dan pada saat yang sama kinerja sistem tubuh pun mengalami perubahan. Musik mampu mengatur hormon-hormon yang mempengaruhi stress seseorang serta mampu meningkatkan daya ingat (Kadek Wulan Ary Damayanthi Fakultas, 2019).

4. Spotify

Spotify adalah sebuah platform musik yang populer di kalangan milenial di Indonesia dan di seluruh dunia karena beragam fitur yang bermanfaat. Spotify dengan cepat menjadi terkenal sebagai aplikasi masuk untuk mendengarkan musik online. Menurut informasi yang tersedia di situs Spotify.com per Juli 2017, layanan streaming musik global tersebut memiliki 60 juta pelanggan berbayar dan 140 juta pengguna aktif. *AdWeek* menemukan bahwa di antara basis pengguna Spotify, sekitar 72% berusia di bawah 35 tahun.

Sebagai platform streaming musik populer, Platform periklanan Spotify, Spotify For Brands, bertanggung jawab atas sebagian besar dari ini. Mayoritas pengguna Spotify adalah dewasa muda, dan pengiklan memiliki beberapa opsi untuk menjangkau demografis ini (SpotifyForBrands.com, n.d.). Spotify Ad Studio, platform periklanan audio baru yang juga dirilis baru-baru ini. Konsumen dapat menggunakan layanan ini untuk mengoordinasikan kampanye multi audio yang ditargetkan dalam rentang kendala keuangan yang layak (Netti & Irwansyah, 2018).

5. Media Hiburan

a) Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang artinya “*tengah*” yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar atau perantara. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Adapun menurut Oemar Hamalik mengartikan media pendidikan sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Selain itu juga Azhar Arsyad mendefinisikan media sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Ramli AR, 2019).

Media merupakan saluran penyampaian pesan dalam komunikasi antarmanusia. Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), computer, dan lain sebagainya. Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Melik, 2016).

Pengertian media menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Menurut Sanjaya menyatakan bahwa secara umum media merupakan kata jamak dari “*medium*” yang berarti perantaraan atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan. Istilah media dapat digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi media pendidikan atau media pembelajaran (Ningsih & Pritandhari, 2019).

- 2) Menurut Ahmad Rohani media adalah segala sesuatu yang dapat di Indera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, dan alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.
- 3) Menurut Susanto S. Hamijaya media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai peneriman (Fadilah et al., 2023).

b) Pengertian Hiburan

Hiburan adalah segala sesuatu yang mampu menjadi penghibur dan pelipur hati. Padatnya aktivitas manusia saat ini menjadikan hiburan sebagai salah satu kebutuhan mereka. Hiburan pada umumnya dapat berupa film, musik, buku, bahkan sampai dengan olahraga. Salah satu hiburan yang banyak diminati oleh manusia saat ini yaitu hiburan yang mengandung unsur komedi didalamnya. Hiburan adalah sesuatu yang melupakan kesedihan, kecemasan, ketakutan kalau boleh dibilang hiburan itu sebuah relaxkan pikiran, rasa tenang menghibur diri atau pun lainnya, membuat senang, gembira, bisa ketawa-ketiwi, dan bebas dengan rasa cemas, takut dan lain-lain. Hiburan juga merupakan salah satu fungsi dari komunikasi.

Hiburan merupakan sarana pemenuhan kebutuhan masyarakat. Hiburan diartikan sebagai semua macam atau jenis keramaian, pertunjukan atau permainan atau segala bentuk usaha yang dapat dinikmati oleh setiap orang dengan nama dan dalam bentuk apapun, dimana untuk menonton atau mempergunakan fasilitas yang ada. Dengan demikian dimaksudkan disini adalah pengertian hiburan yang luas, yang dapat menimbulkan perasaan senang, terhibur atau hal-hal yang menyenangkan bagi diri manusia. Hiburan juga dapat diartikan sebagai salah satu aktivitas yang bisa kita lakukan. Artinya, hiburan juga bisa membantu kita memberi semangat sebelum kita mengerjakan kembali aktivitas kita sehari-hari. Hiburan tidak dapat dipungkiri bahwa hiburan memang tidak pernahlepas dari kehidupan sehari-hari (Melik, 2016.Op.Cit).

c) Jenis-Jenis Media

Seels dan *Glasgow* mengelompokkan beberapa jenis dilihat dari segi perkembangannya ke dalam dua kategori luas yaitu:

- 1) Media tradisional yaitu: (a) visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi opaque (takt embus pandang), proyeksi overhad, slides,

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

foto strip, (b) visual yang tidak diproyeksikan meliputi gambar, poster, foto charts, grafik dan diagram, pameran, papan info, dan papan bulu, (c) audio, meliputi, rekaman piringan, pita kaset reel dan cartridge, (d) penyajian multi media, meliputi slides plus suara (tipe) dan multi-image, (e) visual dinamis yang diproyeksikan meliputi, film, televisi dan video, (f) cetak meliputi buku teks, model teks terprogram, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas hand out (g) permainan meliputi teka-teki, simulasi dan permainan papan, (h) realita meliputi model specimen dan manipulative peta, boneka.

2) Media teknologi mutakhir yaitu: (a) media berbasis telekomunikasi meliputi teleconference dan kuliah jarak jauh, (b) media berbasis mikroprosesor meliputi computer, interaksi hipermedia dan compact disc (Ningsih & Pritandhari, 2019)

d) Macam-macam Media

1) Media Uditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti Radio, kaset recorder, piring hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti flim strip (flim rangkai) slides (flim bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti flim bisu atau flim kartun.

3) Media Audio

Visual Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua media ini kedalam (a) audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar (b) audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur-unsur dan gambar yang bergerak.

Menurut Sardima macam-macam media menurut daya liputnya dibagi sebagai berikut, yaitu: (1) media dengan daya liput luas dan serentak, (2) media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, (3) media untuk pengajaran individul dan media dilihat dari bahan pembuatannya. Media sebagai alat penyalur pesan informasi belajar, (4) adanya penggunaan pendekatan system dalam pembelajaran

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media berfungsi sebagai integral dalam program pembelajaran, (5) akhirnya media bukan saja sekedar berfungsi sebagai peraga bagi guru tetapi membawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa (Ernauli Maharani Marbun, Lydia Nivea I.P Silaban, Ellida Lusiva Hasugian, 2023).

e) Fungsi Media

Fungsi media hiburan cukup penting, karena manusia membutuhkannya di sela-sela kehidupannya yang sangat serisu. Salah satu hiburan yang banyak dinikmati adalah hiburan yang bisa membuat tertawa membuat komedi didalamnya (Wildani & Dharmawan, 2024).

Fungsi lain dari media adalah, sebagai sarana pemberitaan yang ada di lingkungannya juga mengadakan korelasi antara informasi yang diperoleh dengan kebutuhan khalayak sasaran karenanya pemberitaan atau komunikasi lebih menekankan pada seleksi, evaluasi dan interpretasi (Ismail Ibrahim & Samsiah, 2022).

6. Generasi Z

a) Pengertian Generasi Z

Orang-orang Generasi Z dari generasi ini lahir antara tahun 1995 dan 2010. Generasi Z terdiri dari pemuda masa kini yang lahir setelah tahun 1995 dan tumbuh terutama secara online. Membesarkan Anak di Era Digital penulis Elizabeth T. Santosa mendefinisikan "Generasi Internet" sebagai orang-orang yang lahir setelah tahun 1995, khususnya mereka yang lahir pada tahun 2000. Generasi ini menjadi dewasa selama kenaikan pesat internet ke dalam kehidupan sehari-hari. Generasi saat ini tidak pernah mengenal dunia tanpa ponsel dan tidak pernah bermain dengan mainan tradisional. Selain itu, Hellen Chou P. menjelaskan apa yang dimaksud dengan istilah "Generasi Z" Anak muda yang lahir di tahun 2000-an dikenal sebagai anggota Generasi Z atau generasi digital karena sangat bergantung pada teknologi digital. Omong-omong Hellen Chou P berpendapat bahwa tidak mengherankan jika mahasiswa yang begitu mudah sudah dapat menangani tugas teknologi yang kompleks.

Karakter generasi termuda saat ini, Generasi Z, berbeda dengan generasi tua. Generasi Z sangat dipengaruhi oleh teknologi, terbukti dengan kegemaran mereka pada gadget elektronik dan rentang perhatian yang relatif singkat. Internet berkembang dan berkembang dengan bentuk-bentuk baru media digital seperti halnya Generasi Z telah mengembangkan serangkaian ciri khasnya sendiri. Munculnya Generasi Z merupakan hasil dari penggabungan Generasi X dan

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Generasi Y. Digital native tumbuh dengan gadget yang semakin canggih seperti komputer pribadi, ponsel, tablet, pemutar musik, perekam video dll (Bhakti & Safitri, 2017).

Generasi Z menurut para ahli sebagai berikut, yaitu:

- 1) Menurut Manheim generasi adalah suatu konstruksi sosial dimana didalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Lebih lanjut Manheim menjelaskan bahwa individu yang menjadi bagian dari satu generasi, adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama (Putra, 2019).

b) Karakteristik Generasi Z

Generasi Z memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya antara lain:

- 1) Ambisius

Generasi Z memiliki ambisi yang tinggi untuk sukses sehingga mereka cenderung memiliki karakter yang positif dalam menggapai cita-cita mereka.
- 2) Cenderung praktis dan instan

Generasi Z cenderung menyukai cara menyelesaikan masalah yang praktis dan tidak berlama-lama karena Generasi Z lahir dalam dunia yang serba instan.
- 3) Kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi

Generasi Z merupakan generasi yang menyukai kebebasan, seperti contohnya kebebasan berpendapat, kebebasan dalam berekspresi, dan kebebasan berkreasi. Generasi Z lahir dalam dunia modern yang sebagian besar pelajaran bersifat eksplorasi, maka dari itu mayoritas dari generasi ini memiliki kepercayaan yang tinggi dan optimis dalam berbagai hal.
- 4) Menyukai hal detail

Generasi Z memiliki pikiran yang kritis dan detail dalam mencermati setiap permasalahan atau fenomena yang lain, hal tersebut disebabkan karena mudahnya mencari informasi menggunakan internet.
- 5) Berkeinginan mendapatkan pengakuan

Generasi Z cenderung memiliki keinginan untuk diberi pengakuan dalam bentuk reward seperti hadiah, pujian atau penghargaan atas kemampuan mereka serta eksistensinya yang unik.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Teknologi informasi dan digital

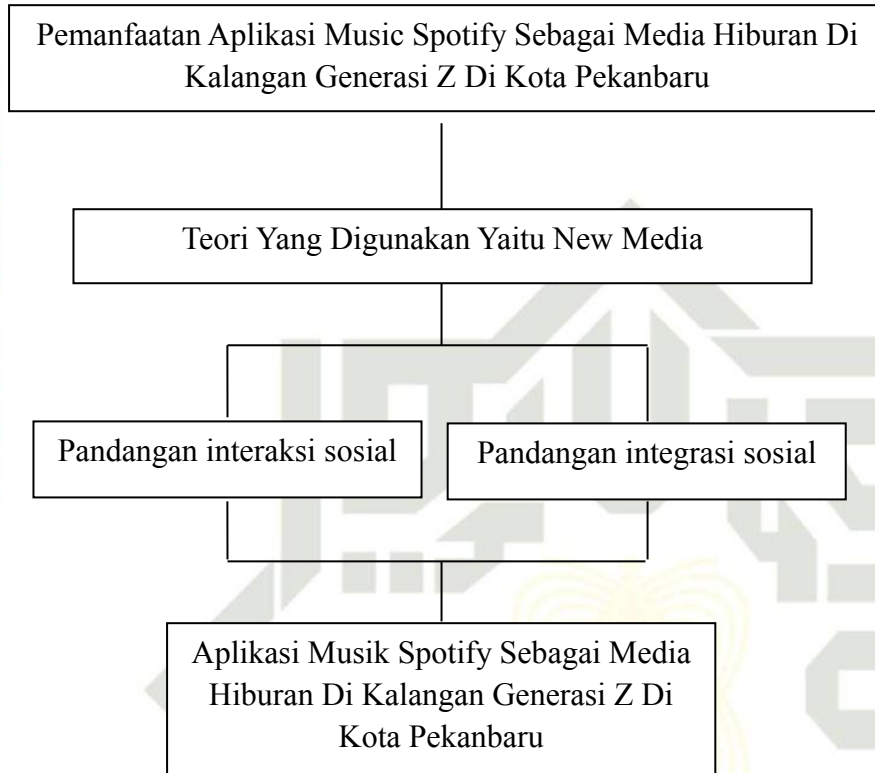
Generasi Z memang disebut sebagai Generasi Net karena lahir saat dunia digital mulai berkembang. Maka dari itu, Generasi Z sangat mahir dalam mengoperasikan keseluruhan aspek teknologi atau gadget untuk menunjang komunikasi sehari-hari ketimbang berkomunikasi secara tatap muka (Fitriani et al., 2024).

Generasi Z memiliki nilai plus dan nilai minus. Nilai plus dari Generasi Z adalah sikap keingintahuan yang tinggi akan informasi maka pengetahuan penggunaan teknologi mereka juga tinggi. Mereka mampu berusaha sendiri dalam mencari tahu apa yang mereka butuhkan atau informasi yang dibutuhkan. Generasi Z juga generasi multitasking yang terbiasa melakukan aktivitas dalam waktu yang bersamaan seperti membaca, berbicara, menonton, dan mendengarkan musik dalam waktu bersamaan.

Selain nilai plus, Generasi Z juga memiliki nilai minus yakni mereka cenderung tidak sabar dan ingin menyelesaikan permasalahan dengan cara yang instan. Mereka juga memiliki kebiasaan berkomunikasi di dunia maya yang serba cepat dan praktis. Adapun kekurangan dari Generasi Z adalah, kemampuan berkomunikasi secara verbal atau tatap muka yang menjadikan mereka kurang peduli dengan lawan bicara atau lingkungan di sekitarnya (Sumarni, 2019).

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1Kerangka Pemikiran (Sumber : Olahan Penulis)

2.3. Kerangka Pemikiran

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif mencakup hal-hal seperti penokohan mendalam, analisis tekstual, wawancara mendalam, dan kerja lapangan. Selain merupakan bentuk penelitian deskriptif, gaya penelitian kualitatif ini seringkali menggunakan analisis induktif. Penelitian kualitatif berpijak pada realitas dasar sebagai kerangka teoritis untuk penyelidikan langsung dengan penekanan pada proses dan makna (sudut pandang utama). Namun kerangka teori juga dapat digunakan untuk memperkenalkan setting penelitian dan mendokumentasikan analisis hasil penelitian. Signifikansi teori sangat bervariasi antara studi kuantitatif dan kualitatif.

Studi ini juga merupakan pencarian topik di mana penelitian tidak bergantung pada pengukuran perkiraan menjadikannya pencarian deskriptif untuk subjektivitas yang mencerahkan secara kualitatif. Metode ini unik karena tidak mengumpulkan data melalui pengukuran melainkan memberikan gambaran naratif tentang peristiwa yang terjadi diilustrasikan melalui foto dan catatan tertulis.

Penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan dari metode kualitatif ini adalah untuk memberikan bukti nyata dari fenomena tersebut. Oleh karena itu kualitas penelitian kualitatif meningkat seiring data yang diperoleh.

3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian Ini Di Lakukan Di Gg. Al-Fajar Jl. Garuda Sakti Desa/Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Binawidya Kota Pekanbaru Provinsi Riau.

3.3. Sumber Data Penelitian

Data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara tatap muka dan objek penelitian adalah individu. Data ini terdiri dari dokumentasi, wawancara dan observasi. Penulis juga dapat memperoleh informasi dari

narasumber melalui pemanfaatan Aplikasi Musik Spotify Sebagai Media Hiburan oleh Generasi Z di kota Pekanbaru dengan cara melakukan berbagai wawancara dan dipandu oleh pedoman wawancara sesuai dengan fokus penelitian yang akan diteliti.

2. Data sekunder

Data sekunder ini merupakan data yang akan kita peroleh dari data penunjang. Data sekunder ini diperoleh dari data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang berbentuk informasi, catatan, buku-buku dan dokumen serta arsip-arsip melalui Media Hiburan oleh Generasi Z di kota Pekanbaru melalui Website serta buku- buku referensi pustaka.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Memperoleh data yang di perlukan dalam penelitian ini maka cara atau metode yang penulis ambil adalah dengan melakukan wawancara secara langsung dan mendalam dan mengadakan observasi.

1. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai proses dapat diartikan sebagai sebuah sarana untuk menghimpunan dan mengabadikan informasi yang ada. Kegiatan dalam proses dokumentasi disebut juga sebagai sebuah siklus. Dokumentasi disebut sebagai produk atau objek karena objek dokumentasi itu merupakan hal-hal yang sedang dirasakan dan dipikirkan oleh seseorang baik berujud ataupun tidak berujud.

Menurut Sugiyono dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel/dapat dipercaya jika didukung dengan data-data lain, salah satunya adalah dengan dokumentasi (Leviana, 2013).

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah salah satu kaedah mengumpulkan data yang paling biasa digunakan dalam penelitian sosial. Kaedah ini digunakan ketika subjek kajian (*responden*) dan peneliti berada langsung bertatap muka dalam proses mendapatkan informasi bagi keperluan data primer. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk memenuhi tujuan penelitian. Wawancara mengharuskan kedua belah pihak baik itu peneliti maupun subjek kajian bertemu dan berinteraksi langsung dan aktif agar dapat mencapai tujuan dan data yang didapat baik dan akurat. Wawancara adalah proses yang penting dalam melaksanakan suatu penelitian khususnya dalam penelitian yang bersifat

kualitatif. Umumnya pewawancara semestinya berusaha mendapatkan kerjasama yang baik dari subjek kajian (*responden*) (Mita, 2015).

Tabel 3.1 Informasi Penelitian

No	Nama	Usia	Waktu pengguna aplikasi spotify	
			Kurang dari 1 tahun	Lebih dari kurang 1 tahun
1	Nabila Putri Syahrani	21	✓	
2	Sepvia Cici Amelia	20	✓	
3	Nefitri Adinda Ariad	20		✓
4	Ilma Hidayah	20		✓
5	Selviana Saidatina Putri	22		✓
6	Amin Nuddin Ritonga	21		✓
7	Pria Firanza	20		✓
8	Alba Azari	21	✓	
9	Al Faizan	22		✓
10	Nabila Fitra	20		✓

3. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Menurut (Sangadji dan Sopiah) Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan indra sehingga tidak hanya dengan pengamatan menggunakan mata. Mendengarkan, mencium, mengecap, dan meraba termasuk bentuk observasi (Husnul Khaatimah, 2017).

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.5. Validitas Data

Analisis data merupakan hasil kecocokan dari fenomena yang terjadi dengan apa yang peneliti amati. Validasi data disebut juga dengan keabsahan data sehingga dapat instrument yang di gunakan dapat di yakini kebenarannya. Adapun dalam penelitian ini, untuk mendapatkan hasil data yang akurat, ada berbagai cara yang di lakukan, salah satunya ialah triangulasi. Triangulasi yang digunakan bertujuan sebagai pembanding dari data yang didapatkan dari berbagai sumber, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas data yang akan digunakan triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil data penelitian dilakukan oleh peneliti yang di peroleh dari narasumber satu dengan lainnya kemudian dibandingkan antara sumber satu dengan lainnya.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahapan mencari, menyusun data yang diperoleh dengan cara sistematis dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi melalui pengorganisasian data, penguraian dalam satuan, sintesisasi, penyusunan pola, pemilihan data penting yang dipelajari (Caprices Rifaef Bifiano, 2021).

Pengolahan data yang dilakukan peneliti dalam metode deskriptif kualitatif, ada langkah-langkah yang harus diperhatikan, sebagaimana yang dinyatakan oleh Lexy J. Menolong sebagai berikut:

1. Melakukan pengelompokan (klasifikasi) data sesuai topik diteliti.
2. Reduksi data yakni proses pemilihan data, penyaringan dari catatan tertulis secara sedikit demi sedikit, yang kemudian benar-benar sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian tersebut masih berlangsung.
3. Penyajian data, yakni penyajian hasil penelitian, sehingga memungkinkan peneliti mengambil kesimpulan sementara dan dapat merencanakan tindakan berikutnya bila ternyata data didapatkan tidak lengkap, perlu klarifikasi bahkan belum mendapatkan data sama sekali.
4. Verifikasi dan penarikan kesimpulan. Yakni merangkum deskripsi penjelasan menjadi pengaturan yang jelas dan ringkas, berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan penelitian ini adalah pengolahan data deskriptif kualitatif.

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1. Profil Spotify

Spotify adalah layanan streaming musik, podcast, dan video komersial *Swedia* yang menyediakan pengelolaan hak digital atas konten yang dilindungi dari label rekaman dan perusahaan media. Ini tersedia di Sebagian besar Amerika, Eropa Barat dan Oseania. Musik dapat di akses atau di cari dengan artis, album, *genre*, playlist, atau label rekaman, Dilansir dari halaman resmi spotify yang diakses pada 2 januari 2020, spotify di dirikan pada tahun 2006 dan dirilis pada tahun 2008 di stockholm, swedia. Dalam kurang waktu 5 tahun, spotify telah berkembang dan tersedia di android, blackberr, iso, linux, dan microsoft. Berdasarkan informasi yang tertera di webset tersebut, spotify beroperasi di bawah model bisnis freemium yang memiliki dua tingkatan layanan streaming musik online, yaitu free dan premium. Spotify merupakan gabungan kata antara “spot” dan “indentify”. Perusahaan yang didirikan oleh Daniel EK, Martin Lorenzon dan Maria Giovani Anggasta pada tahun 2006 di Swedia. Dua tahun kemudian spotify resmi diluncurkan pada oktober 2008 dengan menyediakan akun gratis terlebih dahulu (Chairunnisa, 2021.Op.Cit).

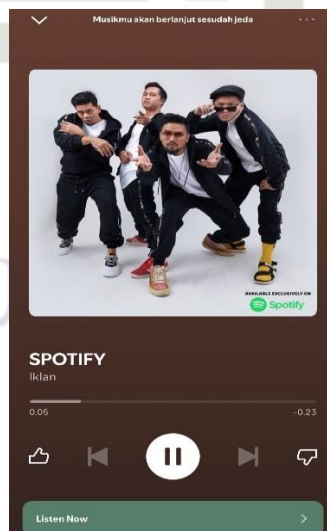
Pada tanggal 4 Maret 2009, Spotify mengumumkan kelemahan keamanan yang mendalam layanan, di mana informasi akun pribadi (termasuk Alamat email dan kata sandi) anggota yang terdaftar sebelum 19 Desember 2008 berpotensi terkena dampak. Resep premium (Kode Premium) ditawarkan untuk musim Natal 2009 yang memungkinkan penerimanya tingkat kan akun ke status "Premium" selama 1, 3, 6 atau 12 bulan. Pada 28 Januari 2010, perangkat lunak antivirus Symantec menandai Spotify sebagai kuda Trojan, menonaktifkan perangkat lunak pada jutaan computer pada bulan Februari 2010, Spotify menerima investasi kecil dari Pendiri Fund, yang mana anggota dewan Sean Parker direkrut untuk membantunya Spotify tentang memenangkan lebih banyak label di pasar music terbesar di dunia. Pada tanggal 18 Mei 2010, Spotify mengumumkan dua jenis akun lagi yang tersedia Spotify terbatas, yang setara dengan Spotify Premium tanpa fitur seluler dan lainnya, dan Spotify Open versi dengan fitur yang dikurangi Spotify gratis yang memungkinkan pengguna mendengarkan musik hingga 20 jam per bulan Selama tahun 2010 Spotify membayar lebih dari \$ 45.000.000 untuk lisensi. Pada bulan Maret 2011, Spotify mengumumkan bahwa mereka memiliki satu juta pelanggan yang membayar di seluruh Eropa meningkat dua kali lipat pada bulan September menjadi dua juta. Pada 1 September 2010

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Forum Ekonomi Dunia (*Wef*) mengumumkan perusahaannya sebagai Pelopor Teknologi untuk tahun 2011. On 25 Maret 2011 Spotify menghapus sementara penayangan iklan dari sumber eksternal pada akun terbuka dan gratis, karena serangan tersebut menggunakan eksploitasi Java untuk menempatkan kode berbahaya di komputer korban. Sebelumnya mereka menawarkan ponsel dan gratis tidak terbatas, di Sebagian besar lokasi, masa uji coba gratis enam bulan ditawarkan yang memungkinkan pengguna untuk mendengarkan nomor tersebut Musik tanpa batas didukung oleh visual dan iklan berbayar radio Setelah masa uji coba, Spotify memiliki batas mendengarkan sebesar 10 jam per bulan, di bagi menjadi porsi mingguan 2,5 jam (jam yang digunakan telah membawa). satu-satunya lokasi yang dikecualikan dari aturan ini adalah Australia, Hong Kong, Malaysia, Selandia Baru, Singapura, dan Amerika Serikat, dimana streaming yang terbatas didukung iklan melanjutkan Spotify Gratis. Sebuah "*Unlimited*" langganan dihapus iklan dan batas waktu, dan "*Premium*" langganan unggulan Streaming bitrate tinggi dan akses *offline*. Aplikasi ini dapat digunakan tanpa akun premium. Pengguna dapat mencoba Spotify Premium selama 48 jam dengan login ke Spotify Mobile untuk pertamakalinya atau mendapatkan trial 30 hari selama satu bulan pertama mereka. Sebuah akun Facebook yang aktif diperlukan untuk menggunakan Spotify jika pengguna mendaftarkan melalui Facebook tetapi seperti 30 Agustus 2012 pilihan untuk membuat username Spotify Kembali ditawarkan Langganan diperlukan kartu kredit debit atau *Pay Pala Count* yang terdaftar di negara-negara tertentu. Atau, kartupra bayar bisa dibeli di tokoritel di negaranya (Sejarah Spotify,2011).

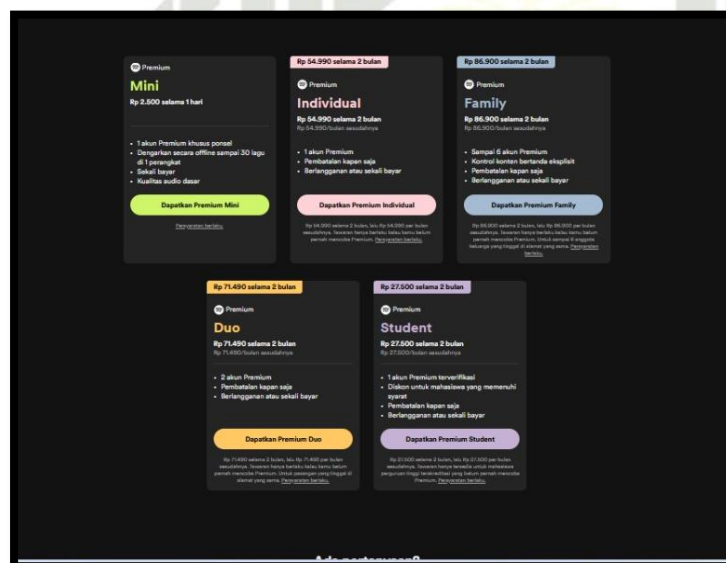
Berikut adalah gambar dokumentasi mode spotify freemium dan mode premium sebagai berikut:



Gambar 4.1 Mode Freemium



Gambar 4.2 Mode Premium



Gambar 4.3 Daftar Dan Harga Berlangganan Spotify Premium

Sumber : www.spotify.com/id/premium/#plans

Spotify resmi diluncurkan di Indonesia pada tanggal 30 Maret 2016 yang artinya perangkat lunaknya telah mendukung pilihan bahasa Indonesia serta telah memungkinkan menerima pelanggan premium dari pelanggan Indonesia. Bentuk keseriusan Spotify dengan industri musik Indonesia diperkuat dengan konser “*spotify on stage*” pada tanggal 4 Oktober 2019 di Jakarta *International Expo* yang menghadirkan musisi Indonesia dari manca negara diantaranya: Rich Brain, Gidle, Ateez, Arsy Widianto, Brisia Jodie, Marion Jola Dan Rizky Febian.

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Spotify menjadi sponsor acara pencarian bakat *The Indonesia Next Bing Star* yang disediakan langsung dari Rcti dan Rcti+ selama dua musim pada tahun 2022 dan 2023. Pada tanggal 30 november 2023 spotify indonesia menggelar malam penghargaan spotify Warpped live indonesia 2023 disiarkan langsung di Rcti dan Rcti+ dari studio Rcti+, Mnc studios, kebun jeruk, jakarta barat dengan pembawa acara Ananda Omesh, Ayu dewi dan Vidi aldiano serta dimerihkan oleh Bam-bam (anggota Got7 dari korea Selatan) dan james Arthur (penyanyi asal inggris) top Equal Artist of the year dimenangkan oleh Ghea Indrawati. Top female artist of the year dimenangkan oleh Mahalini Maharaja (Bps.go.id, n.d.-f).

Spotify sebagai aplikasi layanan streaming musik memiliki beberapa fitur yang memberikan kemudahan dan kenyamanan para penggunanya, yaitu:

1. Mendengarkan *offline*
2. *Open lyrics* dimana penggunanya bisa membaca lirik dari lagu ang didengarkan
3. *Group listening session* dimana penggunanya bisa mengontrol kegiatan musiknya bersama pengguna lainnya termasuk menjeda, memutar, lewat, plih trek, hingga menambah daftar putar lagu.
4. *Collaborative playlist* dan
5. *Friend actify* dimana pengguna bisa melihat aktivitas mendengarkan musik pengguna lainnya (himawan nugroho, 2023).

4.2. Visi Misi Spotify

1. Visi

Membebaskan musisi untuk berkarya dari batasan media

2. Misi

Membuka potensi kreativitas manusia dengan memberikan satu juta seniman kreatif kesempatan untuk mmenghidupkan seni mereka dan miliaran penggemar kesempatan untuk menikmati dan terinspirasi oleh penciptaan ini.

4.3 Logo Spotify

Makna dibalik logo Spotify sebagai berikut:

a. Arti Spotify

Arti dari Spotify sendiri adalah platform musik yang menyajikan berbagai genre lagu di seluruh dunia.

b. Arti Garis Tiga

Arti dari garis tiga ini adalah gelombang suara dengan penyajian musik secara streaming (Himawan Nugroho,2023).



Gambar 4.4 Logo Spotify (2008-2013)



Gambar 4.5 Logo Spotify (2013-2015)



Gambar 4.6 Logo Spotify (2015- Sekarang)

Sumber Gambar : Sejarah Logo Spotify (Wikipedia, 2018)

4.4 Fitur-Fitur Spotify

Sebagai layanan streaming musik tentunya spotify memiliki banyak fitur yang beragam guna memberikan layanan yang terbaik bagi penggunaanya, beberapa fitur tersebut seperti:

1. Group session jarak jauh

Dengan fitur ini anda bisa mendengarkan lagu bersama-sama meski berada di tempat yang berbeda. Dalam *group session*, semua yang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diundang, dimana pun mereka berada, juga bisa mengontrol pemutaran di perangkat mereka sendiri.

2. Dowload lagu

Mendengarkan musik di spotify memang mudah dengan bantuan internet, meski begitu anda pun bisa mengunduh lagu favorit anda lebih mudah jadi lagu-lagu yang sudah anda unduh bisa didengarkan saat offline kapan pun di mana pun.

3. Audio kualitas tinggi

Anda juga bisa menikmati lagu dengan kualitas yang tinggi dengan mengatifkan audio berkualitas tinggi anda bisa menikmati musik dengan kualitas 320 kbps lewat spotify (Bps.go.id, n.d.-e).

4. Kulitis musik

Beragamnya musik yang disediakan oleh suatu layanan streaming musik tentu menjadi daya tarik tersendiri bagi penggunanya, pada tahun 2012 saja spotify mengklaim mempunyai 20 juta koleksi lagu dari berbagai *genre* musik diseluruh duunia.

5. Playlist

Playlist yang di sediakan oleh aplikasi resmi spotify sangat banyak selain itu pengguna juga bisa membuat playlist musik sendiri sesuai dengan musik yang disukai. Sehingga lagu-lagu yang disuka dapat diputar dengan mudah tanpa harus mencari-cari lagi.

6. Radio

Spotify juga menyedian akses ke beberapa stasiun radio populer dunia disini pengguna dapat memilih sendiri *genre* musik digemari.

7. Mode offline

Bagi pengguna premium fitur ini dapat digunakan namun tidak untuk pengguna gratis. Fitur ini dapat memutar musik yang sudah di unduh sebelumnya tanpa harus terhubung ke internet terlebih dahulu.

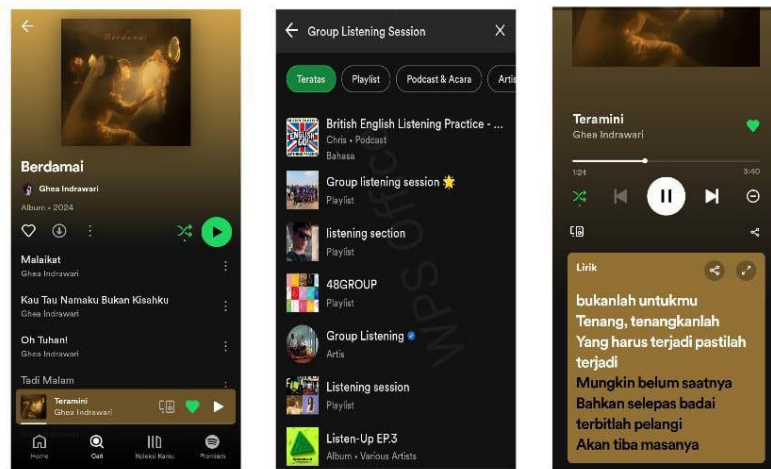
8. Instagram media sosial

potify memungkinkan akan penggunanya untuk terintegrasi dengan akun media sosial pengguna tersebut yaitu facebook dan twitter. Seteah terhubung mereka dapat mengakses musik favorit dan juga dapat mengikut playlist dari teman-temannya (Supriyadi, 2018).

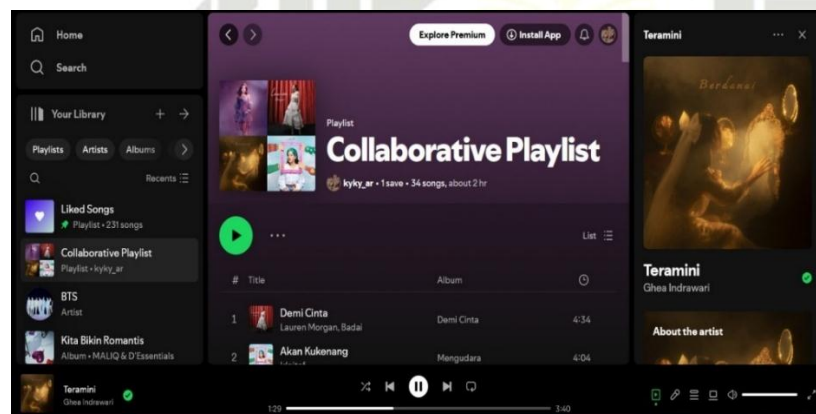
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut adalah dokumentasi dari fitur-fitur yang ada di spotify



Gambar 4.7 Mendengarkan Offline, Group Listening Session, Dan Open Lyrics



Gambar 4.8 Fitur Collaborative Playlist Dan Friend Activity Pada Aplikasi Spotify

Sumber : Screenshots Dokumentasi Penulis

4.5 Layanan Spotify

Spotify merupakan layanan streaming musik populer yang menyediakan akses jutaan lagu dari berbagai genre, artis, dan label musik di seluruh dunia. Produk dan layanan utama yang ditawarkan Spotify meliputi:

1. Akses ke Katalog Musik

Spotify menyediakan akses ke jutaan lagu dari berbagai genre, artis, dan label musik di seluruh dunia. Pengguna dapat mencari dan mendengarkan streaming musik favoritnya.

2. Daftar Putar dan Campuran

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengguna dapat membuat daftar putar sendiri atau mengakses daftar putar yang disarankan oleh Spotify berdasarkan preferensi mereka. Spotify juga menawarkan fitur mix yang dibuat secara otomatis berdasarkan preferensi pendengar.

3. Podcast

Selain musik, Spotify juga menawarkan akses ke berbagai podcast yang mencakup berbagai topik seperti berita, budaya pop, teknologi, dan banyak lagi. Pengguna dapat menemukan dan mendengarkan podcast favoritnya di platform ini.

4. Personalisasi

Spotify menggunakan algoritme untuk merekomendasikan musik dan podcast berdasarkan preferensi pendengar. Ini termasuk rekomendasi berdasarkan (Bps.go.id, n.d.-a).

4.6. Gambaran Umum Iklan

Menurut Kasali menyatakan bahwa, "Iklan adalah pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media." Di era modern seperti saat ini, perusahaan tidak hanya membuat produk sebaik mungkin. kemudian memasarkannya kepada konsumen. Namun perusahaan juga perlu berkomunikasi dengan baik kepada konsumennya. Secara tak langsung perusahaan juga berperan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan melalui produk yang dipasarkan lewat iklan. Maka dari itu periklanan harus dilakukan secara efektif. Sejalan dengan pernyataan Rendra Widyatama yang menyatakan "sebuah pesan iklan disebut efektif bila pesan tersebut mampu menggambarkan apa yang dikehendaki oleh komunikator secara tepat dan apa yang dituangkan dalam pesan iklan tersebut mampu dipersepsi secara sama oleh khalayak dengan apa yang dikehendaki oleh komunikator (Tirakanti, 2009.Op.Cit).

Iklan menurut Rhenald Kasali adalah pesan yang diberikan dari barang dan jasa berupa suatu gagasan atau ide yang di berikan kepada khalayak guna untuk menarik perhatian suatu konsumen melalui suatu media. Berdasarkan pengertian tersebut dapat di simpulkan bahwa pesan yang di sampaikan kepada masyarakat melalui bantuan media, promosi dapat dilakukan melalui media-media publik, seperti radio, televisi dan cetak. Iklan biasanya berisi tentang informasi yang isinya membujuk dan menarik perhatian masyarakat supaya tertarik dengan barang atau jasa yang di tawarkan dalam iklan tersebut. Iklan dapat ditemui di berbagai media salah satunya yaitu media televisi. Iklan televisi memiliki kekuatan yang berbeda dan juga ampuh untuk mempengaruhi dan membujuk khalayak sehingga bertindak dan berfikir sesuai dengan iklan tersebut ini sesuai dengan pendapat (Safalindo, 2019)

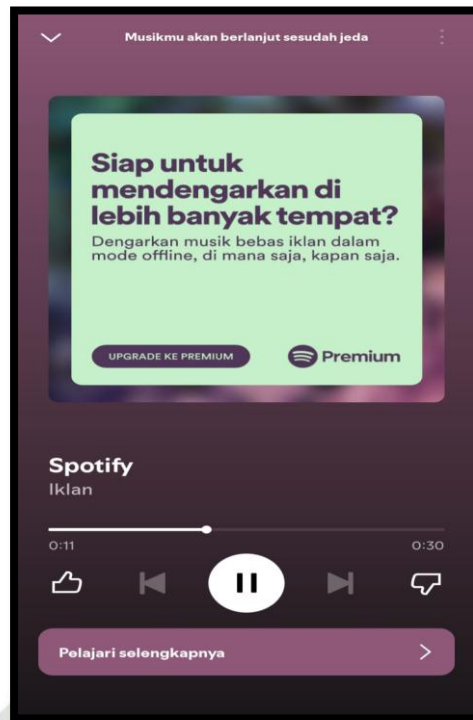
Sumartono yang menyatakan bahwa salah satu saluran komunikasi yang saat ini mempunyai keunggulan kompetitif dan bahkan mampu menggeser peran media massa lainnya dalam meraih di bidang iklan adalah televisi, karena kecepatan dan daya tarik televisilah yang menyebabkan media ini menjadi banyak pilihan perusahaan dalam mengkomunikasikan produknya. Selain iklan komersial yang di tayangkan di televisi ada juga jenis iklan layanan masyarakat. Pemerintah biasanya memberikan sosialisasi dengan menggunakan iklan layanan masyarakat yang berisikan pesan yang harus di ketahui oleh khalayak banyak.

Generasi milenial adalah kelompok usia produktif yang sangat potensial. Hal ini disadari betul oleh Spotify. Sebagai salah satu penyedia layanan musik streaming, Spotify sangat serius menggarap pasar Indonesia. Riset tentang konsumen sering dilakukan dalam rangka mengetahui secara jelas karakter konsumennya di Indonesia. Berdasarkan riset Spotify dan The Nielsen Company, 84% dari pengguna Spotify adalah generasi milenial, yang berusia antara 15-34 tahun, yang menarik, 60% pengguna Spotify di Indonesia adalah wanita. Di Indonesia, Spotify hadir pada bulan Maret 2016 lalu. Kehadiran Spotify di Indonesia meramaikan persaingan layanan music streaming yang telah ada. Seperti sudah diketahui, selain aplikasi yang identik dengan warna hijau ini, ada juga Tunes Music, Joox, dan Langit Musik. Dalam melayani konsumen Indonesia, Spotify menawarkan metode pembayaran transfer ATM, internet banking, online *payment Doku Walet* (Netti & Irwansyah, 2018.Op.Cit).

Periklanan online adalah jenis komunikasi massa berdasarkan bentuk iklan. tradisional, namun dikembangkan dengan pendekatan strategi komunikasi yang disesuaikan dengan media dan persyaratan teknis yang baru. Singkatnya, periklanan online adalah tentang bagaimana menyajikan iklan kepada pengguna internet melalui website, email, software pendukung iklan, ponsel pintar, termasuk di dalamnya iklan kontekstual yang ada di mesin pencari. Kekuatan periklanan terletak pada kecanggihan, kepiwaian dalam merumuskan ataupun mengorganisasikan pesan-pesan menarik perhatian dan mampu membangun pemaknaan bersama antara pengirim pesan iklan dengan khalayak (Susanto, 2014).

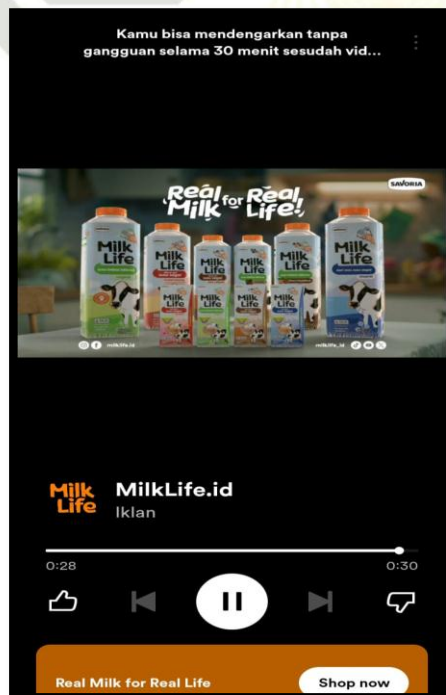
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 4.9 Contoh Iklan

Sumber: Dokumentasi Screenshots Penulis



Gambar 4.10 Contoh Iklan

Sumber: Dokumentasi Screenshots

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ada beberapa manfaat dari sebuah periklanan online yaitu:

1. Lebih Murah

Manfaat terbesar dari periklanan online adalah memiliki harga yang lebih relative lebih murah jika dibandingkan dengan iklan tradisonal, Internet menjangkau lebih banyak audiens dengan harga yang relative murah.

2. Jangkauan Geografis Yang Lebih Luas

Periklanan online memberikan jangkauan kampanye global yang dapat menjangkau lebih banyak audiens lebih membantu untuk meraih hasil yang lebih bagus melalui strategi periklanan online.

3. Pembayaran Lebih Fleksibel

Inilah manfaat lain periklanan online yang memungkinkan periklanan membayar berdasarkan hasil yang diperoleh misalnya jumlah klik, lead, atau impresi.

4. Hasil Pengukuran Mudah

Periklanan online lebih mudah pengukurannya dari pada iklan tradisional banyak fitur analisis berbasis online yang dapat digunakan untuk mengukur efektifitas sebuah iklan online dan bagaimana mendapatkan hasil maksimal.

5. Target Audiens Yang Lebih Banyak

Jika dibandingkan dengan iklan tradisional periklanan online lebih menjangkau target audiens yang lebih spesifik yang dapat memberikan kesuksesan yang nyata.

6. Kecepatan

Periklanan online lebih cepat jika dibandingkan dengan iklan tradisional dapat secara cepat menjangkau target audiens yang besar dengan seketika.

7. Informatif

Periklanan online lebih informatif dan lebih detail dalam menyampaikan pesan kepada target audiens dengan harga yang relative lebih murah.

8. Hasil Yang Lebih Banyak

Sejak periklanan online focus kepada pembayaran berbasis performans maka hasil lebih baik dibandingkan dengan iklan tradisonal. Iklan juga dapat dimonitor secara mudah untuk mengontrol kesuksesannya.

9. Keterlibatan Audiens Yang Mudah

Berbagai platfrom periklanan online memungkinkan audiens untuk berinteraksi dengan sebuah produk iklan serta mendapatkan feedback langsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

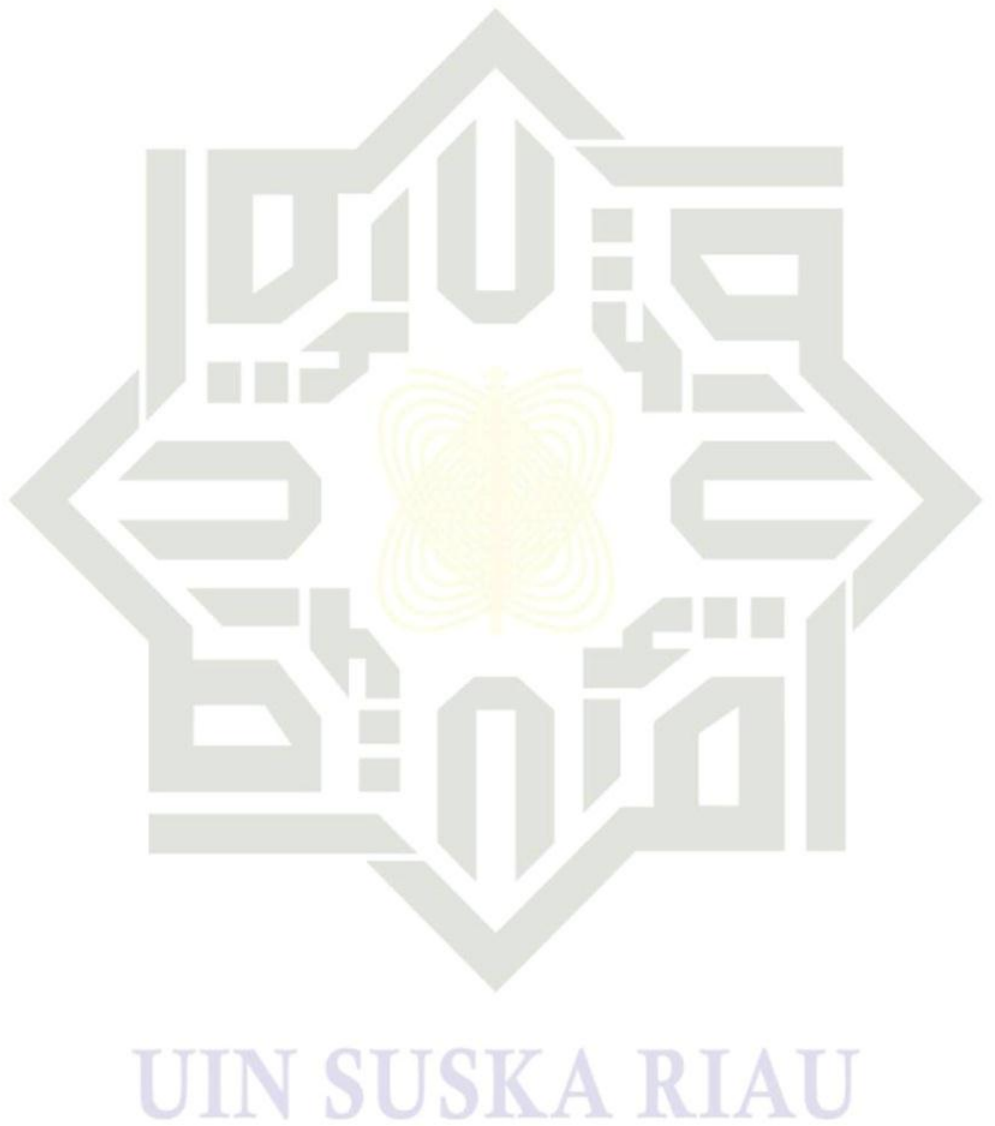
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Branding Yang Lebih Baik

Beragam bentuk periklanan online yang ada akan membantu meningkatkan merek pengiklana ke pada audiens yang lebih besar (Netti & Irwansyah, 2018.Op.Cit).



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Bedasarkan penyajian dari data yang peneliti pemanfaatan aplikasi musik spotify sebagai media hiburan di kalangan generasi Z di kota pekanbaru maka di peroleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Interaksi sosial

Spotify memungkinkan Generasi Z untuk membentuk komunitas berdasarkan kesamaan selera musik dan minat. Playlist yang dibagikan dan kolaborasi pada playlist bersama menjadi salah satu bentuk interaksi sosial yang populer. Selain itu penggunaan Spotify sangat dipengaruhi oleh rekomendasi dari teman dan keluarga. Generasi Z sering menemukan musik baru melalui fitur yang menunjukkan apa yang sedang didengarkan oleh teman mereka yang dapat meningkatkan interaksi sosial secara digital.

2. Integrasi Sosial

Generasi Z menggunakan Spotify untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, relaksasi, peningkatan mood, dan bahkan sebagai alat bantu dalam belajar dan bekerja. Fitur playlist yang bisa disesuaikan dengan suasana hati dan kegiatan tertentu menjadi salah satu daya tarik utama. Sebagai contoh, seseorang mungkin membuat playlist berjudul *"Chill Vibes"* yang mencerminkan sisi santai dari kepribadian mereka.

Jadi dapat di simpulkan bahwa aplikasi Spotify memainkan peran penting dalam membentuk interaksi sosial dan integrasi sosial di kalangan Generasi Z. Penggunaan aplikasi ini tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai platform untuk ekspresi diri, pembentukan identitas, dan peningkatan kesadaran sosial.

6.2 Saran

Bedasarkan hasil penelitian maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi pengguna aplikasi spotify maupun bagi peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pengguna

spotify Peneliti merekomendasikan spotify harus tetap mempertahankan fitur-fitur lagu yang sudah ada, harus meningkatkan elektronik word of mouth melalui media baru dengan cara konsisten mengupload atau mengupdet informasi terbaru terkait dengan aplikasi musik spotify kepada pengguna atau calon pengguna dan spotify harus memperbaiki sistem aplikasi musik spotify sehingga pada saat digunakan dapat berjalan dengan

lancar, hal-hal tersebut akan sehingga meningkatkan keputusan pengguna pada aplikasi musik spotify.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan penelitian selanjutnya, lakukan riset lebih mendalam tentang Spotify. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkannya metode yang berbeda dengan tujuan untuk mendukung akurasi dan kelengkapan hasil penelitian yang akan diperoleh. Berkaitan dengan kuantitas sampel, penelitian masa depan harus menggunakan lebih banyak-banyak dengan asumsi bahwa sampel yang besar dapat memprediksi hasilnya analisis yang lebih tajam.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR PUSTAKA

- Agistasari, S. (2021). *Hubungan Penggunaan Aplikasi Streaming Musik Spotify Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Komunitas*. 3, 14–31.
- Aisyah, M. (2023). *Strategi Komunikasi Pemasaran Aplikasi Tiktok dalam Menarik Minat Beli Produk Scarlett*.
- Alfaruqy, M. Z. (2022). Generasi Z Dan Nilai-Nilai Yang Dipersepsikan Dari Orangtuanya. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 4(1), 84–95. <https://doi.org/10.36269/psyche.v4i1.658>
- Amanda, R. (2022). Spotify WOM by Millennial Generation. *Jurnal Komunikasi*, 14(1), 140. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i1.12256>
- Ambarwati, A., Badrih, M., & Sumarni. (2024). Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 251–260. <https://jurnaldidaktika.org>
- Ayu Puji Lestari¹, M. K., & 1, 2. (2022). *EMANFAATAN SPOTIFY SEBAGAI PROSES KREATIF PUISI DI ERA 5.0*. 60.
- Bhakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran Bimbingan Dan Konseling Untuk Menghadapi Generasi Z Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling Perkembangan. *Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 10. jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1602/1072
- Bps.go.id. (n.d.-a). Apa itu Spotify? *Bps.Go.Id*. <https://support.spotify.com/id/id/article/what-is-spotify/>
- Bps.go.id. (n.d.-b). *Mengenal Gen Z*. Bps.Go.Id. <https://parent.binus.ac.id/2023/09/mengenal-gen-z/>
- Bps.go.id. (n.d.-c). *No Title Apa Itu Aplikasi, Pengertian Dan Contohnya*. Bps.Go.Id. <https://it.rsudsekayu.mubakab.go.id/info/apa-itu-aplikasi-pengertian-dan-contohnya>
- Bps.go.id. (n.d.-d). *No Title Berkenalan dengan Layanan Streaming Musik, Spotify*. Bps.Go.Id. <https://hybrid.co.id/post/apa-itu-spotify/>
- Bps.go.id. (n.d.-e). Pakai Spotify Premium, Ini Fitur yang Bisa Dinikmati. *Bps.Go.Id*. <https://momsmoney.kontan.co.id/news/pakai-spotify>
- Bps.go.id. (n.d.-f). potify. *Bps.Go.Id*. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Spotify%7D>
- Bps.go.id. (2017). *No Title Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet 2017 APJII*. Bps.Go.Id. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/12638/hasil-survei-penetrasi-dan-perilaku-pengguna-internet-2017-apjii/0/download>
- Bps.go.id. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi (IT) dan Transformasi Pendidikan di Era Digital. *Bps.Go.Id*.

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© <https://librarynew.unja.ac.id/perkembangan-teknologi-informasi-it-dan-transformasi-pendidikan-di-era-digital/>

CAPRICES RIFAEEL BIFIANO. (2021). *ANALISIS PRODUKSI PROGRAM EKSOTIS KEPRI DI BATAM TV PADA ERA KONVERGENSI MEDIA SKRIPSI*. 4441.

Charunnisa, G. (2021). *Tingkat Kepuasan Remaja Dalam Menggunakan Podcast Pada Spotify Di Pekanbaru*.

Ernauli Maharani Marbun, Lydia Nivea I.P Silaban, Ellida Lusiva Hasugian, H. T. M. P. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DALAM ADMINISTRASI PENDIDIKAN*. 2.

Fachrah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.

Febriani, A., & Tiorida, E. (2019). Pengaruh Perceived Value Spotify Premium Terhadap Kepuasan Pelanggan (Studi Pada Mahasiswa di Wilayah Bandung Raya). *In Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 10(1), 1193–1203.

Fitriani, A., Jamilah, J., & Nadila, N. (2024). Peran Akuntansi Syari'Ah Pada Generasi Z. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 3(1), 12–22.

Harahap, Z. H. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Musik dan Personal Branding Penyanyi Vionita Sihombing. *Grenek Music Journal*, 11(2), 81. <https://doi.org/10.24114/grenek.v11i2.39258>

himawan nugroho \, S. I. (2023). mencantumkan playlis lagu spotify di konten youtube. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>

Husnul Khaatimah, R. W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.

Ismaail Ibrahim & Samsiah. (2022). Fungsi Media Massa Bagi Masyarakat Di Desa Moibaken (Studi Fungsi Dan Media Massa Di Masyarakat Desa Moibaken). *Kopi Susu: Jurnal Komunikasi, Politik & Sosiologi*, 4(1), 38–49.

Joli Ajis, H. (2020). Pengaruh E-Service Quality Dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Dan Minat Beli Ulang Terhadap Spotify Premium Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, Vol 6. No(2), 551–564. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JIMB/article/view/19453/7064>

Josi G. P., Arindawati, W. A., & Nurkinan, N. (2020). Motif Penggunaan Aplikasi Musik Spotify pada Generasi-Z di SMA XYZ Bekasi. *Warta ISKI*, 3(02), 154–159. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v3i02.64>

KADEK WULAN ARY DAMAYANTHI FAKULTAS. (2019). Gambaran Pemberian Terapi Musik Tradisional Rindik Terhadap Tekanan Darah Lansia

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Dengan Hipertensi. *Skripsi Gambaran Pemberian Terapi Musik Tradisional Rindik Terhadap Tekanan Darah Lansia Dengan Hipertensi*.
- Kartika, N. E., & Hidayat, D. (2021). West Java Regional Cultural Management UPTD in Designing Virtual Art Performances During the COVID-19 Pandemic. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 34–38. <https://doi.org/10.21070/kanal.v9i3.1570>
- Kurniawan, K., Putro, G. S., & Hikmah, H. (2020). Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Untuk Menunjang Kinerja Perangkat Desa Laguruda Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar. *Competitiveness*, 9(5), 141–150.
- Kusuma, D. T. (2020). Fast Fourier Transform (FFT) Dalam Transformasi Sinyal Frekuensi Suara Sebagai Upaya Perolehan Average Energy (AE) Musik. *Petir*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.33322/petir.v14i1.1022>
- Lailana Aulia Rahmah, M. A. (2023). Pengembangan Media Podcast pada Aplikasi Spotify sebagai Media Pembelajaran Maharah al- Istima'. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1613–1625. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1613-1625>
- Leviana, N. (2013). Evaluasi Kelayakan Bisnis Restoran Kambing Bakar Cairo Cabang Kopo Sayati Bandung Ditinjau Dari Aspek Pemasaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Makmur Jaya, R. Z. (2022). HIBURAN MEDIA (TEORI TEORI UNIVERSAL HIBURAN MEDIA , HIBURAN SEBAGAI MESIN EMOSI, HIBURAN SEBAGAI KOMUNIKASI, TEORI HIBURAN INTERAKSI) Makmur. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2, 87. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i1.237>
- Melik, S. (2016). Efek Tayangan Stand Up Comedy Metro Tv Terhadap Prilaku Penonton Usia Muda Di Loa Janan Kutai Kartanegara. *Repository.Uin-Malang.Ac.Id*, 4(3), 482–495. <http://repository.uin-malang.ac.id/id/eprint/314>
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 11, Issue 2, pp. 71–79).
- Murtianah, S. T., Astuti, E. S., & Azizah, D. F. (2012). Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Profit Universitas Brawijaya Malang*, 6(1), 1–26.
- Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Keguruan UIN Sumatera Utara*, 4, 11–21. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v4i1.60>
- Neti, S. Y. M., & Irwansyah, I. (2018). Spotify: Aplikasi Music Streaming untuk Generasi Milenial. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24912/jk.v10i1.1102>
- NIM, M. S. (2016). Musik jazz adalah sebuah musik yang lahir sebagai ekspresi orang-orang kulit hitam yang mengalami perbudakan oleh orang kulit putih


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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

di Amerika pada akhir abad 18. Pada awalnya ideologi musik jazz adalah pembebasan orang-orang kulit hitam dari belenggu sos. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>

NINGRUM, V. (2022). PENGARUH MEDIA MUSIK DAN LAGU TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK PRATAMA II BANDAR LAMPUNG. *Rudhah*, IV(1), 28–34.

Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>

Pertiwi Dwi Indah, & Marliyah. (2023). Analisis Pengelolaan Dan Pemanfaatan Dana Pensiun Oleh Nasabah PT TASPEN (Persero) Kcu Medan. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 1(6), 326–332. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v1i6.1825>

Pramayoza, D. (2014). JURNAL EKSPRESI SENI. *Ekspresi Seni*, 16(2). <https://doi.org/10.26887/ekse.v16i2.80>

Prof. Dr. Dirk Veplun, MS. Drs. Herman Kareth, M.Si. La Mochtar Unu, S.Sos. Albertina Nasri Lobo, S.Sos.. M.Si. Ribka Ginting, S.IP. Lyra Paskalina V, S. (2013). *Dinamika Interaksi sosial dan budaya antara komunitas migran dan lokal di distrik wonggar kabupaten nabire provinsi papua*.

Puspitasari, L. S. (2017). PENGARUH MUSIK INSTRUMENTAL TERHADAP KENYAMANAN MEMBACA DI BADAN PERPUSTAKAAN DAN ARSIP DAERAH PROVINSI SULAWESI SELATAN SKRIPSI. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 8(9), 1–58.

Putra. (2023). *Pengertian Manfaat*. 1–23.

Putra, Y. S. (2019). THEORITICAL REVIEW : TEORI PERBEDAAN GENERASI. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Ramadhanti, A., Nursaif, M., & Taufik, A. M. I. (2019). Motivasi Penggunaan Spotify Sebagai Media Penyebarluasan Karya Musik Musisi Indie Lokal. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 10(1), 904–916.

Ranli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.


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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Safalindo, M. (2019). Bab I Pendahuluan. *Oleh N Eka Ananda Putri* ., 2504, 1–9.
- Saputri, N. A. (2021). Ekonomi Politik Media Dalam Industri Musik Digital Spotify. *Komunika*, 4(2), 214–229. <https://doi.org/10.24042/komunika.v4i2.9406>
- Sejarah Spotify. (2011). *Bps.Go.Id*.
- Suharyanto, A. (2017). Sejarah Lembaga Pendidikan Musik Klasik Non Formal di Kota Medan. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.24114/gondang.v1i1.5967>
- Sukantina, S. (1993). Nilai-Nilai dan Keindahan Musik Menurut Beberapa Filsuf. *Jurnal Filsafat*, 1–11. journal.ugm.ac.id
- Sumarni. (2019). kongnisi dan kreativitas sebagai aktualisasi human self di era generasi z. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Supriyadi. (2018). Analisis Klasifikasi Genre Musik Pop dan Klasik pada Layanan Streaming Musik Spotify Menggunakan Artificial Neural Network (ANN) (Studi Kasus: Lagu dengan Genre Musik Pop dan Klasik di Layanan Streaming Musik Spotify) TUGAS. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 57. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Susanto, E. H. (2014). Dinamika Pesan Iklan. *Jurnal Komunikasi*, 6(2), 1–9. <https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/28/10>
- Tirakanti, J. (2009). *Analisis Efektifitas Iklan Axis Versi “Kiara Anak Denpasar” Melalui Televisi Pada Siswa Sma Negeri 3 Pekalongan*. <https://lib.unnes.ac.id/2337/>
- VIDYAWATI, A. (2019). *EFEKTIVITAS MUSIK KLASIK UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA HATI POSITIF PADA SISWA SMP SEMEN GRESIK*. 11–23.
- Wahyuni, S., Tasril, V., & J. Prayoga, J. P. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758–768. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2431>
- Widani, M. F., & Dharmawan, A. (2024). PERSEPSI REMAJA TENTANG TVRI JATIM SEBAGAI MEDIA PENYIARAN PUBLIK LOKAL. *Commercium*, 8, 34–44.
- Zadan, Muhammad Rezha, Nurqomar, Insany Fitri, N. (2023). *pengaruh baruan pemasaran dan pengalaman merek terhadap minat beli ulang pengguna spotify premium di makasar* (p. vol 8).



LAMPIRAN

PERTANYAAN WAWANCARA PENELITIAN

1. Apakah anda mengetahui tentang aplikasi Spotify?
2. Apakah anda menggunakan aplikasi sportify?
3. Apa alasan Anda menggunakan aplikasi sportify?
4. Seberapa penting aplikasi ini bagi anda?
5. Apa manfaat utama aplikasi sportify bagi anda?
6. Apa yang kamu tahu tentang layanan musik streaming Spotify?
7. Fitur apa yang membuat anda menyukai sportify?
8. Apa fitur Spotify yg menurut Anda paling manfaat?
9. Apa saja yang kamu cari dan dapatkan ketika mengonsumsi musik melalui Spotify?
10. Apakah Spotify memiliki peran penting dalam aktivitas anda sehari-hari?
11. Apa alasan utama Anda menggunakan Spotify dibandingkan platform musik lainnya?
12. Apakah Anda menggunakan Spotify versi gratis atau berlangganan premium? Mengapa?
13. Apakah ada fitur atau perubahan yang Anda harapkan dari Spotify di masa depan?
14. Menurut Anda, bagaimana Spotify bisa lebih baik dalam melayani generasi Z?

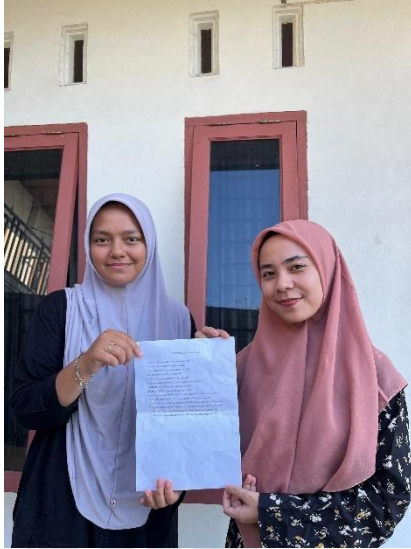
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

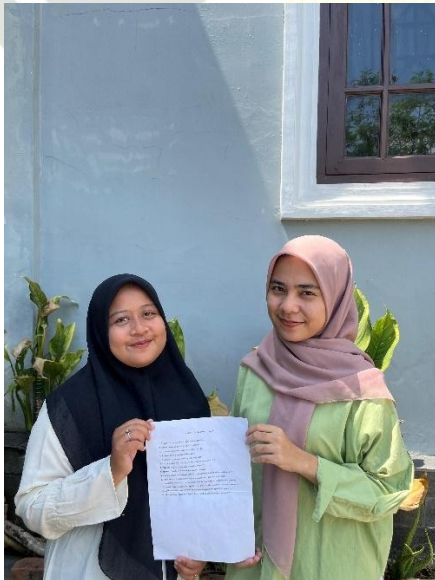
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



**Wawancara Bersama Informan Ke 1
Pada Tanggal 15 Juni 2024**



**Wawancara Bersama Informan Ke 2
Pada Tanggal 17 Juni 2024**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



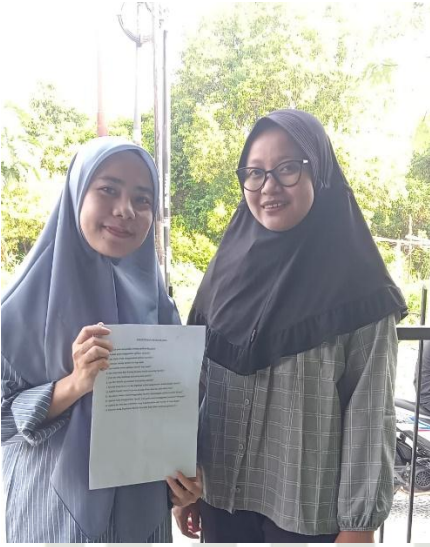
**Wawancara Bersama Informan Ke 3
Pada Tanggal 19 Juni 2024**



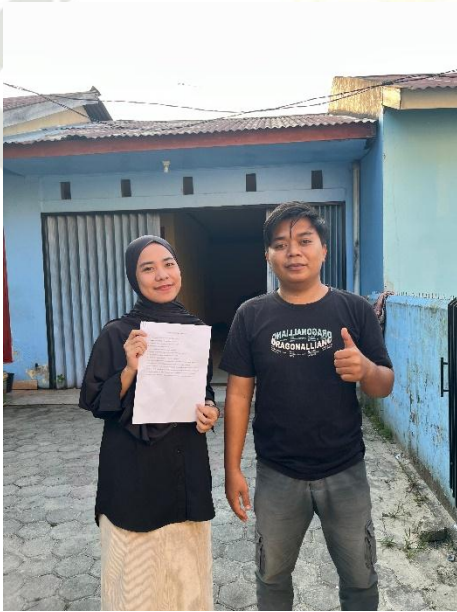
**Wawancara Bersama Informan Ke 4
Pada Tanggal 19 Juni 2024**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Wawancara Bersama Informan Ke 5
Pada Tanggal 26 Juni 2024**



**Wawancara Bersama Informan Ke 6
Pada Tanggal 27 Juni 2024**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



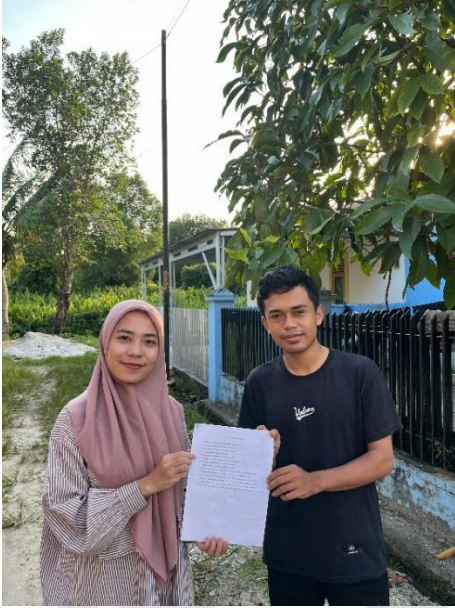
**Wawancara Bersama Informan Ke 7
Pada Tanggal 28 Juni 2024**



**Wawancara bersama Informan Ke 8
Pada tanggal 28 Juni 2024**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



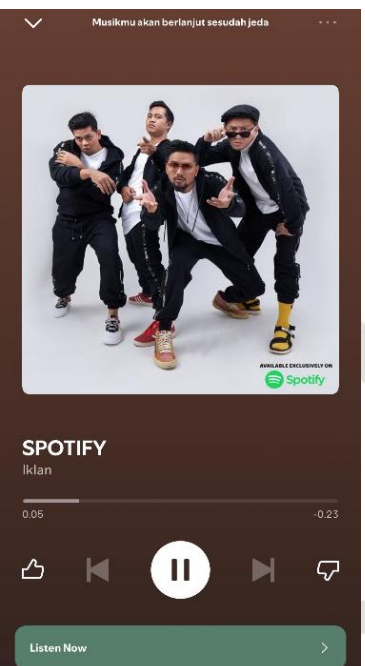
**Wawancara bersama Informan Ke 9
Pada tanggal 2 Juli 2024**

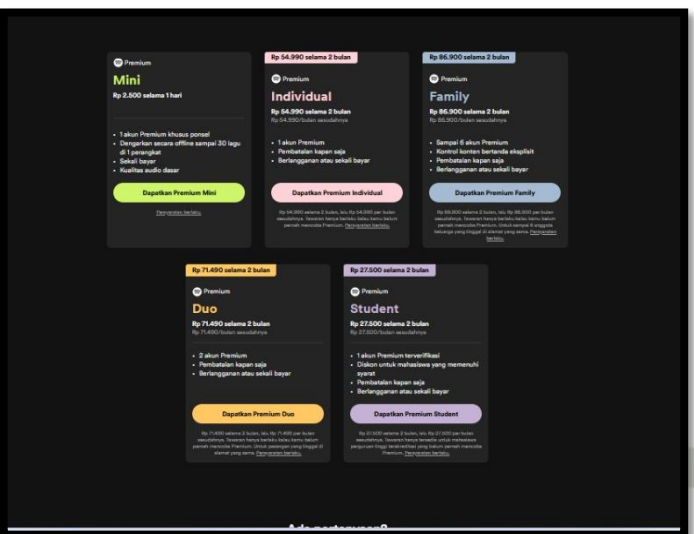


**Wawancara bersama Informan Ke 10
Pada tanggal 3 Juli 2024**

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

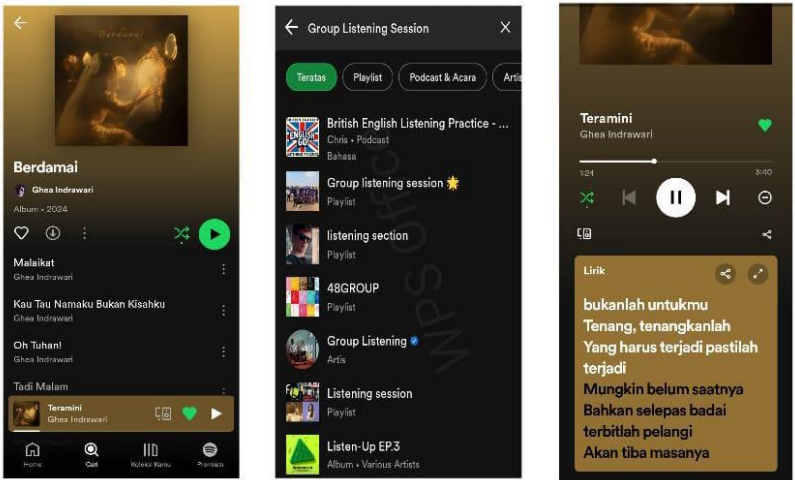
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

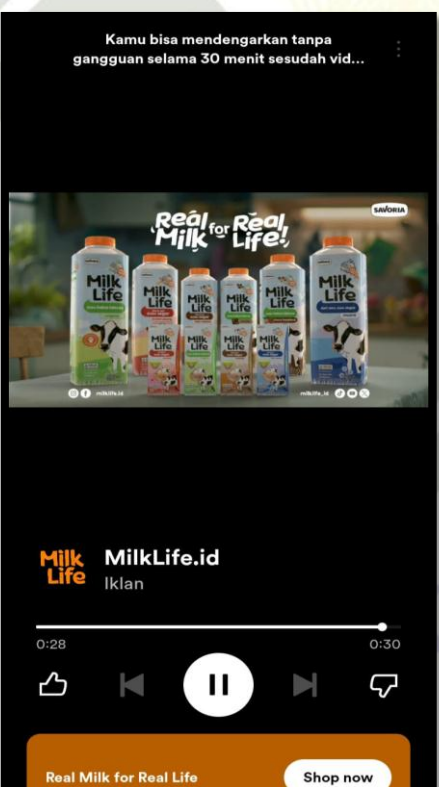
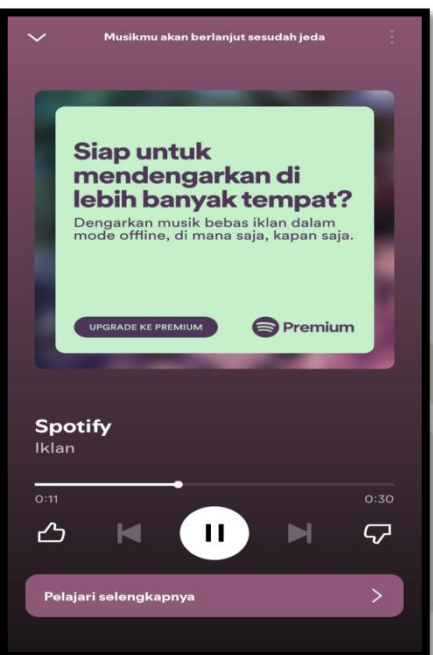
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





RIWAYAT PENULIS



Afrillia Rizky Utami, lahir pada tanggal 01 April 2000 di Desa Kuala Mahato, Rokan Hulu, Riau. Penulis merupakan anak keenam dari delapan bersaudara dari pasangan Ayahanda Azim dan Ibunda Rosidah Siregar. Adapun pendidikan yang ditempuh oleh penulis adalah TK Arwana Indah Kuala Mahato, SD Negeri 002 Tambusai Utara, SMP Negeri 3 Tambusai Utara dan SMA Negeri 2 Tambusai Utara. Lalu penulis melanjutkan studi di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi dengan memilih konsentrasi *Broadcasting*. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata pada tahun 2023 di desa Gunung Malelo, Koto Kampar Hulu, Riau. Selanjutnya penulis melaksanakan magang di Kantor Whitbox Padang, Sumatera Barat. Penulis melakukan penelitian yang berjudul “PEMANFAATAN APLIKASI MUSIK SPOTIFY DIKALANGAN GENERASI Z DI KOTA PEKANBARU”. Alhamdulillah pada tanggal 06 November 2024, berdasarkan hasil sidang munaqasyah dan peneliti dinyatakan “Lulus” dan berhak menyandang gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom).

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.