

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEKOLAH 819
DJS MEDAN DALAM PENGEMBANGAN
KREATIVITAS DJ DI KOTA MEDAN**

TUGAS AKHIR

Oleh:

**TASYA PUTRI ABDILLAH
1903110360**

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Penyiaran**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : TASYA PUTRI ABDILLAH
NPM : 1903110360
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Pada Hari, Tanggal : 11 SEPTEMBER 2025
Waktu : Pukul 08.00 s/d SELESAI

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom (.....)

PENGUJI II : ELVITA YENNI, S.S., M.Hum (.....)

PENGUJI III : Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos, M.I.Kom (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc.,Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., MSP

Assoc.,Prof., Dr., Abrar Adhani., S.Sos., M.I.Kom

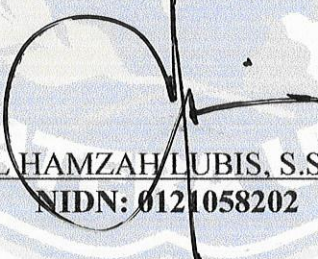
BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap : TASYA PUTRI ABDILLAH
NPM : 1903110360
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEKOLAH 819
DJS MEDAN DALAM PENGEMBANGAN
KREATIVITAS DJ DI KOTA MEDAN
Medan, 4 SEPTEMBER 2025

Pembimbing


Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos, M.I.Kom
NIDN: 0121058202

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi


Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom
NIDN: 0127048401



Dekan
Assoc. Prof. Dr. ARFIN SALEH., S.Sos., MSP
NIDN: 0030017402

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **TASYA PUTRI ABDILLAH**, NPM **1903110360**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 11 September 2025

Yang Menyatakan,



TASYA PUTRI ABDILLAH

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEKOLAH 819 DJS MEDAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS DJ DI KOTA MEDAN

TASYA PUTRI ABDILLAH
1903110360

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pemanfaatan media digital oleh Sekolah 819 DJS Medan dalam pengembangan kreativitas DJ di Kota Medan. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia seni musik elektronik, khususnya pada profesi Disc Jockey (DJ). Sekolah 819 DJS Medan hadir sebagai lembaga pendidikan non-formal yang memanfaatkan berbagai media digital, seperti perangkat lunak musik, media sosial, serta platform distribusi karya, untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi serta studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap siswa, instruktur, pengelola sekolah, serta kolaborator eksternal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berperan sebagai sarana belajar, ruang ekspresi, serta medium kolaborasi bagi para siswa. Media sosial seperti Instagram dan TikTok tidak hanya dimanfaatkan sebagai platform promosi, tetapi juga menjadi ruang validasi dan pembentukan identitas kreatif. Meski demikian, penelitian ini menemukan tantangan berupa keterbatasan perangkat, kendala algoritma media sosial, persaingan konten, serta hambatan teknis di lapangan. Pemanfaatan media digital di Sekolah 819 DJS Medan terbukti efektif dalam mendorong eksplorasi, kreativitas, serta personal branding siswa DJ di era digital. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam kajian komunikasi dan pendidikan berbasis teknologi, sekaligus manfaat praktis bagi lembaga pendidikan non-formal dan industri musik elektronik dalam mengoptimalkan media digital sebagai sarana pengembangan kreativitas.

Kata kunci: Media digital, kreativitas, DJ, pendidikan non-formal, fenomenologi

KATA PENGANTAR



Asslamu’alaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Alhamdulillahirabbil’alamin, Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu WaTa’ala yang telah memberikan nikmat, kesempatan dan hidayah-Nya. Shalawat berangkaikan salam tidak lupa penulis hadiahkan kepada junjungan kita Rasulullah Shallahu ‘Alaihi wasallam yang telah membawa kita para umat manusia dari jahiliah menuju zaman yang penuh dengan ilmu, penuh dengan amal dan penuh dengan iman sampai saat sekarang ini, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, Adapun judul skripsi penulis yaitu: **“PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEKOLAH 819 DJS MEDAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS DJ DI KOTA MEDAN”**. Yang diajukan guna melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Ucapan terimakasih yang sangat special untuk kedua orang tua penulis, ayahanda tercinta **Rony Abdullah** dan ibunda tercinta **Nurnaningsih**. dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tua penulis. Terimakasih untuk segala pengorbanan yang tidak pernah putus, kasih sayang yang sangat berlimpah dan

untuk semua doa doa yang selalu di panjatkan untuk penulis. Tanpa restu, dukungan dan semangat yang selalu diberikan, penulis tidak akan mampu untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga karya sederhana ini menjadi wujud bakti dan kebanggaan kepada ayah dan ibu.

Dibalik penyelesaian skripsi ini terdapat beberapa pihak yang telah membantu saya sebagai penulis, mendukung penulis baik dari segi material maupun non material dari segi manapun. Untuk itu dalam skripsi ini, secara khusus penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc., Prof., Dr., Arifin Shaleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc., Prof., Dr., Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Assoc. Prof. Dr., Dra. Hj. Yurisna Tanjung., M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Dr. Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak Dr. Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi Penulis, yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dan waktunya dalam proses penulisan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan segala ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis, serta seluruh staff dan pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah membantu penulis baik selama masa penyusunan skripsi ini.
8. Teruntuk Keluarga Tersayang Adik Dinda Keyza Abdillah dan Aulia Putra Abdillah Terima kasih telah membantu dan menghibur penulis dalam keadaan senang maupun sedih serta mendengarkan keluh kesah yang penulis rasakan dalam proses penulis menyelesaikan skripsi.
9. Teruntuk Tante Tercinta (Mami) Endang Wahyuni dan Paman (mas) M. arief Sapetra Terimakasih sudah Mendukung penulis dan selalu memberi nasihat positif serta semangat yang membuat penulis tidak menyerah.
10. Teruntuk Teman-Teman Seperjuangan Penulis Semasa Di Bangku Perkuliahan ialah Yolanda Putri Mutiara Samudera, dan Sry Rahmadani, Terimakasih atas dukungan dan Membantu serta Memotivasi kepada penulis selama mengerjakan skripsi ini semoga Allah memudahkan setiap langkah kalian semua.

11. Teruntuk Sahabat Penulis Budy Alhidayat (bang budau), Mimi Anjelia (tante mimi), Nazwa Putri Aurina Ketaren (adik wawa), Yulia Sari Anggraini, Mega Elida, Aqna Suhaina dan DJ Silvia Victoria Terimakasih sudah membantu serta menghibur penulis dalam keadaan suka dan duka dalam mengerjakan skripsi ini, Semoga pertemanan kita abadi, Sehat-sehat yaa kalian.
12. Terimakasih untuk Justin Bieber, One Direction, Ed Sheeran, Taylor Swift, Charlie Puth, Elvis Presley, dan DJ Yellow Claw yang secara tidak langsung telah menjadi sumber semangat dalam proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih karena lagu dan karya-karya mereka selalu menemani, menghibur dan memotivasi di setiap langkah penulis.
13. Pada akhirnya penulis berada di fase sekarang ini, walaupun banyak lika-liku yang penulis hadapi tetapi Alhamdulillahnya diantara doa dan usaha penulis bisa melewatinya, dalam keadaan ceria, duka, tangis, tawa dan ketika pikiran dipenuhi keraguan lalu air mata jatuh diam-diam, penulis tetap memutuskan tidak menyerah. Terima kasih telah bertahan di saat dunia seakan berputar terlalu cepat. Terima kasih sudah memilih untuk tetap percaya bahwa langkah kecil pun bisa membawa sampai titik ini. Untuk kedepannya penulis akan lebih mempergunakan Ilmu yang penulis dapat di masa perkuliahan ini dengan sangat baik karena penulis ingin menjadi orang yang bermanfaat bagi setiap orang dimanapun penulis berada, mari tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menantikan kritik dan saran yang dapat membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu memberikan petunjuk dan kita semua selalu berada dalam lindungan-Nya Aamiin.

Wasslamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, September 2025

Penulis,

Tasya Putri Abdillah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.3.1. Tujuan Penelitian	4
1.3.2. Manfaat Penelitian	4
1.4. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II URAIAN TEORITIS	8
2.1. Media Digital.....	8
2.2 Kreativitas Pembelajaran Sekolah Non Formal DJ Sekolah Non Formal 819 DJS Medan	9
2.3 Pengertian DJ (Disc Jockey)	9
2.4 Peran DJ (Disc Jockey)	9
2.5 Kreativitas dj	10
2.6 Kreativitas Sebagai Proses dan Hasil	11
2.7 Pembelajaran Berbasis Media Digital	11
2.8 Media digital sebagai sarana sebagai ruang berkreasi.....	11

2.9 Kajian fenomenologi sekolah 819 DJS Medan	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1. Metode Penelitian.....	13
3.2. Jenis Penelitian	13
3.2.1 Penelitian Studi Kasus.....	13
3.2.2 Kajian fenomologi (focus pada pengalaman siswa atau DJ nya).....	14
3.3. Kerangka Konsep	14
3.4. Definisi Konsep	15
3.4.1 Pemanfaatan Media Digital.....	15
3.4.2 Peran Sekolah 819 DJS Medan	15
3.4.3 Proses Pembelajaran.....	16
3.4.4 Kreativitas DJ	16
3.4.5 Faktor Pendukung dan Penghambat.....	17
3.5. Kategorisasi Penelitian	17
3.6. Informan atau Narasumber	18
3.6.1 Kriteria Informan atau Narasumber Penelitian	18
3.7. Teknik Pengumpulan Data	19
3.8. Teknik Analisis Data	21
3.9. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Hasil Penelitian.....	22
4.1.1 Hasil	22
4.1.2. Deskripsi Informan Penelitian.....	24

4.1.3. Temuan Penelitian.....	29
4.1.4. Media Digital sebagai Sarana Belajar dan Eksperimen	30
4.2. Pembahasan.....	31
4.2.1. Media Digital sebagai alat pengembangan diri	31
4.2.2. Media Sosial sebagai Medium Kreatif.....	32
4.2.3. Kolaborasi sebagai Faktor Pendorong Kreativitas.....	33
4.2.4. Kendala yang di Hadapi	33
4.3. Pembahasan Hasil.....	35
4.3.1 Eksplorasi sebagai inti kreativitas DJ	35
4.3.2. Visualisasi Umpan Balik dan Pembentukan Identitas Kreator Digital	35
4.3.3 Kurva Belajar dan Kesenjangan Digital.....	36
4.4 Implikasi Temuan.....	36
4.5 Pendekatan Metodologis yang Mendukung Validitas.....	36
BAB V PENUTUP	39
5.1 Simpulan	39
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian	17
Tabel 2 Kategori Narasumber	18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 kerangka konsep pemanfaatan media digital	14
Gambar 4.1. Studio sekolah 819 DJS Medan	22
Gambar 4.2 Dokumentasi pelatihan DJ Coky MQ	25
Gambar 4.3 Dokumentasi Pelatihan DJ Ichan – G	26
Gambar 4.4 Dokumentasi wawancara Music Director	27
Gambar 4.5 Dokumentasi performance DJ Silvia Victoria	28
Gambar 4.6. Dokumentasi wawancara DJ Nando.....	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan media digital telah mengalami perkembangan pesat sejak pertama kali hadir hingga saat ini. Perubahannya tidak hanya pada teknologi yang digunakan, tetapi juga dalam cara manusia mencari, menyimpan, dan menggunakan informasi. Dari awal sebagai sarana penyimpanan data, media digital telah berkembang menjadi sumber referensi utama dalam hampir semua bidang ilmu dan kehidupan. Pengguna kini tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan dan membagikannya.

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia seni dan kreativitas. Salah satu bidang seni yang berkembang pesat adalah seni musik digital, khususnya DJ (Disc Jockey), yang kini tidak hanya menjadi bagian dari industri hiburan, tetapi juga telah merambah ke ranah edukasi dan pengembangan bakat generasi muda. Di tengah arus digitalisasi ini, media digital menjadi sarana yang potensial untuk mendukung pengembangan kreativitas, baik sebagai platform edukatif maupun sebagai media ekspresi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berkreasi, berkomunikasi, dan belajar. Salah satu dampak besar dari perubahan ini terlihat dalam dunia seni, khususnya musik digital. Di era digital saat ini, profesi DJ (Disc Jockey) tidak lagi terbatas pada penggunaan analog

tetapi telah berkembang dengan dukungan teknologi dan media digital yang memungkinkan siapa saja untuk belajar, menciptakan, dan membagikan karya mereka secara lebih luas dan efisien. (Rosari et al., 2016)

Kota Medan sebagai salah satu kota besar di Indonesia yang menunjukkan pertumbuhan komunitas music elektronik dan DJ yang cukup pesat. Di tengah tren tersebut, muncul Lembaga Pendidikan non – formal seperti sekolah 819 DJS Medan yang mencoba menjawab kebutuhan generasi muda akan Pendidikan music digital, khususnya keterampilan DJ. Sekolah ini dikenal aktif memanfaatkan berbagai media digital dalam proses belajar – mengajar, mulai dari software music, tutorial daring, platform distribusi karya, hingga media social sebagai sarana promosi dan interaksi. (Azis, 2019)

Sekolah 819 DJS Medan hadir sebagai salah satu lembaga yang berfokus pada pengembangan keterampilan DJ dengan pendekatan berbasis media digital. Sekolah ini memanfaatkan berbagai media seperti software produksi musik, media sosial, serta platform audio-visual sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan talenta DJ di Kota Medan. Namun, pemanfaatan media digital dalam konteks pendidikan DJ masih belum banyak diteliti secara mendalam, terutama dalam melihat sejauh mana media tersebut efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. (Thariq & Anshori, 2017)

Kreativitas merupakan aspek penting dalam profesi DJ, yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mixing lagu, tetapi juga mencakup kemampuan menciptakan karya musik yang orisinal dan menarik. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital yang tepat dapat menjadi katalisator dalam

mengembangkan kreativitas tersebut. Namun, masih terdapat berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses, literasi digital, serta strategi pembelajaran yang kurang inovatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana pemanfaatan media digital oleh Sekolah 819 DJS Medan dapat mendukung pengembangan kreativitas DJ di Kota Medan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan media digital dalam pendidikan DJ serta memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran seni musik digital yang adaptif terhadap perkembangan zaman. (Fornia, S.I.Kom, n.d.)

Kesuksesan para DJ bukan hanya ditinjau dari bagaimana proses menciptakan musiknya, bagaimana bentuk musiknya, tetapi juga bagaimana usaha DJ tersebut dalam mempromosikan karyanya. Memanfaatkan media social sebagai sarana promosi karya music sudah menjadi strategi umum bagi para DJ, hal ini dikarenakan media social memiliki sifat viral yang diibaratkan seperti virus, sehingga informasi akan produk atau karya music dapat dengan cepat tersebar luas. Tidak hanya sebagai sarana promosi, media social juga kerap dimanfaatkan sebagai sarana personal branding bagi para DJ. (Harahap, 2022)

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media digital sekolah 819 DJS Medan dalam pengembangan kreativitas DJ di kota medan.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan media digital Sekolah 819 DJS Medan dalam pengembangan kreativitas DJ di Kota Medan. Dan memberikan insight bagi para pelaku industry kreatif local.

1.3.2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan non-formal, khususnya mengenai pemanfaatan media digital dalam pengembangan kreativitas seni musik digital (DJ). Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pendidikan berbasis media digital dan kreativitas seni.

2. Manfaat Praktis

Dalam era transformasi digital yang kian pesat, pemanfaatan media digital dalam dunia Pendidikan menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, khususnya di bidang seni dan kreativitas seperti DJ (Disc Jockey). Melalui penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat memahami bahwa media digital bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi merupakan sarana utama dalam menjebatani kebutuhan belajar generasi digital saat ini. Penggunaan media seperti perangkat lunak, mixing, aplikasi pembelajaran musik,

hingga platform kolaboratif berbasis media social yang dapat membuka ruang yang luas bagi para siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka. Lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif para siswa dalam menciptakan dan bereksperimen akan membantu dalam mendorong kemajuan mereka, tidak hanya dari sisi teknis, tetapi juga dari aspek ekspresi, artistic dan inovasi.

Dampak dari penelitian ini juga dirasakan langsung oleh instruktur atau pengajar yang menjadi garda terdepan dalam proses Pendidikan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, para pelajar diharapkan dapat mengikuti laju perubahan tersebut, tidak hanya dalam penguasaan alat – alat digital, tetapi juga dalam merancang pendekatan pedagogis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Penelitian ini dapat menjadi sumber refleksi dan inspirasi bagi para instruktur atau pengajar untuk menciptakan model pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif dan relevan. Pengajar tidak hanya berperan untuk memberikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan gaya belajar dan ekspresi kreatif mereka sendiri dalam proses belajar musik DJ.

Bagi peserta didik, penelitian ini membawa dampak yang sangat signifikan dalam membantu mereka memahami secara optimal memanfaatkan media digital untuk menggali dan mengembangkan potensi

yang dimiliki. Dalam dunia DJ yang sangat kompetitif dan cepat berubah, penguasaan teknologi dan menguasai cara pengembangan media digital akan menjadi bekal penting agar mereka bisa tampil menonjol. Melalui pembelajaran yang didukung oleh media digital, siswa dapat belajar tidak hanya dari instruktur, tetapi juga dapat belajar dari sumber – sumber lain yang tersedia di beberapa platform media digital. Para siswa dapat mengeksplorasi teknik baru, mengikuti tren musik internasional, hingga mempublikasikan hasil karya mereka sendiri kepada khalayak luas melalui berbagai platform media digital. Kemampuan ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri para siswa, tetapi juga meningkatkan personal branding dan memperkuat identitas mereka sebagai talenta muda yang berbakat, kreatif, dan inovatif di bidang musik.

Temuan – temuan dalam penelitian ini turut memberikan kontribusi yang berharga bagi para pemerhati dan pelaku industry musik digital.

Dunia musik saat ini tidak lagi bisa dipisahkan dari peran teknologi, oleh karena itu dibutuhkan kolaborasi yang erat antara dunia Pendidikan dan dunia industry. Penelitian ini membuka ruang dialog tentang seberapa penting nya dunia Pendidikan berbasis teknologi dalam menyiapkan generasi DJ di masa mendatang, yang tidak hanya terampil, tetapi juga adaptif terhadap perubahan terhadap perunahan pasar dan juga tren global.

1.4. Sistematika Penulisan

- BAB I** : Pendahuluan pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian
- BAB II** : Uraian teoritis pada bab ini berisikan tentang media digital, kreativitas, pengembangan kreativitas melalui media digital, dan pembelajaran berbasis teknologi.
- BAB III** : Metode penelitian pada bab ini menguraikan jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data serta waktu dan lokasi penelitian
- BAB IV** : Hasil penelitian dan pembahasan pada bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan
- BAB V** : Penutup pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Media Digital

Media digital adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mengelola dan mendistribusikan informasi melalui teknologi berbasis digital, yang memungkinkan proses komunikasi menjadi lebih cepat, fleksibel, dan interaktif. Media digital mencakup berbagai platform seperti situs web, media sosial, aplikasi mobile, serta perangkat multimedia yang terhubung ke jaringan internet. Dalam konteks komunikasi modern, media digital memainkan peran penting dalam membentuk cara individu dan masyarakat berinteraksi dan menyebarkan informasi. (Azis, 2019)

Media berasal dari Bahasa latin medium, yang berarti “perantara” atau “penghubung”. Media adalah segala bentuk alat, saluran, atau cara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lain. Digital berasal dari kata digitus (latin) yang berarti “jari” dan sekarang merujuk pada sesuatu yang berbasis angka atau data biner (0 dan 1). Digital adalah segala sesuatu yang menggunakan teknologi computer dan elektronik untuk menyimpan, memproses, atau mengirimkan data dalam bentuk angka (bit/biner) Jadi kalau digabung, media digital berarti alat atau sarana berbasis teknologi digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi. (Naufal, 2021)

2.2 Kreativitas Pembelajaran Sekolah Non Formal DJ Sekolah Non Formal

819 DJS Medan

819 DJS Medan adalah sekolah DJ dan kelas remixer yang berada di kota medan, dibawah naungan 819 group. Lembaga ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak muda dalam bidang music elektronik, khususnya Teknik DJ dan remixing. Dengan memberikan manfaat (Rizal et al., 2012)

- a. Karir di dunia music elektronik, baik sebagai DJ klub, remixer, atau konten creator music
- b. Kesempatan tampil di event – event local / nasional dan membangun jejaring industry music
- c. Skill produksi music lanjutan, termasuk remixing dan pembuatan konten original

2.3 Pengertian DJ (Disc Jockey)

Seorang DJ (Disc Jockey) adalah seseorang yang memilih, memutar, dan mencampur lagu – lagu untuk mneghibur audiens, baik di acara langsung seperti pesta, klub malam, festival music, atau melalui siaran radio. (Kadwa & Alshenqeeti, 2020)

2.4 Peran DJ (Disc Jockey)

Seorang DJ bukan hanya untuk memutar lagu, tetapi memainkan peran penting dalam menciptakan suasana, mengatur, emosi penonton, dan bahkan menjadi pusat dari budaya music populer. Peran DJ sangat luas, dari sekedar

memainkan lagu hingga menjadi pusat penciptaan tren dan suasana dalam dunia music.

DJ (Disk Jockey) adalah individu yang berperan sebagai penyelenggara pengalaman bermusik melalui pemilihan, pemutaran rekaman suara atau music dari piringan hitam hingga file digital. Dengan berkembangnya teknologi DJ juga melibatkan teknik manipulasi (mixing, cueing, dan scratching), serta sering kali bertindak sebagai produser atau arranger diranah music elektronik dan pertunjukan live. (Collins et al., 2021)

2.5 Kreativitas dj

Kreativitas DJ adalah kemampuan seorang DJ untuk mengolah music, membangun suasana, dan mengekspresikan gaya pribadinya melalui Teknik, pemilihan lagu, remix dan pertunjukan live. Kreativitas ini adalah hal yang membedakan DJ biasa dari DJ luar biasa. Kreativitas bukan hanya soal Teknik tinggi tetapi bagaimana DJ menciptakan pengalaman unik bagi pendengarnya.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide, gagasan, atau solusi yang baru, unik, dan bermanfaat. Kreativitas mencerminkan cara berpikir yang tidak biasa, imajinatif, dan inovatif dalam menghadapi situasi atau menyelesaikan masalah.

Kreativitas adalah kemampuan berpikir dan bertindak secara inovatif, imajinatif, dan unik dan menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Kreativitas adalah perpaduan antara proses berpikir dan bertindak secara imajinatif serta hasil nyata yang menunjukkan kebaruan, keunikan, dan manfaat. (Anggraeni, 2025)

2.6 Kreativitas Sebagai Proses dan Hasil

Kreativitas sebagai proses mengacu pada serangkaian Langkah berpikir, merasakan, bertindak yang dilakukan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, berbeda, atau orisinal.

Kreativitas sebagai hasil adalah produk akhir dari proses kreatif, berupa ide, karya, atau solusi yang baru, orisinal, dan memiliki nilai atau kegunaan.

2.7 Pembelajaran Berbasis Media Digital

Pembelajaran media digital adalah proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi digital untuk menyampaikan materi, berinteraksi dengan peserta didik, serta mengelola kegiatan pembelajaran. Media digital bisa berupa teks digital, audio, video, animasi, simulasi, aplikasi, hingga platform pembelajaran daring

2.8 Media digital sebagai sarana sebagai ruang berkreasi.

Media digital adalah alat penting bagi creator modern untuk menyebarluaskan karya mereka secara cepat, murah, dan berdampak luas. Dengan strategi yang tepat. Seorang creator bisa membangun audiens, mendapatkan pengakuan, bahkan penghasilan dari karya yang di distribusikan secara digital.

2.9 Kajian fenomenologi sekolah 819 DJS Medan

kajian fenomenologi memungkinkan kita mengungkap pengalaman subjektif peserta 819 DJS Medan, mulai dari motivasi, proses belajar, hingga tranformasi diri. Dengan wawancara, observasi, dan analisis relektif. Kita bisa mendapatkan gambar utuh dan mendalam tentang bagaimana kursus DJ

membentuk kreativitas, kepercayaan diri, dan komunitas bagi peserta. Model ini bisa diterapkan sebagai studi lapangan di masa mendatang.

Pendekatan fenomenologi di pilih karena memungkinkan peneliti untuk menangkap subjektif yang dirasakan oleh para siswa atau pelajar 819 DJS Medan, serta menangkap subjektif dari para kolaborator eksternal. Penelitian ini tidak hanya memotret penggunaan media digital secara teknis tetapi lebih jauh ingin mengetahui pengalaman dan persepsi mereka.

Dengan kata lain, pendekatan fenomenologi memberikan ruang untuk memahami **esensi pengalaman** para pelajar terhadap penggunaan media seperti software DJ, platform pembelajaran digital, media sosial, hingga akses terhadap konten remix dan produksi musik elektronik. (Mufaridah et al., 2022)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan media digital di Sekolah 819 DJS Medan mendukung pengembangan kreativitas para DJ. Kreativitas, dalam konteks ini, merupakan konstruksi social dan proses subjektif yang terbentuk melalui interaksi teknologi, mentor, dan komunitas music. Media digital tidak hanya dilihat sebagai alat bantu teknis tetapi juga sebagai medium eksplorasi artistic yang membuka peluang baru dalam praktik DJ. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat menggali pengalaman, makna, dan proses yang di alami oleh para partisipan secara langsung melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi kegiatan. Penelitian ini juga dilakukan dalam lingkungan nonformal dan kreatif sehingga pendekatan kualitatif dianggap paling sesuai untuk menangkap dinamika dan keunikan situasi penelitian secara menyeluruh. (Moleng, 2022)

3.2. Jenis Penelitian

3.2.1 Penelitian Studi Kasus

Penelitian yang meneliti satu kasus secara mendalam. Dalam hal ini, kasusnya adalah sekolah 819 DJS Medan yang menggunakan media digital untuk mengembangkan kreativitas DJ dan yang akan diteliti, bagaimana sekolah menggunakan media digital, apa saja media digital yang digunakan, bagaimana

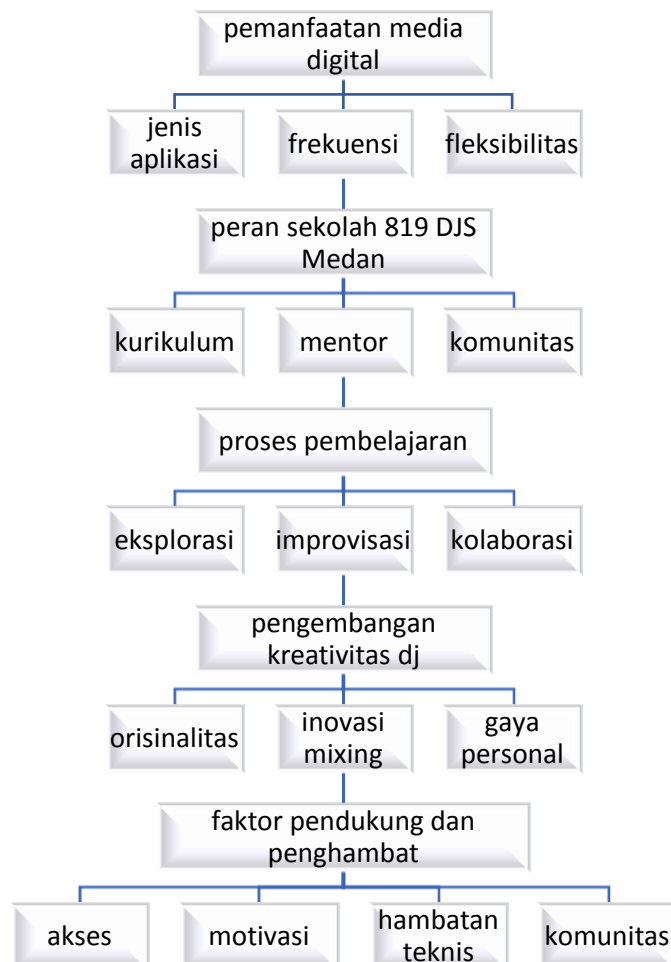
pengaruhnya terhadap kreativitas siswa khususnya di bidang DJ apa hambatan serta pendukungnya (Naufal, 2021)

3.2.2 Kajian fenomologi (focus pada pengalaman siswa atau DJ nya)

Penelitian yang mempelajari pengalaman pribadi orang secara mendalam. Jika ingin menggali bagaimana perasaan, pengalaman, atau makna yang dirasakan siswa saat menggunakan media digital untuk berkreasi sebagai DJ (Djatkiko, 2016)

3.3. Kerangka Konsep

Gambar 3.1 kerangka konsep pemanfaatan media digital



Sumber: olahan data penelitian 2025

3.4. Definisi Konsep

3.4.1 Pemanfaatan Media Digital

Definisi media digital adalah proses penggunaan berbagai perangkat, aplikasi, dan platform berbasis teknologi informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, kreativitas, komunikasi, maupun produksi konten. Dalam konteks ini, media digital mencakup perangkat lunak DJ seperti Rekordbox, Serato, FL Studio dan menggunakan perangkat keras seperti kontroler DJ, mixer digital, hingga menggunakan platform distribusi music seperti youtube, soundcloud, dan website kuping DJ.com (Azzahra & Christin, 2025)

Media digital merupakan elemen penting dalam dunia Pendidikan dan industry kreatif masa kini. Secara umum, media digital adalah proses penggunaan berbagai perangkat, aplikasi, dan platform berbasis teknologi informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, produksi konten, komunikasi, eksplorasi kreativitas siswa.

3.4.2 Peran Sekolah 819 DJS Medan

Sekolah 819 DJS Medan adalah sebuah Lembaga pelatihan nonformal berbasis komunitas kreatif yang menyediakan Pendidikan praktis di bidang DJ dan music elektronik (Rizal et al., 2012)

Sekolah ini memiliki pendekatan yang berbeda dengan institusi formal, yaitu lebih fleksibel, partisipatif dan berfokus pada praktik langsung serta pengembangan identitas artistic para siswa.

Sebagai wadah inklusif dan berbasis komunitas, sekolah 819 DJS Medan juga menyediakan ruang kolaborasi antara siswa dan instruktur, serta mendorong partisipasi aktif dalam event musik local dan nasional. Dukungan ini memungkinkan para siswa tidak hanya menjadi DJ teknis, tetapi juga menjadi pelau kreatif yang aktif dan produktif di ranah industry.

3.4.3 Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran DJ adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan eksplorasi, improvisasi, dan kolaborasi. Ini merupakan kegiatan ekspresial belajar yang berbasis praktik dan eksplorasi teknologi music (Damar & Hadi, 2022)

3.4.4 Kreativitas DJ

Kreativitas DJ adalah kemampuan untuk menghasilkan kombinasi suara, transisi, dan performa music secara orisinil, inovatif, dan menarik dengan memanfaatkan teknologi music digital

Salah satu tujuan utama dari program sekolah 819 DJS Medan adalah mengembangkan kreativitas siswa sebagai DJ. Kreativitas DJ merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan kombinasi suara, transisi, dan performa musik secara orisinal, inovatif, dan menarik dengan memanfaatkan teknologi musik digital.

Dalam dunia DJ, kreativitas tidak hanya di nilai dari kemampuan teknis, tetapi juga dari orisinalitas, improvisasi saat tampil, serta keberanian untuk bereksperimen dengan suara dan genre musik yang berbeda. Siswa di ajarkan

untuk tidak hanya meniru tetapi juga siswa di ajarkan untuk menciptakan gaya sendiri.

Media digital memperluas kemungkinan ini, karena memungkinkan siswa untuk mencoba banyak hal dalam waktu singkat, menyimpan dan mengedit karya mereka, serta mendapatkan umpan balik secara langsung dari komunitas online.

3.4.5 Faktor Pendukung dan Penghambat

Factor pendukung dan penghambat adalah berbagai elemen internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran dan kreativitas.

3.5. Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi penelitian menggunakan empat kategori utama sebagai dasar untuk mengelompokkan data Media Digital Dalam Pembelajaran DJ, Kreativitas dalam music DJ, Pengembangan kreativitas melalui media digital, dan Pembelajaran berbasis teknologi. Setiap kategori memiliki sub – kategori yang diperoleh dari teori sadiman (2005), Guilford (1950), mayer (2009), dan Heinich (2002), serta didukung oleh konteks local sekolah 819 DJS Medan. Kategorisasi ini bertujuan untuk mempermudah proses analisis tematik kualitatif dan mendalami bagaimana media digital digunakan dalam mendukung kreativitas DJ secara kontekstual dan mendalam.

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian

No.	Konsep Teoritis	Indicator
1.	Media Digital dalam Pembelajaran DJ	- Jenis media digital yang digunakan (FL Studio, Virtual DJ, Ableton live, youtube, Instagram, tiktok) - Interaksi pengguna dengan media

		digital
2.	Kreativitas dalam music DJ	- Orisinalitas karya (remix, track pribadi)
3.	Pengembangan kreativitas melalui media digital	- Identitas musical yang unik - Pembelajaran mandiri berbasis konten online - Peran media social sebagai ruang validasi dan kritik karya

Sumber : Data Olahan, 2025

3.6. Informan atau Narasumber

Informan atau Narasumber dalam penelitian ini dipilih secara purposive, yaitu mereka yang memang memiliki pengalaman langsung dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran DJ di sekolah 819 DJS Medan. Informan atau Narasumber berasal dari siswa aktif, alumni, instruktur DJ, pengelola sekolah, dan anggota komunitas DJ. Keberagaman latar belakang ini di harapkan memberikan pandangan yang menyeluruh mengenai proses pembelajaran, pemanfaatan media digital, serta dampaknya terhadap pengembangan kreativitas dalam bermusik. Penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman mendalam dari perspektif partisipan yang terlibat langsung. Maka informan atau narasumber yang dipilih karena dianggap mengetahui dan mengalami langsung fenomena yang di teliti.

3.6.1 Kriteria Informan atau Narasumber Penelitian

1. Pernah atau sedang belajar di sekolah 819 DJS Medan
2. Aktif menggunakan media digital dalam setiap kegiatan bermusik (terutama DJ)
3. Terlibat dalam proses kreatif pembuatan atau penampilan music
4. Memiliki pengalaman belajar atau berinteraksi melalui media digital (youtube, tiktok, FL Studio, Rekordbox, dan Instagram)

Tabel 3.2 Kategori Narasumber

No.	Kategori narasumber	Deskripsi
1.	Siswa aktif sekolah 819 DJS Medan	Minimal 2 – 5 orang yang sedang mengikuti program belajar DJ dan aktif bermusik
2.	Alumni sekolah 819 DJS Medan	1 – 2 orang yang sudah lulus dan mengembangkan karier DJ di Medan
3.	Manajer atau coordinator sekolah 819 DJS Medan	1 orang staf pengelola yang memahami system pembelajaran dan penggunaan media
4.	Instruktur DJ	1 orang pengajar di sekolah 819 DJS Medan yang membimbing siswa dalam produksi music digital
5.	Anggota komunitas DJ di Medan	1 orang dari luar sekolah yang melihat peran sekolah dan media

Sumber : Olahan Peneliti, 2025

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif. Data kualitatif adalah data non numerik yang menggambarkan makna, pemahaman, pengalaman, atau pandangan subjektif seseorang terhadap suatu fenomena. Tujuan nya adalah untuk mendalami suatu gejala social, budaya, perilaku, atau pengalaman individu/ kelompok

a. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah proses tanya jawab yang di lakukan oleh pewawancara (interviewer) kepada narasumber (responden) yang bertujuan untuk menggali informasi mendalam. wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana media digital digunakan dalam proses pembelajaran dan bagaimana hal itu berpengaruh terhadap kreativitas DJ.

b. Narasumber

Narasumber adalah orang yang dapat memberikan informasi, pendapat, atau keterangan tentang suatu topik tertentu berdasarkan pengetahuan, pengalaman, atau keahlian yang dimilikinya. Narasumber yang dilibatkan dalam memberikan informasi adalah orang – orang yang aktif dalam kegiatan tersebut.

Pihak internal sekolah yaitu Direktur / pengelola Sekolah 819 DJS Medan dan instruktur atau pelatih DJ

Pihak eksternal sekolah yang melibatkan siswa aktif sekolah 829 DJS Medan hingga Alumni yang telah berkarier sebagai DJ

c. **Observasi**

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data atau informasi dengan cara mengamati secara langsung suatu objek, peristiwa, perilaku atau gejala tertentu secara sistematis dan terencana. Observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan secara sengaja dan terarah untuk mendapatkan suatu data atau informasi yang dibutuhkan.

Ini bertujuan untuk mengamati secara langsung aktivitas penggunaan media digital di lingkungan sekolah dan proses kreatif siswa

Objek Observasi :

1. Cara pengajar menggunakan media digital saat mengajar
2. Peralatan digital yang digunakan
3. Kegiatan siswa saat memproduksi music/DJ mix
4. Interaksi siswa/guru terkait proses kreatif

d. **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pengelolaan, dan penyimpanan informasi atau data dalam bentuk tulisan, video, audio, gambar atau bentuk lainnya yang dapat di gunakan sebagai bukti, referensi atau sumber informasi di masa mendatang. Dokumentasi ini bertujuan untuk mengumpulkan bukti visual atau tertulis yang berkaitan dengan aktivitas digital dan kreativitas siswa DJ.

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan model Mayer (2009) dikarenakan model Mayer menekankan proses data secara tematik dan sistematis, yang sangat cocok digunakan dalam penelitian kualitatif. (Dwi Kristanto & Sri Padmi, 2020)

3.9. Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Mei 2025 sampai bulan Agustus. Dan lokasi penelitian dilakukan di Studio Sekolah 819 DJS Medan, yang berlokasi di Jl. Adam Malik No 90 (Medan Family Park) dan di beberapa tempat hiburan malam di Kota Medan.

Sekolah ini merupakan salah satu Lembaga Pendidikan nonformal di bidang musik DJ yang aktif memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, produksi, dan publikasi karya siswa. Lokasi ini dipilih secara purposive karena sesuai dengan fokus penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pengembangan kreativitas DJ di Kota Medan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil

Gambar 4.1. Studio sekolah 819 DJS Medan



Penelitian ini dilakukan di sekolah non formal 819 DJS Medan dan beberapa tempat hiburan malam dikota medan. 819 DJS Medan ini memiliki

peserta didik DJ muda yang aktif dalam kegiatan music elektronik, workshop, event, serta memanfaatkan berbagai platform media digital untuk mengembangkan kreativitas dan memperluas jaringan mereka.

819 DJS Medan berdiri sejak 09 – 09 – 2016 dan telah memanfaatkan media social seperti Instagram dan tiktok, serta platform streaming music untuk berbagi karya, melakukan promosi event, dan berkolaborasi dengan DJ lain di kota medan.

Sekolah 819 DJS Medan merupakan salassatu Lembaga Pendidikan Non – formal yang berfokus pada keterampilan seni music elektrtonik, khusus nya dalam bidang Disc Jockey (DJ). Sekolah ini resmi di dirikan pada tahun 2016 dan ditandai dengan peluncuran acara 819 Flying Celebrate yang diselenggarakan di XXX3 Club, komplek Yanglim Plaza Medan. Acara tersebut di inisiasi oleh 777 Production bekerja sama dengan 819 DJS Medan dan dihadiri oleh pelaku industry music elektronik, termasuk remixer nasional Noka Axl dari Jakarta.

Berlokasi di komplek CBD Polonia Blok. EE – 103 Medan, sekolah 819 DJS Medan dibentuk dengan tujuan memberikan wadah edukasi dan pelatihan professional bagi masyarakat, khususnya generasi mudah yang tertarik pada musik DJ dan berniat untuk mengeksplorasi secara mendalam dan terarah.

Sekolah ini di pimpin langsung oleh DJ Coky, yang memiliki visi mengubah pandangan masyarakat atau stigma negative terhadap profesi DJ, serta menjadikan musik eletronik sebagai medium kreativitas yang dapat dikembangkan secara kreatif dan produktif.

Seiring berjalannya perkembangan jaman dan perkembangan teknologi informasi, 819 DJS Medan mulai memanfaatkan media digital dengan beberapa platform sebagai sarana promosi sekaligus untuk mengembangkan kreativitas, dan sarana pembelajaran bagi seluruh siswa 819 DJS Medan.

Media social, video streaming, serta perangkat lunak musik digital menjadi bagian integral dari proses pembelajaran dan penciptaan karya. Pemanfaatan media digital ini tidak hanya memperluas jangkauan edukasi, tetapi juga mendorong para siswa untuk terus berinovasi, berekspresi, dan membangun personal branding mereka sebagai DJ di era Digital.

Dengan pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekolah 819 DJS Medan berperan penting dalam mendukung tumbuhnya kreativitas anak muda di Kota Medan, khususnya dibidang seni musik elektronik. Lembaga ini tidak hanya menjadi tempat belajar secara teknis, tetapi juga ruang pembentukan karakter, eksplorasi identitas seni, serta sarana pengembangan komunitas kreatif berbasis digital.

4.1.2. Deskripsi Informan Penelitian

Informan penelitian ini terdiri dari :

1. DJ Coky MQ – anggota senior 819 DJS Medan sebagai pengajar, aktif sejak awal terbentuknya sekolah 819 DJS Medan

Gambar 4.2. Dokumentasi pelatihan DJ Coky MQ



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

2. DJ Ichan G – peserta didik, menggunakan media digital untuk mixing dan promosi karya serta memanfaatkan media digital untuk pengembangan kreativitas

Gambar 4.3. Dokumentasi Pelatihan DJ Ichan – G



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

3. Kak Ledy – Music Director, menggunakan media digital untuk pemilihan, music, mengatur, memproduksi, dan distribusi music.

Gambar 4.4. Dokumentasi wawancara Music Director



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

4. DJ Silvia Victoria – kolaborator eksternal yang menggunakan media digital untuk membentuk personal branding dan pengembangan kreativitas karya music elektronik.

Gambar 4.5. Dokumentasi performance DJ Silvia Victoria



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

5. DJ Nando – kolaborator eksternal yang menggunakan media digital untuk membentuk personal branding dan pengembangan kreativitas karya music elektronik.

Data diperoleh melalui wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi selama periode penelitian.

Gambar 4.6. Dokumentasi wawancara DJ Nando



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2025

4.1.3. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dengan pendekatan fenomenologi, ditemukan beberapa tema utama terkait pemanfaatan media digital oleh 819 DJS Medan dalam pengembangan kreativitas DJ.

Pendekatan fenomenologi digunakan dalam penelitian ini untuk memahami pengalaman langsung dan subjektif para siswa atau anggota 819 DJS Medan dalam menjalani proses belajar, berkreasi, dan berekspresi dengan DJ di era digital. Dengan cara ini peneliti bisa masuk lebih dalam ke dalam dunia para siswa ataupun anggota 819 DJS Medan dan bukan hanya melihat apa yang mereka

lakukan, tetapi bagaimana mereka merasakannya, apa yang mereka alami, dan bagaimana media digital berperan dalam perjalanan kreatif mereka.

4.1.4. Media Digital sebagai Sarana Belajar dan Eksperimen

Para anggota 819 DJS Medan memanfaatkan media digital sebagai sumber referensi, baik melalui tutorial mixing di youtube, forum DJ, maupun aplikasi music digital. Hal ini mempermudah mereka untuk bereksperimen dengan berbagai teknik mixing dan produksi music elektronik

1. Media Sosial sebagai Ruang Ekspresi Kreativitas

Instagram dan Tiktok menjadi media utama dalam mempublikasikan karya mereka. Melalui platform ini, para DJ dapat menampilkan remix, live set, hingga behind the scene proses kreatif mereka. Media social memberikan kesempatan untuk mendapatkan feedback dari audiens secara langsung.

2. Kolaborasi dan Networking Melalui Media Digital

Media digital hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga memperluas jaringan kolaborasi dengan DJ lain, baik dari dalam maupun luar kota medan. Kolaborasi ini memperkaya kreativitas anggota melalui pertukaran ide, teknik dan juga berbagai event DJ

3. Tantangan dalam Pemanfaatan Media Digital

Meskipun media digital memberikan banyak peluang, terdapat tantangan seperti algoritma media social yang tidak selalu mendukung jangkauan konten, serta persaingan yang ketat dengan DJ dari berbagai daerah.

4. Tantangan Saat Melakukan Wawancara

Peneliti menghadapi beberapa tantangan saat melakukan wawancara pada

tempat hiburan malam, seperti keras nya suara music, bentroknya jadwal wawancara dengan performance DJ yang di sebabkan DJ hanya mau di wawancarai pada saat selesai tampil di tempat hiburan malam

4.2. Pembahasan

Berdasarkan temuan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital oleh 819 DJS Medan memiliki peran signifikan dalam pengembangan kreatifitas anggotanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mendapatkan pengalaman secara personal para siswa ataupun anggota 819 DJS Medan dala menggunakan media digital sebagai sarana belajar , mengembangkan kreativitas, dan mengekspresikan diri sebagai DJ.

Pendekatan ini dipilih agar peneliti tidak hanya mengamati perilaku peserta dari luar, tetapi benar – benar memahami subjektif dari pengalaman mereka berinteraksi dengan media digital dan bagaimana hal tersebut benar – benar memengaruhi kreativitas mereka.

Melalui wawancara, observasi langsung ke lapangan dan refleksi kualitatif lima tema utama yang mempresentasikan fenomena pemanfaatan media digital oleh 819 DJS Medan.

Tema – tema ini yang menjadi landasan dalam memahami proses belajar dan berkreasi para DJ muda di era digital, serta tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran non – formal berbasis teknologi.

4.2.1. Media Digital sebagai alat pengembangan diri

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori kreativitas yang menyatakan bahwa akses terhadap sumber daya digital dapat meningkatkan kemampuan

eksplorasi ide baru. Tutorial online dan software mixing mempercepat proses belajar para peserta didik 819 DJS Medan.

Dalam konteks ini, media digital menjadi semacam laboratorium musik pribadi yang dimana para siswa bisa bereksperimen tanpa Batasan ruang dan waktu. Mereka dapat mencoba teknik baru, membuat komposisi, dan belajar dari kesalahan mereka sendiri.

Salah satu siswa mengatakan :

“saya bisa belajar mixing menggunakan media digital yang biasa disediakan dari sekolah 819 DJS Medan, dan dari situ saya juga belajar kalau ada yang salah ya saya ulang lagi dari awal sampai saya nemuin beat yang pas dan komposisi BPM yang tepat”.

4.2.2. Media Sosial sebagai Medium Kreatif

Fenomena penggunaan media social oleh para DJ memperlihatkan bahwa kreatifitas tidak hanya berkembang di ruang fisik, tetapi juga di ruang digital. Hal ini memperkuat konsep kreatifitas sebagai sebagai proses social, bukan hanya individual.

Media social tidak hanya sebagai alat publikasi, tetapi juga memberikan interaksi langsung kepada para audiens. Melalui kolom komentar, fitur like dan komen, dan Direct Message para siswa mendapatkan feedback secara realtime yang sering kali menjadi motivasi dan dorongan untuk terus berkarya.

Salah satu partisipan menyatakan :

“waktu saya posting remix pertama, ada DJ dari luar kota nge DM bilang suka dengan karya saya suka sama hasil remix saya. Itu menjadi dorongan saya untuk semangat berkarya dan terus belajar untuk menjadi lebih kreatif lagi”

Dari kutipan tersebut dapat dilihat bahwa media social memiliki fungsi

ganda yaitu sebagai media validasi social dan sebagai ruang aktualisasi diri. Para siswa tidak hanya ingin belajar menjadi DJ, tetapi juga ingin belajar, dilihat dan dihargai sebagai creator musik. Dengan demikian, media social telah menjadi peran penting dalam pembelajaran dan pengembangan kreatif di sekolah 819 DJS Medan.

4.2.3. Kolaborasi sebagai Faktor Pendorong Kreativitas

Kolaborasi yang difasilitasi oleh media digital memungkinkan terciptanya karya – karya inovatif. Temuan ini mendukung pandangan fenomenologi yang melihat pengalaman subjektif (interaksi dan kolaborasi) sebagai inti dari perkembangan kreativitas. Kolaborasi ini tidak hanya dilakukan oleh antar anggota internal, tetapi juga dengan DJ dari luar kota Medan. Mereka merasa bahwa media digital telah meniadakan batas geografis dan memungkinkan siapapun untuk bekerja sama tanpa harus bertemu langsung.

Seorang siswa berkata :

“Dulu susah banget mencari teman untuk berkolaborasi, sekarang siring berkembangnya zaman dan media digital sudah sangat mudah untuk digunakan bisa tinggal DM ataupun langsung mengirimkan link project yang sedang dikerjakan. Bahkan saya pernah nge – remix musik berkolaborasi dengan DJ Jakarta hanya melalui Instagram”

Kolaborasi seperti ini menunjukkan bahwa proses belajar dan berkarya menjadi lebih terbuka dan terhubung, memperkuat nilai social dan professional dari pembelajaran berbasis komunitas kreatif.

4.2.4. Kendala yang di Hadapi

Kendala yang dihadapi adalah algoritma media social, dan persaingan konten menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya di tentukan oleh kemampuan

teknis, tetapi juga strategi dalam memanfaatkan media digital, serta kendala yang di hadapi saat melakukan wawancara pada saat di tempat hiburan malam. Meskipun media digital membuka banyak peluang, tema kali ini mengungkapkan bahwa tidak semua hal dapat berjalan dengan mulus. Para siswa mendapatkan hambatan yang cukup signifikan yaitu hambatan dari algoritma media social yang tidak stabil dan tidak selalu berpihak pada creator pemula, banyak karya mereka tidak mendapatkan jangkauan luas meskipun telah dibuat dengan serius.

Hambatan lainnya ialah persaingan konten yang sangat tinggi. Banyak DJ lain, baik local maupun internasional yang juga memanfaatkan media social sehingga mereka harus berjuang keras untuk tampil menonjol. Lalu hambatan lain adalah keterbatasan perangkat dan koneksi internet, terutama bagi siswa yang belum memiliki alat DJ lengkap atau para siswa yang berada di wilayah dengan akses internet yang cukup lambat. Beberapa peserta ahkan mengaku sempat merasa minder karena melihat konten DJ professional dengan kualitas produksi yang jauh lebih tinggi. Namun, mereka belajar untuk tidak membandingkan secara negative dan mulai memanfaatkan keterbatasan sebagai tantangan untuk lebih kreatif lagi.

Selanjutnya hambatan yang di hadapi peneliti pada saat melakukan wawancara. Seperti yang dikatakan pada 3.8 peneliti sempat melakukan riset di tempat hiburan malam. Peneliti mengalami beberapa kendala yang membuat proses wawancara menjadi tidak ideal seperti suara musik yang sangat keras, sehingga peneliti tidak mendapatkan rekaman suara narasumber yang sedang di wawancarai. Lalu waktu wawancara yang tidak fleksibel karena beberapa DJ

hanya bersedia diwawancarai setelah mereka selesai tampil, biasanya larut malam dan dalam kondisi yang tidak fit. Bahkan peneliti mendapatkan hambatan eksternal yang disebabkan oleh keramaian, antrean penonton dan keterbatasan waktu.

Namun, kendala ini juga menjadi bagian penting dari pengalaman lapangan, karena justru menunjukkan realitas dunia DJ yang memang erat kaitannya dengan suasana malam dan performa langsung. Peneliti harus menyesuaikan wawancara langsung untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap.

4.3. Pembahasan Hasil

4.3.1 Eksplorasi sebagai inti kreativitas DJ

Temuan menunjukkan bahwa media digital menjadi katalis eksplorasi—sesuai dengan prinsip fenomenologi yang menekankan pengalaman subjektif. Pelajar merasakan bahwa ruang digital memberi kebebasan eksplorasi, selaras dengan teori yang menyatakan bahwa kreativitas dipicu oleh lingkungan fleksibel dan suportif.

4.3.2. Visualisasi Umpan Balik dan Pembentukan Identitas Kreator Digital

Makna subjektif "digital sebagai teman kreatif" mencerminkan transformasi peran media digital dalam pengembangan identitas kreatif. Mereka tidak melihat media hanya sebagai alat, melainkan medium kolaboratif. Pendekatan serupa juga ditemukan dalam studi media edukasi musik lainnya, yang menekankan pentingnya feedback instan dalam proses belajar dan berkarya.

4.3.3 Kurva Belajar dan Kesenjangan Digital

Meskipun media digital membuka peluang, kurva belajar yang curam dan dukungan terbatas dapat menghasilkan frustrasi. Ini menandakan perlunya program pelatihan lanjutan dan pendampingan peer-to-peer agar pemanfaatan media digital lebih inklusif dan merata.

4.4 Implikasi Temuan

- a. Untuk Sekolah 819 DJS Medan: Dapat memfasilitasi workshop lanjutan misalnya pengenalan fitur lanjutan software DJ, kolaborasi antar pelajar, atau kompetisi remix internal untuk meningkatkan keterlibatan.
- b. Untuk Pelajar: Harus diberi ruang untuk eksplorasi pribadi sekaligus dukungan teknis, agar kreativitas berkembang tanpa kebingungan.
- c. Dalam Teori Kreativitas Digital: Penelitian ini menguatkan bahwa makna subjektif dan pengalaman langsung menjadi landasan penting dalam pengembangan kreativitas DJ modern.

4.5 Pendekatan Metodologis yang Mendukung Validitas

Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi ini, upaya menjaga validitas dan kredibilitas data dilakukan melalui sejumlah strategi metodologis yang tepat. Salah satu pendekatan utama yang digunakan adalah triangulasi data, yakni penggabungan dan perbandingan informasi yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi aktivitas. Dengan mencocokkan informasi dari sumber-sumber yang berbeda tersebut, peneliti dapat meningkatkan

keakuratan dan kepercayaan terhadap hasil temuan, sekaligus meminimalisasi bias interpretatif.

Selain triangulasi data, validitas penelitian ini juga diperkuat dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang subjek penelitian, khususnya dalam hal gender dan tingkat pengalaman dalam bidang DJ. Pengalaman subjektif dalam memanfaatkan media digital tentu tidak seragam, karena setiap individu membawa perspektif, pemahaman, serta respon yang berbeda terhadap teknologi dan proses kreatif. Oleh karena itu, keberagaman latar belakang ini menjadi variabel penting yang secara tidak langsung memengaruhi kedalaman dan kompleksitas makna yang muncul dalam data.

Dengan demikian, pendekatan metodologis ini tidak hanya memastikan keabsahan data secara teknis, tetapi juga memperkaya pemahaman peneliti terhadap fenomena yang diteliti. Penekanan pada keunikan pengalaman masing-masing partisipan, serta keterbukaan dalam menafsirkan makna yang muncul, menjadi fondasi utama dalam menjaga integritas dan kedalaman penelitian fenomenologis ini.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital oleh para pelajar DJ di Sekolah 819 DJS Medan membentuk sebuah pengalaman kreatif yang bersifat personal dan membebaskan. Media digital berperan penting dalam membuka ruang eksplorasi individu yang luas dan fleksibel, di mana para pelajar merasa memiliki kebebasan penuh untuk mencoba, bereksperimen, dan mengekspresikan diri tanpa tekanan formal seperti yang sering ditemui dalam pembelajaran konvensional.

Lebih jauh, interaksi dengan media digital juga memunculkan rasa keterlibatan yang tinggi secara emosional dan intelektual. Para pelajar tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga membentuk hubungan yang bersifat kolaboratif dengan media tersebut. Dalam proses ini, kreativitas tidak hanya muncul sebagai hasil akhir, tetapi sebagai perjalanan yang dinamis dan bermakna bagi masing-masing individu.

Namun demikian, temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya hambatan yang dirasakan oleh sebagian pelajar, khususnya terkait dengan kompleksitas teknologi yang digunakan. Fitur-fitur yang canggih dan beragam terkadang justru menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi mereka yang belum memiliki literasi digital yang memadai. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan berupa pelatihan tambahan, pendampingan, atau akses ke sumber belajar yang memadai agar pemanfaatan media digital dapat benar-benar optimal dan merata.

Di sisi lain, kehadiran komunitas internal di lingkungan sekolah—baik secara formal maupun informal—berperan sebagai elemen penguat dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Interaksi sosial antarpelajar menciptakan ruang berbagi pengetahuan, pertukaran ide, hingga kolaborasi kreatif yang mampu mengatasi keterbatasan individu. Dengan demikian, komunitas ini menjadi katalisator penting dalam mengimbangi tantangan teknologi serta memperkuat proses pengembangan diri sebagai DJ yang kreatif dan adaptif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Pemanfaatan Media Digital Sekolah 819 DJS Medan dalam Pengembangan Kreativitas DJ di Kota Medan*, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Media digital sebagai sarana belajar, eksperimen, dan eksplorasi kreatif**

Pemanfaatan media digital di Sekolah 819 DJS Medan terbukti menjadi katalis penting dalam proses pembelajaran. Software DJ seperti Rekordbox, Serato, dan FL Studio digunakan secara intensif sebagai laboratorium musik pribadi yang memungkinkan siswa melakukan eksperimen tanpa batasan ruang dan waktu. Siswa dapat mengulang kesalahan, mencoba teknik baru, dan mengembangkan komposisi musik sesuai gaya pribadi mereka. Hal ini sejalan dengan teori kreativitas yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang fleksibel dan mendukung kebebasan eksplorasi.

- 2. Media sosial sebagai medium ekspresi diri, validasi, dan personal branding**

Platform media sosial seperti Instagram dan TikTok menjadi ruang publikasi karya, promosi acara, serta medium interaksi antara siswa dengan audiens. Melalui kolom komentar, fitur *like*, serta pesan langsung,

siswa memperoleh umpan balik yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri. Lebih jauh, media sosial berfungsi sebagai sarana personal branding, di mana para siswa dapat menampilkan identitas kreatifnya kepada khalayak luas. Hal ini membuktikan bahwa media sosial tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang aktualisasi diri dalam membangun reputasi digital.

3. Kolaborasi digital sebagai penguat kreativitas dan jejaring komunitas

Penelitian ini menemukan bahwa media digital berkontribusi signifikan dalam membangun jejaring kolaboratif. Melalui platform digital, siswa dapat bekerja sama dengan sesama DJ baik di dalam maupun luar Kota Medan, bahkan tanpa harus bertatap muka secara langsung. Kolaborasi semacam ini memperkaya ide, teknik, serta membuka peluang tampil di berbagai acara. Hal ini menunjukkan bahwa media digital berhasil meniadakan batas geografis, sekaligus memperkuat aspek sosial dalam proses kreatif para DJ muda.

4. Tantangan dan hambatan dalam pemanfaatan media digital

Meski media digital memberikan peluang luas, terdapat sejumlah kendala yang dihadapi siswa. Tantangan utama adalah algoritma media sosial yang tidak selalu mendukung distribusi karya pemula, sehingga banyak konten berkualitas tidak menjangkau audiens yang luas. Persaingan konten yang sangat ketat juga menjadi hambatan, mengingat banyak DJ profesional maupun amatir yang memanfaatkan platform serupa. Selain itu,

keterbatasan perangkat, kualitas produksi, serta akses internet yang tidak merata menambah kesulitan bagi sebagian siswa. Hambatan lain yang ditemui adalah keterbatasan waktu wawancara di lokasi hiburan malam, yang mencerminkan realitas keras dunia DJ yang erat dengan suasana malam.

5. Peran strategis Sekolah 819 DJS Medan

Sebagai lembaga pendidikan non-formal, Sekolah 819 DJS Medan memiliki kontribusi besar dalam mengubah stigma terhadap profesi DJ. Sekolah ini tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga menekankan aspek kreativitas, ekspresi artistik, dan pengembangan identitas diri. Dengan pendekatan berbasis komunitas, sekolah mampu menciptakan ekosistem belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan relevan dengan kebutuhan industri musik modern.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media digital di Sekolah 819 DJS Medan terbukti efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas siswa. Media digital tidak hanya dipandang sebagai alat bantu teknis, melainkan telah menjadi medium kolaboratif, ruang berekspresi, serta sarana strategis untuk membangun identitas dan eksistensi di ranah musik elektronik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian saran dalam penelitian ini ditujukan bagi berbagai pihak yang terlibat. Bagi Sekolah 819 DJS Medan, penting untuk meningkatkan fasilitas serta infrastruktur digital, menyusun kurikulum yang lebih adaptif dengan perkembangan media digital, dan rutin menyelenggarakan

workshop maupun kompetisi internal untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Bagi instruktur, disarankan untuk mengembangkan metode pembelajaran kreatif berbasis proyek, serta berperan sebagai mentor dan fasilitator yang mendorong eksplorasi siswa. Sementara itu, bagi siswa dan alumni, pemanfaatan media digital harus dilakukan secara maksimal untuk pembelajaran, eksperimen, serta promosi diri, diiringi dengan pembangunan personal branding yang konsisten dan upaya menjaga jejaring komunitas. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan perluasan objek penelitian ke sekolah DJ di daerah lain, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh media digital terhadap kreativitas, serta mengkaji tema ini dari perspektif lintas disiplin agar pemahaman lebih komprehensif.

Dengan adanya saran-saran ini, diharapkan Sekolah 819 DJS Medan dapat terus meningkatkan peranannya dalam membentuk DJ muda yang kreatif, adaptif, dan kompetitif di era digital, sementara penelitian selanjutnya dapat memperkaya kajian akademik mengenai hubungan antara media digital, pendidikan non-formal, dan kreativitas di bidang seni musik elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, M. (2025). *Analisis Tren Kreativitas Komunikasi Bagi Manajemen Media*. January.
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Azzahra, J., & Christin, M. (2025). *Hiperealitas Virtual Influencer Lentari Pagi di Instagram*. 9(1), 65–78.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 167–186.
- Damar, P. A., & Hadi, K. (2022). Pembelajaran Teknologi Musik sebagai Inovasi pada Pendidikan Musik. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(2), 1–12. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i2i.188>
- Djarmiko, S. (2016). Fenomenologi Musik Techno, Kraftwerk, Rave Dan Wacana Permusikan Indonesia. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 15(28), 1–138. <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/dharmasmrti/article/view/63/40>
- Dwi Kristanto, Y., & Sri Padmi, R. (2020). Analisis data kualitatif: Penerapan analisis jejaring untuk analisis tematik yang cepat , transparan , dan teliti. *Jurnal Koridor*, 1(5), 1–21.
- Fornia, S.I.Kom, M. I. K. A. (n.d.). *Studio Production Techniques for High-Quality Audio Recording and Mixing Oleh Abstrak PENDAHULUAN Saat ini , industri kreatif , khususnya musik dan perfilman , berada di puncak kejayaannya . Suara yang jernih dan jelas sangat penting untuk memberikan suat*. 1–47.
- Harahap, Z. H. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Musik dan Personal Branding Penyanyi Vionita Sihombing. *Grenak Music Journal*, 11(2), 81. <https://doi.org/10.24114/grenak.v11i2.39258>
- Kadwa, M. S., & Alshenqeeti, H. (2020). International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT) The Impact of Students' Proficiency in English on Science Courses in a Foundation Year Program. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 3(11), 55–67. <https://doi.org/10.32996/ijllt>
- Moleng. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Vol. 11, Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>

- Mufaridah, F., Yono, T., Ikhtiar, M. F., & Raharjo, P. (2022). Kreatifitas Guru Mendesain Pembelajaran: Kajian Fenomenologi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 176–184. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1031>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Rizal, S., Afryanto, S., & Daryana, H. A. (2012). *Analysis of the Effect of DJ Transition Techniques on Discotheque Visitor Behavior : A Case Study of Entrainment at Panic Paradise Club*.
- Rosari, D. C., Atma, U., Yogyakarta, J., & Yogyakarta, J. B. (2016). *Pusat Pelatihan Disc Jockey Dan Modern Dance Di Yogyakarta*. 1–14.
- Thariq, M., & Anshori, A. (2017). Komunikasi adaptasi mahasiswa indekos. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 156–173.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat, ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> ✉ fisip@umsu.ac.id 📠 umsumedan 📧 umsumedan 📠 umsumedan 📧 umsumedan

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Kepada Yth.
Bapak/Ibu
Ketua Program Studi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 10 Juni 2025

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: UMSU :

Nama Lengkap : Tasya Putri Abdullah
NPM : 1903 1103 62
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tabungan sks : 148 sks, IP Kumulatif 3.30

Mengajukan permohonan persetujuan judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah):

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Pemanfaatan Media digital Sekolah 89 di S Medan dalam Pengembangan Kreativitas di kota Medan	✓ 10 Juni 2025
2	Analisis Media Visual dalam Videoklip The guardian of Nusantara di Akun Youtube ALFFY Rev	
3	Representasi tokoh Agama dalam miniseri Bidaah Karya Rauli Yahya di Platform Vn	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:

Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tgl. 10 Juni 2025

Ketua,

NIDN:

265.19.311

Pemohon,

(Tasya Putri Abdullah)
Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi:

(Fai Zai Hanisah Lubis)





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pj/PT/III/2024

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/umsuMEDAN)

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR MAHASISWA (SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH) Nomor : 1016/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2025

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Dzulhijjah 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **10 Juni 2025**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa	: TASYA PUTRI ABDILLAH
N P M	: 1903110360
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Semester	: IX (Sembilan) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah)	: PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEKOLAH 819 DJS MEDAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS DI KOTA MEDAN
Pembimbing	: FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 265.19.311 tahun 2025.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 10 Desember 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 15 Dzulhijjah 1446 H
11 Juni 2025 M

Dekan,

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dia menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 22 Juli 2025.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Tasya Putri Abdillah
N P M : 1903110360
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor: 1016.../SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/20.25... tanggal 11 Juni 2025 dengan judul sebagai berikut :

.....
Pemanfaatan Media Digital Sekolah Big DJS Medan
Dalam Pengembangan Kreativitas DJ Di Kota Medan
.....
.....
.....

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK - 1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna BIRU;
9. Proposal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Diketahui oleh Ketua
Program Studi

(Akhsar Anshori, S.Sos, M.I.Kom)

NIDN: 012 704801

Menyetujui
Pembimbing

(Faizal Hamzah, S.Sos, M.I.Kom)

NIDN: 012058202

Pemohon,

(Tasya Putri Abdillah)





UMSU
unggul | cerdas | terpacinya

**UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

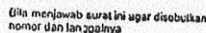
Nomor : 1301/UND/II.3.AU/UMSU-03/IF/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025
Waktu : 08.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PEMANGGAP	PENBIMBING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
16	ADELLA NATASYA PUTRI	2303110334P	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	POLA KOMUNIKASI BEHAVIORISTIK GURU DALAM PENGEMBANGAN SISWA SECARA HOLISTIK DI MIN 2 KOTA MEDAN
17	MIPTAHUL ILMI NST	2303110349P	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM BRANDING SEKOLAH INKLUSI DI SDAIT ANN-NAAS
18	FARHAN ABDILLAH	1903110320	Assoc. Prof. Dr. RIBUT PRIADI, M.I.Kom.	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	MANAJEMEN KOMUNIKASI PEMASARAN HAPPY INC DALAM MEMPERTAHANKAN KUALITAS JASA RUMAH PRODUKSI DI KOTA MEDAN
19	TASYA PUTRI ABDILLAH	1903110360	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEKOLAH 819 DJS MEDAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS DI KOTA MEDAN
20	DAFFA DANISWARA	1803110039	Dra. ZULFAHMI, M.I.Kom.	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM MEMBANGUN INTERAKSI SOSIAL KARYAWAN PT. MUNASINDO MANDIRI SEJAHTERA

Medan, 30 Muharram 1447 H
25 Juli 2025 M





Pusat Administrasi: Jalan Mukhter Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622409 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> ✉ fisip@umsu.ac.id 📍 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)

5/c-5

Ilmu Komunikasi

Pengembangan Kreativitas Di Kota Medan.

Medan, 20.....

Pembimbing.

Dr. Faizah Hamzah Luthi, S.Sos., M.I.Kom
NIDN: 0121058202





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/ PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 1555/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 11 September 2025
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Ujian Tugas Akhir
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
16	TASYA PUTRI ABDILLAH	1903110360	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL SEKOLAH 819 DJS MEDAN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS DI KOTA MEDAN
17	FARHAN ABDILLAH	1903110320	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	MANAJEMEN KOMUNIKASI PEMASARAN HAPPY INC DALAM MEMPERTAHANKAN KUALITAS JASA RUMAH PRODUKSI DI KOTA MEDAN
18	ADELLA NATASYA PUTRI	2303110334P	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	POLA KOMUNIKASI BEHAVIORISTIK GURU DALAM PENGEMBANGAN SISWA SECARA HOLISTIK DI MIN 2 KOTA MEDAN
19	MIFTAHUL ILMI NST	2303110349P	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM BRANDING SEKOLAH INKLUSI DI SDAIT AN-NAAS
20	FACHRY ARSYAM	1903110357P	Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI POLITIK DEWAN PIMPINAN DAERAH PARTAI GERINDRA SUMATERA UTARA DALAM PILKADA SERENTAK 2024

Notulis Sidang :

1.

Ditetapkan oleh :

a. r. Rektor

Rektor I



Prof. Dr. HUSNAD ARIFIN, SH, M.Hum.

Ketua

Assoc. Prof. Dr. ARIEN SALEH., MSP.

Medan, 17 Rabiul Awwal 1447 H
09 September 2025M

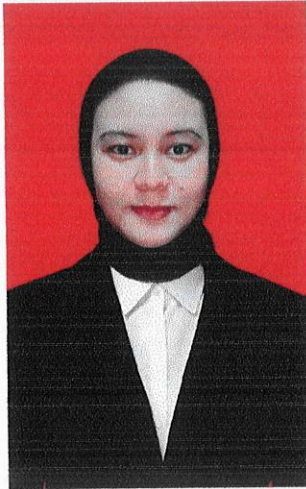


Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : TASYA PUTRI ABDILLAH
Tempat dan tanggal lahir : Medan, 8 mei 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Anak Ke : 1 dari 3 Saudara
Alamat : Jl. Belibis 13 No. 91 P. Mandala Medan
Email : attaabdillah0805@gmail.com

Nama Orang Tua

Nama Ayah : RONY ABDILLAH
Nama Ibu : NURNANINGSIH
Alamat : Jl. Belibis 13 No. 91 P. Mandala Medan
No. Hp : 082275536287

Pendidikan Formal

SD Negeri 060824 Medan
SMP Swasta Tamansiswa Medan
SMK Negeri 1 Medan
S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara