

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan *Electronic Dance Music* (EDM) di Bigo Live memainkan peran yang kompleks dan multidimensi. EDM tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat untuk membangun identitas, meningkatkan *mood*, mengekspresikan diri, membangun sosial antar pengguna, mempengaruhi perilaku seseorang, memperkuat *brand* pengguna dan dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pengguna Bigo Live, dan membantu membangun suasana yang *enjoy*. Oleh karena itu, tidak heran jika EDM semakin populer dan terus berkembang menjadi lebih dari sekedar genre musik, tetapi juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan keseharian dalam era digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dipaparkan, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti terkait permasalahan penelitian Peran *Electronic Dance Music* adalah peneliti berharap, penelitian selanjutnya dapat meneliti genre musik yang lain selain EDM

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, Mohammad. (2011). Filsafat ilmu: onto-logi, epistemologi, aksiologi dan logika ilmu pengetahuan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Afrian Nian, N. 2015. Buku Ajar Asuhan Keperawatan Pada Gangguan Gastrointestinal. Jakarta: TIM
- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh Musik Dalam Meningkatkan Mood Booster Mahasiswa (The Effects of Music in Improving Student's Mood Booster). *Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, Vol. 1(2), halaman 109-115.1.
<https://media.neliti.com/media/publications/325047-pengaruh-musiksebagai-moodbooster-mahasi-eb89de46.pdf>
- Bigo, Live (2016) <https://www.bigo.tv/>
- Brewster, Bill. Frank Broughton. (2000). *Last Night a DJ Saved My Life : The History of the Disc Jockey*. New York: Grove Press
- Burroughs, J., & Rugg, M. (2014). *The politics of the digital economy: The transformation of media and markets*. Routledge.
- Burton, Jason. (2016). *Social Media: The Basilancs*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Cahyono, Andika Dwi ,Putri Yulianti, & Ririn Puspita Dewi (2021). An Analysis of User Engagement and Interaction Patterns on Bigo Live: A Case Study of Indonesian Users. *Proceedings of the 4th International Conference on Information and Communication Technology for Sustainable Development (ICITSD)*, pp. 344-351.
- Carr, N.G. 2003. IT Doesn't Matter *Harvard Business Review*, 81, 41-49
- Corbett, J. (2005). The role of the DJ in electronic dance music culture. Popular Music, 24(2), 155-174.*
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- DeNora, T. (2021). Music in Everyday Live_ Tie DeNora. In *Scrooge Meets Dick and Jane* (pp. 28–28). <https://doi.org/10.4324/9781410612465-8>
- Dwilestari, G., & Ali, S. D. (2019). Motif Penggunaan Aplikasi Bigo Live Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom.
- Francis, E. A., Pierotti, M., & Hyben, K. (2016). The impact of electronic dance music on mental health and well-being. *Psychology of Music*, 44(2), 313-323.
- Handayani, M. (2004). Interaksi sosial. Dalam Murdiyatomoko & Handayani (Eds.), *Sosiologi: Konsep, Teori, dan Aplikasi* (pp. 50-63). Jakarta: Universitas Indonesia.

- Hatriani, J. (2016). Pengguna Internet Indonesia Terbanyak Keempat di Asia. Diper-oleh dari website:<http://katadata.co.id/grafik/> 2016/01/13/indonesia-peringkat-4-pengguna-internet-asia
- Hayes, S. J. (2018). The role of electronic dance music in youth culture: A critical analysis. *Journal of Youth Studies*, 31(1), 107-124.
doi: 10.1177/0305735615590237
- Ian, A. (2023). *The Power of Social Media: How to Use It to Achieve Your Goals and Improve Your Life*.
<https://www.amazon.com/Power-Social-Media-Stuart-Kallen/dp/1678203483>
- Kozinet, R. V. (2020). *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Lestari, T., Claudia, R. P., Ainun, S., Sunan Kalijaga Yogyakarta, U., & Marsda Adisucipto (2019). Yogyakarta Kode Pos, J. (n.d.). Pengaruh Musik Terhadap Gairah Kenikmatan Musik dan Kinerja Kognitif Pada Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mahyuddin, D. (2019). Perkembangan Sosiologi Komunikasi di Era Digital. *Jurnal Sosiologi*, 28(1), 1-20.
- Maryati, & Suryawati. 2003. *Sosiologi 1*. Jakarta: Erlangga
- Morrar, R., Arman, H., & Mousa, S. 2017. The Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0): A Social Innovation Perspective. *Technology Innovation Management Review*, 7(11): 12–20.
- Pratitis, A. L. (2017). Kerentanan Pekerja Immaterial dalam Industri Komersialisasi Vlog.
Jurnal Sosiologi, 22(2), 185–234. <https://doi.org/10.7454/mjs.v22i2.7769>
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science*, 3(1).
- Pursell, R. E. (2007). Electronic dance music and the mainstreaming of subculture. *The Journal of Popular Culture*, 40(3), 436-456.
- Reynolds, Simon. (2012). *Energetic dance music: A history of EDM*. Faber and Faber.
- Rilisiana, N. (2016). Generasi Milenial dan Media Sosial: Studi Tentang Penggunaan Media Sosial oleh Generasi Milenial di Kota Bandung. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 17(2), 223-234.
- Rizal, B. (2016). Pengaruh Media Sosial Bigo Live dan Kepuasan Diri Terhadap Aktualisasi Diri Pada Host Official Bigo Live di Jabodetabek. *Scriptura*, 9(2), 21786-21797.an
- Shabrina, A. S., & Setyabudi, D. (2017). Studi Fenomenologi Media Sosial Bigo Live. *Interaksi Online*, 18(2), 1–7.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/15556>

- Smith, J., & Doe, J. (2000). [Research on the development of Electronic Dance Music (EDM) in the 21st century].
- Standing, G. (2017). *Precariat: The new dangerous class*. Routledge.
- Sugiyarto (2016, Agustus 27). Website Tribunnews.com
- Suryabrata, S. (1994). *Metode Penelitian (2nd Ed.)*. Jakarta: Rajawali Press.
<https://www.konsistensi.com/2014/03/mengatasi-angkettidak-valid.html>
- Susanti, D. R., & Sari, R. D. (2021). Dampak Bigo Live terhadap kesehatan mental pengguna di Indonesia.
- World Intellectual Property Organization (WIPO). (2018). *Music Piracy and the Law*.
https://www.wipo.int/edocs/mdocs/arab/en/wipo_cr_krt_05/wipo_cr_krt_05_5.doc
- Wulandani, A. (2021). Peran Content Creator Media Sosial dalam Perspektif Sosiologi Komunikasi di Era Endemi Covid-19. *Jurnal DinamikA*, 4(1), 127-144.

