

PERAN *ONLINE STREAMING*
DI TENGAH PEMBAJAKAN MUSIK

TUGAS AKHIR
Program Studi S1 – Seni Musik



Oleh:
Danurseto Brahmmana Adhi
NIM. 1211823013

Semester Ganjil 2018 / 2019

JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

PERAN *ONLINE STREAMING*
DI TENGAH PEMBAJAKAN MUSIK

Oleh:

Danurseto Brahma Adhi
NIM. 1211823013



**Karya Tulis ini disusun sebagai persyaratan untuk mengakhiri
jenjang pendidikan Sarjana pada Program Studi S1 Seni Musik
dengan Minat Utama: Musikologi**

Diajukan kepada

JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Semester Gasal, 2018/ 2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Program S-1 Seni Musik ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan lulus pada tanggal 15 Januari 2019.

Tim Penguji:



Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.
Ketua Program Studi/ Ketua



Kustap, S.sn., M.sn.
Pembimbing/ Anggota



Prima Dona Hapsari, S.Pd., M.Hum
Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
NIP. 19560630 198703 2 001

MOTTO

"Mereka berkata bahwa setiap orang membutuhkan tiga hal yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini, yaitu; seseorang untuk dicintai, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk diharapkan." (Tom Bodett)



Kupersembahkan karya tulis ini untuk;

Keluarga dan Sahabat

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala rahmat-Nya penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME, Sang Pencipta, dan Penguasa, segala karya atas karunia dan pertolongan-Nya sehingga dapat terwujud penulisan skripsi yang berjudul “*Peran Online Streaming Di tengah Pembajakan Musik Di Indonesia*”, sebagai syarat penyelesaian program studi S-1 Seni Musik, Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Banyak rintangan dan hambatan yang dialami selama proses penyusunan skripsi ini, namun dengan keinginan, semangat, serta dorongan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung segala rintangan dan hambatan tersebut dapat dilalui dengan baik. Untuk itu diucapkan Terima Kasih kepada:

1. Dr. Andre Indrawan, M.Hum, M.Mus.St., selaku Ketua Jurusan Musik ISI Yogyakarta.
2. A. Gathut Bintarto T., S.Sos., S.Sn., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Musik.
3. Kustap, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan dan waktu yang diberikan saat bimbingan sampai terselesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada kedua orang tua saya.

Yogyakarta, 15 Januari 2019

Penulis,

Danurseto Bramana Adhi

ABSTRAK

Pembajakan adalah masalah yang telah lama dihadapi industri musik di seluruh dunia termasuk Indonesia. Bila sebelumnya perkembangan digitalisasi musik dianggap merugikan terutama dengan masifnya pengunduhan mp3 ilegal, kini terdapat media baru dalam menikmati musik yaitu *online streaming*. Kehadiran *online streaming* musik oleh sebagian orang dianggap dapat menekan angka pembajakan. Kendati demikian, belum terdapat data yang menunjukkan gambaran kecenderungan masyarakat saat ini dalam memandang pembajakan musik. Lebih jauh lagi, belum terdapat pembahasan lebih mendalam mengenai peran *online streaming* musik di tengah kecenderungan masyarakat melakukan pembajakan. Dari data yang dihimpun, 88% persen responden telah menggunakan *online streaming* musik. Dari responden yang menggunakan *online streaming*, 75% responden mengaku pandangannya telah berubah setelah menggunakan *streaming* musik. Perubahan tersebut meliputi beberapa poin yaitu kesadaran akan penghargaan terhadap karya dan harapan akan penindakan hukum yang jelas pada pelaku pembajakan. Di sisi lain, *online streaming* ternyata mampu membawa perubahan kebiasaan dalam menikmati musik. Kemudahan yang ditawarkan *online streaming* dibanding pengunduhan mp3 ilegal membawa banyak orang beralih meninggalkan mp3.

Kata kunci : *online streaming*, pembajakan, hak cipta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
INTISARI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Metode Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	9
BAB II PERKEMBANGAN ONLINE STREAMING, PEMBAJAKAN MUSIK DI INDONESIA, ONLINE STREAMING DI INDONESIA, FAKTOR PENYEBAB PEMBAJAKAN DIGITAL	11
A. Perkembangan Layanan Streaming Musik.....	11
B. Pembajakan di Indonesia	17
C. Online Streaming di Indonesia.....	24
D. Faktor Penyebab Pembajakan Digital	30
1. Teori Ketegangan (General Strained Theory).....	30
2. Teori Kontrol Diri (Self-Control Theory)	32
3. Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory)	33
E. Perundang-undangan dan aturan pemerintah terkait hak cipta	36
F. Profil Narasumber	40
BAB III PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	41
A. Gambaran Kecenderungan Umum Masyarakat	42
B. Online Streaming Musik dan Pembajakan.....	59
BAB IV KESIMPULAN.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan poster IUMA	12
Gambar 2. Grup penolak wacana pemblokiran situs musik bajakan pada 2011. 21	
Gambar 3. Salah satu situs penolakan terhadap penutupan situs musik bajakan 22	
Gambar 4. Total penggunaan video streaming untuk musik menurut IFPI tahun 2017.....	23
Gambar 5. Opsi berlanggan Spotify	28
Gambar 6. Opsi berlanggan Apple Music	28
Gambar 7. Opsi pembayaran Joox.....	29
Gambar 8. Paket berlanggan online streaming musik oleh Telkomsel.....	29
Gambar 9. Diagram alir prosedur pendaftaran hak cipta.....	39



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rentang usia responden.....	42
Tabel 2. Jumlah responden yang pernah menggunakan aplikasi streaming musik.....	43
Tabel 3. Tahun responden mulai menggunakan aplikasi streaming musik.....	43
Tabel 4. Sumber informasi responden mengetahui aplikasi streaming musik	44
Tabel 5. Frekuensi penggunaan aplikasi streaming musik	45
Tabel 6. Aplikasi streaming musik yang sering digunakan.....	45
Tabel 7. Media yang digunakan sebelum menggunakan aplikasi streaming musik.....	46
Tabel 8. Sumber mp3 gratis sebelum <i>streaming</i> musik populer.....	46
Tabel 9. Alasan dahulu mengunduh mp3 bajakan sebelum streaming musik populer	47
Tabel 10. Frekuensi membeli rekaman fisik orisinal sebelum penggunaan aplikasi streaming musik	48
Tabel 11. Mengapa memilih membeli rekaman fisik orisinal	48
Tabel 12. Pengalaman responden menggunakan layanan berbayar	49
Tabel 13. Alasan tidak menggunakan layanan berbayar	49
Tabel 14. Alasan responden memilih layanan berbayar.....	50
Tabel 15. Metode pembayaran untuk langganan berbayar	51
Tabel 16. Perubahan pandangan pada pembajakan setelah penggunaan streaming musik	52
Tabel 17. Pandangan terhadap pembajakan setelah menggunakan aplikasi streaming musik	53
Tabel 18. Kecenderungan apakah akan menggunakan produk bajakan di masa yang akan datang.	54
Tabel 19. Jumlah responden yang pernah meretas aplikasi streaming musik	54
Tabel 20. Alasan meretas aplikasi streaming musik	55
Tabel 21. Media yang digunakan saat ini untuk mendengarkan musik	56
Tabel 22. Sumber mp3 gratis saat ini	56

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi membawa perubahan pada berbagai aspek dalam kehidupan manusia termasuk dalam cara orang menikmati musik. Bila berabad lalu orang harus menempuh jarak berkilo-kilo meter datang ke gedung konser untuk menikmati musik, seiring perkembangan teknologi orang dapat dengan mudah menikmati musik dari rumah. Bahkan saat ini keberadaan teknologi memungkinkan seseorang untuk menikmati musik dengan kemudahan akses dari berbagai tempat dan waktu. Peralatan untuk menikmati musik kian mudah digunakan bahkan dibawa ke berbagai tempat (*portable*) dan biaya yang diperlukan untuk menikmati semakin ekonomis.

Diawali dengan penemuan besar di awal abad 20 yaitu manusia mulai menemukan cara “mengabadikan” suara berupa penggunaan piringan hitam dengan pemutarnya disebut gramofon. Perkembangan teknologi berikutnya kaset, CD, hingga format digital yang banyak digunakan seperti saat ini. Format rekaman musik dalam bentuk digital seperti MP3, WAV memiliki kelebihan yang tidak dimiliki teknologi-teknologi sebelumnya seperti sisi praktis karena tidak diperlukannya tempat dan waktu perawatan. Banyak musik dapat tersimpan dalam satu perangkat. Berbeda halnya dengan kaset atau CD yang memakan tempat dan waktu untuk perawatan. Selain itu, format digital memungkinkan pengguna dengan mudah memindahkan data musik yang dimiliki atau berbagi dengan pengguna lainnya.

Berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi rekaman digital saat ini turut membawa permasalahan baru dalam kehidupan industri musik yaitu rentannya pelanggaran hak cipta karena kemudahan berbagi data audio. Di Indonesia sendiri, sebenarnya pembajakan telah dimulai saat era kaset dan bahkan menurut survei pada tahun 2005 banyak orang yang justru merindukan produk bajakan.¹ Tidak hanya di Indonesia, invasi teknologi digital pada ranah musik juga sempat membuat pembajakan tumbuh subur di negara maju seperti Amerika Serikat. Sebuah studi pada tahun 2000-2001 menyatakan bahwa saat era fenomena MP3 mulai berkembang, lebih banyak orang yang memiliki produk rekaman ilegal dibandingkan dengan produk rekaman legal seperti CD atau kaset dengan alasan biaya produk rekaman legal lebih tinggi.²

Peraturan perundangan mengenai hak cipta di Indonesia telah diatur sejak era “meledaknya” kaset pada tahun 80-an dengan adanya Keppres No.17/1988 mengenai hak cipta. Peraturan mengenai hak cipta selanjutnya diatur dalam UU No. 19 tahun 2002 dan kemudian diperbarui pada UU No. 28 tahun 2014. Dengan peraturan perundangan yang ada dari tahun ke tahun, pembajakan musik hingga hari ini tidak kunjung tuntas. Menurut data ASIRI pada tahun 2006, musik bajakan telah menguasai 95,7% sementara musik legal tinggal 4,3% penjualannya di Indonesia.³ Upaya menghadapi pembajakan yang pernah dilakukan seperti menjual kaset kualitas *OB* atau obral pada era 80-an⁴, hingga terobosan membuat

¹ Theodore KS, *Rock n Roll Industri Musik Indonesia : Dari Analog ke Digital*, 2013, Jakarta : PT Kompas, Hlm 1.

² Sameer Hinduja, *Music Piracy and Crime Theory*, 2006, New York : LFB Scholarly Publishing LLC, Hlm 27.

³ Wendi Putranto, *Music Biz Rolling Stone*, Bandung : Mizan Media Utama, hlm 118.

⁴ Theodore KS, *Op.cit.*, hlm 143.

VCD super ekonomis pada tahun 2015 (tetapi tidak serta merta diikuti perusahaan rekaman lainnya).⁵ Tetapi upaya tersebut justru memukul biaya produksi yang tidak seimbang dengan penjualan yang didapat dan menjadi pengalaman pahit bagi dunia industri musik. Hingga hari ini, belum ada solusi kreatif yang diciptakan untuk menghadapi pembajakan.

Perkembangan format digital yang awalnya pada awal tahun 2000-an lebih mengarah pada pengunduhan musik secara illegal, kini memasuki babak baru menjadi *online streaming*. Mendengarkan musik melalui internet (via *website* tertentu ataupun aplikasi pada perangkat *smartphone*) atau yang akrab disebut *online streaming* dipercaya dapat menurunkan angka pembajakan bagi sebagian orang seperti Venta Lesmana, *General Manager* ASIRI (Asosiasi Industri Rekaman Indonesia). Venta mengungkapkan bahwa *streaming* musik secara daring (*online streaming*) memungkinkan untuk menurunkan angka pembajakan musik di Indonesia.⁶ Namun hingga hari ini belum ada data yang dapat menunjukkan dampak fenomena *online streaming* terhadap pembajakan di Indonesia.

Norwegia merupakan salah satu negara yang juga pernah bergulat dengan isu pembajakan namun akhirnya berhasil mengurangi pembajakan dengan hadirnya musik yang dapat dinikmati secara daring (*online streaming*). Pada survei yang dilakukan pada tahun 2009 dan 2014 dengan usia responden rata-rata di

⁵ Yulianus Febriarko. "Glodok dan Cerita VCD Karaoke Super Ekonomis". <http://entertainment.kompas.com/read/2016/02/07/121656210/Glodok.dan.Cerita.VCD.Karaoke.Super.Ekonomis?page=all>, diakses pada 3 Juni 2017 pukul 21.00 WIB.

⁶ Muhammad Perkasa Al Hafiz. "Nasib Industri Musik di Tengah Pembajakan". <http://marketeers.com/nasib-industri-musik-di-tengah-pembajakan/>, diakses pada 3 Juni 2017 pukul 21.00 WIB.

bawah 30 tahun menunjukkan perubahan signifikan pada kecenderungan pengunduhan musik secara ilegal seiring dengan hadirnya *online streaming music*. Pada tahun 2009, 80% responden lebih memilih mengunduh secara ilegal dan hanya 20% dari total responden yang masih memilih untuk membeli musik legal (orisinal). Namun pada tahun 2014 kehadiran berbagai aplikasi *online streaming music* membuat 96% dari total responden meninggalkan kecenderungan mengunduh secara ilegal dan hanya 4% responden yang masih melakukan pengunduhan ilegal.⁷

Fenomena *online streaming* menjadi menarik untuk diketahui lebih lanjut terutama mengenai perannya dalam era industri musik yang meredup karena pembajakan tidak terkendali di Indonesia. Sistem *online streaming* yang memungkinkan pengguna untuk menikmati musik tanpa harus membayar atas setiap musik yang didengarkan sehingga cukup membeli pulsa atau bahkan berbekal sinyal *wi-fi* gratis membuat fenomena ini semakin kuat. Di sisi lain meski tidak ada royalti yang didapatkan, *online streaming* memungkinkan musisi tetap mendapatkan uang dengan adanya iklan-iklan yang terpasang setiap saat lagu akan diputar atau sistem berlangganan dengan tarif murah yang umum ditemui dalam aplikasi-aplikasi *online streaming*. Dengan demikian, fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti terutama cara *online streaming* berperan dalam menghadapi pembajakan musik di Indonesia. Untuk memahami fenomena *online streaming* secara mendalam diperlukan penggalan data dari orang-orang yang menggunakan *online streaming*. Selain mengetahui pandangan umum massa saat

⁷ James Cook, 2015, Norway Has Figured Out How To Solve Problem of Music Piracy, <http://www.businessinsider.com/norway-music-piracy-statistics-2015-1/?IR=T>, diakses pada 6 Agustus 2017, pukul 21.00 WIB.

ini dalam menghadapi pembajakan di era popularitas layanan *streaming* musik, diperlukan pula pandangan ahli untuk mencapai pemahaman konteks yang lebih komprehensif.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka pertanyaan yang diteliti dan dibahas dalam tugas akhir ini :

1. Bagaimana kecenderungan masyarakat secara umum dalam menyikapi pembajakan saat ini?
2. Bagaimana peran *online streaming* musik di tengah kecenderungan pembajakan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Mengetahui kecenderungan masyarakat secara umum dalam menyikapi pembajakan saat ini.
2. Mengetahui peran *online streaming* musik di tengah kecenderungan pembajakan.

D. Tinjauan Pustaka

Theodore KS. (2013 :143) menceritakan awal mulanya pembajakan musik di Indonesia terjadi sejak era kaset yaitu sekitar tahun 70-80an. Terobosan yang

dilakukan saat itu ialah dengan membuat kaset resmi namun dengan kualitas rendah yang disebut kaset obral. Kaset resmi pada saat ini dijual dengan harga Rp 1000,00 dipukul dengan penjualan kaset obral atau yang akrab disebut kaset OB dengan harga Rp 300, Rp 400, dan Rp 800.

Sameer Hinduja (2006 : 13) menjelaskan sejarah yang melatarbelakangi perkembangan data digital audio. Berawal pada tahun 1985 saat komputer mulai memungkinkan penyimpanan data multimedia hingga pada tahun 1990 CD-ROM dapat dinikmati melalui komputer personal, popularitas data digital audio mulai meningkat. Hingga pada masa ditemukannya format MP3 (singkatan dari MPEG-3), kemudahan menikmati musik semakin diperoleh seiring dengan munculnya situs-situ berbagi data yang membuat distribusi musik kehilangan kendali atas hak cipta.

Denny Sakrie (2015 : 2) menceritakan awal mula munculnya industri musik di Indonesia. Denny Sakrie menandai 1950 sebagai era dimulainya industri musik di Indonesia. Pandangan ini bertolak pada asumsi bahwa musik populer sebagai bagian dari budaya pop mulai menggeliat di dunia secara industri tepatnya setelah perang dunia.

Wendi Putranto (2010 : 126) mengungkap 18 indikator suramnya industri musik di Indonesia. Beberapa indikator itu terdiri dari adanya kompromi antara aparat negara dan para pembajak, tidak ada kasus terkait hak cipta yang sampai ke Mahkamah Agung, lapak-lapak yang menjual produk bajakan lebih banyak dibandingkan yang legal, gagalnya penegakan terhadap UU tentang hak cipta, penjualan musik ilegal mencapai 95,7% dan yang legal hanya mencapai 4,3%

(data ASIRI 2007), organisasi yang memperjuangkan industri musik masih bertikai satu sama lain (ASIRI vs KCI vs PAPPRI).

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah gabungan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode kuantitatif akan bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait kecenderungan masyarakat secara umum dalam menyikapi pembajakan saat ini. Hasil data dari metode kuantitatif akan diolah dengan statistik deskriptif dan data dianalisis secara deskriptif melalui studi pustaka. Statistik deskriptif adalah jenis statistik yang berfungsi untuk memberi gambaran objek penelitian dalam kondisi natural (sebagaimana adanya) sehingga di dalamnya tidak terdapat analisis pengukuran. Metode kualitatif akan mengarah pada usaha menjawab pertanyaan penelitian mengenai peran *online streaming* musik dalam menggiring kecenderungan masyarakat menikmati musik.

Objek material dari penelitian ini adalah *online streaming* musik. Sedangkan objek formal dari penelitian ini adalah fenomenologi yaitu sebuah kajian yang fokus pada pengamatan bagaimana sebuah fenomena “bercerita” atau dengan kata lain merujuk pada bagaimana dan mengapa sebuah fenomena terjadi.⁸ Terdapat beberapa langkah dalam proses pengambilan data hingga analisis data dalam tugas akhir ini. Berikut langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian tugas akhir ini :

- a) Studi Pustaka

⁸ Hasibiansyah. 2008. Pendekatan Fenomenologi : Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial. Mediator. Vol. 9 No. 1. Hlm. 163-180.

Tahap awal dari penelitian tugas akhir ini dilakukan dengan melakukan studi pustaka terhadap kondisi terkini pembajakan musik di Indonesia dan tren cara masyarakat saat ini dalam menikmati musik. Studi pustaka dilakukan dengan menelaah berita-berita terkini terkait objek penelitian.

b) Kuesioner

Sugiyono menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif memang fokus pada penelaahan dialektika suatu fenomena sehingga analisis data banyak dilakukan secara deskriptif. Tetapi hal itu itu tidak berarti bahwa penelitian kualitatif sama sekali tidak menerima kehadiran angka. Statistik yang digunakan dalam pengolahan kuesioner adalah statistik deskriptif di mana data dianalisis hanya untuk menggambarkan suatu fenomena. Dalam statistik deskriptif tidak ada pengolah lebih lanjut seperti mencari tingkat kekuatan hubungan, pengaruh, dll.

Dengan demikian data kuesioner akan diolah secara deskriptif untuk menggambarkan fenomena terkait objek material dan formal penelitian. Pemilihan responden dilakukan secara acak yaitu semua orang dapat mengisi kuesioner yang tersedia. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring dan disebarakan melalui berbagai media sosial, surat elektronik, dan aplikasi pesan singkat seluler (contoh : *whatsapp*).

c) Wawancara

Setelah mempelajari fenomena *online streaming* melalui berbagai pustaka, berikutnya akan dilakukan wawancara. Wawancara dilakukan

dengan seorang ahli pengamat industri musik yaitu Agus Hadirman. Pemilihan subyek wawancara secara *purposive* yaitu didasarkan pada kriteria kepemilikan pengalaman yang sesuai kebutuhan penelitian. Pemilihan narasumber ahli didasarkan pada kompetensi yang sesuai yaitu memahami berbagai dinamika industri musik di Indonesia. Pemilihan subyek didasarkan pada kepemilikan pengalaman terkait penggunaan aplikasi *online streaming* musik. Hasil wawancara dari kedua subyek akan memperkuat analisis data kuesioner.

Jenis wawancara yang digunakan baik pada narasumber ahli dan subyek adalah semiterstruktur. Jenis wawancara semiterstruktur adalah jenis wawancara yang dilakukan dengan terlebih dahulu mempersiapkan pertanyaan dan menggali data lebih dalam saat wawancara berlangsung.

d) Analisis data

Setelah semua data terhimpun akan dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan mereduksi data mentah menurut kategori yang dibutuhkan yaitu peran aplikasi *streaming* musik. Data disajikan secara naratif yaitu mendeskripsikan hasil data yang didapatkan.

F. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini akan dibuat dalam empat bab yang tersusun dari beberapa bagian berbeda. Berikut adalah susunan penulisan dalam tugas akhir ini :

Bab I ialah pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi gambaran objek penelitian yang terdiri dari perkembangan online streaming, pembajakan di Indonesia, online streaming di Indonesia, faktor penyebab pembajakan, perundang-undangan dan peraturan pemerintah terkait hak cipta, dan profil narasumber ahli.

Bab III ialah pembahasan hasil penelitian yang memuat data hasil penelitian dan kajiannya. Dalam bab ketiga akan membahas hasil wawancara dengan narasumber. Hasil wawancara tersebut dianalisis berdasar teori yang digunakan.

Bab IV ialah kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjawab rumusan masalah yang diangkat pada bab I dan saran akan terdiri dari saran bagi institusi, bagi para mahasiswa atau siswa yang mempelajari musik di bangku pendidikan formal, maupun bagi masyarakat luas.

