

MEDIA SOSIAL *INSTAGRAM* SEBAGAI WADAH KREATIFITAS DALAM SENI MUSIK

Ken Laksmi Setianingtyas

Universitas Negeri Surabaya
Ken.18007@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media sosial adalah jejaring sosial yang sering digunakan para remaja di era *milenial* sekarang ini. Media sosial tersebut memiliki banyak fitur yang dapat digunakan, salah satunya yang sangat sering digunakan anak remaja hingga orang dewasa adalah aplikasi yang disebut dengan Instagram. Aplikasi ini mampu memberikan ruang berekspresi untuk penggunanya. Para pengguna instagram ini dapat mengunggah foto atau video dari karya para pengguna. Bisa berupa lukisan, desain bahkan karya atau *cover* lagu. Para pengguna yang kreatif menggunakan aplikasi ini sebagai wadah dalam menuangkan kreativitasnya dalam berbagai bentuk, contohnya melalui seni musik. Para pengguna bebas untuk mengunggah karya atau *cover* ke dalam instagram dan dapat ditonton oleh seluruh manusia di dunia ini. Ini menjadi salah satu bentuk positif dari penggunaan media sosial, tidak hanya untuk mengunggah foto atau video pribadi, instagram juga sebagai media untuk mewadahi kreativitas anak muda di era *milenial* sekarang ini.

Kata kunci: Media Sosial *Instagram*, Kreativitas, Seni Musik

1. Pendahuluan

Di era sekarang ini, perkembangan jaman semakin canggih. Tidak bisa dihindari bahwa budaya siber sangatlah kuat. Dengan adanya budaya siber ini, hal-hal yang ingin dilakukan menjadi lebih mudah, seperti berkomunikasi melalui jarak jauh, mencari referensi dan berita di seluruh dunia. Salah satu media yang sangat sering digunakan dalam budaya siber ini adalah media sosial. Media sosial bisa mencakup banyak hal, seperti contoh facebook, internet, twitter, instagram dan lain sebagainya.

Di dalam perkembangan media sosial yang makin canggih, para remaja sangat antusias dalam berlomba-lomba membuat suatu karya untuk diunggah di akun instagramnya. Dengan mengunggah foto atau video dari hasil kreativitasnya, para pengguna instagram di seluruh dunia dapat melihat dan mendengar hasil karya para remaja tersebut. Zaman dahulu, ketika satu orang ingin bertemu dengan satu orang lainnya yang berada di tempat yang lebih jauh sangatlah mudah. Dengan adanya budaya siber ini, memudahkan yang jauh dapat terlihat dekat dengan menggunakan aplikasi. Pada dasarnya internet merupakan model komunikasi yang sederhana jika model ini

dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung (Baym, 1998). Penggunaan internet ini mampu membuat kreativitas anak-anak maupun remaja semakin terasah. Tetapi tentu tidak hanya hal positif yang ada di dalam penggunaan media sosial ini. Banyak sekali anak-anak dan remaja yang masih di bawah umur menggunakan media sosial ini dengan tidak baik. Seperti berkata kasar, mencela orang lain hingga melecehkan orang lain. Oleh karena itu, peran orang tua juga penting di dalam penggunaan media sosial oleh anak-anak dan para remaja di era sekarang ini.

Media sosial yang sering sekali di gunakan anak-anak hingga orang dewasa pada era sekarang ini adalah aplikasi yang bernama Instagram. Instagram adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengunggah foto atau video serta membagikannya ke khalayak umum. Foto atau video yang di unggah bisa beraneka ragam, mulai dari makanan, keseharian penggunaannya, hewan peliharaan, gosip terkini, karya seni, dan masih banyak lagi. Pengguna instagram memiliki kebebasan untuk berekspresi disana. Salah satu yang akan penulis bahas adalah media sosial sebagai wadah kreativitas dalam seni musik.

Di dalam aplikasi Instagram, banyak sekali dari anak-anak hingga orang dewasa mengunggah hasil karya atau meng-*cover* (membawakan lagu orang lain dengan arransemen yang telah dibuat sendiri)

karya orang lain dengan berbagai bentuk arransemen yang beraneka ragam dan dengan aliran lagu yang berbeda-beda. Seperti contoh, menggunakan alat musik elektronik seperti DJ atau Launchpad. Ada juga yang menggunakan alat musik akustik dan ada juga yang menggunakan alat musik dalam bentuk band. Setelah membuat arransemen, video tersebut di unggah ke akun instagram. Dengan banyaknya video *cover* lagu tersebut, munculah banyak video *cover* yang lainnya.

Dalam mewadahi kreativitas para generasi *milenial* saat ini, instagram memanjangkan durasi dalam pemutaran video yang diunggah. Pada awalnya instagram hanya memberikan 15 detik saja untuk setiap video yang diunggah. Lalu instagram membuat durasi pemutaran video tersebut lebih lama yakni sekitar 1 menit. Dengan durasi yang cukup panjang, para musisi atau anak-anak muda dan orang dewasa yang meng-*cover* sebuah lagu bisa menjadi lebih kreatif lagi dalam membuat dan mengarransemen lagu atau karyanya. Tidak berhenti dengan video yang berdurasi hingga 1 menit, instagram pun kini memiliki fitur yang dapat mengunggah tidak hanya 1 video dalam satu unggahan tetapi mampu menampung hingga 10 video. Dengan begitu, para pengguna instagram yang ingin meng-*cover* atau membuat lagu dan ingin menyebar luaskan karya tersebut di media sosial agar diketahui banyak orang mampu mengunggah video tersebut ke dalam 1 unggahan.

Semakin banyaknya para pengguna media sosial instagram tersebut semakin banyak juga karya-karya yang sangat kreatif yang dapat dilihat di dalamnya. Orang-orang seakan berlomba untuk membuat atau meng-*cover* karya atau lagu orang lain dengan sebaik mungkin. Kreatifitas tanpa batas inilah yang membuat para pengguna instagram semakin betah menggunakan salah satu aplikasi dalam media sosial ini.

Robert Weisberg mengatakan bahwa suatu produk kreativitas dihasilkan dari seseorang yang memiliki pengalaman tertentu (Tilaar, 63:2012). Kreativitas mampu diasah dan dapat berkembang jika seseorang tersebut memiliki keinginan yang sangat besar dalam membuat karya atau menciptakan sesuatu. Berpikir kreatif terjadi apabila secara

intensional seseorang menghasilkan suatu produk atau karya baru ketika dia melaksanakan suatu tugas. Seringkali produk atau karya baru tersebut dihargai oleh masyarakat, tetapi tidak jarang juga produk atau karya baru tersebut tidak di hargai, meskipun seperti itu keduanya tetap dianggap sebuah produk kreatif. Seseorang yang menghasilkan sebuah produk atau karya baru disebut manusia kreatif dan yang dihasilkan oleh seseorang tersebut disebut produk kreatif.

2. Media Sosial dan Kreativitas

Manfred B. Steger mengidentifikasi empat gejala yang sedang terjadi di dunia ini. Yang pertama adalah kondisi sosial masyarakat dunia dewasa ini berubah dengan pesat seperti di dalam bidang ekonomi global, interkoneksi, masalah-masalah sosial politik serta masalah lingkungan. Hubungan sosial yang baru muncul mengatur pola-pola kehidupan yang tradisional dalam bidang politik, ekonomi, dan budaya. Inilah yang memulai adanya budaya siber di era sekarang ini. Kedua, hubungan sosial yang meluas dan saling berkaitan. Hubungan yang terjalin antar kota, antar pulau hingga antar negara sangat mudah pada era *milenial* sekarang ini. Ketiga, percepatan dan intensifikasi kegiatan manusia karena kemajuan teknologi dan informasi. Dan yang terakhir adalah perubahan yang terjadi bukan hanya tataran objektif, tetapi juga tataran subjektif. (Tilaar, 2012: 65)

Everett M. Rogers (1986: 26) mengemukakan bahwa ada empat fase dalam perkembangan komunikasi manusia di era *milenial* sekarang. Fase-fase tersebut adalah *the writing era*, *the printing era*, *telecommunication era*, dan *interactive communication era*.

The writing era adalah era dimana komunikasi dimulai dengan tulisan yang mulai bisa dipahami yang dipelopori oleh bangsa Sumeria. Kemudian dikembangkan lebih jauh oleh Gutenberg melalui ditemukannya mesin cetak. Kemudian fase *The printing era*. Pada fase ini, komunikasi manusia lebih maju dengan memanfaatkan teknologi cetak. Pada mulanya kemunculan bahan cetak ini berasal dari Cina dengan ditemukannya bahan cetak berupa kerta. Kemudian pencetakan ini berkembang dari Cina menuju ke Korea kemudian lebih berkembang lagi di Jerman dengan ditemukannya mesin cetak. Fase berikutnya adalah fase *Telecommunication era*, yaitu era yang berimplikasi dengan komunikasi jarak jauh. Pada era yang mulai berkembang pesat pada sekitaran tahun 1800-an dunia ini memasuki era teknologi elektronika. Samuel Morse pada tanggal 24 Mei

1844 menemukan suatu cara untuk menyampaikan pesan melalui kabel elektronika, yang pada masa itu dikenal dengan sebutan telegraf. Dan yang terakhir adalah fase *interactive communication era*. Pada fase terakhir ini merupakan era yang paling kontemporer di mana telekomunikasi terjadi antara dua media yang berbeda dan difasilitasi dengan keberadaan komputer (Rogers, 1986: 29)

Dalam kreativitas, manusia dibedakan menjadi dua yaitu manusia yang berpikir biasa dengan manusia yang berpikir kreatif. Menurut Weisberg terdapat empat karakteristik manusia yang berpikir biasa. Yang pertama Weisberg mengemukakan bahwa pikiran manusia mengikuti secara beraturan, yaitu berhubungan satu dengan yang lainnya. Kemudian Weisberg juga mengemukakan bahwa manusia yang berpikir biasa berhubungan dengan masa lalu. Yang dimaksud dengan berhubungan dengan masa lalu adalah pikiran manusia tersebut menunjukkan kesinambungan dengan masa lalu (Tilaar, 66:2012).

Amabile dalam buku Tilaar mengatakan bahwa manusia yang berpikir biasa berbeda dengan manusia yang berpikir kreatif memiliki faktor yang paling penting di dalam karya kreatifnya yaitu motivasi yang intrinsik untuk berbuat sesuatu yang berbeda (Tilaar, 66:2012).

Blumberg dalam buku Tilaar mengemukakan bahwa manusia kreatif juga menekankan mengenai keinginan untuk memperoleh keahlian yaitu keinginan untuk menguasai suatu keterampilan untuk mencapai inovasi pada tingkat yang lebih tinggi (Tilaar, 66:2012).

Bagi seorang manusia yang kreatif, kreativitas saja tidak cukup. Manusia tersebut juga membutuhkan dan harus mempunyai motivasi dan ekspertis untuk mencapai sesuatu tersebut. Tetapi mungkin yang lebih penting dibandingkan motivasi dan ekspertis adalah intuisi (Weisberg, 2006).

Dengan demikian, manusia yang berpikir biasa berbeda dengan manusia yang berpikir kreatif. Tidak hanya dari cara berpikirnya, tetapi juga faktor yang mempengaruhinya. Jika manusia yang berpikir biasa memiliki faktor karena peran masa lalu yang sangat besar, berbeda dengan manusia yang

berpikir kreatif yang memiliki faktor dari motivasi hingga intuisi.

Kreativitas para remaja di era *milenial* sekarang ini sangatlah tinggi. Meskipun mungkin beberapa remaja tersebut menggunakan media sosial untuk bersenang-senang, tetapi masih ada juga remaja kreatif yang menggunakan media sosial tersebut dengan sebaik mungkin.

Penggunaan media sosial termasuk dalam salah satu budaya siber. Budaya yang sangat dibawa dan melekat pada anak-anak remaja di era *milenial* ini. Budaya siber tidak bisa dihindari. Karena semakin hari, budaya siber ini semakin memperluas dan meningkatkan kegunaannya di dalam keseharian penggunaannya. Di dalam budaya siber ini, penggunaan internet dapat memiliki dampak negatif dan positif. Dampak positifnya adalah para pengguna dapat mengetahui informasi apa saja di seluruh dunia ini selama 24 jam. Para pengguna juga dapat berkenalan dengan para pengguna lainnya di penjuru belahan dunia yang lain. Dapat menjalin komunikasi dengan jarak yang sangat jauh dan dalam perbedaan waktu. Tetapi, budaya siber ini selain memiliki berbagai dampak positif tetapi juga memiliki berbagai dampak negatif. Salah satu contoh yang sangat terlihat di masyarakat di era *milenial* sekarang ini adalah anak-anak yang berumur 7 tahun, mampu mengoperasikan *gadget* dengan mudahnya. Alhasil, para anak tersebut jarang sekali bermain dengan anak seumurannya dan lebih memilih untuk berdiam diri di tempat dan menggunakan *gadget* tersebut. Selain itu, dampak negatif yang lain adalah caci maki dan saling cela di media sosial. Di dalam media sosial yang sangat luas tersebut, para pengguna yang tidak baik dapat mengeluarkan gambar, video, atau dalam bentuk tulisan yang juga di lihat oleh anak-anak di bawah umur yang akhirnya menyebabkan anak-anak tersebut memiliki perilaku yang kurang sopan bahkan dengan orang dewasa sekalipun. Lebih besar dampak positif atau dampak negatif dari adanya budaya siber ini bergantung kepada manusia itu sendiri. Manusia harus mampu membedakan dan pintar dalam memilih agar budaya siber ini mampu menjadi wadah yang menguntungkan, dan bukan merugikan.

3. Internet dan Budaya Siber

Internet dapat didekati dalam dua aspek, yakni internet sebagai kultur (budaya) dan internet sebagai artefak kultural (peninggalan budaya).

Dalam sebuah budaya (*culture*), pada awalnya internet merupakan model atau bentuk dari komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung atau biasa disebut dengan *face to face* (Baym, 1998).

Sedangkan internet sebagai artefak kultural maksudnya adalah internet tidak hanya bisa dipahami sebagai sekumpulan komputer yang berinteraksi dengan bahasa komputer itu sendiri, yakni TCP/IP. Kata internet sendiri bisa dikatakan sebagai seperangkat program komputer yang memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi, memunculkan berbagai macam bentuk komunikasi, serta untuk bertukar informasi (Hine, 2007).

Internet juga bisa dilihat sebagai sebuah fenomena sosial, baik itu melalui pembacaan terhadap sejarah perkembangan internet maupun kebermaknaan dan kebergunaan internet. Di satu sisi beberapa fenomena yang terjadi di internet memberikan keuntungan dan sebaliknya juga fenomena ini malah tidak memberikan apa-apa.

Awal 1970 internet mulai merambah penggunaannya di perguruan tinggi dan memasuki 1980 internet sudah bisa diakses oleh publik. Pemanfaatan internet telah menjangkau banyak bidang. Media massa tradisional seperti koran, majalah, radio bahkan televisi perlahan-lahan mulai bersaing dengan internet, penyebaran iklan yang bisa menjangkau *potential buyer* dari berbagai belahan dunia, pertukaran informasi serta data yang lebih cepat dibandingkan jasa pos, gudang pustaka yang bisa mencari data dalam waktu sesingkat mungkin. Internet berkembang menjadi komoditas dan komoditas ini dikemas sedemikian rupa sehingga dapat ditawarkan kepada para pemakai (Hine, 2000:32).

Budaya pada dasarnya merupakan nilai-nilai yang muncul dari proses interaksi antar-individu. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2003:169), budaya diartikan sebagai 1) pikiran akal budi; 2) adat istiadat; 3) sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang; dan 4) sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah. Budaya juga diartikan sebagai nilai yang secara historis memiliki karakteristiknya tersendiri dan bisa dilihat dari simbol-simbol yang muncul. Budaya juga dianggap nilai

kebiasaan, atau kepercayaan yang akan terus berkembang (Cliffort Geertz, 1997:47).

Seorang psikologi bernama Geert Hofstede mengartikan budaya sebagai tidak sekadar respons dari pemikiran manusia melainkan juga sebagai jawaban atau respons dari interaksi antarmanusia yang melibatkan pola-pola tertentu sebagai anggota kelompok dalam merespons lingkungan tempat manusia itu berada (Geert Hofstede, 1984:21).

Budaya yang ada di era sekarang ini adalah budaya siber atau yang biasa disebut dengan *cyberculture* atau juga disebut dengan budaya internet. Budaya siber terbentuk dan terhubung dengan ruang sosial secara *online*. Ruang lingkup siber adalah lingkungan elektronik dimana variasi teknologi dan media menyatu dan terjadi saling mempengaruhi satu sama lainnya (Prمود, 2010).

Budaya siber atau *cyberculture* memiliki unsur konten yang diciptakan oleh manusia itu sendiri. Konten-konten tersebut adalah hasil karya manusia. Dengan adanya dunia internet tersebut terbentuklah dunia siber yang akhirnya menjadi sebuah kebudayaan yang dinamakan dengan budaya siber atau *cyberculture*. (Bell, 2001).

Cyberculture adalah penyatuan budaya dimana budaya itu menyatu dengan dunia internet, telepon, komputer, dan multimedia menyediakan integritas komunikasi. Penyatuan ini tidak sebatas penyatuan desain dasar perangkat teknologi, namun juga variasi fungsi dimana hiburan dan informasi menyatu menjadi infotainment dan hiburan serta pendidikan menyatu menjadi edutainment. (Henry Jenkins, 2006).

Budaya siber dimaknai sebagai budaya yang lahir dari praktek interaksi manusia dengan internet, yang didalamnya berkembang teknologi dunia maya contohnya seperti chat, forum dan lainnya (Pierre Levy, 2001).

Dengan adanya budaya siber yang semakin berkembang, manusia seharusnya mampu menyatukan budaya dengan dunia internet agar budaya siber ini menjadi sesuatu yang menguntungkan bukan merugikan. Dengan adanya budaya siber ini, seharusnya manusia menjadi lebih kreatif dan lebih baik lagi, bukan sebaliknya. Tetapi, manusia belum sepenuhnya memanfaatkan budaya siber ini dengan baik. dan terkadang manusia masih menggunakannya untuk hal-hal yang negatif.

Budaya siber mampu memberikan segudang pengetahuan baru yang dulu susah untuk di dapatkan dan kini menjadi lebih mudah karena budaya siber juga dapat menghubungkan manusia

di seluruh dunia hanya dengan satu media, yaitu telepon genggam atau yang biasa disebut dengan *handphone*.

4. Media Sosial dalam Kreativitas Seni Musik

Musik adalah sebuah pengungkapan melalui gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi (Suharto, 1992: 86).

Dalam bermusik membutuhkan banyak sekali kreativitas. Agar karya musik tersebut tidak sama dengan karya musik orang lain. Jika dalam seni musik atau bermusik manusia tidak memiliki kreativitas, karya musik yang di ciptakan akan terdengar monoton. Kreativitas dalam seni musik mampu menghadirkan sejumlah ide baru agar manusia tersebut mampu menghasilkan karya-karya dalam musik dengan bervariasi dan tidak sama dengan karya manusia lainnya.

Kreativitas membantu manusia untuk lebih inovatif lagi dalam menciptakan sesuatu. Selain kreativitas, hal yang mampu membantu manusia menciptakan sebuah karya dalam seni musik adalah referensi.

Telah banyak disinggung sebelumnya, bahwa media sosial memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan budaya di era *milenial* sekarang ini. Media sosial termasuk ke dalam budaya siber. Dalam media sosial *instagram* manusia dapat menggunakannya untuk mendapatkan referensi. Referensi tersebut dapat berupa banyak hal, salah satunya tentang *genre* atau biasa disebut aliran musik yang sedang digemari manusia di era *milenial* sekarang ini.

Salah satu contohnya, dalam era *milenial* ini, orang-orang banyak menyukai musik-musik yang memiliki *genre* atau aliran musik *EDM* (*Electronic Dance Music*). Dulu, aliran musik ini sering sekali diperdengarkan di dalam club malam karena aliran musik ini memang digunakan orang-orang untuk berdansa. Tetapi di era *milenial* sekarang ini, aliran musik tersebut mulai merambah tidak hanya di dalam club malam tetapi juga pentas seni ataupun konser-konser. Dengan semakin canggihnya teknologi di zaman sekarang ini, para musisi berlomba-lomba untuk membuat karya atau arransemen dengan aliran musik EDM ini. Melalui

media sosial *instagram* ini, orang-orang bisa mendapatkan referensi dengan mudahnya.

5. Media Sosial Instagram Sebagai Wadah Kreativitas dalam Seni Musik

Media sosial *instagram* adalah media sosial yang sedang banyak digunakan oleh manusia di era *milenial* sekarang ini. *Instagram* sendiri telah ada sejak tahun 2010. *Instagram* adalah sejenis aplikasi yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk mengambil gambar dan video serta mengunggahnya ke akun pribadi milik pengguna. *Instagram* yang dulunya hanya digunakan untuk mengambil serta mengunggahnya untuk kesenangan pribadi pengguna, kini *instagram* dapat digunakan untuk mewadahi kreativitas orang-orang yang ingin unjuk gigi.

Dalam *instagram* ini orang-orang dapat menyalurkan kreativitasnya dalam berbagai cara. Salah satunya dalam bermain musik. Banyak sekali para pengguna *instagram* ini, menggunakan media sosial tersebut untuk mengunggah karya-karya atau arransemen yang telah dibuat untuk dipertontonkan kepada pengguna *instagram* lainnya di seluruh belahan dunia manapun. Hanya dengan menggunakan *hashtag*, video atau gambar yang telah diunggah dapat di lihat orang-orang di seluruh dunia. Dengan mudahnya penggunaan media sosial ini, menimbulkan kreativitas-kreativitas yang tak terduga dari penggunanya.

Instagram menjadi wadah kreativitas bagi orang-orang yang berkecimpung di dunia seni. Tidak hanya seni rupa, tetapi juga seni pertunjukan. Seni pertunjukan yang dibahas dalam penulisan ini lebih kepada seni pertunjukan di dalam seni musik.

Dalam era *milenial* sekarang ini, budaya siber melalui media sosial *instagram* mampu memberikan wadah bagi penggunanya untuk mengunggah dan berlomba-lomba menjadikan gambar atau video tersebut menjadi yang terbaik. *Instagram* dapat dikatakan memberi wadah kreativitas bagi para penggunanya karena dengan *instagram*, karya atau arransemen musik yang telah di garap sedemikian rupa dapat ditonton, dinikmati dan dikritik oleh semua pengguna di penjuru dunia lainnya. Selain dapat digunakan untuk mengunggah gambar atau video ke dalam akun para penggunanya, kini *instagram* memiliki fitur yang lebih canggih. Dalam *instagram* telah tersedia filter "Siaran Langsung". Para pengguna dapat melakukan siaran langsung dan dapat ditonton oleh para pengguna lainnya yang sedang *online*. Para penonton juga dapat memberikan komentar.

Kerap kali para musisi menggunakan fitur ini untuk melakukan siaran langsung ketika musisi tersebut sedang melakukan proses dalam arransemen atau membuat suatu karya, atau bahkan ketika musisi tersebut sedang melakukan konser. Di dalam fitur siaran langsung tersebut, para musisi juga dapat membagikan video siaran langsung tersebut untuk disimpan di dalam akunnya selama 24 jam dan video tersebut dapat ditonton oleh pengguna lainnya.

Semakin banyak fitur yang terdapat di media sosial *instagram* ini, menjadikan seorang musisi atau produser musik tersebut mampu mengasah kreativitasnya dalam seni musik. Selain fitur siaran langsung, terdapat juga fitur terbaru yakni fitur yang disebut dengan *ig tv*. Fitur ini tidak jauh berbeda dengan fitur "Siaran Langsung" sebelumnya. Perbedaannya, jika dalam fitur "Siaran Langsung" video yang diunggah hanya bisa bertahan selama 24 jam, dalam *ig tv*, video tersebut bisa disimpan dalam jangka waktu yang lebih lama atau dapat dikatakan permanen. Terkecuali pengguna ingin menghapus video tersebut. Dengan adanya fitur-fitur yang lebih menarik ini, para pengguna semakin berlomba-lomba untuk menyajikan sebuah karya, arransemen atau sebuah pertunjukan musik yang menarik bagi para pengikut akun penggunaannya atau dengan berbagai pengguna media sosial *instagram* di seluruh dunia.

Dapat dilihat dalam *instagram* kini banyak sekali para musisi atau produser musik yang mengunggah semua karya atau arransementnya ke dalam akun pribadi milik pengguna. Dengan menambahkan *hashtag* video atau gambar tersebut mampu di lihat oleh seluruh pengguna di dunia. Seperti contoh, jika musik tersebut menggunakan jenis aliran musik *EDM* dan berupa *cover*, para pengguna tersebut dapat menambahkan *hashtag* seperti *#musicedm* atau *#covermusic*. Dengan begitu, video tersebut sangat memungkinkan ditonton oleh pengguna lainnya.

Oleh sebab itu, di era *milenial* sekarang ini orang-orang memilih untuk menggunakan media sosial untuk berjualan atau hanya untuk sekedar unjuk gigi saja. Semakin bagus kreativitas pengguna, semakin bertambah juga pengikut pengguna

instagram tersebut. Dengan begitu, pengguna *instagram* ini akan terus mengasah kreativitasnya agar karya dan arransemen dalam musik yang diciptakan mampu menghibur para pengikut di akun tersebut. *Instagram* sangat memudahkan kreativitas penggunaannya, meskipun masih ada pengguna yang menggunakan *instagram* hanya untuk mencela atau menjatuhkan orang lain, *instagram* tetap melindungi hak para pengguna nya dengan menggunakan fitur yang ada di dalam setting untuk mematikan komentar para pengguna lainnya yang mungkin kurang enak untuk di baca. Meskipun banyak sekali manfaat dalam penggunaan *instagram* di era *milenial* sekarang ini seperti memudahkan kreativitas para penggunaannya di dalam seni musik, tetap ada beberapa hal negatif yang memang tidak bisa dihindari dari penggunaan media sosial tersebut. Untuk itu para pengguna diharuskan untuk pintar memilah dan menyikapi kemajuan teknologi yang semakin modern ini dengan sangat pintar.

6. Daftar Pustaka

- Nasrullah, R., (2012). *Komunikasi Antarabudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana
- Tilaar, (2012). *Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship*. Jakarta: Buku Kompas
- Weisberg, Robert W. (2006). "Creativity, Understanding Innovations in Problem Solving, Science, Invention and The Arts", dalam Tilaar. *Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship*. Jakarta: Buku Kompas
- Wahyuningsih, Dian., (2017). *E-Learning: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika Bandung.
- Bell, David, Manuel Castells dan Donna Haraway., (2007). *Cyberculture Theorist*. London: Routledge
- Levy, Pierre., (2001). *Cyberculture, Electronic, Mediation*. Min: London University of Minnesota Press.
- Pramod, Nayar., (2010). *The New Media and Cyberculture Anthology*. London: John Wiley and Sons Incorporated.
- Suharto, M., (1992). *Kamus Musik*. Jakarta: Gramedia.