

Persepsi Masyarakat Tentang Budaya Hiburan *Keyboard* Pada Pesta Pernikahan Di Desa Batu Runding Sumatera Utara

Siti Marlina Ritonga^{a,1*}, Sulastris^{b,2}

^aProgram Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang

¹marlinasiti529@gmail.com, ²dosen02081@unpam.ac.id

Naskah diterima: 02-08-2025, direvisi: 23-09-2025, disetujui: 30-09-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana persepsi masyarakat tentang budaya hiburan *keyboard* pada pesta pernikahan yang di Desa Batu Runding. Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan metodologi survey. Total populasi sebanyak 251 individu, yang kemudian dipilih sampel sebanyak 125 responden dengan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala Likert. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari delapan indikator yang dianalisis yaitu kepopuleran hiburan *keyboard*, partisipasi dalam hiburan *keyboard*, pengaruh hiburan *keybord* terhadap budaya lokal, Pengaruh hiburan *keyboard* terhadap gaya hidup, dampak sosial dari budaya hiburan *keyboard*, kognitif, afektif, dan perilaku (behavior). Seluruhnya berada pada kategori setuju dengan persentase tertinggi pada indikator partisipasi dalam hiburan *keyboard* (78,80%) dan terendah pada indikator dampak sosial dari budaya hiburan *keyboard* (66,32%). Ini menunjukkan bahwa masyarakat Desa Batu Runding memiliki persepsi yang cenderung positif tentang budaya hiburan *keyboard*. Meskipun hiburan *keyboard* dianggap mampu menciptakan suasana meriah dan menjadi daya tarik dalam pesta pernikahan, sebagian masyarakat juga mengkhawatirkan dampak negatif seperti perilaku menyimpang, konsumsi alkohol, dan perkelahian antar masyarakat.

Kata-kata kunci: Persepsi Masyarakat ; Budaya Hiburan Keyboard ; Pesta Pernikahan

Abstract

This study aims to explore the community's perception of the keyboard entertainment culture at wedding parties in Batu Runding Village. The research adopts a quantitative approach using a survey method. The research involved a total population of 251 individuals, from which a sample of 125 respondents was determined using purposive sampling techniques. Data collection was conducted through the use of a questionnaire based on a Likert scale. The collected data were then analyzed using descriptive quantitative analysis methods. The popularity of keyboard entertainment, participation in keyboard entertainment, the influence of keyboard entertainment on local culture, its influence on lifestyle, the social impact of the keyboard entertainment culture, cognitive, affective, and behavioral aspects all fell into the "agree" category. The highest percentage was in the indicator of participation in keyboard entertainment (78.80%), and the lowest was in the social impact indicator (66.32%). This indicates that the people of Batu Runding Village tend to have a positive perception of the keyboard entertainment culture. Although this form of entertainment is seen as capable of creating a festive atmosphere and serving as an attraction at wedding celebrations, some community members also express concern about negative effects such as deviant behavior, alcohol consumption, and conflicts among residents

Keywords: Public Perception ; Keyboard Entertainment Culture ; Wedding Celebration

Pendahuluan

Budaya adalah pola kehidupan yang terbentuk dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat, serta diwariskan dari generasi ke generasi secara turun-temurun. Budaya tersusun dari berbagai unsur yang kompleks, seperti sistem kepercayaan, pemerintahan, tradisi, bahasa, peralatan, pakaian, arsitektur, seni, dan unsur lainnya. Budaya menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, sehingga kerap dianggap sebagai sesuatu yang diturunkan secara alami atau bawaan. Namun, kenyataannya budaya dipelajari, sebagaimana terlihat ketika seseorang mencoba memahami dan menyesuaikan diri dengan budaya yang berbeda. Oleh karena itu, budaya dapat diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan akal dan cara hidup manusia, yang terus mengalami perubahan dan berkembang seiring dengan perjalanan waktu. Di sisi lain, ada pula pandangan yang menyebutkan bahwa istilah budaya berasal dari perpaduan antara kata budi dan *daya*, yang mengandung makna sebagai kemampuan untuk berpikir atau menggunakan akal. (Hergi et al., 2023).

Masyarakat merupakan sekelompok individu yang hidup dalam satu wilayah dan saling berinteraksi, Entah secara terbuka maupun tidak, dalam rangka memenuhi kepentingan bersama. Mereka terhubung dalam suatu kesatuan sosial yang terbentuk dari rasa solidaritas, yang lahir karena adanya kesamaan latar belakang, seperti sejarah, budaya, atau politik. Masyarakat juga dapat dipahami sebagai kelompok yang memiliki hubungan dan kesamaan dalam sikap, kebiasaan, perasaan, serta nilai budaya, sehingga menciptakan suatu tatanan sosial yang teratur (Kogoya et al., 2022).

Terdapat keterkaitan yang erat antara budaya dan masyarakat. Budaya merupakan hasil ciptaan masyarakat, sementara budaya itu sendiri turut membentuk pola kehidupan masyarakat. Dengan kata lain, Manusia dan budaya saling berhubungan secara erat sehingga keduanya tidak bisa dipisahkan. Budaya yang berkembang di tengah masyarakat terus mengalami perubahan seiring dengan dinamika sosial yang berlangsung. Meskipun budaya memiliki sifat yang cenderung stabil, namun ia juga bersifat dinamis. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat terkadang berlangsung tanpa disadari oleh masyarakat itu sendiri (Rosana, 2017).

Hiburan dengan *keyboard* telah lama ada di masyarakat, dan banyak orang menganggapnya sebagai daya tarik yang mampu meningkatkan kehadiran tamu. Biasanya, hiburan ini digelar pada sore hari selama pesta pernikahan dan berlanjut hingga larut malam setelah salat Isya, dengan penampilan penyanyi pria dan wanita, yang sering disebut sebagai biduan (Munthe, 2021).

Penggunaan hiburan dalam tradisi pernikahan dapat dilihat sebagai bagian dari perwujudan budaya masyarakat. Hiburan menjadi sarana untuk menampilkan nilai-nilai dan kebiasaan yang hidup di tengah komunitas. Dalam pelaksanaannya, hiburan turut berperan menciptakan nuansa acara yang khidmat namun tetap meriah. Sesuai dengan makna perayaan yang diusung dalam prosesi pernikahan. Adapun penggunaan hiburan *keyboard* dalam pernikahan, penting untuk mempertimbangkan bahwa setiap bentuk hiburan yang diterapkan dalam acara tertentu berpotensi terkait dengan aturan hukum, termasuk izin penggunaan alat musik atau kepatuhan terhadap norma adat dan agama yang harus diindahkan selama pelaksanaan acara. Di Indonesia, peraturan mengenai tata cara pernikahan dan acara sosial diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan. Meskipun undang-undang tersebut tidak secara eksplisit mengatur jenis hiburan yang boleh digunakan, ia memberi batasan pada pelaksanaan perkawinan yang harus sesuai dengan norma agama dan adat yang berlaku.

Hiburan *keyboard* dalam acara pernikahan dapat dipandang sebagai elemen budaya yang signifikan, mencerminkan tradisi dan praktik sosial masyarakat dalam merayakan peristiwa-

peristiwa penting. Hiburan ini sering diselenggarakan dalam pesta pernikahan karena berfungsi untuk menarik perhatian berbagai kalangan, menjadikannya elemen yang sangat penting dalam acara tersebut. Dengan demikian, hiburan *keyboard* di pesta pernikahan bisa dianggap sebagai salah satu aspek budaya dalam konteks kebudayaan yang lebih luas. Dalam kerangka pengertian budaya, hiburan dalam pernikahan dapat dipahami sebagai bagian dari kebudayaan, yang sesuai dengan Undang-Undang No.5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Pasal 1 ayat 2 menyebutkan bahwa kebudayaan mencakup segala hal yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil karya manusia, termasuk tradisi dalam pesta pernikahan. Pernikahan merupakan salah satu tradisi penting dalam kehidupan sosial masyarakat, yang melibatkan bukan hanya aspek hukum dan agama, tetapi juga berbagai unsur budaya. Dalam acara pernikahan, masyarakat sering menyaksikan berbagai hiburan yang menjadi bagian dari rangkaian acara, berfungsi untuk meramaikan suasana dan mempererat ikatan sosial di antara para tamu undangan. Salah satu hiburan yang semakin populer belakangan ini adalah hiburan *keyboard*.

Dengan berkembangnya zaman dan budaya manusia yang terus mengalami kemajuan, terlihat pula adanya perubahan dalam pola kehidupan masyarakat. Dalam menghadapi dinamika tersebut, masyarakat dituntut untuk siap menerima perubahan, baik yang berdampak baik maupun tidak, perlu direspons secara bijak dengan menyaring nilai-nilai yang bersifat membangun dan meninggalkan unsur-unsur yang dapat merugikan. Dalam konteks ini, penyiar memegang peranan penting sebagai sarana dalam menghadapi dan menanggapi berbagai bentuk perubahan yang terjadi di masyarakat. Lingkungan sosial serta komunitas tempat tinggal seseorang memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk perilaku dan karakter individu. Pola hidup yang berkembang di sekitar individu turut mempengaruhi terbentuknya norma-norma moral, termasuk sikap, etika, dan cara berinteraksi, yang merupakan refleksi dari kebiasaan masyarakat (Riska et al., 2015).

Desa Batu Runding, Kabupaten Padang Lawas Utara adalah salah satu wilayah yang mengalami pergeseran budaya dalam pelaksanaan pesta pernikahan. Masyarakat setempat secara umum menganggap bahwa tanpa kehadiran hiburan *keyboard*, suasana pesta menjadi kurang meriah. Hiburan ini dinilai mampu meningkatkan kemeriahan acara dan menarik lebih banyak tamu untuk hadir. Di era kini, kehadiran hiburan *keyboard* dalam acara pesta pernikahan sudah menjadi hal yang lumrah, sehingga masyarakat Batu Runding sangat memengharapkan kehadirannya dalam perayaan tersebut. Hiburan *keyboard* pada pernikahan di masyarakat Batu Runding sering dipandang sebagai elemen penting yang memperkaya suasana acara pernikahan. Masyarakat Batu Runding berpendapat bahwa tanpa adanya *keyboard* suasana pesta pernikahan menjadi kurang meriah dan minim keramaian. Namun, fenomena hiburan *keyboard* pada pesta pernikahan kadang menghadirkan konsekuensi negatif, seperti perilaku menyimpang masyarakat, yang mencakup tindakan seperti keterlibatan dalam kebiasaan minum minuman keras berlebihan, pertikaian, serta interaksi kaum bapak dan ibu yang turut larut dalam irama tarian atau ikut bergoyang. Di Desa Batu Runding, penggunaan *keyboard* dalam pesta pernikahan telah menjadi kebiasaan yang dinanti-nantikan oleh masyarakat. Hiburan ini dinilai mampu meningkatkan kemeriahan acara dan menarik lebih banyak tamu untuk hadir. Namun, tidak semua masyarakat menyambutnya dengan positif. Beberapa kelompok menilai bahwa hiburan *keyboard* membawa dampak negatif, seperti meningkatnya kebiasaan minum minuman keras, perkelahian, serta interaksi sosial yang dinilai Tidak sesuai dengan prinsip dan aturan yang diterima, terlebih jika hiburan *keyboard* tersebut dimainkan hingga larut malam.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa budaya hiburan *keyboard* pada pesta pernikahan memiliki dampak sosial yang kompleks. Penelitin Robby dan Rangkuty (2020) meneliti eksistensi hiburan *keyboard* di Kampung Babo, Tamiang, dan menemukan bahwa popularitasnya dipengaruhi oleh pilihan rasional masyarakat, namun juga terkait dengan masalah sosial seperti perjudian, narkoba, dan alkohol. Sementara itu, Penelitian oleh Muttaqin (2019) meneliti dampak hiburan musik organ tunggal terhadap perilaku religius remaja di Desa Seribandung, dan menemukan bahwa hiburan tersebut dapat mengalihkan remaja dari aktivitas keagamaan serta mendorong penyimpangan moral.

Berdasarkan Pendahuluan Yang dipaparkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana persepsi masyarakat tentang budaya hiburan *keyboard* pada pesta pernikahan di Desa Batu Runding Sumatera Utara. Penelitian ini penting untuk memahami dinamika perubahan budaya dalam masyarakat serta untuk menjembatani perbedaan pandangan yang muncul akibat modernisasi bentuk hiburan pada pesta pernikahan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang diterapkan melalui metodologi survey. Jenis pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menggambarkan kenyataan berdasarkan data yang diukur secara tujuan. Pendekatan ini berlandaskan pada pandangan post-positivisme, di mana realitas dianggap sebagai sesuatu yang dapat diamati secara empiris dan terukur melalui instrumen penelitian (Sugiyono, 2017). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang sistematis mengenai fenomena sosial yang sedang diteliti serta memungkinkan generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas (Creswell, 2015).

Untuk jenis Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sebab bersifat non hipotesis, maka dalam pelaksanaannya tidak diperlukan perumusan hipotesis dalam penelitian. Pendekatan kuantitatif yang diterapkan didasarkan pada filsafat positivisme, yang menganggap bahwa realitas adalah sesuatu yang nyata dan dapat dibuktikan secara konkret, dapat dikenali melalui panca indera, Serta bisa dikelompokkan menurut jenis, bentuk, warna, maupun perilakunya. Realitas tersebut bersifat tetap, dapat diukur secara objektif, dan hasilnya dapat diverifikasi (Marpaung et al., 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Batu Runding, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian mencakup seluruh masyarakat Desa Batu Runding yang berjumlah 251 jiwa. Pengambilan sampel dilakukan sebanyak 125 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, ialah cara pemilihan sampel dengan menetapkan syarat-syarat tertentu yang selaras dengan arah dan kebutuhan penelitian. Dalam hal ini, responden yang dipilih ialah masyarakat Desa Batu Runding yang berusia 17 tahun ke atas. Jumlah responden yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah sebesar 50% dari total populasi. Jika jumlah populasi berada di bawah angka 100, maka Disarankan untuk melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. (total sampling). Sementara itu, apabila jumlah populasi melebihi 100, maka pengambilan sampel bisa dilakukan sebesar 10–25%, bahkan bisa mencapai 50% jika peneliti menginginkan hasil yang lebih rinci dan (Arikunto, 2018).

Instrumen dalam penelitian ini dievaluasi melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa butir-butir dalam kuesioner benar-benar merefleksikan variabel yang ingin diteliti. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hasil perhitungan lebih tinggi dari r tabel serta memiliki nilai positif. Uji ini juga membantu mengidentifikasi item yang

perlu diperbaiki atau dihapus karena dianggap tidak relevan (Ghozali, 2016). Selain itu ntuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian memberikan hasil yang konsisten jika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Ispada istrumen penelitian. Jika variabel menghasilkan nilai Cronbach Alpha $> 0,6$, itu dianggap reliabel (Sugiyono,2017).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan statistik deskriptif dan statistik inferensial. uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov Guna bermaksud apakah data memiliki sebaran yang normal dan uji linearitas gunanya untuk melihat bilamana terdapat hubungan linier antara skor total persepsi masyarakat dengan setiap indikator dalam kuesioner. Terakhir, uji One sample t.Test Menurut Sugiyono (2017), One Sample t-Test merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah rata-rata dari suatu sampel berbeda secara signifikan dengan nilai tertentu, yang umumnya merupakan rata-rata populasi atau standar yang dijadikan acuan dalam penelitian.

Instrumen penelitian terdiri dari delapan indikator yang mewakili aspek-aspek penting dari persepsi masyarakat, yaitu kepopuleran hiburan *keyboard*, partisipasi dalam hiburan *keyboard*, pengaruh hiburan *keybord* terhadap budaya lokal, Pengaruh hiburan keyboard terhadap gaya hidup, dampak sosial dari budaya hiburan *keyboard*, kognitif, afektif, dan perilaku (behavior). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa kuesioner atau angket yang dirancang menggunakan skala Likert dengan lima tingkat penilaian, yakni dari skor 1 hingga 5. Setiap indikator diwakili oleh beberapa pernyataan (item) yang dijawab oleh responden. Dan untuk indikator pernyataan dalam penelitaian ini ada 8 indikataor. Data dianalisis dengan menghitung rata-rata skor tiap item, yang kemudian diubah menjadi bentuk persentase, untuk mendapatkan gambaran tingkat pencapaian tiap indikator (Arikunto,2018).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana persepsi masyarakat tentang budaya hiburan *keyboard* pada pesta pernikahan di Desa Batu Runding, Sumatera Utara. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibangun berdasarkan unsur-unsur indikator setiap variabel yang diteliti, dan diberikan kepada 125 responden menggunakan skala Likert lima poin. Hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa skor tertinggi (maksimum) yang diperoleh adalah 101, sedangkan skor terendah (minimum) sebesar 24. Rata-rata skor (mean) berada pada angka 74,20, dengan nilai tengah (median) 74, modus sebesar 63, serta standar deviasi sebesar 11,173.

Untuk memastikan keabsahan instrumen, dilakukan uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Dari hasilnya diketahui terhadap 35 butir pernyataan, bahwa 21 Butir pernyataan memiliki nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Sebanyak 14 butir pernyataan yang memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan untuk proses pengumpulan data tahap berikutnya Dengan begitu, hanya butir butir pernyataan yang valid yang digunakan dalam tahap analisis selanjutnya, yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini yaitu:

Tabel 1 Uji Validitas

Variabel	Jumlah item	Item valid	Item yang tidak valid
----------	-------------	------------	-----------------------

Persepsi masyarakat	35	14	21
---------------------	----	----	----

Selanjutnya untuk menguji konsistensi alat ukur, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Nilai reliabilitas variabel 0,831 nilai ini melebihi ambang batas minimum 0,60. Hal ini menandakan bahwa alat ukur yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan untuk penelitian lebih lanjut. Maka tabel uji reliabilitas bisa dilihat dibawah ini, yaitu:

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha.	Keterangan
Persepsi Masyarakat	0,831	Reliabel

Untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan distribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah data digunakan secara normal ang merupakan salah satu syarat utama dalam statistik inferensial.. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,095 ($> 0,05$), oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data memiliki sebaran normal, untuk hasilnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini, yaitu:

Tabel 3 Uji Normalitas

Nilai signifikansi	Keterangan
0,095 $> 0,05$)	Berdistribusi normal

Dari hasil uji linearitas, didapatkan hasil signifikansi sebesar 0,264, yang melebihi batas signifikansi 0,05 yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini, yaitu:

Tabel 4 Uji Linearitas

Nilai signifikansi	Keterangan
0,264 $> 0,05$)	Berdistribusi Linear

Selanjutnya diketahui bahwanilai uji yang digunakan dalam One Sample t-Test adalah 63, yang merepresentasikan titik netral dari total skor 21 item pernyataan dengan Skala Likert 1 hingga 5 ($21 \times 3 = 63$). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t hitung mencapai 11,207 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 124. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata skor persepsi masyarakat dan terdapat nilai netral sebesar 63.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui atau menggambarkan bagaimana persepsi masyarakat Tentang budaya hiburan *keyboard* pada pesta pernikahan, dengan menggunakan

pendekatan kuantitatif dan menggunakan angket sebagai alat pengumpul data. Instrumen penelitian terdiri dari delapan indikator yang mewakili aspek-aspek penting dari persepsi masyarakat, yaitu kepopuleran hiburan *keyboard*, partisipasi dalam hiburan *keyboard*, pengaruh hiburan *keybord* terhadap budaya lokal, Pengaruh hiburan keyboard terhadap gaya hidup, dampak sosial dari budaya hiburan *keyboard*, kognitif, afektif, dan perilaku (behavior). Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang dirancang dengan menggunakan Skala Likert 1–5. Setiap indikator diwakili oleh beberapa pernyataan (item) yang dijawab oleh responden. Dan untuk indikator pernyataan dalam penelitaian ini ada 8 indikataor. Data dianalisis dengan menghitung rata-rata skor tiap item, yang kemudian diubah menjadi bentuk persentase, untuk mendapatkan gambaran tingkat pencapaian tiap indikator (Arikunto,2018).

Berdasarkan hasil survey penyebaran angket untuk delapan indikator dari peneliti ini , Bahwa masyarakat Desa Batu Runding secara umum memiliki persepsi yang positif tentang budaya hiburan *keyboard* pada pesta pernikahan. Indikator dengan skor tertinggi adalah partisipasi dalam hiburan *keyboard* (78,80%), Tinggat partisipasi tinggi ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya sebagai penonton pasif, tetapi terlibat aktif, seperti ikut bernyanyi dan berjoget. Tinggat partisipasi tinggi ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya sebagai penonton pasif, tetapi terlibat aktif, seperti ikut bernyanyi dan berjoget. Persepsi sebagai hasil interaksi sosial dan pembentukan sikap berdasarkan lingkungan (Ananda et al., 2023).

Bahwa Persepsi Kepopuleran hiburan *keyboard* juga tercermin melalui skor (72,24%), Hiburan *keyboard* atau orgen tunggal merupakan bentuk hiburan modern yang banyak digemari masyarakat karena sifatnya yang praktis dan meriah (Sari & Damanik, 2022). Kepopulerannya ditunjang oleh kemampuannya membawakan berbagai hiburan yang sesuai selera masyarakat sehingga masyarakat merasa terhibur. hiburan keyboard menjadi pilihan karena praktis dan mampu menghadirkan suasana meriah yang sesuai dengan selera masyarakat.

Indikator Pengaruh hiburan *keyboard* terhadap budaya lokal (70,96%) Persepsi ini menunjukkan bahwa Masyarakat setuju (70,96%) bahwa hiburan *keyboard* memengaruhi budaya lokal. Hiburan *Keyboard* merupakan salah satu bentuk hiburan modern yang sangat digemari masyarakat, terutama dalam konteks pesta pernikahan dan hajatan lainnya. Kehadirannya dianggap mampu menciptakan suasana yang lebih hidup dan semarak. Hal ini menjadikan hiburan *keyboard* sebagai pilihan dalam kegiatan sosial, Ini sesuai dengan teori (Sari & Damanik, 2022). Munculnya hiburan *keyboard* menggantikan hiburan tradisional adalah wujud nyata dari perubahan budaya akibat interaksi masyarakat dengan hiburan modern. Sebagian dari masyarakat menyadari bahwa hiburan keyboard membawa pengaruh terhadap budaya lokal, baik secara nyata maupun tidak.

Begitu pula untuk indikator Pengaruh hiburan *keyboard* terhadap gaya hidup indikator ini memperoleh (70,48%), hiburan ini mulai membentuk pola baru dalam berekspresi dan bersosialisasi. Yang termasuk dalam kategori setuju. Bahwa persepsi seseorang akan memengaruhi sikap, perilaku, dan gaya hidupnya, bahwa persepsi dan dalam konteks ini, hiburan *keyboard* telah menjadi bagian dari kebiasaan masyarakat saat menggelar acara (Tanra et al., 2015). Melihat bahwa kecenderungan masyarakat dalam menerima hiburan *keyboard* sebagai bagian dari gaya hidup menunjukkan bahwa adanya perubahan budaya yang terus berkembang. Yang mana gaya hidup yang muncul dari fenomena ini tidak hanya mencerminkan selera Hiburan masyarakat dalam acara pesta pernikahan, tetapi juga menunjukkan nilai-nilai baru, seperti kebebasan dalam mengekspresikan diri dan keterbukaan terhadap hiburan dari luar. Persepsi ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya menikmati hiburan *keyboard*, tetapi sudah mulai

menjadikannya bagian dari pola hidup sosial mereka. Masyarakat cenderung mengikuti kebiasaan baru ini karena dianggap menyenangkan, dan mencerminkan gaya hidup masa kini. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa hiburan *keyboard* tidak hanya menghibur, tetapi juga membentuk cara bagaimana masyarakat bersosialisasi dan berekspresi dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, indikator dampak sosial dari budaya hiburan *keyboard* (66,32%) Hasil persepsi ini menunjukkan kekhawatiran masyarakat terhadap dampak negatif seperti perkelahian, alkohol, dan penyimpangan sosial lainnya. Ini didukung oleh hasil Teori persepsi dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan nilai yang dianut, sehingga masyarakat yang pernah menyaksikan dampak negatif cenderung memiliki persepsi hati-hati (Soraya,2018). Masyarakat mulai menyadari dua sisi dari hiburan *keyboard*, yaitu sebagai sarana mempererat hubungan sosial namun juga berpotensi memunculkan masalah sosial jika tidak dikendalikan. Maka dari itu, Penting untuk menyusun aturan atau batasan yang jelas saat hiburan *keyboard* diselenggarakan, seperti pengawasan keamanan dan pembatasan durasi hiburan yang dimainkan. Dengan begitu, hiburan bisa tetap dinikmati, tetapi tidak menimbulkan keresahan di tengah masyarakat.

Pada aspek kognitif (71,92%), yang termasuk dalam kriteria setuju. Persepsi ini menggambarkan bahwa masyarakat memiliki pemahaman yang baik mengenai fungsi dan keberadaan hiburan *keyboard*. Bahwa persepsi mencakup pemahaman dan interpretasi terhadap informasi yang diterima. Kesadaran kognitif ini bisa menjadi landasan dalam menyikapi budaya baru secara selektif (Listyana & Hartono, 2015). Dari hasil persepsi ini menunjukkan bahwa masyarakat Desa Batu Runding sudah memiliki kesadaran kognitif yang baik tentang hiburan *keyboard*. Mereka tidak hanya menonton atau menikmati, tetapi juga memahami bahwa hiburan ini merupakan bagian dari perkembangan budaya yang hadir di tengah kehidupan masyarakat. Pemahaman ini sangat penting karena dapat menjadi dasar bagi masyarakat dalam menyikapi budaya baru secara selektif, yaitu dengan tetap mempertimbangkan nilai-nilai adat, norma sosial, dan dampak jangka panjang terhadap kehidupan bersama.

Dalam indikator afektif (67,12%), Nilai persepsi ini Bahwa komponen afektif merupakan bagian dari persepsi yang mencerminkan reaksi emosional individu terhadap suatu objek atau fenomena (Soraya,2018).Terkait indikator afektif ini bahwa hiburan *keyboard* telah menjadi bagian dari pengalaman emosional masyarakat, terutama saat hadir dalam acara Pesta pernikahan. Masyarakat tidak hanya sekadar menyaksikan, tetapi juga merasakan hiburan tersebut secara emosional, misalnya dengan merasa lebih semangat, terhibur, atau justru merasa resah jika hiburan berlangsung hingga larut malam. Hal ini membuktikan bahwa budaya hiburan *keyboard* memiliki dampak yang bersifat personal, tergantung bagaimana masing-masing individu atau seseorang meresponsnya secara afektif.

Indikator behavior (72,61%), Secara umum persepsi Ditentukan oleh dua aspek utama yaitu Aspek dari dalam diri dan lingkungan luar. Aspek dari dalam diri berasal dari dalam diri individu itu sendiri, mencakup beberapa aspek seperti kondisi fisiologis. Informasi yang diterima melalui alat indera akan memengaruhi dan memperkuat upaya individu dalam menafsirkan lingkungan di sekitarnya. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan karakteristik lingkungan serta objek-objek yang ada di dalamnya. Unsur-unsur ini dapat memengaruhi cara pandang seseorang terhadap dunia dan membentuk bagaimana ia merasakan atau menanggapi lingkungannya (Hakim et al., 2021). Dari lingkungan luar mencakup aspek yang muncul dari dalam diri seseorang, seperti kondisi fisiologis, perhatian, pengalaman, motivasi, serta harapan. Misalnya, masyarakat yang memiliki pengalaman positif sebelumnya tentang hiburan *keyboard* akan lebih mudah menerima dan menanggapi hiburan tersebut secara aktif. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari

lingkungan sekitar, seperti suasana acara, dukungan sosial, norma budaya, dan kualitas hiburan itu sendiri. Lingkungan sosial yang mendukung serta stimulus eksternal yang menyenangkan dapat memperkuat perilaku positif terhadap hiburan *keyboard*.

Berdasarkan hasil analisis delapan indikator, seluruhnya berada dalam kategori “Setuju”, namun dengan tingkat kekuatan yang bervariasi. Indikator Partisipasi dalam hiburan *keyboard* (78,80%) menunjukkan tingkat persetujuan yang paling tinggi, sehingga termasuk dalam setuju kuat. Disusul oleh indikator Behavior (Perilaku) (72,61%), Kepopuleran Kepopuleran hiburan *keyboard* (72,24%), Kognitif (71,92%), dan Pengaruh terhadap Budaya Lokal (70,96%) yang masuk dalam kategori setuju sedang atau menengah. Selanjutnya, indikator Pengaruh hiburan *keyboard* terhadap gaya hidup (70,48%) dan Afektif (67,12%) tergolong setuju lemah, sementara Dampak sosial dari budaya hiburan *keyboard* (66,32%) menunjukkan persetujuan paling rendah dibanding indikator lain, namun tetap dalam kategori setuju. Hal ini menggambarkan bahwa masyarakat secara umum menyetujui keberadaan hiburan *keyboard*, tetapi dengan kekuatan persepsi yang berbeda-beda tergantung pada aspek yang dinilai.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil survey menunjukkan bahwa masyarakat memberikan tanggapan atau persepsi positif tentang budaya hiburan *keyboard*. Yang mana Seluruh indikator yang berada dalam kategori “Setuju” Indikator dengan persentase tertinggi terdapat pada partisipasi masyarakat dalam hiburan *keyboard* sebesar 78,80%, Sementara indikator dengan persentase terendah ialah dampak sosial dari budaya hiburan *keyboard* sebesar 66,32%. Hasil ini memperlihatkan bahwa masyarakat tidak hanya menerima, tetapi juga memahami dan ikut terlibat secara aktif dalam hiburan *keyboard* sebagai bagian dari budaya dalam penyelenggaraan pesta pernikahan di Desa Batu Runding Sumatera Utara

Hasil ini menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya menerima kehadiran hiburan *keyboard*, tetapi juga terlibat aktif dan memaknai keberadaannya sebagai bagian dari perkembangan budaya lokal. Namun demikian, sebagian masyarakat tetap menunjukkan kewaspadaan terhadap potensi dampak negatif, seperti perilaku menyimpang dan pelanggaran norma sosial apabila hiburan tidak dikendalikan. Dengan demikian, persepsi masyarakat mencerminkan proses adaptasi terhadap budaya hiburan modern, namun tetap dilandasi kesadaran akan pentingnya menjaga nilai-nilai sosial dan budaya yang berlaku

Oleh karena itu Masyarakat disarankan untuk lebih bijak dalam memilih hiburan pada acara pesta pernikahan. Penting untuk mempertimbangkan Prinsip-prinsip dan aturan yang dianut masyarakat di lingkungan setempat, serta mengedukasi diri tentang dampak sosial yang mungkin ditimbulkan oleh hiburan *keyboard*. Masyarakat juga diharapkan dapat berpartisipasi dalam menjaga suasana acara agar tetap meriah tanpa mengabaikan etika dan perilaku yang pantas.

Referensi

- Ananda, Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(4), Vol 1, Hal 2.
<https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/view/568/541>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revi). Rineka Cipta
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*.

- Hakim, F. B., Yunita, P. E., Supriyadi, D., Isbaya, I., & Ramly, A. T. (2021). Persepsi, Pengambilan Keputusan, Konsep Diri Dan Value. *Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana*, 1(3), 1–3. <https://doi.org/10.32832/djip-uika.v1i3.3972>
- Hergi, H., Syamsir, M. Hafiz Al Habsy, Tasya Aulia Oktavia, Putri Anggraini, Riri Puspita, & Siti Hamidah. (2023). Dinamika Budaya Organ Tunggal Dalam Masyarakat Nagari Lubuk Alung Kecamatan Lubuk Alung. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, Vol.2(1), 310–326. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.302>
- Kogoya, M., Tumengkol, S., & Paat, C. (2022). Dampak Covid-19 Terhadap Sosial Ekonomi Masyarakat Kelurahan Karombasan Utara Kecamatan Wanea Kota Manado. *Journal Ilmiah Society*, Vol.2, No. 1, hal 4–5.
- Marpaung, F. K., Arnold S, M. W., Sofira, A., & Aloyna, S. (2021). Pengaruh Harga, Promosi, Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Indomie Pada Pt. Alamjaya Wirasentosa Kabanjahe. *Jurnal Manajemen*, Vol.,7 No,1. 5. <http://ejournal.lmiimedan.net>
- Munthe, M. (2021). Perspektif Hukum Islam Tentang Hiburan Organ Tunggal (Keyboard). *Jurnal Mediasas: Media Ilmu Syari'ah Dan Ahwal Al-Syakhsyiyah*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.58824/mediasas.Vol.4 No.2.470>
- Muttaqin. (2019). Pengaruh Hiburan Rakyat Organ Tunggal Terhadap Sikap Keagamaan Pada Remaja Di Desa Seribandung Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir. *Taujih: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 52–70. <https://doi.org/10.53649/taujih.v1i1.8>
- Riska, D. A., Holilulloh, & Nurmalisa, Y. (2015). Pengaruh Aktivitas Tempat Hiburan Malam Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Masyarakat. *Jurnal Kultur Demokrasi*, Vol 3, No 3. 3-4
- Robby, A., & Rangkuty, R. P. (2020). Eksistensi hiburan Kibot Pada Acara Resepsi Pernikahan Masyarakat Tamiang. 1, 1–23. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, Vol. 1 No.(2), 134- 153
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi Kebudayaan Dalam Realitas Sosial. *Jurnal Al-Aadyan*, Vol. 9 No 1), h 17.
- Rohmaul Listyana & Yudi Hartono. (2015). Persepsi Dan Sikap Masyarakat Terhadap Penanggalan Jawa Dalam Penentuan Waktu Pernikahan (Studi Kasus Desa Jongrang Kecamatan Barat Kabupaten Magetan Tahun 2013). *Jurnal Agastya* Vol. 5 No. 1 151(1), 10–17
- Sari, D. R., & Damanik, E. L. (2022). Pandangan Masyarakat Terhadap Biduan Dangdut Keyboard Di Desa Teluk Dalam, Kecamatan Teluk Dalam, Kota Kisaran, Kabupaten Asahan. *Jurnal Antropologi Sumatera*, 19(1), 29–43. <https://doi.org/10.24114/jas.Vol.19, No.1.29-43>
- Soraya, N. (2018). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Kompetensi Dosen Dalam Mengajar Pada Program Studi Pai Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Raden Fatah Palembang. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4, No.1, 183–204. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v4i1.195>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*
- Tanra, I., Nursalam, & Syarifudin. (2015). Pendidikan sosiologi. Persepsi Masyarakat Tentang Perempuan Bercadar Vol.3, No.1, 122. *Jurnal E quilibrium Pendidikan*



Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa
Vol.5 No.2 September 2025

p-issn 2809-5154
e-issn 2809-5057

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan.
Undang-Undang No 5 tahun 2017 Tentang Pemajuan Budaya.