ABSTRAK

Raden Andru Subagja Nataprawira, Nomor Induk Mahasiswa 152220090, Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta dengan judul penelitian "Pengaruh *User Generated Content* (UGC) dan *Electronic Word of Mouth* (eWOM) di TikTok terhadap Minat *Streaming* Musik melalui *Awareness* sebagai Variabel Mediasi (Studi Kasus pada Lagu Garam dan Madu)". Dosen Pembimbing Keny Rahmawati.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *explanatory research.* Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *User Generated Content* (UGC) dan *Electronic Word of Mouth* (eWOM) terhadap minat *streaming* musik Indonesia melalui *awareness*. Populasi dalam penelitian ini adalah Generasi Z di Daerah Istimewa Yogyakarta yang pernah mendengar lagu "Garam dan Madu" melalui TikTok dengan jumlah sampel sebanyak 150 responden. Analisis data menggunakan metode Structural Equation Modeling (SEM) dengan aplikasi SmartPLS. Pengujian instrumen dilakukan yaitu uji validitas dan reliabilitas sert uji hipotesis menggunakan prosedur *boothstrapping*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: UGC berpengaruh signifikan terhadap *Awareness*, eWOM berpengaruh signifikan terhadap *awareness*, *awareness* tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat *Streaming*,UGC berpengaruh signifikan terhadap Minat *Streaming*, eWOM berpengaruh signifikan terhadap Minat *Streaming*, UGC tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat *Streaming melalui Awareness*, dan eWOM tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat *Streaming* melalui *awareness*.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan UGC dan eWOM pada TikTok dapat meningkatkan minat *streaming* musik secara langsung, sedangkan *awareness* belum mampu menjadi faktor mediasi dalam meningkatkan minat streaming musik Indonesia. Saran penulis untuk para pelaku industri musik Indonesia dalam mempromosikan musik, untuk lebih memanfaatkan media Tiktok dan mendorong terciptanya UGC dan eWOM.

Kata Kunci: *User Generated Content*, *Electronic Word of Mouth*, *Awareness*, Minat *Streaming* Musik.