Jurnal SENI MUSIK
Vol. 17, No. 2 Oktober 2025 page: 11 - 33
DOI: dx.doi.org/xx.xxxxxx/jsm.v1i1.xxx
P-ISSN: 1829-8990 E-ISSN: 2580-5371

Evaluasi Dampak yang Dirasakan Mahasiswa Conservatory of Music UPH dalam Pelaksanaan Pertunjukan Musik Virtual

Janice Evelyn Limoko
Universitas Pelita Harapan
evel.janice@gmail.com

Olivia Evelin Sundari
Universitas Pelita Harapan
olivechan38@gmail.com, olivia.sundari@uph.edu

Abstract

Pertunjukan musik merupakan aktivitas musik yang ditampilkan di depan umum oleh penampil kepada audiens, yang terdiri dari kehadiran fisik pemusik dan audiens di mana keduanya saling berbagi pengalaman musik dalam satu ruang yang sama pada saat pertunjukan sedang ditampilkan (Gracyk, 1997). Namun semenjak pandemi COVID-19 melanda Indonesia, pertunjukan *onsite* dengan terpaksa dilaksanakan secara virtual sehingga keberadaan fisik pemusik dan audiens menjadi terpisah. Perubahan sifat pertunjukan dari langsung menjadi virtual terjadi dengan sangat mendadak, sehingga menimbulkan beberapa kesulitan bagi pemusik dalam pelaksanaannya. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi. Survei daring dilakukan kepada mahasiswa aktif Conservatory of Music UPH sebagai responden dari penelitian ini. Data dari survei daring kemudian diolah ke dalam tabel coding, dianalisis dan diinterpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena pelaksanaan pertunjukan musik virtual menghasilkan dampak negatif dan positif bagi pemusik. Dampak negatif dari pelaksanaan pertunjukan virtual tergolong ke dalam beberapa faktor meliputi: faktor ketidakhadiran fisik, faktor motivasi, faktor psikologis dan faktor teknis pelaksanaan pertunjukan. Dampak positif dari pelaksanaan pertunjukan tergolong ke dalam beberapa faktor meliputi: dorongan pribadi untuk menjadi lebih baik, melakukan evaluasi secara mendalam, dan terciptanya pengalaman baru dalam bermusik.

Kata kunci: Pertunjukan, Pertunjukan Musik Virtual, Pandemi COVID-19, Dampak Negatif dari Pertunjukan Musik Virtual, Dampak Positif dari Pertunjukan Musik Virtual

Evaluation of the Impact Perceived by UPH Conservatory of Music Students in the Implementation of Virtual Music Performances

Abstrak

Musical performance is a musical activity that is performed in a public situation, consisting of the physical presence of musicians and audience where both parties share mutual musical experiences in the same space when the show is being performed (Gracyk, 1997). However, since the COVID-19 pandemic hit Indonesia, onsite performances have been forced to shift into virtual performances. This has resulted in the lack of musician's physical presence and interaction with the audience. This sudden change has confused musicians in implementing their music. The qualitative method with a phenomenological study approach was used for this research. An online survey was conducted with active students of Conservatory of Music UPH as respondents of this study. Data from an online survey was then processed into coding tables, analyzed, and interpreted. The results showed that the phenomenon of implementing virtual music performances has caused several negative and positive impacts for musicians. The negative impact of the implementation of virtual performances was classified into several factors, included: physical absence, motivational, psychological, and technical factors. Whereas, the positive impacts included: better personal encouragement, in-depth evaluation, and new experiences in music-making.

Keywords: Performances, Virtual Music Performance, COVID-19 Pandemic, Negative Effects of Virtual Music Performance, Positive Impacts of Virtual Music Performance

Pendahuluan

Seorang penampil musik pasti tidak terlepas dari pertunjukan musik. Pertunjukan didefinisikan sebagai situasi di mana penonton memperhatikan penampilan dari satu atau lebih penampil musik, yang mana penampil bermaksud untuk membuat suara yang diekspresikan sebagai musik kepada penonton (Gracyk, 1997). Pertunjukan musik terdiri dari empat unsur utama, yaitu: suara, pelaku, karya, dan pendengar (Godlovitch, 1998). Masing-masing dari keempat unsur tersebut memiliki peran penting dalam pertunjukan musik. Apabila salah satu dari unsur utama tersebut hilang, maka pertunjukan musik tidak dapat berjalan. Selain itu, ruang konser menjadi tempat yang digunakan untuk pertunjukan musik, yaitu bagi pemusik untuk menampilkan karya musik yang akan dibawakan dan bagi audiens yang datang untuk mendengarkan musik yang akan dimainkan.

Namun, situasi pertunjukan musik berubah sejak mewabahnya pandemi COVID-19 yang melanda seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pemerintah Indonesia mengumumkan COVID-19 memasuki wilayah Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Oleh karena sifatnya yang mudah menyebar, pada tanggal 31 Maret 2020 pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan baru yaitu kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Adapun kebijakan yang tercantum dalam peraturan PSBB pada PP No. 21 Tahun 2020 meliputi penutupan beberapa fasilitas umum, termasuk tempat konser dan institusi pendidikan lainnya. Hal ini menyebabkan kegiatan-kegiatan tatap muka yang melibatkan banyak orang seperti pertunjukan musik dan kegiatan belajar-mengajar dihentikan, dan beberapa kegiatan harus dilaksanakan secara virtual. Bagi penampil musik, pertunjukan musik *onsite* pun harus berubah menjadi pertunjukan musik virtual.

Adanya pertunjukan musik virtual ini membuat kita harus menelaah kembali definisi dan faktor-faktor utama yang terdapat dalam suatu pertunjukan musik. Pertunjukan musik virtual membuat penampil terpisah dari salah satu unsur utama yang harusnya ada di dalam suatu pertunjukan musik. Penampil musik menjadi tidak dapat berada di ruang yang sama dengan audiens sewaktu berlangsungnya pertunjukan. Akibatnya, terdapat pergeseran makna pertunjukan musik yang seharusnya, yang berefek pada adanya perubahan yang dirasakan oleh pemusik. Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa mahasiswa Conservatory of Music Universitas Pelita Harapan (UPH), fenomena pertunjukan musik virtual membuat penampil musik merasa berbeda, kurang bersemangat untuk tampil, stres dan tertekan pada saat melakukan kegiatan bermusik. Merasakan hal yang sama, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian terhadap fenomena ini guna mengetahui apa saja yang dirasakan oleh pemusik dalam pertunjukan musik virtual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak yang dirasakan pemusik dalam pelaksanaan pertunjukan musik virtual selama pandemi COVID-19 dari perspektif mahasiswa Conservatory of Music UPH. Rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: "Apa saja dampak yang dirasakan oleh mahasiswa Conservatory of Music UPH dalam pelaksanaan pertunjukan musik virtual selama pandemi COVID-19?" Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan studi fenomenologi.

Esensi dan Faktor-faktor Utama dalam Pertunjukan Musik

Syarat penting dari suatu pertunjukan musik ialah adanya suara musik yang berasal dari koordinasi aktivitas fisik oleh pemain (manusia) secara *real-time* yang dihadiri oleh audiens,

dilakukan di hadapan audiens dan diperuntukkan kepada audiens (Gracyk, 1997). Pertunjukan terdiri dari empat unsur utama, yaitu: suara, pelaku, karya musik, dan pendengar. Selain itu, keberadaan audiens juga ditekankan oleh para filsuf sebagai aspek penting yang menjadi kriteria dasar untuk berlangsungnya sebuah pertunjukan (Godlovitch, 1998).

Pemusik merupakan mediator yang bertugas untuk menginterpretasi musik yang direalisasikan ke dalam bentuk suara. Beberapa hal yang menjadi tugas pemusik dalam suatu pertunjukan antara lain: menyajikan materi musik, berinteraksi dengan musisi lain untuk mengoordinasikan penampilan, serta melakukan interaksi komunikasi dengan audiens (Miell & MacDonald, 2007). Menurut Wilson (2018), beberapa alasan mengapa pemusik melakukan pertunjukan adalah karena pertunjukan merupakan kebutuhan psikologis dan emosional bagi pemusik. Selanjutnya, bagi penampil musik, melakukan sebuah pertunjukan musik memberikan dukungan, semangat, menegaskan dan memvalidasi seluruh kerja kerasnya dalam ruang latihan selama persiapan konser. Selain itu, pertunjukan juga mengajarkan pemusik untuk mengomunikasikan musik kepada penonton, serta untuk memenuhi kebutuhan emosi dan batin penampil seperti kebutuhan untuk dihargai, menjadi berkesan, atau disukai yang dapat memberikan motivasi dan semangat untuk menghidupi kehidupannya sebagai musisi.

Hal-hal lain yang dapat memengaruhi pemusik dalam situasi pertunjukan meliputi: audiens, adrenalin, stres, tekanan, *performance anxiety* dan perfeksionisme (McAllister, 2013). Pemusik berinteraksi dengan audiens melalui permainan musiknya. Interaksi yang terjadi antara pemain dan audiens menciptakan ketegangan khusus yang dapat memengaruhi penampilan musisi (Moelants, Demey, Grachten, Wu, & Leman, 2012). Audiens diundang untuk turut mengamati seluruh aktivitas penampilan selama pertunjukan yang menghasilkan penyesuaian akustik suara dalam ruangan, sehingga apresiasi yang diberikan audiensi bagi penampil mencakup keseluruhan evaluasi dari aktivitas tersebut, contohnya ekspresi dan *gesture* pemain serta hasil suara dari penampilan (Gracyk, 1997). Interaksi yang terjadi antara pemusik dan audiens selama pertunjukan menciptakan "pengalaman langsung" yang intens bagi pemusik maupun audiens dan menjadi bagian penting dari pengalaman pertunjukan musik (Moelants et al., 2012). Kehadiran audiens juga dapat membuat pemain menjadi gugup, serta memacu adrenalin pemain (Cochrane, Fantini & Scherer, 2013). Sensasi dari sebuah pertunjukan musik dapat meningkatkan level adrenalin dalam tubuh seorang penampil. Lonjakan adrenalin tersebut dapat menimbulkan dampak positif dan negatif, tergantung dari persepsi pribadi masing-masing. Beberapa dampak positif yang dihasilkan adrenalin antara lain: peningkatan energi dan konsentrasi, serta penajaman

kesadaran musikal. Sedangkan dampak negatifnya berupa rasa takut dan frustrasi yang dapat meningkatkan perasaan hilang kendali (McAllister, 2013).

Selanjutnya adalah stres. Stres berkaitan dengan seberapa besar nilai dan penekanan yang diberikan seseorang terhadap hal-hal tertentu. Berhubungan dengan stres, *performance anxiety* adalah istilah umum yang biasa dikenal sebagai demam panggung yang menggambarkan keterkaitan langsung dengan rasa takut (McAllister, 2013). *Musical performance anxiety* (MPA) didefinisikan sebagai kekhawatiran tentang potensi membuat kesalahan dan tidak tampil sesuai dengan standar seseorang. MPA dapat memanifestasikan kondisi fisiologis, psikologis dan perilaku pemusik (Grey, 2017). *Anxiety* disebabkan oleh peningkatan adrenalin dan tingkat stres yang tinggi yang menyertai suasana pertunjukan (McAllister, 2013). Gejala MPA diaktifkan oleh persepsi ancaman yang dirasakan oleh pemusik, meliputi: kecenderungan tindakan atau perilaku pemusik untuk menjadi cemas dalam menanggapi situasi stres sosial (kecemasan sifat), tingkat penguasaan repertoar, dan stres situasional yang menyebabkan kecemasan ekstrem dalam situasi tekanan sosial yang tinggi (Kenny, 2013).

Perfeksionisme juga dapat berkontribusi terhadap kecemasan dan peningkatan stres dalam seni pertunjukan. Pemusik, khususnya musisi profesional dan mahasiswa jurusan musik memiliki standar pertunjukan yang tinggi, yang disebabkan oleh tingginya ekspektasi dari lingkungan yang sangat kompetitif. Ekspektasi dan lingkungan kompetitif itulah yang kemudian memengaruhi tujuan, sikap dan tindakan pemusik, yang akhirnya membuat pemusik cenderung memiliki sifat perfeksionis. Perfeksionisme digambarkan sebagai tingginya standar yang ditetapkan seseorang terhadap pertunjukan, selalu berusaha untuk mencapai kesempurnaan yang disertai dengan kecenderungan untuk mengevaluasi dan memberi kritikan terhadap perilaku seseorang secara ekstrem. Dalam bidang musik, perfeksionisme terhadap musisi berdasarkan pada tingginya ekspektasi yang ditetapkan oleh diri sendiri serta guru dan teman musisi lainnya (Grey, 2017).

Dari Pertunjukan *Onsite* menjadi Pertunjukan Virtual

Istilah "*concert music*" sendiri tercipta dan terbentuk di Prancis pada tahun 1725 (Taruskin, 2010). Tradisi konser musik kemudian mulai tercipta dan dapat diakses oleh publik pada abad ke-17 dan ke-18. Pada abad ke-19, reputasi konser menjadi semakin populer sehingga menghadirkan kebutuhan baru yang sekarang menjadi salah satu faktor utama dalam pelaksanaan pertunjukan musik, yaitu ruang konser (Petrov, 2015). Ruang konser kini menjadi tempat bagi pemusik

(khususnya pemusik klasik) untuk tampil di hadapan audiens yang datang untuk mendengarkan pertunjukan musik. Di abad ke-20, eksistensi pertunjukan juga ditandai dengan semakin banyaknya pembangunan ruang konser dengan skala yang lebih besar. Pada abad ini, para musisi juga bepergian untuk menyelenggarakan konser di berbagai kota, provinsi dan negara (Carr, Foss, & Thomas, n.d.). Konser musik kemudian menjadi suatu sarana standar bagi para musisi untuk mengomunikasikan musik kepada audiensnya.

Akan tetapi, platform pertunjukan musik berubah setelah terjadinya pandemi COVID-19 yang melanda dunia, termasuk di Indonesia. Pemberlakuan kebijakan PSBB yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia mengakibatkan pertunjukan musik tidak dapat terlaksana secara *onsite* selama pandemi sehingga terpaksa ditiadakan. Selain itu, Kemdikbud juga mengeluarkan kebijakan baru, SE No. 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran daring dan *work from home* (Chryshna, 2020). Hal ini berpengaruh kepada sistem pembelajaran di sekolah-sekolah, termasuk Conservatory of Music UPH, yakni dari *onsite* menjadi *online*.

Conservatory of Music merupakan Fakultas Ilmu Seni di UPH yang berfokus pada Seni Musik. Sistem pembelajaran di Conservatory of Music UPH mengalami beberapa perubahan sejak diberlakukannya kebijakan perkuliahan *online*. Seluruh kegiatan belajar mengajar beralih dari *onsite* menjadi *online*, termasuk kelas praktik musik, yang biasanya melakukan penilaian permainan peserta didik melalui pertunjukan musik *onsite*. Dengan adanya pandemi COVID-19 yang berujung pada kebijakan PSBB, segala bentuk kegiatan pertunjukan musik dialihkan menjadi pertunjukan musik virtual. Hal ini menyebabkan pemusik harus beradaptasi dengan keadaan situasi pertunjukan yang sangat berbeda, di mana penampil menjadi terpisah dari audiens ataupun dengan sesama musisi lainnya (misalnya: pengiring, duo, trio, quartet). Dalam pertunjukan musik virtual, faktor ketidakhadiran fisik dari penampil dan pendengar menyebabkan pemain tidak dapat berbagi esensi utama yang sebelumnya terdapat dalam pertunjukan musik, yakni keberadaan dan ruang yang sama dengan audiens. Hal ini membuat interaksi penampil dan penonton dalam pertunjukan musik menjadi tidak terpenuhi, sehingga dapat mengurangi intensitas pengalaman musik penampil maupun audiens.

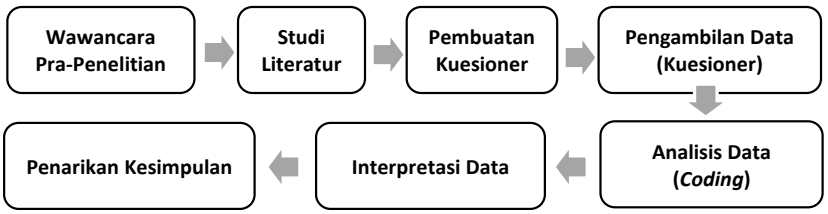
Pertunjukan virtual didefinisikan sebagai segala jenis kegiatan pertunjukan (seni musik, tari, dan teater), pengajaran, atau presentasi yang mana penampil tidak hadir secara fisik di lokasi yang sama dengan audiens ("What is a virtual show?" n.d.). Namun sebelum pandemi COVID-19 melanda dunia, pertunjukan musik virtual sebenarnya telah dilakukan di beberapa negara seperti Amerika Serikat dan Australia. Los Angeles Philharmonic Orchestra (Amerika Serikat) dan Adelaide Symphony Orchestra (Australia) merupakan contoh orkestra besar yang telah

melaksanakan pertunjukan musik virtual sebelum pandemi COVID-19 (Strahle, 2015). Akan tetapi, pelaksanaan pertunjukan musik virtual memiliki maksud dan tujuan untuk memberikan sesuatu yang baru dan berbeda bagi para penonton. Contohnya, konser orkestra virtual yang dilakukan oleh Los Angeles Philharmonic Orchestra bertujuan untuk memadukan bentuk seni pertunjukan musik dengan teknologi, memperkenalkan musik klasik melalui pengalaman virtual, memberikan pengalaman konser barisan depan bersama orkestra kepada publik dan menghadirkan pengalaman gedung konser ke dalam komunitas secara efektif tanpa harus datang secara fisik ke gedung konser (Strahle, 2015). Namun demikian, pertunjukan musik virtual bukan merupakan hal yang umum untuk dilakukan sebelum pandemi COVID-19.

Di Conservatory of Music UPH sendiri, kelas praktik biasanya mewajibkan pelaksanaan pertunjukan musik seperti *hearing* dan *recital* secara *onsite*, di mana mahasiswa diwajibkan untuk datang dan tampil di dalam ruang konser di hadapan para audiensnya. Namun demikian, dengan beralihnya pertunjukan musik *onsite* menjadi virtual, mahasiswa sekarang harus beradaptasi dengan tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan pertunjukan virtual.

Objektif dan Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak apa saja yang dirasakan oleh mahasiswa Conservatory of Music UPH terhadap pelaksanaan pertunjukan musik virtual akibat terjadinya pandemi COVID-19. Melalui pendekatan penelitian kualitatif-studi fenomenologi, penelitian dilakukan dengan cara membagikan kuesioner daring kepada mahasiswa Conservatory of Music UPH. Adapun kriteria dari partisipan yang dituju dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: partisipan penelitian merupakan mahasiswa aktif Conservatory of Music UPH, mengambil kelas praktik instrumen mayor dan pernah melaksanakan pertunjukan musik secara virtual selama pandemi COVID-19. Peneliti memilih pendekatan fenomenologi guna mengetahui suatu fenomena secara mendalam. Berikut adalah diagram alir dari penelitian ini:

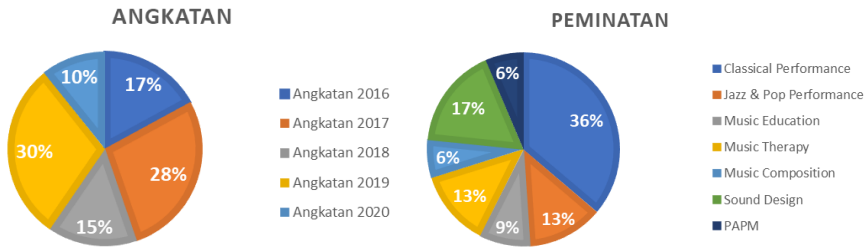


Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Tahap pertama pada penelitian dimulai dengan melakukan wawancara pra-penelitian kepada dua orang mahasiswa Conservatory of Music UPH untuk mencari tahu apakah terdapat sebuah isu yang muncul dari pelaksanaan pertunjukan musik virtual. Tahap kedua adalah studi literatur, di mana peneliti mencari seluruh referensi untuk kajian teori. Tahap ketiga dilanjutkan dengan penulisan kuesioner. Kategori kuesioner terdiri dari 32 pertanyaan terbuka dan tertutup seputar pertunjukan musik langsung dan virtual, yang meliputi: 4 pertanyaan terbuka, 18 pilihan ganda, 1 kotak centang dan 8 skala linear. Tahap keempat adalah pengambilan data. Kuesioner yang telah dibuat secara daring dibagikan kepada partisipan dengan menggunakan *Google Form* dengan batas waktu pengisian dari tanggal 4 November 2020 sampai dengan 10 November 2020. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik *coding* pada tahap kelima. Tahap keenam adalah interpretasi data yang dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan pada tahap ketujuh. Peneliti melakukan evaluasi dan menjabarkan dampak negatif dan positif yang dirasakan oleh mahasiswa Conservatory of Music UPH terhadap pelaksanaan pertunjukan musik secara virtual. Kemudian, penelitian ini ditutup dengan penarikan kesimpulan.

Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Conservatory of Music UPH dengan jumlah sebanyak 47 responden. Berikut ini adalah informasi lebih lengkap mengenai partisipan penelitian:



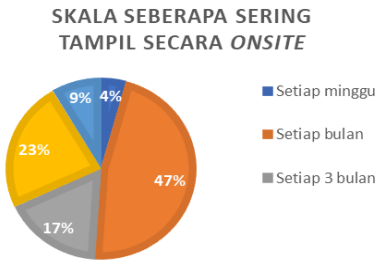
Gambar 2. Persentase Angkatan dan Peminatan Partisipan

Partisipan penelitian terdiri dari mahasiswa angkatan 2016 sampai dengan angkatan 2020 dari seluruh peminatan dan berbagai instrumen. Populasi partisipan dengan persentase terbanyak didominasi oleh mahasiswa angkatan 2019 sebanyak 30% responden. Untuk kategori peminatan, responden dengan populasi terbanyak berasal dari peminatan *classical performance* (36%). Penelitian ini terdiri dari responden dengan berbagai macam instrumen mayor, diantaranya piano, violin,

viola, cello, contrabass, vokal, flute, gitar dan bass. Namun piano, violin dan vokal merupakan populasi instrumen musik dengan responden terbanyak dalam penelitian ini.

Survei mengenai Pertunjukan Musik *Onsite*

Berikut di bawah ini adalah grafik persentase skala dari seberapa sering responden melakukan pertunjukan musik secara *onsite*:



Gambar 3. Persentase Skala Partisipan Tampil *Onsite*

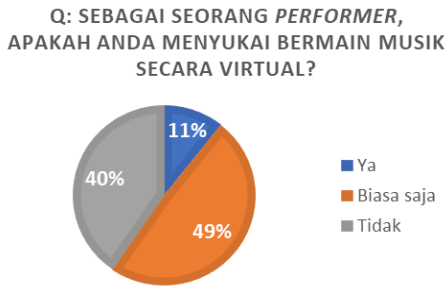
Rata-rata, responden melaksanakan suatu pertunjukan *onsite* minimal sekali di setiap bulannya dengan persentase terbanyak yaitu 47%. Dapat diinterpretasikan bahwa 47% dari populasi responden merupakan pemusik yang berkegiatan aktif bermain atau tampil dalam suatu pertunjukan musik di setiap bulannya. Sisanya, responden melaksanakan pertunjukan langsung dalam jangka waktu setiap 6 bulan, setiap 3 bulan, dan setiap minggu, sementara 9% di antaranya belum pernah tampil secara langsung.

Setiap pemusik pasti memiliki hal-hal yang sangat disukai sewaktu tampil dalam sebuah pertunjukan, khususnya pertunjukan yang dilakukan secara *onsite*. Berikut adalah rangkuman dari hal-hal yang disukai responden dalam pertunjukan musik *onsite,* meliputi:

- Adrenalin yang terpacu
- Interaksi langsung dengan audiens dan musisi lain
- Suasana konser
- Rasa pencapaian dan puas saat tampil *onsite*
- Rasa antusias untuk tampil dan bertemu dengan audiens
- Pengalaman musik yang utuh
- Melatih mental untuk tampil
- Kehadiran, energi, respons, reaksi, apresiasi dan masukan dari audiens
- Tidak ada kendala dengan internet

Pelaksanaan Pertunjukan Musik Virtual selama Pandemi COVID-19

Dalam pelaksanaannya, pihak Conservatory of Music UPH menawarkan dua opsi kepada mahasiswa untuk melakukan pertunjukan musik virtual yaitu dengan cara *live stream* dan/atau *pre-recorded*. Menurut hasil survei, 32% responden telah melaksanakan pertunjukan virtual dengan cara *pre-recorded*, 19% responden dengan cara *live stream* dan 40% responden pernah melaksanakan pertunjukan virtual dengan kedua cara tersebut. Dari sejumlah responden yang pernah melakukan pertunjukan virtual *pre-recorded*, 98% di antaranya pernah melakukan *re-take* (perekaman ulang) terhadap permainannya. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden (43%) melakukan *re-take* sebanyak 5-10 kali untuk suatu karya musik yang dimainkan. Faktanya, hampir seluruh responden melakukan *re-take* pada pertunjukan virtual *pre-recorded*-nya. Akan tetapi, mengapa responden melakukan *re-take* tentunya didasarkan oleh beberapa alasan. Menurut data survei, beberapa alasan tersebut contohnya lingkungan sekitar ruang perekaman di rumah yang kurang mendukung. Suara-suara dari luar rumah seperti kendaraan, azan, suara tetangga atau penjual keliling dapat menjadi kendala bagi penampil pada saat sedang melakukan perekaman. Alasan berikutnya adalah sifat perfeksionis bawaan dari pemusik itu sendiri terhadap rasa ketidakpuasan akan penampilannya atau karena melakukan beberapa kesalahan. Hal ini diperkuat oleh 22% responden yang melakukan *re-take* sampai lebih dari 15 kali untuk suatu karya musik. Mayoritas (81%) responden di antaranya menyetujui bahwa bermain musik secara virtual terasa janggal bagi mereka. Hal ini disebabkan oleh absennya aspek kehadiran dari audiens dan musisi lain.



Gambar 4. Opini Responden terhadap Pertunjukan Virtual

Yang terakhir adalah opini mengenai pertunjukan musik virtual oleh responden. Selama kurang lebih delapan bulan lamanya responden bermusik secara virtual. Hasil survei menyatakan bahwa 49% responden merasa biasa saja dengan pelaksanaan pertunjukan virtual, diikuti oleh 40% responden tidak suka bermusik secara virtual dan 11% menyatakan menyukainya.

Dampak Negatif dari Pertunjukan Musik Virtual

Perubahan sifat pertunjukan musik dari yang tadinya selalu dilaksanakan secara *onsite* menjadi virtual akibat pandemi COVID-19 merupakan hal yang sangat tidak terduga. Akibatnya, fenomena ini menimbulkan beberapa dampak negatif bagi para pemusik. Adapun dampak negatif yang dirasakan pemusik terhadap pelaksanaan pertunjukan musik virtual dikategorikan ke dalam beberapa faktor, meliputi:

Tabel 1. Dampak Negatif yang Dirasakan Pemusik dari Pertunjukan Musik Virtual

DAMPAK NEGATIF	
Kategori	**Fakta Sejenis**
Faktor Ketidakhadiran Fisik (Audiens dan Musisi Lain)	• Tidak dapat merasakan kehadiran audiens • Kehilangan interaksi dengan audiensi • Kehilangan respons, reaksi, apresiasi dan energi yang tercipta dari kehadiran audiens • Kehilangan suasana konser • Tidak dapat berinteraksi dengan musisi lain • Kesulitan untuk menyamakan tempo, intonasi dan interpretasi • Musikalitas menjadi tidak maksimal • Merasa seperti tidak sedang tampil • Hanya bermain untuk diri sendiri • Pengalaman musik tidak utuh
Faktor Motivasi	• Hilangnya motivasi • Kehilangan semangat bermusik • Semangat menjadi berkurang • Tidak dapat menikmati momen saat tampil • Menganggap remeh pertunjukan akibat dilaksanakan secara virtual • Merasa penampilannya tidak memberi dampak • Merasa bahwa tampil adalah sebuah tuntutan dan kewajiban • Menjadi lebih malas dari biasanya • Merasa jenuh dengan instrumen yang dimainkan dan keadaan yang serba virtual
Faktor Psikologis	• Lebih perfeksionis saat merekam • Lebih perfeksionis karena rekaman dapat diputar ulang • Menuntut diri untuk tampil sempurna dan tidak mau ada kesalahan (not atau teknik) pada setiap penampilan • Stres takut terjadi kesalahan teknis • Stres • Tertekan • Kehilangan adrenalin pada saat tampil • Grogi di atas panggung jadi hilang

DAMPAK NEGATIF	
Kategori	**Fakta Sejenis**
	karena tampil virtual • Mental menjadi kurang terlatih tampil di depan kamera • Kurangnya tantangan atau demam panggung pada saat tampil • Risiko gugup semakin tinggi saat tampil di depan audiens secara langsung • Berdampak kepada mental menjadi tidak siap jika kembali tampil di depan audiens
Faktor Teknis Pelaksanaan	• Peralatan dan pengetahuan teknis perekaman minim • Persiapan lebih sulit • Ruangan kurang ideal untuk tampil • Lingkungan sekitar ramai • Terganggu dengan suara di sekitar lingkungan rumah • Manipulasi suara • Sulit mendengar warna suara asli penampilan • Dinamika tidak terdengar • Kualitas suara yang dihasilkan kurang aktual • Jaringan internet terlambat dan tidak stabil • Sering mengalami masalah dengan internet saat sedang tampil yang memengaruhi kualitas suara penampilan

Dampak negatif yang pertama disebabkan oleh faktor ketidakhadiran fisik. Absennya ketidakhadiran fisik dari audiens dan pemusik lain dalam pertunjukan musik virtual membuat penampil tidak dapat merasakan kehadiran audiens dan pemusik lain, meskipun sebenarnya audiens tetap hadir dan menonton suatu pertunjukan musik di balik layar peranti elektronik yang digunakan. Akibatnya, interaksi yang seharusnya terjadi antara penampil dan audiens menjadi terputus, sehingga kegiatan pertunjukan yang tadinya bersifat interaktif dan partisipatif antara pemusik dan audiens menjadi tidak maksimal. Hilangnya interaksi antara pemain dengan audiens membuat komunikasi dalam pertunjukan musik tidak dapat mencapai tujuannya. Absennya kehadiran pemusik lain juga menyebabkan penampil mengalami kesulitan untuk mengoordinasikan penampilannya, contohnya sulit untuk menyamakan tempo, intonasi dan interpretasi pada saat tampil, terlebih jika musik yang dibawakan membutuhkan pemusik tambahan atau dengan iringan virtual. Penampil harus sangat mengandalkan naluri dan kepekaan telinga pada saat melakukan pertunjukan virtual, karena penampil tidak dapat berinteraksi dengan

siapa pun. Keterbatasan tersebut pada akhirnya membuat musikalitas yang telah dilatih oleh penampil menjadi tidak maksimal (lihat Tabel 2).

Tabel 2. Pertanyaan Seputar Ketidakhadiran Fisik dalam Pertunjukan Musik Virtual

Pertanyaan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Sedikit setuju	Setuju	Sangat Setuju
Q1: Sebagai *performer*, saya tidak dapat merasakan esensi dari pertunjukan musik karena tidak adanya kehadiran audiens	0%	13%	26%	43%	19%
Q: Audiens merupakan komponen penting yang tidak dapat dihilangkan dari proses pertunjukan musik bagi saya	0%	4%	17%	53%	26%
Q: Saya merasa terbatas dan kurang bisa memaksimalkan komunikasi (interpretasi, *tone color*, dan lain-lain) musik saya lewat *virtual performance*	0%	11%	17%	30%	43%
Q: Pertunjukan musik secara virtual tidak efektif bagi seorang performer	4%	6%	19%	47%	23%

Pada akhirnya, faktor ketidakhadiran fisik membuat penampil kehilangan "suasana konser yang seharusnya", yang kemudian mengurangi intensitas dan keintiman suatu pertunjukan musik bagi penampil. Hal ini juga diperkuat oleh 43% responden yang setuju bahwa mereka tidak dapat dapat merasakan esensi dari pertunjukan musik tanpa kehadiran fisik audiens (lihat Tabel 2). Namun sayangnya, pertunjukan virtual mengharuskan pemain untuk beradaptasi tampil tanpa kehadiran fisik dari audiens dan musisi lain, sehingga menyebabkan pemain merasa seperti tidak sedang tampil dan hanya bermain untuk diri sendiri. Akibatnya, pengalaman musik yang diperoleh penampil menjadi tidak utuh.

Dampak negatif berikutnya dilihat dari faktor motivasi, di mana responden mengalami penurunan motivasi dalam bermusik (lihat Tabel 3).

Tabel 3. Perubahan *mood* dan motivasi responden selama Pertunjukan Musik Virtual

Pertanyaan	Banyak berdampak	Sedikit berdampak	Tidak berdampak
Q1: Seberapa besar perubahan *virtual music performance* ini berdampak pada *mood* atau emosi Anda pada saat tampil?	40%	53%	6%
Q2: Bagaimana motivasi Anda dalam melaksanakan *virtual music performance* selama Pandemi COVID-19?	Lebih rendah dari biasanya	Tidak ada perubahan	Lebih tinggi dari biasanya
	60%	28%	13%

Perubahan cara pelaksanaan pertunjukan dari *onsite* menjadi virtual ternyata mampu memengaruhi *mood* dan motivasi seorang penampil musik yang diperkuat oleh 60% responden dengan motivasi yang lebih rendah dari biasanya selama menjalani pertunjukan virtual dan mengalami banyak dampak (40%) terhadap *mood* mereka pada saat tampil (lihat Tabel 3). Selain

itu, responden juga menyebutkan bahwa mereka kehilangan motivasi dan semangat bermusik, menjadi lebih malas, hingga menganggap remeh pertunjukan akibat dilaksanakan secara virtual. Hal ini dapat terjadi karena penampil menyadari bahwa kini mereka dihadapkan dengan situasi di mana mereka tampil di balik layar dan kehilangan aspek kehadiran fisik dalam situasi pertunjukan. Absennya faktor kehadiran fisik kemudian menyebabkan penampil musik kehilangan pacuan adrenalin dalam pertunjukan. Antusiasme untuk tampil yang dihasilkan dari adrenalin dan kehadiran audiens menjadi berkurang, karena "perasaan senang akan ditonton" seakan hilang akibat audiens yang jauh dari jangkauan. Selain itu, faktor selalu berada di dalam lingkungan rumah (misalnya ruang kamar), dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain sosial media juga berdampak pada penurunan motivasi dan produktivitas sehingga merasa malas.

Dampak negatif selanjutnya dari faktor psikologis. Menurut hasil survei, kondisi psikologis responden cenderung menjadi lebih negatif selama pelaksanaan pertunjukan musik virtual. Yang pertama adalah peningkatan sifat perfeksionisme. Alasan dari meningkatnya sifat perfeksionisme ini disebabkan oleh video pertunjukan yang dapat diputar berulang-ulang kali serta cakupan audiens yang sangat luas, sehingga penampil tidak menginginkan adanya suatu kesalahan pada penampilan musiknya (lihat Tabel 4). Hal inilah yang memberikan tekanan tambahan serta memicu *stressor* penampil, sehingga cenderung memiliki keinginan besar untuk tampil dengan sempurna serta meningkatkan ekspektasi diri terhadap permainan musiknya.

Tabel 4. Pengaruh Pertunjukan Musik Virtual terhadap Psikologis Responden

Pertanyaan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Sedikit setuju	Setuju	Sangat setuju
Q1: Perfeksionisme saya menjadi lebih tinggi daripada biasanya, tidak mau ada kesalahan karena video penampilan virtual saya dapat diputar ulang dan dapat dilihat oleh siapa saja dari lingkup yang lebih luas	0%	4%	13%	32%	51%
Q2: Saya selalu merasa tidak puas dengan hasil perekaman dari penampilan bermusik saya	2%	13%	13%	36%	36%
Q3: Bermain musik secara virtual membuat saya lebih stres dan tertekan dibanding dengan cara tradisional (langsung)	6%	15%	26%	32%	21%

Selain itu, responden juga menjadi lebih stres dan tertekan. Rasa takut dan khawatir akan terjadinya suatu kesalahan dalam pertunjukan musik virtual memicu munculnya perasaan stres yang berkembang kepada pemikiran yang ekstrem, kemudian menciptakan perasaan tertekan. Berikutnya adalah hilangnya pacuan adrenalin pada saat tampil secara virtual. Ketidakhadiran fisik audiens membuat adrenalin mengalami penurunan secara signifikan. Akibatnya, menurut

responden, mental penampil akan menjadi semakin tidak terlatih jika terus menerus tampil tanpa audiens yang dapat menyebabkan risiko gugup berlebih di kemudian hari ketika dihadapkan dengan situasi pertunjukan musik *onsite*.

Dampak negatif yang terakhir berasal dari faktor teknis pelaksanaan pertunjukan musik virtual. Minimnya kepemilikan dan kualitas dari alat perekaman yang digunakan oleh masing-masing responden merupakan inti permasalahan terkait kualitas suara pada pertunjukan musik virtual. Hal inilah yang menyebabkan responden merasa bahwa kualitas suara dari permainan yang mereka tampilkan menjadi kurang actual dari suara aslinya, sehingga sulit untuk mendengar suara asli dari penampilan. Kendati demikian, beberapa responden menyatakan bahwa hasil suara dari penampilan mereka dapat dimanipulasi dan diatur sedemikian rupa oleh *sound engineer* pada saat tampil baik dengan cara *live stream* atau *pre-recorded*. Responden juga merasa dinamika musik yang mereka mainkan tidak dapat terdengar dengan jelas pada pertunjukan virtual. Minimnya pengetahuan teknis perekaman yang benar juga membuat responden merasa kesulitan dalam pelaksanaannya, terlebih ketika penampil dihadapkan dengan situasi di mana dia tidak mempunyai bantuan atau harus merekam segala sesuatunya sendiri.

Faktor tempat seperti ruangan dan lingkungan juga menjadi kendala yang dihadapi selama pertunjukan virtual. Beberapa responden mengatakan bahwa ruangan yang mereka gunakan di rumah kurang ideal, bahkan tidak cocok untuk merekam penampilan musiknya. Suara-suara lain dari lingkungan sekitar tempat perekaman juga menjadi faktor eksternal yang tidak dapat dikontrol oleh responden. Jaringan internet yang buruk juga menjadi kendala yang umum ditemui dalam pertunjukan musik virtual. Koneksi internet yang tidak stabil dapat memengaruhi jalannya pertunjukan musik virtual serta bagus atau tidaknya kualitas gambar dan suara dari pertunjukan. Pada praktiknya, penampil seringkali mengalami kendala dengan jaringan internet pada saat sedang tampil secara virtual. Contohnya, pada saat sedang melakukan pertunjukan dengan cara *live stream*, jika koneksi internet mengalami masalah dan menjadi tidak stabil, gambar dan audio menjadi tidak bergerak atau bergerak lamban—bahkan tidak ada suara sama sekali yang dapat merugikan penampil sekaligus audiens yang mendengarkannya. Ketika koneksi internet bermasalah, tidak ada hal yang dapat dilakukan oleh penampil maupun audiens.

Dampak Positif dari Pertunjukan Musik Virtual

Selain dampak negatif, perubahan fenomena ini juga memberikan dampak positif bagi para pemusik. Adapun dampak positif yang dirasakan pemusik terhadap pelaksanaan pertunjukan musik virtual kemudian dikategorikan ke dalam beberapa faktor, meliputi:

Tabel 5. Dampak Positif yang Dirasakan Pemusik dari Pertunjukan Musik Virtual

DAMPAK POSITIF	
Kategori	**Fakta Sejenis**
Ambisi atau Dorongan Pribadi untuk Tampil Lebih Baik	• Belajar lebih giat • Ingin dapat menyampaikan pesan dan interpretasi dengan lebih baik • Dapat mempersiapkan permainan dengan lebih matang • Mutu penampilan lebih dipikirkan secara matang
Evaluasi secara Mendalam	• Belajar untuk lebih mendengarkan permainan yang dimainkan • Dapat melihat kualitas lebih detail dari hasil rekaman • Dapat memperhatikan permainan dengan lebih detail • Lebih banyak melakukan evaluasi dari penampilan-penampilan sebelumnya • Lebih mengetahui letak kekurangan dalam permainan • Dapat memperbaiki kesalahan dalam permainan • Dapat memperbaiki cara bermain untuk kedepannya • Dapat merevisikan diri setiap kali merekam
Pengalaman Baru dalam Bermusik (Eksplorasi, Teknis, dan Teknologi)	• Memiliki pengalaman baru dalam bermusik • Belajar lebih kreatif dalam berkarya • Meningkatkan kemampuan merekam khususnya *editing, mixing* dan *mastering* • Belajar hal baru seperti merekam • Mengetahui cara untuk mempersiapkan pertunjukan *pre-recorded* • Melatih teknologi dan pengaturan perekaman
Pelaksanaan lebih Fleksibel, Praktis, Hemat Biaya dan Waktu	• Lebih fleksibel • Merekam kapan saja • Tidak perlu pergi ke tempat konser • Tidak ada kendala transportasi • Penghematan biaya • Hemat waktu • Lebih efisien
Lebih Produktif	• Produktif • Dapat membuat lebih banyak konten video • Kenaikan performa pada platform

DAMPAK POSITIF	
Kategori	**Fakta Sejenis**
	YouTube dan Instagram
Penurunan Tingkat Demam Panggung	• Level demam panggung semakin berkurang dengan tampil virtual • Tidak terlalu gugup karena tidak ditonton secara langsung • Grogi berkurang membuat musikalitas menjadi lebih baik • Lebih tenang saat tampil • Pertunjukan virtual terasa lebih nyaman bagi orang dengan demam panggung
Meningkatkan Rasa Percaya Diri	• Menambahkan rasa percaya diri • Lebih percaya diri dan ekspresif saat melakukan penampilan • Meningkatkan rasa keberanian dalam bermusik • Dapat menguasai seluruh ruangan pada saat tampil
Jangkauan Lebih Luas	• Jangkauan lebih luas • Koneksi dengan internasional semakin mudah • Dapat melakukan pertunjukan dengan orang lain secara jarak jauh • Cakupan audiens lebih luas • Dapat ditonton oleh siapa saja tanpa kendala waktu dan tempat • Lebih mudah untuk menyebarkan musik secara luas ke audiens dengan jarak yang jauh

Dampak positif yang pertama adalah ambisi atau dorongan pribadi untuk tampil lebih baik. Kesulitan yang dihadapi responden terkait musikalitas, interpretasi dan penyampaian emosi pada saat tampil secara virtual ternyata mampu menginspirasi penampil musik. Hal tersebut menumbuhkan dorongan bagi penampil untuk tampil lebih baik lagi. Dorongan tersebut antara lain: keinginan untuk belajar lebih giat, keinginan untuk dapat menyampaikan pesan dan interpretasi dengan lebih baik, dapat mempersiapkan permainan dengan lebih matang dan mutu penampilan yang lebih dipikirkan secara matang.

Berikutnya, situasi pertunjukan musik virtual membuat pemusik menjadi belajar untuk melakukan evaluasi secara mendalam terhadap permainan yang mereka tampilkan. Pemusik menjadi lebih peka dengan detail sehingga dapat mengetahui di mana letak kekurangan dan kesalahan mereka. Kemungkinan besar, pemusik memutar ulang dan mengecek bagaimana kualitas dari hasil permainan mereka sebelum mengunggah video atau audio dari penampilan yang telah direkam. Hal tersebut secara tidak langsung membuat penampil selalu melakukan evaluasi mendalam terhadap permainannya. Alasan lainnya mungkin karena tidak adanya

gangguan lain seperti audiens, memikirkan pakaian konser atau hal lainnya yang dapat memberatkan pikiran sehingga penampil dapat lebih fokus mendengar permainannya sendiri.

Dampak positif berikutnya adalah terdapatnya pengalaman baru dalam bermusik. Menampilkan musik secara virtual mungkin merupakan suatu hal yang baru bagi kebanyakan pemusik. Akan tetapi, di balik seluruh kendala dan keresahan yang ditimbulkan dari pelaksanaan pertunjukan musik virtual, pemusik mendapatkan pengalaman baru yang berharga dalam bermusik pada masa krisis pandemi ini. Pemusik kini terjun langsung untuk mencoba banyak hal baru dan berinovasi agar tetap dapat melangsungkan aktivitas bermusik hingga saat ini. Dari situlah pemain terlibat langsung dalam produksi musik seperti perekaman, *editing, mixing* dan *mastering* yang mungkin belum pernah dilakukan sebelumnya. Hal ini menambahkan kemampuan serta pengetahuan baru terhadap teknologi dan produksi musik melalui pertunjukan virtual. Selanjutnya, pertunjukan kini menjadi lebih fleksibel, praktis, serta menghemat biaya dan waktu. Penampil kini tidak perlu pergi ke ruang konser untuk tampil, sehingga tidak mengalami kendala dari segi transportasi seperti kemacetan. Beberapa pertunjukan virtual juga dapat dilaksanakan dari rumah masing-masing. Selain praktis, penampil juga dapat menghemat waktu sehingga pertunjukan dapat dilaksanakan dengan efisien dan fleksibel. Selain itu, pertunjukan virtual juga menghemat biaya pengeluaran yang biasanya dikeluarkan untuk suatu pertunjukan, seperti: biaya transportasi, konsumsi bagi audiens, kru dan biaya produksi. Pemusik juga menjadi lebih produktif untuk berkarya. Lingkungan pertunjukan virtual yang terus beradaptasi membuka banyak peluang untuk membuat proyek dan kolaborasi musik, yang pada akhirnya membuat pemusik terdorong untuk lebih kreatif dan tetap disibukkan dengan kegiatan bermusik. Banyak musisi yang mengunggah konten-konten musiknya baik itu proyek solo ataupun kolaborasi ke Instagram dan Youtube.

Dampak positif berikutnya adalah penurunan tingkat demam panggung. Rasa gugup, takut, cemas atau demam panggung terjadi karena munculnya pacuan adrenalin yang terlalu berlebihan. Akan tetapi, pelaksanaan pertunjukan musik virtual selama pandemi COVID-19 ternyata mampu mengurangi rasa demam panggung, khususnya bagi pemusik yang mempunyai masalah di area tersebut. Beberapa responden mengatakan bahwa tingkat demam panggung yang dialaminya menjadi semakin berkurang, tidak terlalu merasa gugup karena tidak ditonton secara langsung dan membuat musikalitas menjadi lebih baik, lebih tenang pada saat tampil, serta pertunjukan virtual terasa lebih nyaman bagi mereka yang mempunyai masalah di area demam panggung berlebih. Berikutnya adalah meningkatkan rasa percaya diri. Ternyata, tampil secara virtual dapat meningkatkan rasa percaya diri penampil musik. Seringkali saat sedang bermain di ruang latihan, musisi dapat bermain dan menampilkan musik secara maksimal bahkan tanpa

melakukan kesalahan. Namun pada saat dihadapkan dengan penonton, rasa percaya diri tersebut menjadi berkurang. Salah satu responden mengatakan bahwa dia lebih gugup tampil di depan publik secara langsung karena tanpa sadar dirinya merasa bahwa audiens mengharapkan kesempurnaan. Dari pernyataan tersebut, seringkali penampil berasumsi negatif yang secara tidak langsung dapat menurunkan rasa percaya diri untuk tampil di depan audiens. Akan tetapi, melalui pertunjukan virtual, beberapa responden menjadi lebih berani, ekspresif dan percaya diri saat akan tampil karena merasa lebih "bebas" tanpa kehadiran audiens.

Dampak positif yang terakhir adalah jangkauan menjadi lebih luas. Internet memiliki peran penting dalam perluasan jangkauan pertunjukan musik virtual. Bagi penampil musik, hal ini dapat membuka koneksi yang lebih mudah dengan musisi internasional, yang mana kesempatan tersebut sangat jarang terjadi sebelumnya. Selain itu, pertunjukan virtual juga memberikan peluang bagi pemusik untuk dapat membuat suatu pertunjukan dengan musisi sekalipun dengan jarak yang jauh. Penyebaran promosi mengenai pertunjukan juga menjadi lebih luas dan mudah. Cakupan audiens kini menjadi lebih luas dan tidak terbatas oleh jarak seperti yang terdahulu, karena siapa saja dan dari mana saja dapat mengakses pertunjukan musik virtual yang memungkinkan semakin banyak jumlah audiens menonton pertunjukan tersebut.

Kesimpulan

Melalui penelitian ini, peneliti mendapatkan bahwa fenomena pertunjukan musik virtual menimbulkan beberapa dampak negatif dan positif bagi pemusik. Dampak negatif tersebut berasal dari beberapa faktor, yaitu: faktor ketidakhadiran fisik, faktor motivasi, faktor psikologis, dan faktor teknis pelaksanaan pertunjukan. Beberapa contoh dampak negatif dari faktor ketidakhadiran fisik meliputi: penampil tidak dapat merasakan keberadaan audiens, kehilangan suasana konser (*ambience*), kesulitan untuk menyamakan tempo, intonasi dan interpretasi (dengan iringan atau musik virtual lainnya), serta musikalitas menjadi tidak maksimal. Oleh karena itu, faktor ketidakhadiran fisik secara keseluruhan membuat penampil merasa seperti tidak sedang tampil dan hanya bermain untuk diri sendiri, sehingga pengalaman musik yang diterima oleh penampil menjadi tidak utuh. Contoh dampak negatif yang berasal dari faktor motivasi meliputi: kehilangan motivasi dan semangat bermusik, menjadi lebih malas, hingga menganggap remeh pertunjukan. Contoh dampak negatif dari faktor psikologis meliputi: peningkatan sifat perfeksionisme, merasa stres, tertekan, dan kehilangan adrenalin. Berikutnya, dampak negatif dari faktor teknis pelaksanaan pertunjukan meliputi: peralatan dan pengetahuan teknis perekaman

yang minim, ruangan dan lingkungan kurang ideal untuk tampil, kendala pada koneksi jaringan internet serta kualitas suara yang dihasilkan kurang aktual.

Dampak positif dari pertunjukan musik virtual berasal dari beberapa faktor, yaitu: dorongan pribadi untuk menjadi lebih baik, evaluasi secara mendalam, dan pengalaman baru dalam bermusik. Beberapa contoh dampak positif dari faktor dorongan pribadi untuk menjadi lebih baik meliputi: menumbuhkan keinginan untuk belajar lebih giat, mempersiapkan dan memikirkan mutu penampilan dengan lebih matang, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian. Selanjutnya dari faktor evaluasi secara mendalam meliputi: belajar untuk lebih mendengarkan permainan, memperhatikan permainan dengan lebih detail, menurunkan demam panggung dan rasa gugup serta meningkatkan produktivitas pemusik. Dampak positif dari faktor pengalaman baru dalam bermusik meliputi: menjelajahi hal baru dalam bermusik, belajar menjadi lebih kreatif dalam berkarya, pelaksanaan pertunjukan menjadi lebih fleksibel, praktis, efisien, menghemat waktu dan biaya serta membuka jangkauan yang lebih luas terhadap cakupan audiens dan koneksi dengan musisi internasional.

Penelitian ini memberikan gambaran umum mengenai fenomena yang terjadi di kalangan musisi terhadap pelaksanaan pertunjukan musik virtual. Melalui dampak positif dan negatif yang telah dievaluasi di dalam penelitian ini, penulis berharap agar para pembaca dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai suatu bentuk refleksi diri sehingga pembaca, khususnya penampil musik, dapat lebih memahami apa yang dirasakan pada saat melakukan pertunjukan musik virtual serta menemukan langkah tepat guna menghadapi segala kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pertunjukan musik virtual. Dengan demikian, pertunjukan musik virtual dapat menjadi pengalaman berharga yang tidak kalah menarik dengan pertunjukan musik *onsite*.

Penelitian Selanjutnya

Hasil survei penelitian telah memberikan gambaran umum mengenai fenomena pelaksanaan pertunjukan musik virtual dari perspektif mahasiswa Conservatory of Music UPH. Namun demikian, pengolahan data penelitian berasal dari survei yang hanya dilaksanakan sebanyak satu kali saja. Masih diperlukan penelitian lebih lanjut dari berbagai aspek lain yang perlu diperhatikan dan diteliti untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Sekiranya jika hendak melakukan penelitian lebih lanjut dengan topik serupa, maka penelitian dapat membahas tentang bagaimana *performance practice* yang tepat dan sesuai untuk pertunjukan musik virtual, juga bagaimana cara untuk menghindari penurunan semangat dan motivasi selama periode pelaksanaan pertunjukan musik virtual.

Peneliti juga menyadari bahwa setiap partisipan mempunyai latar belakang yang berbeda-beda, dan diperlukan pelaksanaan wawancara terstruktur yang dilakukan lebih dari satu kali agar dapat melakukan evaluasi secara lebih personal dan menyeluruh. Penelitian juga dapat dilakukan dengan jumlah populasi partisipan yang lebih banyak serta dari lokasi yang berbeda-beda. Hal ini dapat dilakukan untuk meningkatkan validitas data dan memperoleh data yang bersifat lebih mendalam.

Daftar Pustaka

Carr, B., Foss, L., & Thomas, J. (n.d.). Musical performance. Retrieved 25 March 2021, from https://www.britannica.com/art/musical-performance

Chryshna, M. (2020). Kebijakan pendidikan formal anak pada masa pandemi COVID-19. Retrieved 24 July 2020, from https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/kebijakan-pendidikan-formal-anak-pada-masa-pandemi-covid-19

Cochrane, T., Fantini, B., & Scherer, K. (2013). *The emotional power of music*. Oxford: OUP Oxford.

Godlovitch, S. (1998). *Musical performance: A philosophical study*. United Kingdom: Routledge.

Gracyk, T. (1997). Listening to music: Performances and recordings. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *55*(2), 139. doi:10.2307/431260

Grey, Kayla J. (2017). Perfectionism in collegiate musicians. *Honors Projects*. 393. https://scholarworks.bgsu.edu/honorsprojects/393

Kenny, D. (2013). Music performance anxiety: Origins, phenomenology, assessment and treatment. *In Special Issue: Renegotiating musicology*. Retrieved 4 April 2021, from https://www.academia.edu/17235272/Music_performance_anxiety_Origins_phenomenology_assessment_and_treatment_In_Special_Issue_Renegotiating_musicology

McAllister, L. (2013). *The balanced musician: Integrating mind and body for peak performance*. MD: Scarecrow Press.

Miell, D., & MacDonald, R. (2007). *Musical communication* (p. 226). Oxford: University Press.

Moelants, D., Demey, M., Grachten, M., Wu, C., & Leman, M. (2012). The influence of an audience on performers: A comparison between rehearsal and concert using audio, video

and movement data. *Journal of New Music Research*, *41*(1), 67-78. doi:10.1080/09298215.2011.642392

Petrov, A. (2015). Listening to music in 'holy' space: the role of 19th-century public concert in the construction of kunstreligion. *Musicological Annual*, *50*(2), 223-230. doi:10.4312/mz.50.2.223-230

Presiden Republik Indonesia. (2020). *Peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 21 tahun 2020 tentang pembatasan sosial berskala besar dalam rangka percepatan penanganan corona virus disease 2019 (COVID-19)* (pp. 2-5). Jakarta: Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum.

Strahle, G. (2015). Orchestras embrace virtual reality technology. Retrieved 27 March 2021, from https://musicaustralia.org.au/2015/09/orchestras-embrace-virtual-reality-technology/

Taruskin, R. (2010). *Music in the nineteenth century*. Oxford: Oxford University Press.

What is a virtual show? (n.d.). Concert ideas. Retrieved 4 April 2021, from http://concertideas.com/what-is-a-virtual-show/

Wilson, F. (2018). Why perform? Retrieved 4 April 2021, from https://interlude.hk/perform/