

Digitalisasi Pertunjukan Musik dengan Tema “*Melodie del Mondo Fantastico*”

Dani Nur Saputra

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
Email: daninursaputra6@gmail.com

Abstract: The digital era demands changes in the form of performing arts. The form of performances that are usually carried out live on an open stage must be able to switch to the packaging of a video that is displayed through digital platforms such as You Tube. This study aims to describe musical performances with the theme *Melodie del Mondo Fantastico* as an effort to digitize the performing arts. The research was conducted with a qualitative approach. Data collection techniques were carried out through observation and interviews. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and conclusions. The results show that digitalization of musical performances needs to be done so that artists and performers can still work and display them digitally via the internet. Some of the efforts made by students in the music education study program include arranging the theme of *Melodie del Mondo Fantastico* as an expression that describes the current situation, then determining the ten musical groups that will perform, determining the editor of each music group to process the audio and video, asking each player to record his music playing, combine the video of the players. Next, the main editor combines videos from ten music groups into one video which is uploaded to You Tube. The series of activities carried out is a creative process as an effort to change the performing arts from conventional to digital.

Keywords: *Digitization, Performance, Music, Fantastico*

Abstrak: Era digital menuntut perubahan bentuk seni pertunjukan. Bentuk pertunjukan yang biasa dilakukan secara langsung di panggung terbuka harus mampu beralih kepada kemasan sebuah video yang ditampilkan melalui platform digital seperti *You Tube*. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan pertunjukan musik dengan tema *Melodie del Mondo Fantastico* sebagai upaya digitalisasi seni pertunjukan. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi pertunjukan musik perlu dilakukan agar seniman dan pelaku seni tetap dapat berkarya dan menampilkannya secara digital melalui internet. Beberapa upaya yang dilakukan mahasiswa di program studi pendidikan musik antara lain menyusun tema *Melodie del Mondo Fantastico* sebagai ungkapan yang menggambarkan situasi yang sedang terjadi, kemudian menentukan sepuluh kelompok musik yang akan tampil, menentukan editor dari setiap kelompok musik untuk mengolah audio dan videonya, meminta setiap pemain untuk merekam permainan musiknya, menggabungkan video para pemain. Selanjutnya editor utama menggabungkan video dari sepuluh kelompok musik menjadi satu buah video yang diunggah ke *You Tube*. Rangkaian kegiatan yang dilakukan tersebut merupakan proses kreatif sebagai upaya merubah seni pertunjukan dari konvensional menjadi digital.

Kata Kunci: *Digitalisasi, Pertunjukan, Musik, Fantastico*

Article info:

Received: 01 November 2021

Reviewed: 22 November 2021

Accepted: 22 December 2021

PENDAHULUAN

Digitalisasi merupakan sebuah upaya untuk merubah atau memindahkan sesuatu objek dari analog menjadi digital (Aji, 2016). Proses tersebut tentu dilakukan dengan usaha keras dan waktu yang lama. Perubahan yang terjadi ditandai dengan perkembangan teknologi yang membawa peradaban manusia memasuki abad 21 saat ini. Pemanfaatan teknologi informasi dan

komunikasi digunakan untuk membantu kehidupan manusia dan meningkatkan daya guna bagi semua bidang termasuk seni. Upaya digitalisasi di bidang seni perlu dikembangkan dan diimplementasikan agar seni tidak hilang tertelan jaman. Digitalisasi seni dilakukan untuk tetap mempertahankan keberadaannya bahkan lebih maju dari sebelumnya, sehingga seni tetap

dapat dimainkan, dirasakan, dan dinikmati oleh siapa saja.

Memasuki era baru pada tahun 2020 yaitu era pandemi *Covid 19* di mana manusia tidak lagi beraktivitas seperti sebelumnya, larangan untuk berinteraksi secara langsung merubah tata cara kehidupan manusia termasuk dalam melakukan pertunjukan seni. Proses penciptaan karya seni sampai pementasan yang biasanya dilakukan secara langsung harus mengalami perubahan dengan sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital. Pertunjukan seni yang dilakukan secara digital menuntut para seniman dan pelaku seni untuk memiliki kemampuan di bidang teknologi baik media komputer dan internet. Kemampuan dalam media teknologi dibutuhkan untuk mengemas pertunjukan agar dapat disajikan secara digital melalui internet. Seniman dan pelaku seni harus mampu mengoperasikan beberapa *software* komputer untuk proses editing baik audio dan visualnya (Yan & Zhou, 2017; Saputra, 2020). Beberapa *software* yang harus dikuasai yaitu *software Digital Audio Workstation (DAW)* seperti *Ableton, Logic Pro, Cubase, Pro Tools, Studio One, Nuendo, FL Studio, Adobe Audition*, dan lain sebagainya untuk mengolah dari segi suaranya. Selain itu, seniman dan pelaku seni juga harus menguasai *software edit video* seperti *Final Cut Pro, Adobe Premier Pro, Sony Vegas, Wondershare Filmora, Windows Movie Maker, Pinnacle Studio*, dan lain sebagainya. Setelah menguasai *software* audio dan visual untuk membuat sebuah video pertunjukan, seniman dan pelaku seni harus mampu mengoperasikan beberapa *platform* media di internet untuk menampilkan pertunjukan seni yang dibuat (Lehimler, 2019). Salah satu media *platform* yang umum dipakai untuk menampilkan video yaitu dengan menggunakan *You Tube*, walaupun adapula beberapa seniman menggunakan media *platform* lain untuk menampilkan pertunjukan mereka.

Tuntutan kemampuan teknologi kerap kali justru menghambat para seniman dan pelaku seni untuk berkarya dan menampilkan pertunjukan seni (Irianto, 2017), sehingga mereka harus menyediakan sejumlah uang untuk membayar jasa *edit video* dan *mixing audio*. Jasa pembuatan video pertunjukan berkisar antara 1 juta sampai 25 juta tergantung tingkat kesulitan dan kualitas yang dihasilkan. Dengan jumlah yang harus dibayar, maka banyak seniman justru memilih untuk diam saja dan

tidak lagi berkarya. Dilansir dari *detik.com* (10 Agustus 2021) menyampaikan bahwa para seniman di Jawa Barat terpaksa harus menjual alat musik yang biasa mereka gunakan untuk bekerja demi bertahan hidup di tengah pandemi. Minimnya kemampuan teknologi membuat seniman tidak mampu merengkuh panggunanya untuk memenuhi kebutuhan hidup (Setiawan, 2021). Bagi beberapa kalangan orang termasuk seniman dan pelaku seni, teknologi dirasa sulit dan mahal sehingga menghambat mereka dalam proses berkarya (Ratnaningsih, 2020), namun berbeda bagi para mahasiswa program studi pendidikan musik Universitas Negeri Jakarta. Para mahasiswa menyambut baik tuntutan perubahan yang terjadi akibat pandemi ini. Mahasiswa belajar teknologi dengan cepat agar tetap mampu bertahan dan berkarya dalam membuat seni pertunjukan musik.

Melodie del Mondo Fantastico merupakan tema pertunjukan musik yang digelar oleh mahasiswa program studi pendidikan musik dalam rangka kegiatan musik *corner (Musco)* 2021. *Musco* merupakan kegiatan rutin tahunan yang diadakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) prodi pendidikan musik. Kegiatan *musco* dari tahun ke tahun biasa dilakukan di panggung terbuka Universitas Negeri Jakarta, namun dengan adanya situasi pandemi menghentikan semua aktifitas di kampus termasuk melakukan pertunjukan. Hal tersebut tercantum dalam Surat Edaran Rektor No. 22/UN39/SE/2020 tentang penyesuaian pelaksanaan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di lingkungan Universitas Negeri Jakarta. Surat tersebut menyampaikan bahwa semua kegiatan akademik dilakukan sepenuhnya secara daring dan tidak diperkenankan melakukan aktivitas pembelajaran di kampus seperti sebelumnya. Hal tersebut secara spontan menghapus kebiasaan para mahasiswa dalam melakukan pertunjukan musik.

Penelitian yang dilakukan fokus pada bentuk penyajian dalam sebuah pertunjukan yang dikemas melalui video. Digitalisasi pertunjukan musik dilakukan sebagai upaya dalam mengubah sistem pertunjukan musik yang biasa dilakukan para mahasiswa secara langsung dan menjadi tradisi program studi dari tahun ke tahun menjadi seni pertunjukan yang dikemas melalui media digital dan dapat disaksikan oleh berbagai penonton dari tempat yang berbeda beda. Dengan adanya penelitian ini, maka dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dalam

memberikan sumbangsih pengetahuan dalam proses kreatif pertunjukan musik. Selain itu, penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi para mahasiswa, seniman, dan pembaca dalam mengemas seni pertunjukan secara digital.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menjelaskan atau menguraikan tentang pertunjukan musik dengan tema *Melodie del Mondo Fantastico* sebagai upaya digitalisasi seni pertunjukan. Melalui penelitian yang bersifat kualitatif, peneliti mengkaji pertunjukan musik yang dipersiapkan melalui proses teknologi digital dan dikemas dalam sebuah pertunjukan yang ditampilkan secara digital melalui media *You Tube*. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui observasi dan wawancara dengan teknik semi terstruktur. Data primer diperoleh dari proses observasi yang dilakukan oleh peneliti. Observasi menjadi metode yang digunakan peneliti untuk memahami dan mengkaji fenomena yang terjadi dan memudahkan dalam pengklasifikasian data agar relevan dengan apa yang akan dikaji. Pada teknik pengumpulan data secara observasi ini peneliti mengamati pertunjukan musik yang dilakukan oleh para mahasiswa program studi pendidikan musik yang mengusung tema *Melodie del Mondo Fantastico*. Pengumpulan data berikutnya dilakukan melalui wawancara terhadap narasumber. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi terkait proses pembuatan pertunjukan musik. Beberapa narasumber dalam penelitian ini, yaitu Satria Manggala, R. Fakhri Nurluthfi Putra, dan Fauzi Ananda. Mereka merupakan mahasiswa yang terlibat dalam proses *editing* audio, video, dan pemain. Selain itu, wawancara dilakukan terhadap Anisa Dwiyana selaku ketua pelaksana kegiatan *Musco 2021*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan acuan analisis model Miles dan Huberman (2009) meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan (*conclusion*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni pertunjukan merupakan wadah pertemuan antara pemain dan penonton, sehingga perlu adanya sebuah interaksi secara langsung. Kondisi fenomena yang ada mengubah tata cara interaksi dan budaya masyarakat. Interaksi tidak lagi dilakukan secara langsung dalam waktu yang sama. Hal tersebut mengubah teori seni pertunjukan di mana seni

pertunjukan bersifat kesaatan dan dapat dinikmati pada waktu dan tempat yang sama (Murgianto, 1998). Perubahan tata cara seni pertunjukan diperkuat dengan kehadiran teknologi yang semakin berkembang. Interaksi dalam seni pertunjukan tidak lagi dilakukan pada waktu dan tempat yang sama. Seni pertunjukan dapat disaksikan pada waktu dan tempat yang berbeda. Tidak hanya pemain dan penonton saja yang dapat berinteraksi pada waktu dan tempat yang berbeda, tetapi para pemain pun dapat melakukan hal yang sama. Seniman dan pemain musik tidak lagi harus satu panggung untuk menghadirkan sebuah seni pertunjukan, kreativitas dalam teknologi membuat semakin mudah (Rustiyanti, 2020). Mereka dapat melakukan pertunjukan dari tempat dan waktu yang berbeda-beda. Ketika setiap pemain musik telah memainkan alat musiknya, selanjutnya adalah bagian dari editor. Editor, baik suara dan video, memiliki peran yang besar dalam sebuah pertunjukan musik yang dilakukan secara digital. Tanpa adanya editor, pertunjukan musik tidak akan tercipta. Kerap kali para pemain musik berperan sekaligus sebagai editornya sendiri untuk dapat menghadirkan pertunjukan musik di tengah masyarakat pada situasi saat ini. Perubahan pertunjukan dari konvensional menjadi digital secara otomatis mengubah interaksi antara pemain dan penonton. Sebuah interaksi revolusi pertunjukan di era digital harus diikuti dengan pemahaman masyarakat sebagai pelaku maupun penikmat karya seni.

Pertunjukan musik digital memberikan beberapa dampak bagi seniman maupun penonton. Tidak adanya pertemuan langsung menyebabkan seniman dan penonton tidak dapat berinteraksi fisik dan verbal secara langsung. Hal tersebut yang masih belum bisa digantikan oleh adanya teknologi. Pertunjukan yang dilakukan melalui internet merupakan proses perekaman-perekaman dari pertunjukan yang tidak terjadi sesungguhnya, sehingga curahan hati para seniman tidak tersampaikan sepenuhnya, begitu pula para penonton sebagai apresiator. Memasuki era digital dibutuhkan adanya perubahan mendasar terutama kemampuan dalam teknologi (Rahadian, 2021). Bagi kalangan seniman daerah, tuntutan kemampuan teknologi menjadi hambatan tersendiri apabila hendak menampilkan seni pertunjukan melalui kemasan sebuah video untuk diunggah di platform media *online*. Seniman harus mampu beradaptasi dengan kondisi yang sedang terjadi, wabah pandemi

membawa perubahan yang mendasar terutama bagi eksistensi seni pertunjukan pada media digital. Keberadaan media virtual penting bagi keberlangsungan seni pertunjukan agar tidak benar-benar hilang dari peradaban masyarakat di era digital saat ini.

Era digital membawa perubahan paradigma (Wiguna, 2017) bagi para pelaku seni termasuk mahasiswa program studi pendidikan musik, Universitas Negeri Jakarta. Mahasiswa musik memiliki berbagai macam agenda kegiatan yang diadakan secara rutin, baik bulanan maupun tahunan, sebagai ajang kemampuan musikalitas melalui pertunjukan. Beberapa pertunjukan yang dilakukan secara langsung sebelum pandemi diantaranya *theater*, musikalisasi puisi, *band*, paduan suara, orkestra, resital dan lain sebagainya. Pertunjukan musik tidak hanya dilakukan di dalam lingkungan kampus, tetapi juga di luar kampus seperti di Perpustakaan Nasional, Kedutaan Besar Amerika dan Jepang, Museum Nasional, Taman Budaya, Taman Mini Indonesia Indah, Dunia Fantasi, dan berbagai tempat lainnya.



Gambar 1. Pertunjukan di Museum Nasional Jakarta
(Sumber: Doc. Dani Nursaputra, 2019)

Program Studi Pendidikan Musik telah bekerja sama dengan Museum Nasional di Jakarta, sehingga pertunjukan musik dapat dilakukan setiap minggu dan melibatkan dosen serta mahasiswa untuk melakukan pertunjukan maupun pelatihan bagi pegawai dan masyarakat pengunjung museum. Pertunjukan dan pelatihan yang dilakukan bertujuan untuk menyemarakkan museum dan membangun motivasi serta minat pengunjung untuk menghargai seni dan budaya Indonesia. Kegiatan tersebut melibatkan para pengunjung yang datang ke museum untuk belajar alat musik tradisi di bawah bimbingan para dosen dan mahasiswa Prodi Pendidikan Musik. Kegiatan tersebut menggunakan alat musik tradisional kolintang dan angklung. Pelatihan dan pertunjukan alat musik kolintang

dan angklung diharapkan para pengunjung semakin menghargai nilai seni dan budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan mampu memberikan motivasi kepada pengunjung agar memiliki minat untuk belajar dan melestarikan seni budaya yang ada di Indonesia, karena alat musik tradisi saat ini sedang terancam untuk tergantikan dengan alat-alat musik modern (Saputra, 2020).

Program Studi Pendidikan Musik juga bekerja sama dengan beberapa tempat lainnya sehingga pertunjukan musik yang dilakukan mahasiswa dapat dilakukan di beberapa tempat diluar kampus. Hadirnya wabah pandemi di Indonesia berdampak pada kebijakan pemerintah tentang pembatasan sosial sehingga pertunjukan tidak lagi dilakukan secara langsung di ruang-ruang publik. Musik *Corner* merupakan kegiatan mahasiswa dalam menampilkan karya musik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap Anisa Dwiyana selaku ketua Pelaksana *Music 2021* menjelaskan bahwa Musik *Corner* merupakan kegiatan tahunan yang diadakan oleh Badan Eksekutif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik. Kegiatan tersebut merupakan aktivitas pertunjukan musik yang dilakukan oleh para mahasiswa. Pertunjukan terakhir yang dilakukan secara langsung terjadi pada tahun 2019. Memasuki era pandemi tahun 2020, kegiatan Musik *Corner* tidak lagi dilakukan secara langsung di lingkungan kampus, melainkan dilakukan sepenuhnya melalui internet. Pertunjukan musik dikemas sedemikian rupa untuk dapat dihadirkan melalui platform *You Tube*. Kegiatan Musik *Corner 2021* dilaksanakan secara virtual pada tanggal 12 Juli 2021 pukul 19.30 WIB melalui channel *You Tube* Musikeducation UNJ.

Anisa menambahkan bahwa kegiatan Musik *Corner* pada tahun 2021 merupakan usaha yang dilakukan para mahasiswa sebagai upaya dalam digitalisasi pertunjukan musik. Pertunjukan musik yang dilakukan secara digital dalam kegiatan musik corner ini mengusung tema “*Melodie del Mondo Fantastico*” yang diambil dari Bahasa Italia dengan arti ‘alunan melodi dunia fantasi’ (Scalet, 2019). Acara Musik *Corner 2021* ini diselenggarakan melalui konsep sebagai dunia animasi. Dunia animasi merepresentasikan sebuah kehidupan lain di luar kenyataan atau kehidupan sebenarnya. Dengan konsep tersebut maka lagu-lagu yang dibawakan juga lagu-lagu dari berbagai animasi film.



Gambar 2. Musik Corner 2021
(sumber: kanal *You Tube* musikeducation.UNJ, 2021)

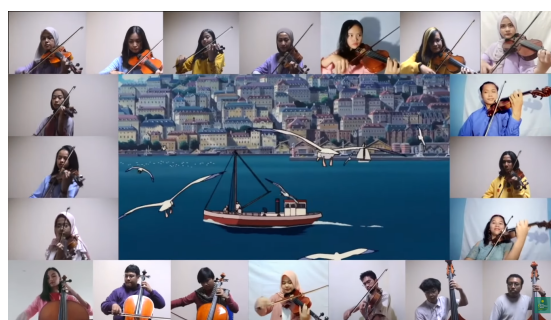
Pertunjukan musik *Melodie del Mondo Fantastico* dilakukan oleh mahasiswa dari berbagai angkatan yaitu angkatan tahun 2018, tahun 2019, dan tahun 2020. Selain itu, pada pertunjukan tersebut juga turut hadir mahasiswa dari Unit Kegiatan Mahasiswa UNJ seperti *Jemrock*, *Strings of Batavia*, *Batavia Ordinary Bigband*, dan *Batavia Chamber Orchestra*. Pertunjukan musik ini juga mengundang penampil dari luar kampus untuk turut memeriahkan kegiatan ini, yaitu Prodi Pendidikan Tari, Sekolah Menengah Musik (SMM) Bogor, dan SMA Negeri 2 Gunung Putri.



Gambar 3. Pertunjukan musik mahasiswa
(sumber: kanal *You Tube* musikeducation.UNJ, 2021)

Kegiatan Musik *Corner* yang digelar secara digital melalui platform *You Tube* ini mengundang penonton dari berbagai kalangan baik mahasiswa maupun masyarakat umum. Acara yang digelar melalui *social media* memungkinkan untuk hadirnya pengunjung dari berbagai tempat bahkan penonton dari luar negeri pun dapat menyaksikan pertunjukan yang dilakukan oleh mahasiswa. Pertunjukan musik *Melodie del Mondo Fantastico* juga turut dihadiri oleh beberapa tokoh Universitas Negeri Jakarta seperti Rektor, Wakil Rektor, Dekan, Ketua Senat FBS, Konsultan UNJ, Ketua Umum PGRI, dan para Dosen UNJ. Beberapa tamu lainnya datang dari luar UNJ, seperti para pengajar dari SMM Bogor dan SMAN 2 Gunung Putri, para dosen luar UNJ.

Pertunjukan musik yang dilakukan oleh mahasiswa bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk kembali bernostalgia akan masa lalu atau masa kecil melalui lagu – lagu yang ditampilkan dari serial animasi. Hal tersebut dihadirkan sebagai representasi kehidupan saat ini pada masa pandemi di mana semua kegiatan dalam aspek kehidupan manusia dilakukan dalam dunia maya, sehingga mahasiswa menghadirkan pertunjukan musik bertajuk animasi dan melodi dalam sebuah fantasi. Selain itu, acara ini digelar agar menjadi wadah bagi para mahasiswa program studi pendidikan musik untuk tetap berkarya ditengah situasi pandemi yang sedang terjadi di Indonesia.



Gambar 4. Pertunjukan musik mahasiswa
(sumber: kanal *You Tube* musikeducation.UNJ, 2021)

Penampilan mahasiswa dilakukan sepenuhnya secara virtual. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap Fauzi Ananda selaku tim kreatif memaparkan bahwa para pemain merekam sendiri partitur yang dimainkan menggunakan kamera *handphone* kemudian dikumpulkan oleh salah satu mahasiswa yang bertugas sebagai pengedit video dalam kelompok musik yang tampil. Satria Manggala menambahkan pernyataan saat wawancara bahwa setelah setiap editor selesai menggabungkan para pemain menjadi satu video seperti pada gambar, selanjutnya editor harus mengirimkan kepada editor penanggung jawab kegiatan untuk dijadikan satu video dengan kelompok musik yang lainnya. Terdapat sepuluh kelompok musik yang menampilkan pertunjukan mereka dalam kegiatan tersebut. Ketika video sudah lengkap dengan ditandai bahwa setiap kelompok telah mengumpulkan video pertunjukannya, maka editor utama akan mulai merangkai keseluruhan video yang telah terkumpul berdasarkan susunan penampil yang telah dibuat oleh seksi acara dalam susunan kegiatan yang sudah disepakati bersama dengan Koordinator Program Studi Pendidikan Musik UNJ.

Proses kreatif yang dilakukan oleh para mahasiswa dapat berjalan maksimal dengan adanya kerjasama yang dilakukan oleh semua pihak yang terlibat. Dalam hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya fenomena pandemi yang terjadi tidak menyurutkan mahasiswa untuk tetap berkreasi dan berinteraksi dengan rekan lainnya. Terbukti bahwa pertunjukan musik yang dilakukan secara digital tetap dapat disaksikan oleh banyak penonton bahkan melebihi jumlah penonton ketika pertunjukan Musik *Corner* yang diadakan rutin tahunan yang digelar secara langsung di kampus. Selain itu, pertunjukan musik dengan tema *Melodie del Mondo Fantastico* mendapat apresiasi positif dari para penonton. Apresiasi dapat terlihat secara langsung melalui pesan *chat* langsung yang ada di fitur yang disediakan oleh *platform You Tube*.

Kegiatan yang dilakukan mahasiswa dalam menampilkan pertunjukan musik diharapkan dapat menjadi contoh bagi para seniman maupun pelaku seni lainnya untuk dapat tetap eksis dan berkarya ditengah pandemi ini. Kondisi pandemi merupakan kondisi yang memberatkan para seniman dan pelaku seni karena kehilangan masyarakat penonton dan ruang publik. Kondisi saat ini menuntut para seniman dan pelaku seni untuk membuka diri menerima perubahan jaman. Seniman harus mampu berpikir kreatif dan mengembangkan kemampuan di bidang teknologi. Seniman harus berpikir bahwa selama seniman masih ada, maka seni pertunjukan tidak akan pernah mati. Oleh sebab itu, seniman dan pelaku seni termasuk mahasiswa musik harus terus beradaptasi mengikuti situasi dan kondisi yang selalu berubah dengan cepat. Dengan adanya dunia digital, maka seni pertunjukan tetap ada di tengah masyarakat masyarakat luas.

KESIMPULAN

Kegiatan Musik *Corner* 2021 dengan tema *Melodie del Mondo Fantastico* diadakan untuk menghadirkan pertunjukan musik pada situasi pandemi. Proses kreatif dilakukan oleh para mahasiswa sebagai upaya dalam digitalisasi pertunjukan musik. Rangkaian kegiatan dalam mengemas pertunjukan musik secara digital memberikan manfaat bagi mahasiswa program studi pendidikan musik untuk menambah keterampilan dalam mengedit audio dan video. Adanya kemampuan dalam mengoperasikan beberapa *software* audio dan video membuat mereka mampu mengemas video pertunjukan

untuk dapat ditampilkan melalui platform digital. Perubahan bentuk penyajian musik yang biasa dilakukan secara langsung di panggung terbuka menjadi pertunjukan yang dikemas dalam satu layar video membuat keberadaan seni pertunjukan tetap ada meski kondisi pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1).
- Irianto, A. M. (2017). Kesenian Tradisional Sebagai Sarana Strategi Kebudayaan di Tengah Determinasi Teknologi Komunikasi. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 12(1), 90-100.
- Lehimler, E. (2019). The Evaluation of Musik Teacher Candidates' Awareness of Musik Applications and Software, Their Frequency of Use and Purpose of Use. *Online Submission*, 7(10), 99-107.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UIPress.
- Murgianto, S. (1998). Mengenai Kajian Pertunjukan. dalam *Pudentia MPSS (Ed.) Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Rahadian, D. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Teknologi Pembelajaran*, 2(1).
- Ratnaningsih, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Digital Eksotisme Lukisan Pada Capping. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2).
- Risma D. 2020. http://antro.fisip.unair.ac.id/id_ID/memahami-seni-pertunjukan-virtual-di-era-digital-dalam-webinar-antrop-ngonline/
- Rustiyanti, S., Listiani, W., Sari, F. D., & Peradantha, I. B. G. S. (2020). Literasi Tubuh Virtual dalam Aplikasi Teknologi Augmented Reality Pasua PA. *Jurnal Panggung*, 30(3), 453-464.
- Sustiawati, N. L. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Seni Pertunjukan Di Era Digital. *Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan*, 97–103. Diambil dari <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/seminarFSP/article/view/22>

- Saputra, D. N. (2020). Culture Change: Case Of The Use Of Traditional Instruments Replaced With Modern Instruments In Keroncong Musik. *Grenek Musik Journal*, 9(2), 59-70.
- Saputra, D. N. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Dalam Komposisi Musik Melalui Penggunaan Software Sibelius. *Jurnal Kajian Seni*, 6(2), 142-162.
- Scalet, C. (2019). "Concerto senza frontiere": il Sud del mondo si ritrova a Napoli. Integrazione e transculturalità nella canzone napoletana odierna. *ATeM Archiv für Textmusikforschung*, (4, 2).
- Setiawan, A. (2021). Seni Tradisi, Terseok di Jagat Digital. repository.isi-ska.ac.id
- Surat Edaran Rektor No. 22/UN39/SE/2020
- Wiguna, W. (2017). Media Sosial dan Komunikasi Politik Era Digital. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 150-152.
- Yan, B., & Zhou, Q. (2017). Musik learning based on computer software. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 12(12), 142-150.