

# Desain Penelitian Musik di Era Digital (Sebuah Tinjauan Studi Literatur)

**Riyan Hidayatullah**

Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia  
Email: riyan.1002@fkip.unila.ac.id

**Abstract:** This article seeks to investigate various literatures that address the issue of music research methodology, discussed in the case of Indonesia. The main background in writing is a lack of sources on music research methods. Especially in the digital age, when there is an abundance of data. A separate investigation is required into the procedures for conducting research, managing data, and understanding the research methods to be used. This article is a review of the literature that employs the exposition method to present general and specific concepts from previous research. The sources used include the outcomes of debates about art and music research. Music research concepts are discussed and reviewed in reference materials, resulting in a new understanding of the subject. The aim is to expand conceptual ideas about music research paradigms and their relevance in the digital age. The principles of art and music research methodology are addressed. Following that, we'll talk about how to design music research in the digital age. The result suggest, the rapid technological advancements are forcing music researchers to revise how data is collected and validated. Data from the internet is no longer used as a complement, but rather as the primary source of capital for digital-based music research design. The components of research in a coherent and logistical way to find answers to research problems are the focus of music research design in the digital age. Make use of relevant apps and websites, as well as big data.

**Keywords:** *art research, music research, digital age, online research, big data*

**Abstrak:** Artikel ini berusaha menelaah berbagai literatur yang mendiskusikan tentang persoalan metodologi penelitian musik, khususnya dalam konteks di Indonesia. Kurangnya sumber-sumber tentang metode penelitian musik menjadi latar belakang utama dalam penulisan. Terutama memasuki era digital yang penuh dengan kelimpahan data. Diperlukan sebuah telaah khusus mengenai tata cara melakukan penelitian, mengelola informasi, dan mengetahui metode penelitian yang akan digunakan. Artikel ini berjenis studi literatur menggunakan metode eksposisi untuk menyajikan konsep-konsep umum dan khusus yang terdapat dalam studi sebelumnya. Sumber-sumber yang digunakan berisi hasil diskusi tentang penelitian seni dan musik. Konsep-konsep dalam sumber pustaka didiskusikan dan ditelaah kembali, sehingga mendapatkan pemahaman baru tentang penelitian musik. Tujuannya untuk merumuskan pemikiran konseptual tentang paradigma penelitian musik dan relevansinya di era digital saat ini. Persoalan dasar mengenai metodologi penelitian seni dan musik didiskusikan. Selanjutnya membahas tentang desain penelitian musik di era digital. Hasilnya, perubahan teknologi yang berlangsung secara cepat memaksa para peneliti musik melakukan penyesuaian terhadap cara mengumpulkan data dan pengujian validitasnya. Data di internet tidak hanya digunakan sebagai pelengkap, tetapi menjadi modal utama untuk desain penelitian musik berbasis digital. Desain penelitian musik di era digital menekankan pada komponen-komponen penelitian dengan cara yang koheren dan logis untuk mencari jawaban atas masalah penelitian. Penggunaan aplikasi, situs *web* yang relevan, dan memanfaatkan maha data.

**Kata kunci:** *penelitian seni, penelitian musik, era digital, penelitian daring, maha data*

---

## **Article info:**

*Received: 03 December 2021*

*Reviewed: 12 December 2021*

*Accepted: 10 May 2022*

## **PENDAHULUAN**

Metode merupakan kunci kualitas penelitian yang dilakukan oleh setiap peneliti. Setiap peneliti pasti melewati beberapa tahapan dalam menentukan desain yang sesuai untuk penelitiannya. Berbagai desain penelitian

umumnya diajarkan dan diwariskan dari dosen kepada mahasiswanya. Dalam proses menyelesaikan studi strata satu (S1), umumnya mahasiswa menerapkan model-model yang diberikan oleh pembimbingnya. Hanya sedikit yang berupaya untuk menemukan desain

penelitian yang tepat dengan proses investigasi secara mandiri. Akhirnya, peran buku teks berfungsi sebagai pelengkap informasi yang mendukung frase-frase dalam penelitian. Misalnya, jika penelitian memiliki objek formal penelitian tentang ‘pendidikan,’ mereka sibuk untuk mencari berbagai sumber (buku dan artikel) yang menerangkan dan mendiskusikan tentang itu. Tanpa melihat lebih jauh konteks permasalahan yang dibahas dalam literatur, para peneliti pemula yang umumnya mahasiswa, berfokus pada kata kunci yang terdapat dalam penelitiannya. Permasalahan lain yang kerap muncul adalah perumusan masalah melalui judul penelitian, sehingga tahapan-tahapan berikutnya menjadi bias (Wadiyo, 2003). Enkulturasikan metode penelitian di perguruan tinggi semacam ini masih berlangsung hingga saat ini.

Memasuki era digital, berbagai sumber informasi semakin berlimpah (Diamandis dan Kotler, 2012), tetapi belum banyak peneliti yang mampu memanfaatkan informasi-informasi tersebut menjadi data. Di tengah perkembangan teknologi informasi dan media sosial saat ini, Brittany Kaiser, seorang ilmuwan data mengatakan “...*data is the most valuable asset on earth...*” (Amer dan Noujaim, 2019, 0:30:39). Keberadaan data digital di internet saat ini sangatlah penting, sehingga bisa dimanfaatkan untuk kepentingan penelitian. Di sisi lain, kemampuan untuk mengakses informasi juga menjadi faktor yang esensial. Oleh karena kualitas penelitian juga ditentukan dari kredibilitas sumber yang digunakan, misalnya artikel wikipedia yang berpotensi memberikan *hoax* (Kumar, West, dan Leskovec, 2016). Hal itu menyebabkan banyak institusi membatasi dan memberikan aturan yang ketat tentang cara merujuk referensi penelitian. Di era disrupsi seperti sekarang, dunia penelitian juga ikut terdampak, terutama berkaitan dengan proses pengumpulan data di lapangan. Aktivitas fisik yang umumnya dilakukan secara langsung berubah menjadi aktivitas virtual. Perubahan teknologi yang bergerak sangat cepat menjadi faktor utama yang mendorong keadaan itu. Penggunaan internet dalam berbagai hal (*internet of things*), kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), data dalam jumlah besar (*big data*), dan komputasi awan (*cloud computing*). Pandemi Covid-19 membuat kegiatan penelitian yang semula memungkinkan kontak fisik, kemudian berubah menyesuaikan dengan kondisi yang ada.

Banyak peneliti memilih untuk menghentikan pengumpulan data hingga kondisi normal, tetapi banyak pula yang beralih menyesuaikan metode yang digunakan. Salah satu pengalihan topik atau metode yang mulai digunakan dalam penelitian seni adalah *content analysis* (Salam, 2021). Penelitian ini dinilai efektif (sementara) untuk menghindari kontak secara langsung dan kerumunan. Sasaran penelitian berupa buku teks, media pembelajaran berbentuk video, *slide*, *hand out*, aplikasi, dan sebagainya. Solusi lainnya adalah berupa penelitian pengembangan. Berkaitan dengan kondisi pandemi, beberapa tahapan dalam penelitian pengembangan direduksi; misalnya diselesaikan hingga pada tahap desain saja.

Konsekuensi dari era disrupsi selanjutnya juga berdampak pada cara pandang dan operasionalisasi dalam penelitian. Misalnya dalam kajian etnografi yang semula mengeksplorasi fenomena yang terjadi di lapangan kemudian berubah ke dalam bentuk digital; istilah itu dikenal dengan ‘netnografi’ (Kozinets, 2015). Sementara Hine (2015) menggunakan istilah ‘etnografi virtual’. Kozinets sendiri menjelaskan bahwa netnografi bukan sekadar imitasi dari etnografi. Netnografi mengacu pada satu prosedur spesifik etnografi-*online* yang dicirikan oleh metodologi tertentu, termasuk latar belakang epistemologis, kerangka kerja analitik, dan serangkaian pedoman yang konsisten; sementara Hine memandang etnografi virtual sebagai bagian kecil dari pendekatan etnografi secara digital. Kemudian muncul dikotomi antara pihak yang mendukung penggunaan pendekatan ini dengan pihak yang tetap mempertahankan wacana penelitian lapangan secara fisik. Padahal, netnografi hanya salah satu bentuk alternatif pendekatan dalam penelitian sejenis. Penelitian netnografi lebih fokus pada refleksi dan data yang disediakan oleh komunitas *online*, sedangkan etnografi dapat fokus pada seluruh aktivitas masyarakat. Larasati (2021) memberi penekanan, sebaik-baiknya data etnografi itu dimunculkan dalam bentuk digital, tetap tidak bisa menghilangkan esensi nilai yang bermakna dalam struktur masyarakat yang diteliti.

Setiap penelitian memiliki cara yang berbeda-beda dalam menyampaikan kebenaran (Salam, 2021). Cara yang ditempuh dengan menguji atau membuktikan realitas yang ada. Realitas harus ditemukan dalam hal-hal yang bersifat konkret dalam pengalaman kolektif dan kehidupan sehari-hari (Rohidi, 2011, p. 113).

Perkembangan filsafat penelitian berangkat dari tiga arus utama, yakni pra-positivisme, positivisme, dan post-positivisme. Pra-positivisme melihat realitas sebagai sesuatu yang alamiah dan terus berkembang; metode bersifat deskripsi dari apa yang diamati. Memasuki era positivisme, metode kuantitatif dengan melakukan eksperimen dan pengaruh menjadi identitas dalam paradigma ini. Realitas cenderung bersifat tunggal dan dikategorikan dalam pola sebab-akibat. Paradigma selanjutnya adalah post-positivisme yang memandang realitas sebagai entitas yang utuh, dinamis, dan kompleks. Arus pemikiran ini cenderung mengonstruksi fenomena dari berbagai konsep yang saling terkait dan mempengaruhi. Dalam wacana metodologi penelitian seni, persoalan metode, desain, dan pendekatan berusaha menemukan posisinya. Penelitian seni selama ini dipandang tidak memiliki kemandirian metodologis (Varto, 2009). Penelitian seni dianggap belum cukup mapan untuk menemukan metodologinya sendiri, sehingga dirasa perlu ‘meminjam’ metodologi disiplin ilmu lain. Wadiyo (2003) memperkuat untuk mendapatkan pijakan yang kuat dalam menelaah seni, sebisa mungkin menggunakan teori-teori seni yang jelas sesuai dengan disiplin ilmunya; terlepas apakah itu persoalan itu tekstual atau kontekstual. Penelitian seni membutuhkan sumbangan pemikiran-paradigmatis agar mampu membangun pondasi filosofisnya sendiri secara kuat (Mustaqim, Adiwijaya, dan Indrajaya, 2013, p. 996). Pendekatan yang umumnya digunakan dalam penelitian seni adalah jenis pendekatan deskriptif. Pendekatan ini umumnya menggunakan sudut pandang tertentu untuk mendeskripsikan, menggambarkan, atau meguraikan sebaik mungkin fenomena yang diteliti (Ahimsa-Putra, 2000). Pendekatan deskriptif digunakan atas dasar fenomena seni tertentu yang memiliki keunikan dan ciri khas yang cukup menonjol diantara fenomena sejenis. Tidak jarang, ke-khas-an itu semakin mendekati dengan desain studi kasus. Penekanan pendekatan deskriptif terdapat pada kemampuan peneliti mempresentasikan data-data penelitian berupa narasi, gambar, tabel, diagram, skema, atau model-model pemikiran. Mendeskripsikan fakta-fakta penelitian memiliki wilayah yang cukup dalam, karena data yang disajikan harus tetap autentik dan tidak bias.

### **Penelitian di Bidang Pendidikan Seni dan Berbasis Praktik Seni**

Seni dapat dilihat dari berbagai perspektif, misalnya sebagai sebuah fenomena keindahan yang dapat diukur kualitasnya. Sudut pandang lainnya—seni dapat dilihat sebagai fenomena sosial budaya yang kompleks; artinya memiliki hubungan satu sama lain dengan aspek sosial sejenis untuk dilihat dinamika dan pergeserannya (Ahimsa-Putra, 2020). Penelitian seni memiliki bidang kajian yang sangat luas, sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi; baik aspek keindahan maupun aspek sosial-budaya, keduanya saling mendukung. Kesenian masyarakat Eropa berbeda dengan masyarakat Asia disebabkan oleh faktor sosial-budaya. Hal itu tidak menjadikan salah satu di antaranya lebih tinggi derajatnya, tetapi untuk menggambarkan kebudayaan yang berbeda melahirkan seni yang berbeda pula. Oleh karena seni dipandang sebagai sebuah keindahan dan perlu diwariskan, saat itulah muncul istilah ‘pendidikan seni.’ Pendidikan seni berbentuk keterampilan dan pengetahuan yang tersistem, digunakan untuk memperluas ekosistem seni itu sendiri di suatu komunitas atau masyarakat. Pengetahuan dan keterampilan seni terus dikembangkan melalui kajian atau penelitian seni.

### **METODE**

Artikel ini berjenis studi literatur dan menggunakan metode eksposisi dalam menyajikan konsep-konsep yang terdapat dalam studi sebelumnya. Sumber-sumber yang digunakan berisi hasil diskusi tentang penelitian seni, pendidikan seni, musik, dan pendidikan musik. Selain itu pembahasan diperkaya dengan telaah lintas disiplin dan perumusan metode penelitian di era digital. Konsep-konsep dalam sumber pustaka didiskusikan dan ditelaah kembali, sehingga mendapatkan pengetahuan baru tentang ruang lingkup penelitian musik. Sumber pustaka meliputi buku teks, jurnal, makalah presentasi dalam seminar, situs *web*, dan rekaman video *YouTube*. Pendekatan studi literatur menggunakan lima elemen kunci: pencarian, penilaian, sintesis, analisis, dan presentasi (Booth, Sutton, dan Papaioannou, 2016). Seluruh elemen kunci digabungkan dalam proses diskusi untuk mendapatkan seperangkat narasi yang utuh.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Anggapan bahwa seni adalah bidang yang eksklusif dibantah oleh Djohan (2021), menurutnya seni adalah sains. Artinya, seni

memiliki tahapan-tahapan atau mekanisme berpikir yang sama dengan disiplin ilmu lainnya. Seni selama ini dipandang sebagai sebuah produk, bukan metode berpikir, itulah yang menyebabkan bidang penelitian seni belum sejajar dengan penelitian sains lainnya (khususnya dalam konteks di negara Indonesia); padahal proses berkesenian atau mencipta (karya) membutuhkan paradigma berpikir yang dalam, proses kognisi, kontemplasi, dan berpikir analitis yang kuat. Lutters (2015) menambahkan bahwa seni dan proses menciptakan seni memerlukan pemikiran yang lebih tinggi karena menghubungkan antara kreativitas dan imajinasi. Salah satu hal yang membedakan jenis penelitian seni dengan ilmu sains pada umumnya, misalnya terletak pada aspek administratif. Penelitian seni seharusnya tidak terikat pada satu bentuk formal, atau format penulisan sebagaimana pandangan kaum positivistik. Para seniman misalnya tidak menyusun proposal dengan sistematika khusus sebagaimana yang dilakukan peneliti bidang ilmu alam dan sosial lainnya. Di kalangan peneliti, orientasi penelitian seni murni mengarah kepada pengembangan kebudayaan. Orientasi lainnya adalah untuk menggunakan objek material (seni) melalui objek formal (pedagogi). Ilmu seni sebagai bagian dari humaniora dapat menggunakan cabang ilmu lain, seperti ilmu alam dan sosial sebagai orientasi pembelajarannya. Kajian interdisiplin dapat dilakukan tergantung pada kesiapan dari para peneliti seni itu sendiri. Penelitian pada perguruan tinggi seni maupun non-seni pada prinsipnya menggunakan metode yang hampir sama, tetapi dengan pilihan yang berbeda. Secara umum, metode yang banyak digunakan bersumber dari metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan berbagai pendekatan. Beberapa perguruan tinggi telah merencanakan dan melakukan pemetaan metode penelitian yang tepat untuk jenis penelitian seni. Di Inggris, selama tiga dekade terakhir mulai diterapkan jenis penelitian artistik (*artistic research*) khusus untuk disiplin ilmu seni. Di dalamnya ada beberapa metode, diantaranya *practice based research*, *practice-led research*, *practice as research*, dan *art based research*.

*Practice based research* merupakan jenis penelitian berbasis praktik yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan baru. Dalam penelitian disertasi seni, capaiannya dapat berupa desain, musik, media digital, pertunjukan, dan pameran. Penelitian ini

berusaha untuk memunculkan konsep atau metode baru dalam satu bidang kajian seni tertentu. Oleh karena itu, jenis penelitian ini banyak diterapkan pada jenjang pendidikan doktor. Signifikansi penelitian dapat dijelaskan atau dideskripsikan. Jika artefak atau objek material seni dijadikan sebagai pengetahuan yang berkontribusi dalam ruang lingkup bidangnya, maka itu masuk ke dalam *practice based research*. Penelitian jenis ini berbeda dengan ilmu praktik murni, karena banyak yang menganggap jika dasarnya adalah ‘praktik’ maka setiap seniman telah melakukan penelitian ini. Hal-hal yang berkaitan dengan teknik dan ide-ide dalam praktik murni hanya berorientasi pada tujuan khusus individu, bukan berkontribusi menyumbangkan pengetahuan praktik seni secara umum. Scrivener (2002) berpendapat bahwa perbedaan kritis antara *practice based research* dengan praktek murni adalah pada tujuan yang ingin dihasilkan, yakni menghasilkan apprehensi baru secara budaya, bukan hanya sekadar nilai kebaruan dari sebuah artefak. Perbedaan lain yang terdapat pada *practice based research* dengan penelitian praktek murni adalah bentuk pengetahuan yang dihasilkan. Hasil dari *practice based research* berimplikasi pada komunitas seni tertentu secara luas.

*Practice-led research* merupakan jenis penelitian yang mengarah pada pengetahuan baru tentang praktik seni tertentu. Penelitian jenis ini memiliki signifikansi operasional untuk praktik di satu bidang seni. Penelitian jenis ini dapat diterapkan dalam jenjang master dan doctoral. Dalam penelitian disertasi seni, hasil penelitian dapat sepenuhnya dijelaskan dalam bentuk teks tanpa menyertakan karya kreatif. Fokus utama penelitian ini adalah memajukan pengetahuan dalam praktik seni. *Practice-led research* mengkaji proses kreasi seni yang dilakukan praktisi dengan tujuan menghasilkan wawasan penelitian khusus yang dapat digeneralisasikan sebagai produk penelitian (Smith dan Dean, 2009, p. 5).

### **Desain Penelitian Seni dalam Konteks Umum di Indonesia**

Hood (2021) memaparkan konsep sumber daya kreatif yang bersumber pada ontologi lokal. Konsep atau model ini digunakan dalam penelitian seni yang berbasis praktik. Model penelitian ini melibatkan kinerja dan praktik yang diadaptasi dari seni-kebudayaan setempat. Pendekatan yang digunakan tergantung pada tujuan penelitian,

subjek (musik, tari, drama, media), serta latar belakang budaya tertentu dari peneliti. Luaran dari penelitian ini berupa produk kreatif, misalnya komposisi musik, koreografi tari, atau portofolio karya. Tentu saja karya-karya itu adalah hasil penelitian. Jenis model kreatif lainnya dapat berupa proyek-proyek studi yang berusaha menemukan pengetahuan baru melalui praktik kreatif seni. Untuk lebih memahami wacana kritisnya, para peneliti akan memilih jenis karya seni tertentu untuk diteliti. Triyanto (2018) menyarankan penelitian berbasis pendekatan kebudayaan. Menurutnya, pendidikan seni adalah bagian dari persoalan kebudayaan yang harus dipecahkan dengan perspektif kebudayaan juga. Kayam (1981) menambahkan jika seni merupakan ekspresi dan refleksi dari kebudayaan. Kebudayaan dipandang sebagai sebuah sistem yang memiliki komponen yang saling berhubungan. Triyanto menjelaskan melalui komponen-komponen itu seorang peneliti dapat menemukan ide atau gagasan untuk dijadikan permasalahan penelitian. Komponen-komponen itu terdiri atas (1) sistem pengetahuan, nilai, dan keyakinan; (2) sumber daya lingkungan; (3) fungsi penyelenggaraan pendidikan seni; (4) pranata sosial; dan (5) perilaku dan hasilnya.

Masalah pinjam-meminjam teori antar disiplin ilmu bukan persoalan baru. Salah satu pendekatan yang paling dekat dengan kajian seni adalah pendekatan dalam ilmu sastra. Suharto (2007) ikut mempopulerkan teori kritik seni holistik untuk penelitian kualitatif. Tiga faktor kunci yang digunakan berupa faktor genetik, objektif, dan afektif. Walaupun pada awalnya, pendekatan ini cenderung bersifat evaluatif, aspek deskriptif, dan interpretatif juga masuk di dalamnya. Metode terapan lainnya yang berhubungan dengan penafsiran teks adalah metode hermeneutika terapan Paul Ricoeur. Ilmu yang awalnya digunakan untuk menafsirkan kitab suci kemudian diterapkan dalam disiplin ilmu lain, misalnya seni. Seni dipandang sebagai sebuah teks yang memiliki komponen-komponen pendukung atau pembentuk seperti: pencipta atau pelaku, lingkungan sosial-budaya, objek kebudayaan material sejenis, praktik kesenian, dialog (dengan masyarakat pendukungnya), dan komponen-komponen lain (Pradoko, 2020, 0: 01: 48). Jenis penelitian tindakan (*action research*) merupakan salah satu penelitian yang banyak digunakan dalam kelas, karena sampelnya adalah para siswa. Penelitian Supiarza dan

Sarbeni (2021) menjadi salah satu rujukan dalam penelitian tindakan untuk kelas musik. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses produksi musik merupakan indikator penilaian kemampuan siswa. Temuan unik dari tahapan-tahapan penciptaan musik itu adalah proses perekaman, produksi, dan publikasinya. Hasil penelitian itu menghasilkan sebuah pengetahuan musik yang berimplikasi untuk masyarakat seni dan akademisi seni.

### **Penelitian dan Musik**

Musik adalah produk artistik hasil pemikiran yang mencerminkan intelektualitas penciptanya. Oleh karena itu, sebenarnya, bermusik atau menciptakan sebuah karya musik adalah sebuah aktivitas penelitian, karena termasuk ke dalam aktivitas kreatif dan sistematis yang melibatkan perencanaan, observasi, dan analisa yang tajam. Sebelum dikategorikan sebagai sebuah kajian yang memiliki ruang lingkup teoretis sendiri, penciptaan dan pengkajian dalam musik adalah sebuah penelitian. Setelah musik masuk di wilayah akademis dan dikembangkan sebagai sebuah studi khusus, proses bermusik tidak lagi sederhana. Proses kreatif dalam bermusik setidaknya harus menghasilkan sebuah pengetahuan baru. Salah satu karakteristik luaran pendidikan musik untuk musisi profesional adalah praktik yang berbasis penelitian. Melalui praktik musik, seorang pemusik berperan sebagai subjek dan menghasilkan pengetahuan yang berkontribusi untuk ruang lingkup bidang ilmunya. Dengan cara ini, seorang pemusik belajar bagaimana membuat program, berlatih, dan menciptakan ruang praktik yang berbasis didaktik. Misalnya, seorang komposer yang mempelajari proses menciptakan musik harus menggunakan sarana digital untuk mendukung produksi. Pengetahuan yang didapat saat menciptakan musik diasosiasikan dengan pengalaman musikal sejenis untuk menghasilkan pengetahuan baru.

Penelitian seni memiliki sejarah yang cukup panjang, di antaranya terdapat pada bidang penelitian musikologi, sejarah seni, dan filsafat. Peneliti mempelajari seni pada dimensi ontologi yang berkaitan dengan teoretis dan sejarah. Penelitian berbasis praktik seni menghasilkan produk seni. Borgdorff (2012) membedakan tiga sudut pandang dalam penelitian seni: (1) penelitian tentang musik (*research on music*); (2) penelitian untuk musik (*research for music*); dan (3) penelitian dalam

dan melalui musik (*research in and through music*). Penelitian tentang musik (*research on music*) berfokus pada kajian teks, misalnya tulisan, notasi musik, dan rekaman audio. Penelitian ini mempelajari karakteristik dari musik, misalnya permainan dan karya Vincenzo Bellini terhadap musik piano Chopin. Bidang ini masuk dalam ruang lingkup musikologi yang melihat karakteristik satu komposer; bagaimana seorang komposer mempengaruhi karya komposer lain. Penelitian untuk musik musik (*research for music*) adalah penelitian yang menghasilkan pengetahuan dan berkontribusi pada penciptaan musik. Misalnya metode-metode psikologi untuk mengendalikan tingkat stres pada musisi. Penelitian artistik ini juga dapat berguna dalam proses merancang bunyi-bunyi eksperimental elektronik atau berkaitan dengan instrumen musik. Penelitian ini juga digunakan dalam penelitian pendidikan musik pengetahuan dan keterampilan dalam bermusik. Jenis penelitian ini bisa berasal dari berbagai latar belakang bidang pendidikan, seperti musikologis, teknisi suara, dan sebagainya. Penelitian dalam dan melalui musik (*research in and through music*) misalnya berupa penelitian yang menggabungkan antara musik jazz dengan musik tradisional Lampung dengan tujuan mengembangkan karakter suara tertentu. Penelitian jenis ini hanya bisa dilakukan oleh seorang pemusik atau composer; karena mereka mengetahui tentang elemen-elemen dasar dan penciptaan musik itu sendiri. Hal lain bisa berupa penelitian tentang pertunjukan musik klasik dengan gaya dan nilai kebaruan. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis sumber-sumber tertulis, data audio-visual, dan notasi musik. Pertunjukan musik dapat dilihat dilihat dari sudut pandang artistik, sehingga sering juga disebut sebagai penelitian musik artistik (*artistic music research*). Andriessen (2013) menambahkan satu poin lagi, yakni penelitian yang didukung musik (*research supported by music*). Penelitian ini misalnya mengkaji tentang efek musik pada peningkatan keterampilan belajar oleh siswa di tingkat SMP atau SMA. Musik kasus bukanlah tujuan akhir dari penelitian, tetapi sarana yang digunakan untuk mewujudkan tujuan non-musik, yakni meningkatnya kemampuan dalam belajar. Penelitian ini menggunakan jenis musik atau perilaku musik tertentu yang berkontribusi menjawab tujuan penelitian. Penelitian jenis ini

bisa dilakukan dalam bidang ilmu sosial dan medis.

Penelitian akademis tentang sub-sub bidang musik tersebut dilakukan dalam rangka meningkatkan masing-masing pengetahuan di bidangnya. Penelitian ini dapat diterapkan di perguruan tinggi musik berbasis pendidikan dan musik (pertunjukan) murni. Hal yang terpenting adalah mempelajari tentang tahapan-tahapan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian berbasis artistik ini. Penelitian artistik (*research in and through music*) cocok untuk pemusik dan apa yang diajarkan dalam proses belajarnya. Penelitian ini berperan dalam memperkuat pengetahuan seorang pemusik karena dilakukan melalui proses bermain dan berinteraksi dalam proses penciptaan dengan pemusik lainnya. Penelitian itu menghasilkan pertunjukan, komposisi, pedoman tentang praktik musikal dalam latar pendidikan tertentu (lihat: Borgdorff, 2015). Penelitian artistik musik tidak hanya berbiacara soal pendekatan praktik bagi seorang pemusik, tetapi lebih jauh menggunakan metode-metode lain untuk merefleksikan dan menghasilkan pengetahuan. Metode eksplorasi dan hermeneutik bisa digunakan untuk mengartikulasikan fenomena yang ditemui pada saat konser, latihan musik, terapi, atau praktik pendidikan tertentu.

Pengetahuan artistik seorang pemusik adalah modal kuat dalam penelitian artistik musik. Kreativitas dan imajinasi dihubungkan untuk menginterpretasikan karyanya. Musik dan aspek sosial dapat diintegrasikan melalui pengalaman artistik, imajinasi, dan menghasilkan wawasan baru tentang tema-tema sosial; artikulasi kreatif digunakan untuk mengolah musik. Penelitian artistik musik tidak hanya mengarah pada pengetahuan mutlak. Penelitian dalam seni tidak membuktikan apa-apa. Sebaliknya itu harus menunjukkan, mendemonstrasikan, dan memperluas kemungkinan, dan jika memungkinkan, untuk meyakinkan (Raes, 2014, p. 58). Signifikansi yang lebih luas dari pengetahuan dalam penelitian ini terletak pada kekuatan estetika kita pengalaman atau repertoar artistik-musik yang ditingkatkan. Hal ini membawa ke dalam perspektif baru dalam membuat seni dan itu mengarah pada pengalaman baru dalam bagaimana karya seni. Pemusik sebagai peneliti dapat dengan bebas berselancar dengan interpretasi baru dari musik yang ada, musik baru, dan gaya improvisasi yang kekinian.

Seorang komposer dapat melakukan eksplorasi untuk nada dan bunyi-bunyi baru untuk komposisinya; peneliti dapat menciptakan musik dengan konsep komunikasi. Misalnya musik yang dibuat untuk anak usia dini berkebutuhan khusus. Hasil dari penelitian artistik ini berkontribusi terhadap musik sebagai praktik dan proses interaksi musik yang berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini.

### **Basis Data Digital**

Metode penelitian berbasis internet telah dikenal sebelumnya selama beberapa dekade. Metode ini mengacu pada metode penelitian apa pun yang menggunakan internet untuk mengumpulkan data. Penggunaan *web* telah digunakan sebagai sarana untuk melakukan penelitian, selain itu *email* juga telah digunakan sebelumnya. Penggunaan *email* untuk mengumpulkan data dimulai pada tahun 1980-an; sedangkan penggunaan pertama *web* untuk mengumpulkan data dimulai pada pertengahan 1990-an. *Email* pada dasarnya terbatas pada metodologi survei dan kuesioner; sedangkan *web* bisa digunakan untuk kepentingan media atau melakukan eksperimen penuh dengan menerapkan berbagai macam metode penelitian. Penggunaan internet menawarkan peluang baru untuk mengakses data ke informan dan narasumber; ini memungkinkan sampel yang lebih besar dan lebih beragam (Salkind, 2012). Oleh karena perkembangan data telah menjadi komoditas, tidak sedikit yang memanfaatkan ini sebagai lahan bisnis. Misalnya memberikan data secara berbayar, atau menawarkan jasa analisis data lengkap dengan jasa *proofreading*-nya. Di tengah perkembangan maha data (*big data*), kebutuhan area studi musik semakin meluas. Mulai dari kebutuhan untuk musik industri hingga area penelitian musik. Di dalam dunia penelitian musik, data dapat berbentuk digital dan diakses melalui internet. Berbagai *platform* dapat menyediakan kebutuhan data-data itu dengan mesin indeks yang dapat diakses secara cepat. Saat ini, mesin indeks terbesar dikuasai oleh *google*, para peneliti melakukan penelusuran melalui *google* cendekia (*google scholar*) atau mesin-mesin lainnya. Charles McGuire menjelaskan pihak yang turut ambil bagian dalam pengelolaan basis data digital adalah pustakawan; mereka membantu para peneliti menyediakan jutaan data bibliografi (IAML AIBM, 2015). Data bibliografi tersebut disesuaikan dengan topik penelitian di setiap

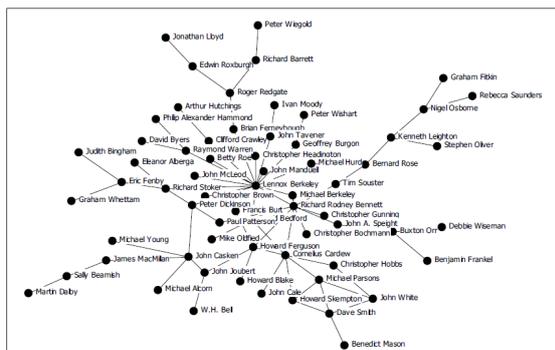
area. Mereka menyediakan sumber data digital berbasis langganan, setelahnya para pengguna (peneliti) dapat mengakses koleksi digital berupa data audio-visual yang telah dibuat secara lokal. Data-data digital itu berpotensi merubah arah penelitian yang awalnya bersifat tradisional. Data-data sumber pustaka tersebut dikelola oleh pustakawan yang berkerja sama mengembangkan sumberdaya digital; ini sama dengan sebuah perusahaan penerbitan yang berbasis daring.

Kehidupan sosial saat ini membentuk sebuah pola kebiasaan baru, yakni kebiasaan dalam menggunakan media sosial, menggunakan perangkat *smartphone*, dan beraktivitas secara virtual. Jutaan bahkan milyaran pengguna media sosial telah mengunggah informasi atau data-data mereka secara digital. Hasilnya, ada jutaan data baru yang dihasilkan setiap menit di internet. Data-data yang begitu besar itu dinamakan maha data (*big data*). Maha data berasal dari kumpulan foto di media sosial, pengisian akun-akun daring, data pelanggan di *market place*, penggunaan aplikasi, mesin pencari, dokumen kenegaraan, komputasi awan, lini masa, dan masih banyak lagi. Munculnya maha data telah mengubah berbagai aktivitas bisnis hingga pengelolaan informasi untuk kebutuhan penelitian. Maha data memungkinkan suatu organisasi atau individu menyimpan, mengelola, dan memanipulasi untuk kebutuhan tertentu (Hurwitz, Nugent, Helper, dan Kaufman, 2013). Maha data dalam konteks penelitian untuk bisnis musik telah banyak dimanfaatkan. Para pelaku bisnis memanfaatkan *platform* berbasis *streaming* (seperti *YouTube* dan *Spotify*) untuk mengakses selera musik para penikmatnya. Data-data lagu yang terunduh melalui *platform-platform* digital tersebut digunakan sebagai statistik untuk melihat kecenderungan perubahan selera konsumennya. Dengan demikian, mereka mampu mengubah strategi bisnis (musik) di masa depan. Contoh lain dalam penelitian adalah tersedianya berbagai perpustakaan daring, baik yang bersifat legal maupun tidak legal (*shadow library*). Para peneliti musik dapat mengakses berbagai buku dan artikel jurnal, selanjutnya mengunduh untuk disimpan dalam aplikasi pengelola referensi seperti Mendeley atau Zotero. Aplikasi-aplikasi itu bahkan telah menyediakan berbagai fitur untuk melakukan kategorisasi, membuat tema, dan menyimpan kutipan-kutipan yang akan

digunakan untuk publikasi penelitian. Tidak hanya data yang berupa literatur, data-data berupa audio visual, dokumen-dokumen, bahkan manuskrip musik juga tersimpan dengan baik di internet. Data-data yang pada awalnya memerlukan penelusuran langsung di lapangan, kemudian berubah hanya melalui penjelajahan digital. Intinya seorang peneliti harus pintar dalam mempergunakan kata kunci-kata kunci dalam pencariannya.

Jika seorang peneliti musik melakukan kajian dengan pendekatan fenomenologi, misalnya, mereka dapat mempergunakan data-data digital sebagai data-data sekunder. Informasi awal mengenai pelaku musik, karya-karya, dan peristiwa dapat diakses sepenuhnya di internet. Bahkan, jika memungkinkan wawancara bisa dilakukan secara virtual melalui *zoom meeting* atau aplikasi sejenis. Selanjutnya, yang menjadi catatan adalah bagaimana peneliti menanggulangi bias dalam metode yang dipakainya itu. Kenyataannya, banyak peneliti melakukan penelusuran awal data-data menggunakan internet. Langkah-langkah ini dilakukan untuk mengantisipasi metode pengumpulan data yang cukup sulit. Langkah menggabungkan pengumpulan data secara virtual dengan penelitian lapangan akhirnya menjadi pilihan.

Salah satu contoh pengembangan penelitian musik berbasis sosiologi atau etnografi adalah penggunaan metode analisis jejaring sosial atau SAN (*Social Analysis Network*). McAndrew dan Everett (2015) mempergunakan metode ini untuk melihat interaksi dan hubungan antara komposer dan karya musiknya. Metode ini biasanya telah menggunakan aplikasi analisis data kualitatif seperti NVIVO.



**Gambar 1.** Visualisasi data berbasis SAN (Sumber: McAndrew & Everett, 2015)

Penelitian tentang musik dengan pendekatan sejenis juga dilakukan oleh

Hidayatullah (2021). Penelitian ini mengkaji wacana publik tentang kebijakan pertunjukan musik selama masa pandemi. Analisis difokuskan pada sentimen analisis yang berkembang melalui media sosial seperti *twitter*. Sebanyak 657 *tweet*, diskusi di *YouTube*, dan laman berita *online* dianalisis menggunakan analisis sosiogram dan jumlah frekuensi kata yang muncul untuk satu tema tertentu; analisis menggunakan aplikasi NVIVO12. Aktivitas di media sosial merupakan aset utama dalam pendekatan ini. Di media sosial terdapat ribuan informasi yang mengarah pada satu peristiwa politik atau pandangan kelompok tentang satu fenomena. Melalui status di media sosial peneliti dapat membaca psikologi para pengguna dan menggunakannya untuk membuat data statistik atau visual. Aktivitas media sosial yang secara konvensional ditemui di *Facebook* dan aplikasi sejenis diadopsi ke dalam komunitas peneliti. Aplikasi yang terkenal dan umum digunakan adalah *Researchgate* dan *Academia*. Aplikasi ini dibuat khusus untuk para peneliti atau akademisi yang senang membagikan hasil penelitian mereka. Terdapat banyak fitur di dalamnya, misalnya untuk melakukan tanya jawab, berkolaborasi, berkomentar, dan bertukar artikel penelitian. Aplikasi ini memungkinkan komunikasi antar peneliti secara langsung dan mengikuti informasi terbaru tentang hasil penelitian mereka. Beberapa peneliti umumnya senang membagikan hasil penelitian mereka, walaupun ada beberapa yang tidak sepenuhnya dapat diunduh. Hal itu karena beberapa peneliti terikat oleh aturan penerbit-penerbit besar, sehingga mengharuskan mereka untuk membelinya. Para peneliti musik dapat mengikuti peneliti lain dengan bidang penelitian yang lebih spesifik; misalnya pendidikan musik, etnomusikologi, dan bidang-bidang lain. Setelah mengikuti para peneliti sesuai dengan fokus bidang penelitiannya, mereka akan mendapatkan pesan notifikasi melalui *email* mengenai artikel-artikel yang baru saja diterbitkan. Pengelompokan ini memudahkan para peneliti menentukan kata kunci dalam pencariannya sekaligus menentukan arah peta jalan (*road map*) penelitian selanjutnya.

### Desain Penelitian Musik

Desain penelitian merupakan strategi menyeluruh dalam mengintegrasikan komponen-komponen penelitian dengan cara

yang koheren dan logis untuk mencari jawaban atas masalah penelitian. Komponen-komponen itu diantaranya: memilih pendekatan dan metode penelitian, cara pengumpulan data, mengorganisasi data, dan analisis data. Desain penelitian biasanya ditentukan dari masalah penelitian, bukan sebaliknya. Desain dalam penelitian musik juga diperlukan untuk langkah-langkah yang digunakan logis; karena, informasi musikal apapun saat ini tersedia di internet. Penelitian musik berbasis sumber data di internet mencakup berbagai ruang lingkup dan disiplin, diantaranya: musikologi,

etnomusikologi (antropologi musik), teori musik, komposisi, dan pertunjukan (*music performances*). Data-data dapat diakses melalui sumber-sumber digital, seperti situs arsip dan koleksi literatur (seperti: *archive.org*), notasi musik dan rekaman suara, indeks artikel (misalnya Garuda, SINTA, dan SCOPUS), diskografi dan bibliografi, situs forum akademisi musik, daftar referensi komposisi musik atau lagu-lagu, serta berbagai situs musik dan pendidikan. Sumber-sumber digital itu menyediakan informasi tentang penelitian sesuai kata kuncinya.

**Tabel 1.** Daftar Situs untuk Mengakses Referensi Musik

No	Nama Situs	URL	Kegunaan
1	MERLOT	<a href="https://www.merlot.org/merlot/">https://www.merlot.org/merlot/</a>	Menyediakan informasi tentang musik berbasis komunitas
2	OATD	<a href="https://oatd.org/">https://oatd.org/</a>	Menyediakan hasil penelitian tesis dan disertasi tentang musik
3	Library Genesis	<a href="http://libgen.rs/">http://libgen.rs/</a>	Menyediakan ribuan artikel dan buku sebagai referensi menulis

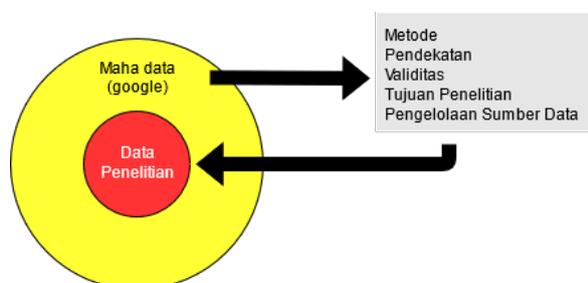
Hal yang penting dalam melakukan penelitian daring (*online*) adalah kualitas kualitas data, tentu saja ditunjang oleh sumber data yang kredibel (Lee, Fielding, dan Blank, 2017). Terlepas ini penelitian sosial yang berkaitan dengan musik atau saintifik (ilmu alam), validitas data tetap menjadi dasar pemikirannya. Sebagai contoh, untuk mengakses data diskografi salah satu musisi dapat dilakukan dengan mengakses kanal *YouTube* resmi, artinya kanal *YouTube* itu dibuat dan dikelola oleh musisi yang bersangkutan; sehingga derajat keabsahan informasi yang ditawarkan cukup tinggi. Di era digital saat ini data musik sangat berlimpah, tetapi dibutuhkan kemampuan menyaring informasi agar bisa digunakan sesuai kebutuhan penelitian. Ketersediaan berbagai *platform* digital dan keinginan setiap orang untuk berbagi dalam akun media sosialnya merupakan keuntungan bagi peneliti musik. Informasi atau data bisa saja tersedia dalam akun *Facebook* atau *Instagram*, tetapi perlu dikonfirmasi kembali tentang kebenaran data-data itu. Keuntungan meneliti secara daring adalah akses data yang sangat cepat, murah, dan tersedia dalam jumlah besar. Akan tetapi perlu mempertimbangkan persoalan etis sebagaimana penelitian secara *offline*. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan model-model teoretis yang sangat sistematis untuk menilai kualitas data-data yang

tersebar secara daring. Dengan demikian pandangan tentang lemahnya metodologi dalam penelitian daring bisa semakin berkurang.

Metode pengumpulan data melalui wawancara dan observasi masih menjadi prioritas utama bagi sebagian besar peneliti sosial. Melalui pertemuan secara langsung peneliti dapat membuat percakapan sekaligus membangun kedekatan; sehingga informasi yang dihasilkan dari percakapan tersebut keluar dengan alami tanpa ada tekanan. Sementara dalam penelitian berbasis daring data-data wawancara dapat didapatkan melalui percakapan jarak jauh misalnya telepon atau aplikasi *Whatsapp*. Sebagian menganggap ini sulit, tetapi sebagian lainnya melihat itu sebagai perubahan perilaku dan kebiasaan dalam berkomunikasi yang menjadi lebih umum, sehingga praktik-praktik semacam itu tetap bisa ditoleransi atau diterima. Hal yang penting adalah peneliti dapat membangun kedekatan dengan informan terlebih dahulu sehingga informasi yang dihasilkan tetap sesuai dengan harapan peneliti. Penggunaan aplikasi lain seperti '*Google form*' juga bisa digunakan untuk jenis penelitian survei dan menyebarkan kuisioner. Selama pandemi *Covid-19*, cara ini dianggap paling efektif dan cukup banyak digunakan dengan memanfaatkan jaringan pertemanan yang ada. Peneliti dapat merancang pertanyaan-pertanyaan dan menyebarkannya

tautan (*link*) secara daring melalui grup *Whatsapp* atau *personal chat*.

Data-data musik yang terdapat di internet jumlahnya milyaran dan selalu berkembang setiap detik. Dibutuhkan kemampuan untuk mengelola data dan sumber data yang terdapat di internet agar memenuhi standar validitas penelitian musik. Metode, pendekatan, dan teknik pengumpulan data menjadi faktor utama yang menentukan jenis dan jumlah data yang dihasilkan. Selain tersedianya informasi yang sangat beragam, peneliti perlu mempertimbangkan hubungan sosial, pola konsumsi, dan produksi musik yang juga telah berubah. Oleh karena itu, cara atau metode-metode penelitian musik yang sebelumnya digunakan biasa saja tidak lagi relevan digunakan dalam konteks masyarakat digital saat ini. Belum lagi jika berbicara nilai-nilai yang juga ikut bergeser akibat pola komunikasi tertentu. Hal yang perlu dipertimbangkan oleh masyarakat peneliti konservatif adalah pola penggunaan internet yang memiliki efek transformatif pada cara penelitian musik.

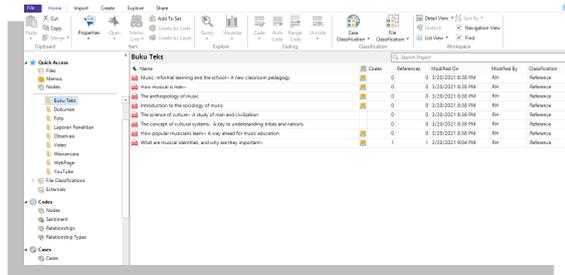


**Gambar 2.** Pengelolaan maha data menjadi data penelitian

Penguasaan peralatan-peralatan baru menjadi kebutuhan utama peneliti musik di era digital. Misalnya dalam mencari fakta-fakta musikal baru menggunakan mesin pencari (*google*) perlu mengetahui bagaimana cara mesin itu bekerja. Menyusun kata kunci dan frase-frase awal dalam penelitian menjadi modal utama dalam menelusuri maha data. Oleh karena wilayah kajian musik sangat luas, maka perlu dipersempit ruang lingkungannya dengan kata kunci khusus. Selain itu, mengetahui jenis data yang tersebut dalam mesin pencari juga aspek yang tidak kalah penting. Internet menyediakan berbagai jenis data berupa *fail* (jurnal, buku teks), video (*YouTube*), dan percakapan sosial (*Facebook*, *Twitter*, *Instagram*). Bagi pengguna yang mengunggah, *platform-platform* digital tersebut

berfungsi sebagai ruang penyimpanan berbasis komputasi awan (*cloud*), tetapi bagi peneliti itu berguna sebagai data-data yang penting. Dalam penelitian musik yang berbasis etnografi, partisipasi daring merupakan hal yang sangat penting. Di kehidupan nyata manusia berinteraksi satu sama lain dan melakukan percakapan secara langsung. Sementara di dunia virtual (internet) semua percakapan terjadi secara daring. Jika seseorang mengeluarkan pernyataan lewat status media sosial dan dikomentari oleh yang lainnya, di situlah percakapan sedang terjadi. Apabila terjadi percakapan yang membahas tentang isu-isu populer hingga memunculkan tanda '#.' artinya data-data yang dihasilkan melalui percakapan itu tersedia dalam jumlah besar. Model interaksi semacam ini telah banyak digunakan dalam penelitian-penelitian berjenis SNA. Banyak peneliti berusaha menerima kenyataan transformasi dunia analog ke virtual dan tetap mempertahankan prinsip etis dalam penelitiannya. Persoalannya tidak terletak pada interaksi fisik atau daring, tetapi pada kedalaman memahami jenis interaksi tersebut. Dalam sebuah interaksi daring, ada berbagai ruang dan pengalaman sosial baru. Christine Hine menambahkan jika wawancara daring bukan penentu kualitas penelitian, tetapi terletak pada seberapa jauh peneliti menghasilkan data yang berkualitas dari percakapan itu (Center for Global Ethnography, 2020).

Selain data yang tersedia dalam jumlah besar di internet, teknik analisis data dalam penelitian musik yang berjenis kualitatif juga berubah. Salah satu aplikasi yang cukup banyak digunakan adalah NVIVO. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur analisis untuk mengolah sumber data yang berbentuk wawancara, observasi, laporan dokumen, situs elektronik, media sosial (*Facebook*, *Twitter*, dan *Whatsapp*), foto, rekaman video daring dan video, *spreadsheet* dalam bentuk *Excel* dan SPSS, dan lain-lain (Bazeley dan Jackson, 2013). Proses analisis dan pembuatan matriks dilakukan dengan fitur-fitur.



Gambar 3. Tampilan aplikasi NVIVO12 untuk jenis penelitian kualitatif

Berbagai informasi yang tersebar di internet bisa saja menjadi data penelitian musik yang sangat penting. Hal yang paling esensial adalah bagaimana peneliti melihat itu sebagai data yang mungkin berguna untuk penelitiannya. Seorang peneliti yang melakukan studi tentang notasi musik mungkin memerlukan berbagai sumber pustaka tentang kata kunci yang relevan. Situs *web* yang menyediakan informasi tentang itu adalah <https://www.tenor-conference.org/>. Di dalamnya terdapat berbagai artikel prosiding yang membahas berbagai isu-isu notasi musik. Sumber lain yang mungkin diperlukan adalah video-video dari *YouTube*. Peneliti dapat memilih satu artikel yang sesuai dengan topik penelitiannya, lalu menelusuri lebih lanjut tentang peneliti-peneliti yang mengkaji bidang yang sama. Saat ini, begitu banyak pengguna media sosial memiliki kanal *YouTube* yang dikelola langsung secara personal. Data-data itu dapat berupa lagu, dokumenter, presentasi, kegiatan, konser musik, biografi musisi, dan lain-lain. Proses investigasi sumber-sumber pustaka ini dapat sepenuhnya dilakukan secara daring hanya menggunakan laptop. Setelah data-data itu terkumpul dan dikategorikan, kemudian dapat dimasukkan ke dalam aplikasi NVIVO.

### KESIMPULAN

Prosedur penelitian dalam bidang musik bisa menyesuaikan dengan ketersediaan maha data di era digital. Metode dan sistematikan ilmiah tetap dilakukan, yang membedakan adalah pengalaman dan kemampuan mempergunakan keberlimbahan informasi. Penggunaan aplikasi analisis data, menginventarisasi situs-situs *web* yang relevan dengan bidang musik, mempelajari metodologi berbasis virtual adalah kebutuhan-kebutuhan dasar untuk penelitian bidang musik hari ini. Hal yang perlu dihindari adalah sudut pandang klasik dan sempit terhadap penelitian musik. Penelitian musik di era digital tidak lagi

bergantung pada pengalaman fisik, tetapi menyesuaikan cara-cara baru dalam mengumpulkan data. Penelitian musik berbasis data digital tidak ditentukan oleh perspektif, metode, alat, atau unit analisis tertentu; tetapi didasarkan pada aktivitas digital yang relevan dengan fenomena, konteks, dan fokus analisis. Berdasarkan pandangan itulah muncul berbagai pendekatan yang fokus pada data-data digital hingga tahapan analisis berbasis aplikasi pengolah data. Para peneliti musik hanya perlu memahami tiga konsep: (1) sejauh mana lingkungan digital mengubah paradigma peneliti di bidang itu; (2) memahami apa itu data digital dan bagaimana menggunakannya dalam penelitian; dan (3) bagaimana secara praktis melakukan penelitian-penelitian musik berbasis digital. Desain penelitian musik dapat tetap menggunakan pendekatan konvensional atau menggunakan metodologi baru yang lebih relevan dengan konteks era digital seperti sekarang. Setiap periode dalam dunia digital memiliki karakteristiknya sendiri, di mulai pada tahun 90-an yang dikenal dengan *cyberspace*. Era ini merupakan masa pengenalan internet bagi komunitas-komunitas tertentu. Pada awal tahun 2000-an era di mana media sosial mulai berkembang. Setiap pengguna media sosial mulai difasilitasi oleh fitur-fitur untuk berkomunikasi, berkomentar, membalas komentar untuk memberikan umpan balik sehingga terjadi sebuah percakapan dalam dunia virtual. Mulai memasuki pertengahan tahun 2000, berbagai media sosial itu membentuk platform hingga muncul nama-nama besar seperti *Myspace*, *Facebook*, *Youtube*, *Twitter*, dan *Instagram* seperti sekarang. Di awal tahun 2010 hingga 2020 adalah era di mana maha data mulai berkembang hingga metode-metode algoritma yang digunakan untuk kepentingan penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, H. S. (2000). Seni dalam beberapa perspektif: Sebuah pengantar. In H. S. Ahimsa-Putra (Ed.), *Ketika orang Jawa nyeni* (pp. 13–42). Yogyakarta: Galang Press.
- Ahimsa-Putra, H. S. (2020). Seni, seni budaya dan pendidikan seni perspektif antropologi. In I. N. Mariasa & A. Sudrajat (Eds.), *Bunga rampai kajian seni budaya ragam perspektif* (pp. 1–29). Surabaya: UNESA University Press.

- Amer, K., & Noujaim, J. (2019). *The great hack* [Film]. Brooklyn, New York: The Others.
- Andriessen, A. (2013). *Research in higher professional education*. Presentation presented at the ICON Conference in Kallio-Kuninkala, Finland.
- Bazeley, P., & Jackson, K. (2013). *Qualitative data analysis with NVivo* (Second edition). Los Angeles London New Delhi: SAGE.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). *Systematic approaches to a successful literature review* (Second edition). Los Angeles: Sage.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties. perspectives on artistic research and academia*. Leiden: Leiden University Press.
- Borgdorff, H. (2015). Onderzoek in het kunstvakonderwijs. *Cultuur+Educatie*, 15(43), 8–18.
- Center for Global Ethnography. (2020). Christine Hine interview - Doing ethnography remotely [YouTube]. Retrieved 26 November 2021, from [https://www.youtube.com/watch?v=XRn\\_eUQFhLQ](https://www.youtube.com/watch?v=XRn_eUQFhLQ)
- Diamandis, P. H., & Kotler, S. (2012). *Abundance: The future is better than you think*. New York: Free Press. Retrieved from [www.SimonandSchuster.com](http://www.SimonandSchuster.com)
- Djohan. (2021, Agustus). *Penelitian seni pada PT seni dan non-seni*. Presentation presented at the Seminar Nasional Daring: Penelitian Seni di Era Disrupsi, Surabaya. Retrieved 13 November 2021 from <https://www.youtube.com/watch?v=MdBhmIciaNw>
- Hidayatullah, R. (2021). Music performance policy during covid-19 crisis: Expectations versus reality. *Journal of Advance in Social Sciences and Policy*, 1(1), 1–8. Retrieved from <https://doi.org/10.23960/jassp.v1i1.17>
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet*. UK; USA: Bloomsbury Academic.
- Hood, M. M. (2021, October). *Practice-based research and 'local ontologies' as creative resources*. Presentation presented at the 1st International Conference On Music And Culture (ICOMAC), Semarang.
- Hurwitz, J., Nugent, A., Helper, F., & Kaufman, M. (2013). *Big data for dummies*. Canada: John Wiley & Sons, Inc. Retrieved from [www.wiley.com](http://www.wiley.com)
- IAML AIBM. (2015). Enriching the music experience: Making locally-developed digital resources accessible [YouTube Channel]. Retrieved 15 November 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=ZqHhzZdA33s>
- Kayam, U. (1981). *Seni, tradisi, masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. (M. Steele,Ed.) (2nd Ed). Los Angeles; London: SAGE Publications Ltd.
- Kumar, S., West, R., & Leskovec, J. (2016). Disinformation on the web: Impact, characteristics, and detection of wikipedia hoaxes. In *Proceedings of the 25th International Conference on World Wide Web* (pp. 591–602). Republic and Canton of Geneva, CHE: International World Wide Web Conferences Steering Committee. Retrieved 13 November 2021 from <https://doi.org/10.1145/2872427.2883085>
- Larasati, R. D. (2021, Agustus). *Gagasan-gagasan tentang paradigma seni di masa disrupsi*. Presentation presented at the Seminar Nasional Daring: Penelitian Seni di Era Disrupsi, Surabaya. Retrieved 13 November 2021 from <https://www.youtube.com/watch?v=MdBhmIciaNw>
- Lee, R. M., Fielding, N. G., & Blank, G. (2017). Online research methods in the social sciences: An editorial introduction. In N. G. Fielding, R. M. Lee, & G. Blank, *The SAGE handbook of online research methods* (pp. 3–16). 1 Oliver's Yard, 55 City Road London EC1Y 1SP: SAGE Publications Ltd. Retrieved 26 November 2021 from <https://doi.org/10.4135/9781473957992.n1>
- Lutters, J. (2015). Art-based research. Een nieuwe grondslag voor een opleiding tot artist-educator. *Cultuur+Educatie*, 15(43), 63–70.
- McAndrew, S., & Everett, M. (2015). Music as collective invention: A social network analysis of composers. *Cultural Sociology*, 9(1), 56–80. Retrieved from

- <https://doi.org/10.1177/1749975514542486>
- Mustaqim, K., Adiwijaya, D. R., & Indrajaya, F. (2013). Penelitian atas penelitian seni dan desain: Suatu studi kerangka filosofis-paradigmatis bagi penelitian seni dan desain visual. *Humaniora*, 4(2), 995. Retrieved from <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3541>
- Raes, G.-W. (2014). Experimental art as research. In D. Crispin & B. Gilmore (Eds.), *Artistic experimentation in music: An anthology* (pp. 55–60). Leuven: Leuven University Press.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi penelitian seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Salam, S. (2021, Agustus). *Penelitian pendidikan seni*. Presentation presented at the Seminar Nasional Daring: Penelitian Seni di Era Disrupsi, Surabaya. Retrieved 13 November 2021 from <https://www.youtube.com/watch?v=MdBhmIciaNw>
- Salkind, N. J. (2012). *Encyclopedia of research design*. United States of America: SAGE Publications.
- Scrivener, S. A. R. (2002). The art object does not embody a form of knowledge. *Working Papers in Art and Design*. Retrieved from <http://www.herts.ac.uk/artdes1/research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.htm>
- Smith, H., & Dean, R. T. (2009). Introduction: practice-led research, research-led practice – towards the Iterative cyclic web. In H. Smith & R. T. Dean (Eds.), *Practice-led research, research-led practice in the creative arts* (pp. 1–29). Edinburgh: Edinburgh Univ. Press.
- Suharto, S. (2007). Refleksi teori kritik seni holistik: Sebuah pendekatan alternatif dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa seni. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 8(1). Retrieved 13 November 2021 from <https://doi.org/10.15294/harmonia.v8i1.803>
- Supiarza, H., & Sarbeni, I. (2021). Teaching and learning music in digital era: Creating keroncong music for gen z students through interpreting poetry. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 21(1), 123–139. Retrieved from <https://doi.org/10.15294/harmonia.v21i1.28585>
- Susilo Pradoko. (2020). Terapan metode penelitian hermeneutika Paul Ricoeur (Bagian 1, pengantar & contoh) [YouTube]. Retrieved 14 November 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=QaPCfQBfRWg>
- Triyanto. (2014). Pendidikan seni berbasis budaya. *Jurnal Imajinasi*, 7(1), 33–42.
- Triyanto. (2018). Pendekatan kebudayaan dalam penelitian pendidikan seni. *Jurnal Imajinasi*, 12(1), 65–76.
- Varto, J. (2009). *Basics of artistic research: Ontological, epistemological and historical justifications*, University of Art and Design Helsinki Publication B94. Helsinki: Gummerus.
- Wadiyo. (2003). Teori dan masalah penjelmaan seni dalam perspektif sosio-kultural. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 4(3). Retrieved 13 November 2021 from <https://doi.org/10.15294/harmonia.v4i3.727>