# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

1. **Konteks Penelitian**

Musik merupakan suatu seni dari kumpulan suara, nada, dan irama yang dapat dirasakan seseorang. Musik pun dapat dikatakan sebuah hiburan yang menghasilkan emosi, sentuhan dan lainnya, oleh karena itu begitu banyak penggiat ataupun pekerja musik di tanah air ini, mulai dari format band, solo, orchestra, dan masih banyak lagi. Mayoritas anak muda menggemari hiburan ini, karena dapat menemani disaat gundah, saat berhubungan dengan pasangan, kondisi internal yang rumit, menemani disaat *work out* ataupun belajar.

Musik merupakan suatu hal yang bersifat umum atau bisa dikatakan universal. Setiap orang dapat menikmati maupun mengapresiasikan musik walau seseorang tersebut tidak berada di bidang musik itu sendiri. Dengan musik kita dapat mengekspresikan diri berupa ide ataupun nilai yang diyakininnya.

Fenomena pada musik di kalangan tertentu secara khusus misalnya kalangan mahasiswa sejauh ini belum ditemui. Untuk menganalisis keterkaitan antara lirik lagu dan isi dari lagu tersebut kecenderungan memiliki kelas social tertentu. Nott menunjukkan bahwa musik klasik terutama diminati oleh masyarakat atau dikalangan mahasiswa. Prefensi musiknya cenderung mengarah pada musik jazz. Sekarang dikalangan mahasiswa bebas untuk memilih musik yang mereka sukai, karena selera musik setiap orang tidak harus sama.

Mahasiswa banyak yang menyukai musik jazz, blues, RnB, Kroncong, Dangdut, Pop, dan masih banyak lagi karena bertujuan untuk menjadikan musik yang berbeda-beda dan setiap genre musik ada kelebihan atau keunikan masing-masing. Kadang musik juga menjadi sebuah hiburan bagi setiap kalangan, pada sebuah lirik terdapat emosi yang bisa dirasakan seseorang, seperti senang, sedih, marah, gelisah, takut, cemburu, semangat dan sebagainya.

Nakagawa (2000) menyatakan bahwa membuat ataupun mendengarkan musik sama artinya dengan berdialog dengan tubuh, jika kita sedang menikmati musik pasti sadar akan gerakan tubuh kita. Contohnya sedang melakukan suatu aktifitas sambil mendengarkan music dan salah satu bagian dari anggota tubuh kita akan bergerak mengikuti irama musik yang kita sedang dengarkan.

Musik itu sendiri dapat dinikmati diberbagai media seperti radio, televisi, dan sekarang sangat mudah dinikmati karna tersebar di media internet, seperti platform youtube, Spotify, joox, itunes dan masih banyak lagi platform yang dapat digunakan. Namun tidak sedikit pula *festival* musik diselenggarakan guna penikmat musik dapat menyaksikan idolanya secara langsung. Seperti Java Jazz, Kampoeng Jazz, Kick Fest, Soundrenaline yang menampilkan artis artis terkenal seperti band rock asal Jakarta yaitu kelompok penerbang roket, Dewa 19, lalu penyanyi *solo* legenda tanah air seperti Iwan Fals, dan lainnya

Di era pandemic ini tidak memungkinkan adanya festival festival tersebut karna dapat memicu penyebaran virus *covid* yang sedang melanda akibat banyaknya kerumunan orang yang tidak sesuai dengan *protocol* kesehatan. Peristiwa ini mengakibatkan penggiat musik ataupun pekerja musik tidak dapat memasarkan lagunya, *crew crew* dan EO (*Event Organizer*) dibelakang layar tidak mendapakat pekerjaan.

Promotor pun akhirnya membawa angin segar kepada penikmat dan penggiat musik karena mereka menyelenggarakan *event* musik *virtual* yang merupakan suatu event dengan diselenggarakan secara tidak langsung, menggunakan metode *streaming,* kalangan penikmat musik dapat menyaksikan idola mereka untuk unjuk gigi menampilkan karya karyanya secara langsung dengan tujuan tanpa menonton secara langsung pun, penikmat musik dapat terhibur dan idola mereka pun tetap dapat memasarkan lagunya tanpa adanya kerumunan penonton, sehingga mengurangi penyebaran virus yang sedang berlangsung. Contohnya perusahaan Indosat tahun kemarin silam yang mengadakan konser virtual yang berisikan artis artis seperti, Hindia, Sal Priadi, Nadin Amizah, dan Kunto Aji.

Selama terjadinya pandemic covid-19 yang mengharuskan semua orang untuk stay at home, ditemukannya fenomena unik dalam pertunjukan musik. Fenomena tersebutnya pasri adanya proses kreativitas dikalangan musisi tradisi melalui dunia virtual. Dunia virtual ini memudahkan seniman menjalin sinergi dan berkomunikasi karena tidak terbatas oleh jarak, ruang dan waktu untuk berbagi informasi, foto dan video. Karena melihat peluang untuk terus berkarya dengan kata lain, proses berkarya ini disertai dengan berfikir dan perilaku kreatif dan inovasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji *Event* musik virtual pada Mahasiswa. Untuk itu peneliti mengambil judul “PERSEPSI MAHASISWA MENGENAI *EVENT* MUSIK VIRTUAL DI ERA PANDEMIK”

1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan dari uraian latar belakang, peneliti memfokuskan untuk membahas tentang bagaimana “PERSEPSI MAHASISWA MENGENAI *EVENT* MUSIK VIRTUAL DI ERA PANDEMIK”

1. **Pertanyaan Penelitian**
2. Bagaimana sensasi yang dirasakan mahasiswa mengenai event musik virtual?
3. Bagaimana atensi yang dirasakan mahasiswa mengenai event musik virtual?
4. Bagaimana interpretasi yang dirasakan mahasiswa mengenai event musik virtual?
5. **Tujuan dan Kegunaan penelitian**
6. **Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui sensasi yang dirasakan mahasiswa dari *event* musik virtual

2. Untuk mengetahui atensi yang dirasakan mahasiswa dari *event* musik virtual

3. Untuk mengetahui interpretasi yang dirasakan mahasiswa dari *event* musik virtual

1. **Kegunaan Penelitian**
2. Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan jawaban atas bagaimana Persepsi Mahasiswa tentang *event* musik virtual
3. Memberikan gambaran seperti apakah persepsi mahasiswa mengenai *event* musik virtual sehingga dapat dijawab dengan teori mengenai *factor* *event* musik virtual
4. Menambah bahan-bahan dan ilmu ataupun wawasan untuk mahasiswa mahasiswa dalam mengkaji sesuatu

**Kegunaan Praktis**

1. Diharapkan dapat membentuk persepsi ataupun pola fikir para mahasiswa mengenai *event* *musik* virtual

2. Penelitian ini dapat memberikan pesan atau informasi bagaimana tanggapan tanggapan setelah menikmati *event* musik virtual atau para pelaku yang terdapat didalamnya

3. Peneliatan diharap dapat memberikan jalan pemikiran dalam menyelesaikan masalah masalah tertentu.