



**Journal of Music Science, Technology,
and Industry**

Volume 5, Number 2, 2022

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

**Metode Uploading sebagai Sarana Pertunjukan Musik
Online: Studi Kasus Duo Gitar Dumotsiny**

Amra Reza¹, DJ Dimas Phetorant², Demi Tatipikalawan³

¹²³ Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta

Email: amrareza@ikj.ac.id, dimasp@ikj.ac.id, demi@ikj.ac.id

Article Info

Article History:

Received:

February 2021

Accepted:

April 2022

Published:

October 2022

Keywords:

uploading,
pertunjukan
musik, online,
dumotsiny

ABSTRACT

Purpose: Technology provides color and a new way of viewing music. Music performances that originally relied on physical and communal meeting rooms had to adapt to social distancing policies due to the pandemic. This condition attracted the attention of researchers to observe the dynamics of the lives of art workers in the field of music. **Research methods:** Researchers observe musical performances that are displayed on several digital media platforms. Many of the artists who use the uploading method. The research method used is qualitative using a case study approach with the subject of the guitar duo Dumotsiny. **Results and discussion:** As a result, online music performances can be done by uploading by recording audio and video separately or by recording audio and video simultaneously. **Implication:** In music, every era always experiences changes in technology.

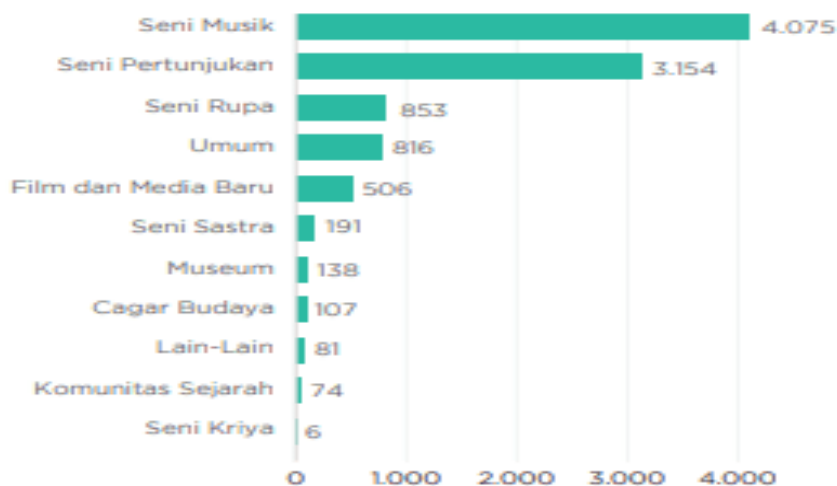
© 2022 Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 suatu penyakit yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV-2). Pertama kali muncul di kota Wuhan, Cina. Komisi kesehatan *municipal* Wuhan tanggal 31 Desember 2019 melaporkan kluster kasus pneumonia dimana ditemukan virus corona yang baru (Anonim, 2020). Tak terkecuali, di Indonesia juga dilanda pandemi. Pemerintah telah membuat berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus. Seperti

bekerja dari rumah (*work from home*/WFH), belajar dari rumah, dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB).

Kebijakan tersebut jelas berdampak besar bagi setiap aspek kehidupan termasuk didalamnya adalah para pekerja seni. Hasil analisis data sekunder menunjukkan bahwa subsektor ekonomi kreatif yang paling terdampak adalah seni pertunjukan, musik, seni rupa, dan kuliner. Hal ini terlihat dari hasil pendataan pelaku budaya yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kemendikbud. Data dari dirjen kementerian memosisikan seni musik dan seni pertunjukan sebagai yang paling terdampak (gambar 1). Musik identik dengan karakter ruang pentas secara fisik seperti gedung hingga ruang terbuka luas yang dikenal sebagai panggung. Hidajat *et al* (2020) menyebutkan bahwa 13.1% pekerja seni tidak ada hasil. 26.3% putus asa dan pasrah, 36.8% pekerja seni tidak mampu memprediksikan kondisi normal dan 52.6% menunggu bantuan pemerintah. Pemerintah melalui Kemendikbud menawarkan bantuan bagi pekerja seni. Ketentuannya yaitu bagi pekerja seni berpenghasilan di bawah 10 juta rupiah per bulan, tidak punya pekerjaan lain selain berkesenian, sudah/belum berkeluarga, dan belum mendapat bantuan bantuan sosial (bansos) lainnya (Hilmar, 2020).



Gambar 1. Jumlah Pelaku Budaya yang Terdampak Pandemi COVID-19

Sumber: puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id

Pelaku seni musik menampilkan karyanya lewat pertunjukan baik itu skala besar maupun kecil dalam sebuah panggung/ruang. Banyak pekerja seni yang menggantungkan hidupnya dari kegiatan berkesenian panggung ke panggung. Saat terjadi pandemi, terdapat berbagai pilihan untuk membuat sebuah karya seni sampai

kepada para konsumen. Karya seni dianggap sebagai sebuah produk dalam industri. Karenanya, agar produk tersebut dapat menghasilkan keuntungan yaitu dengan cara menampilkannya.

Berbagai pembatasan di bidang sosial mau tidak mau membuat para pekerja seni beradaptasi untuk bisa tetap bertahan. Pemusik harus mencari berbagai cara demi berjalannya ekosistem industri musik. Pertunjukan daring (*online*) dilirik sebagai alternatif ditengah mandegnya seni pertunjukan fisik. Konser musik digital, album digital dan pentransmision secara digital adalah bentuk dari produk digital. Modernisasi di hampir segala bidang menjadi penyokong utama dibalik terciptanya inovasi dalam berkesenian. Seperti pekerja musik dangdut di kabupaten Pati, mereka melakukan adaptasi sesuai dengan peraturan yang ada. Kemudian, mereka juga melakukan pertunjukkan dangdut secara daring melalui sosial media seperti *youtube*, *facebook/Fb* dan *Ig/instagram* (Fatimah dan Hayati, 2021).

Saat masa pandemi, para pekerja seni umumnya mengalami tiga fase, fase terguncang, fase resistensi dan fase adaptasi dan digitalisasi. Implementasi dari digitalisasi saat ini mengarah pada terciptanya konser musik secara daring dengan berbagai metode. Salah satunya dengan mencoba melakukan model pertunjukkan konser musik dengan metode *uploading*, seperti yang dilakukan oleh duo gitar Dumotsiny. Konser atau resital sangat penting untuk pemusik. Sampai dimanakah kemampuan seorang pemusik dalam menghadapi publik. Publik yang akan menonton konser akan dapat menilai terlebih dahulu apakah konser tersebut menarik lewat program/karya-karya yang akan disajikan. Penulis melakukan pengamatan melalui *platform* media digital (*youtube*) dalam kurun waktu ditetapkannya kebijakan pembatasan sosial hingga masa adaptasi kebiasaan baru atau dikenal dengan *new normal*.

Secara spesifik, penelitian ini fokus kepada pertunjukan musik *online* dengan metode *uploading*. Karena luasnya subjek, penulis membatasi subjeknya pada duo Dumotsiny. Bagaimana proses menggunakan metode *uploading* sebagai sarana dalam pertunjukan musik. Dimulai dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Sukardi (2013:158) menyatakan penelitian deskriptif juga dapat dikembangkan ke arah penelitian naturalistik yang menggunakan kasus yang spesifik melalui deskriptif mendalam atau dengan penelitian *setting* alami dengan pendekatan fenomenologis. Subjek penelitian adalah duo gitar Dumotsiny. Duo gitar Dumotsiny adalah singkatan gitar duet yang dibentuk oleh Amra Reza dan Kurniawan tahun 2000. Dumotsiny artinya *duo monster of the six nylon*. Duo ini sering tampil dalam pementasan-pementasan musik di gedung-gedung pertunjukan di Jakarta dan banyak penggemarnya. Beberapa rekaman yang terkenal dan sering diputar di youtube adalah *La Vida Breve* (youtu.be/6WP3sdCW3-M) dan *L'Encouragement* (youtu.be/rYclgNM4asw). Peneliti melakukan beberapa kegiatan dalam pengumpulan data dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu peneliti sendiri, informasi dari narasumber, buku catatan serta alat merekam. Untuk mendapatkan data dari sumber data primer dan sekunder, peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi yang selanjutnya dianalisis secara mendalam. Setelah data-data diperoleh, peneliti memahami, menelaah, dan kemudian menafsirkan arti dari hasil yang didapat di lapangan. Peneliti mencari informasi dari apapun yang ditemui di lapangan untuk mendukung data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni pertunjukan sebelum pandemi umumnya ditampilkan dalam sebuah panggung, baik itu di dalam atau di luar panggung. Seni pertunjukan adalah seni kolektif, hingga penampilannya di atas panggung menuntut biaya yang tidak sedikit (Soedarsono, 2010: 2016). Untuk menampilkan sebuah pertunjukan musik misalnya, diperlukan pemusik, kostum, alat musik, panggung, *sound* sistem, alat rekam, penerimaan dan pengaturan tamu yang datang menonton, dan sebagainya.

Saat ini, seni pertunjukan musik mengalami sebuah perubahan. Panggung dalam definisi sesungguhnya diganti menjadi panggung digital. Meskipun dapat dikatakan bahwa pandemi Covid-19 merupakan peristiwa khusus, tetapi sebenarnya sejarah wabah dan pengaruhnya pada pertunjukan musik telah dialami pada lampau. Pada Oktober 1918, majalah *musical courier* mencatat peristiwa "Spanish Flu"

menyebabkan banyaknya tempat pertunjukan musik yang tutup dan terjadinya banyak pembatalan perjalanan konser selama pandemi influenza (Robin, 2020).

Setiap pelaku dalam pertunjukan musik memiliki tanggung jawab untuk mengendalikan jalannya sebuah pertunjukan musik. Dalam pertunjukan musik digital, tentu akan menghilangkan beberapa elemen, terutama hubungan antara seniman dengan penonton. Terjadinya sekat-sekat baru seperti keterbatasan jarak antara seniman dengan penonton. Dari sisi lain, masa pandemi Covid-19 menjadi momentum bagi era baru pertunjukan musik di Indonesia. Dengan kemajuan teknologi pertunjukan digital, rilis karya baik audio maupun video, konser musik dapat dibuat menggunakan media rekam sederhana dari rumah.

Media Digital

Perkembangan teknologi memiliki kontribusi besar dalam menciptakan keberagaman media. Media digital saat ini tidak dapat dilepaskan dengan penggunaan internet. Internet membuat segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin, mengubah sesuatu yang sulit menjadi gampang. Generasi milenial dikenal sebagai generasi yang paling banyak mengakses media digital dalam kesehariannya.

Media baru disebut juga *new media* digital. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optik *broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008: 2-3). Media digital merupakan media yang terkena arus digitalisasi atau konversi dari media analog/konvensional. Misalnya koran cetak sekarang menjadi portal/koran digital yang diakses lewat internet, sosial media dan sebagainya.

Ciri utama yang membedakan media baru dengan media lama menurut McQuail (2011) adalah: desentralisasi (pengadaan dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada di tangan komunikator); kemampuan tinggi (pengantaran melalui kabel atau satelit mengatasi hambatan komunikasi yang disebabkan oleh pemancar siaran lainnya); komunikasi timbal balik (komunikator dapat memilih, menjawab kembali, menukar informasi dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung); kelenturan (fleksibilitas bentuk, isi dan penggunaan). Konvergensi media merupakan kombinasi antara dua atau lebih dari media-media sebelumnya (media konvensional) yang menjadi suatu proses dimana dapat membawa kemudahan dan

keuntungan bagi penggunanya. Media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *tiktok*, dan *youtube* merupakan contoh dari media digital. Perangkat yang paling banyak digunakan saat terhubung dengan media digital adalah menggunakan gawai (telepon genggam).

Musik Online dan Uploading

Musik *online*/daring merupakan musik yang diakses pada berbagai media digital. Survei pengguna internet di Indonesia periode 2019-kuartal II 2020 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mayoritas pengguna mengakses internet lebih dari delapan jam dalam satu hari (Apjii, 2020). Kemudian ada pergeseran perilaku pengguna selama pandemi, antara lain dari konten media *online* yang diakses pengguna dimana mayoritas konten media *online* yang diakses pengguna adalah konten pendidikan dan laman sekolah, karena kegiatan pembelajaran jarak jauh selama pandemi. Sementara konten hiburan yang banyak diakses adalah video *online* (49,3 persen), game *online* (16,5 persen), dan musik *online* (15,3 persen). Sekarang sudah banyak pemusik yang menggunakan media daring baik konser maupun untuk menyebarkan karya-karyanya

Kata mengunggah merupakan padanan bahasa Indonesia untuk istilah *upload* dalam bahasa Inggris. Kata *upload* bermakna menaikkan atau memindahkan ke tempat yang lebih tinggi. Kemudian istilah itu mengalami perluasan makna karena digunakan dalam istilah teknologi informasi. Internet atau komputer yang lebih besar diibaratkan sebagai sesuatu yang berada di atas, sedangkan media penyimpanan atau perangkat komputer yang lebih kecil tempat menyimpan atau mengirim data dianggap sebagai sesuatu yang berada di bawahnya. Sehingga, *upload* bermakna memindahkan data dari perangkat penyimpanan atau media komputer yang lebih kecil ke komputer yang lebih besar.

Uploading menurut kamus Cambridge adalah menyalin atau memindahkan program atau informasi ke sistem komputer yang lebih besar di dalam atau keluar melalui internet. *Uploading* adalah mengirim atau mentransfer sebuah data atau *file*. Proses *uploading* adalah mengirim suatu data baik itu gambar, suara atau video atau dalam hal ini musik melalui jaringan internet yang pada akhirnya bisa dilihat atau dinikmati oleh penonton.

Metode Uploading Sebagai Sarana Dalam Pertunjukan Musik Online

Pertunjukan *online* dengan metode *uploading* memiliki beberapa perbedaan dengan metode konvensional. Diantaranya adalah: 1) pemusik tidak berhadapan langsung dengan penonton sehingga komunikasi dengan penonton tidak ada; 2) pertunjukan musik online tidak harus repot menyiapkan *encore* (karya tambahan) dan tidak memerlukan jeda atau istirahat saat menampilkan seluruh program/repertoar; 3) penonton bisa menyaksikan kapan saja dan dimana saja tanpa terkendala waktu dan tempat. Dengan syarat tersedia gawai dan kuota internet; 5) jumlah dan sasaran penonton lebih luas.

<p>Strengths/Kekuatan</p> <p>Mudah dijangkau banyak orang dan lebih luas cakupannya. Lebih murah biayanya</p>	<p>Weakneses/Kelemahan</p> <p>Masih ada pemusik yang gagap dengan media digital, tapi itu sementara.</p>
<p>Opportunities/Keuntungan</p> <p>Digital sudah menjadi kebutuhan pokok. Bila sudah terbiasa, sulit untuk dikembalikan ke luring.</p> <p>Tidak ada protokol kesehatan saat daring.</p> <p>Komposisi sudah virtual. Manusia berlomba2 memperbaiki <i>maintenance</i> dan skill untuk daring.</p>	<p>Threats/Ancaman</p> <p>Pergeseran nilai-nilai formal estetika, baik dipangung serta kerjasama antar musisi saat pentas.</p>

Tabel 1. Analisis SWOT dari Pementasan Musik *Online*.

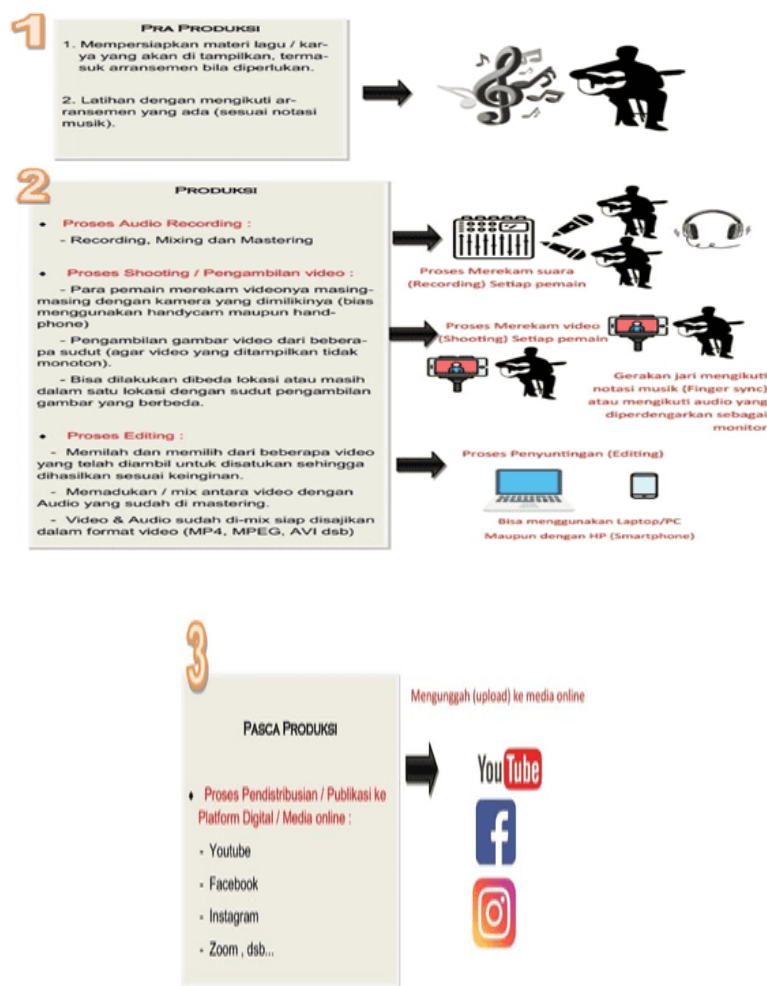
Metode *Uploading* bisa dilakukan dengan dua cara atau dua proses yang berbeda. Pertama, *uploading* dengan merekam audio dan video secara terpisah, lalu mengedit dan menayangkannya. Kedua, *uploading* dengan merekam audio dan video secara bersamaan lalu mengedit dan menayangkannya. Langkah-langkah metode *uploading* dengan merekam audio dan video secara terpisah adalah:

1. Menentukan rekaman audio yang akan dipilih lewat berbagai aktivitas seperti:
 - a) monolog/berbicara sendiri. Merekam sendiri dalam presentasi atau main musik, Video *Vloging* musik atau alat instrument; b) dialog/obrolan dua orang atau lebih dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*, *google meet*, *zoom*, dan lainnya;
 - c) merekam musik baik solo instrumen/vokal atau ansembel.

2. Melakukan proses rekam per trek instrumen musik/vokal dengan sistem mesin. Sistem rekam bisa menggunakan analog dan atau sistem digital dengan dua model yaitu *hardware* dan *software*. *Hardware* berupa: mixer, pita rekam model kaset rumahan dan pita reel dari yang ¼ inci sd 2 inci. *Software* berupa: komputer (PC, laptop, *notebook*, tab, *smartphone* dan *record-portable mobile*) untuk pengerjaan di PC dan *smartphone* membutuhkan digital audio *workstation* (DAW), audio *interface/Soundcard*, *microphone dynamic/condensor*, *speaker* monitor dan *headphone*. Pada sistem digital-*software*, fungsi DAW sebagai sarana rekam simpan dan putar-ulang hasil rekam. Sedangkan pada sistem digital/analog *non-software* sarana rekam simpan dan putar-ulang hasil rekam ada di pita kaset atau pita *reel*.
3. Melakukan *editing*. Banyak produsen *software* menawarkan aplikasi editing hingga *finishing*-nya. Dalam proses untuk menghasilkan suara yang bagus dan jernih tergantung sekali dengan alat pendukung rekam, edit, dan finishing. Alat pendukung tersebut terdapat pada *software* dan *non software*. Berikut alat pendukung dan fungsinya: a) *noise gate* untuk meminimalisasi suara yang tidak dibutuhkan saat rekaman istilah audionya adalah *noise*; b) kompresor fungsinya untuk menstabilkan audio dan menambah karakter suara; c) limiter untuk membatasi sinyal audio yang keluar; d) ekualiser untuk memilah frekuensi suara yang dibutuhkan misalnya kebutuhan suara *treble*, bass atau *middle*; d) reverb dan delay sebagai efek *ambiens* ruangan.
4. Melakukan rekaman video. Rekaman video bisa dilakukan dengan *handycam* atau *smartphone* dengan kualitas kamera yang bagus. Saat melakukan rekaman video pemusik akan berakting memainkan instrumen dengan gerakan yang benar (baik dari *fingering* dan *gesture*). Gerakan tersebut harus disesuaikan dengan musik yang sudah direkam sebelumnya sehingga tampak kesamaan suara musik dan gerakan jari saat memainkan instrumen. Pengambilan gambar video dari beberapa sudut (agar video yang ditampilkan tidak monoton). Pengambilan video bisa dilakukan pada lokasi berbeda atau masih dalam satu lokasi dengan sudut pengambilan gambar yang bervariasi.
5. Memilah dan memilih dari beberapa video yang telah diambil untuk disatukan sehingga dihasilkan sesuai keinginan. Memadukan/*mix* antara video dengan audio yang sudah di-*mastering* dengan aplikasi editing video. Pilihan aplikasi yang

digunakan bisa kinemaster, power director, viva video dan sebagainya. Video dan audio yang sudah di-*mix* siap disajikan dalam format video (MP4, MPEG, AVI dan lainnya).

6. Terakhir adalah *upload* atau mengunggah video musik yang sudah diedit dengan mutu yang bagus ke media digital seperti *youtube*, *Ig* atau *Fb*. Keenam langkah tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga tahapan, yakni tahap pra produksi, tahap produksi dan pasca produksi. Tahapan tersebut terlihat jelas dalam gambar 2.



Gambar 2. Metode *Uploading* Merekam Audio dan Video Secara Terpisah
Sumber: Andi Kalpin Subagja

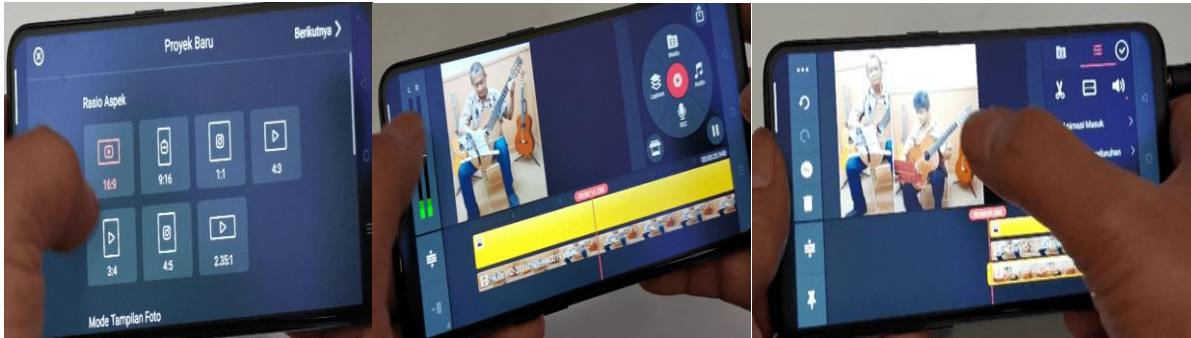
Sedangkan langkah metode *uploading* dengan merekam audio dan video secara bersamaan terdiri dari tiga langkah. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan pra produksi yang terdiri dari dua tahapan. Tahap pertama mempersiapkan materi lagu/karya yang akan ditampilkan. Termasuk dengan aransemennya. Tahap kedua yaitu latihan sinkronisasi. Menyesuaikan tempo agar selalu stabil, tidak menjadi semakin cepat atau melambat.
2. Tahap produksi yang dibagi menjadi dua bagian, proses *shooting* dan editing. Pada proses shooting pemusik bisa merekam audio dan video sekaligus dengan menggunakan smartphone dalam sebuah ruangan yang tidak terdistorsi oleh suara di luar musik yang akan direkam. Setelah hasil rekaman terbaik didapatkan maka video musik siap di edit dan ditayangkan. Agar musik stabil maka saat merekam harus menggunakan *guide* musik dari metronome yang terhubung ke *earphone* yang ada lewat *splitter*. Splitter berfungsi sebagai alat tambahan untuk menghubungkan antara *mic external* dengan *input smartphone*. Terdapat dua jalur, satu untuk *microphone* sedangkan satu lagi untuk earphone.

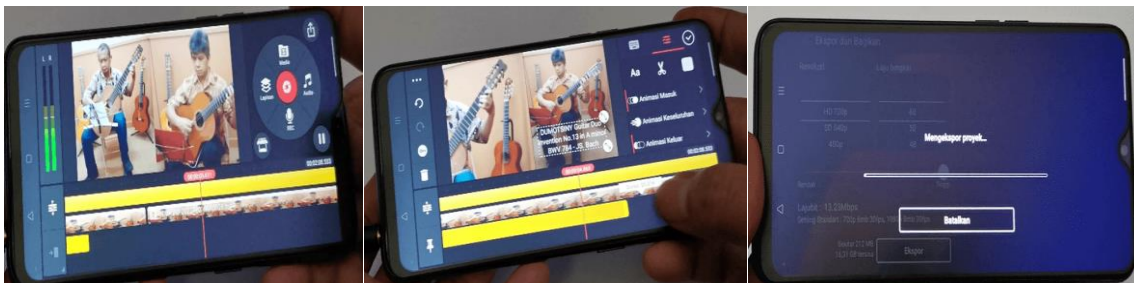
Apabila konsep pertunjukan musik berupa ansambel atau lebih dari satu orang maka audio dan video dari masing-masing pemain harus diedit dahulu. Peneliti menggunakan contoh pertunjukan musik duo gitar atau gitar Dumotsiny. Peneliti terlibat langsung dalam proses pembuatannya dan memainkan suara gitar dua. Sedangkan gitar satu dimainkan oleh Kurniawan selaku *partner* duo gitar. Karya yang kami rekam dan mainkan berjudul Invention No.13 in A minor BWV 784 ciptaan Johann Sebastian Bach. Kami melakukan rekaman masing-masing dalam ruangan yang sama namun berbeda hari. Setelah melakukan proses rekaman dan memperoleh hasil yang terbaik maka audio video siap di edit atau disunting oleh seorang editor.

Proses editing duo gitar Dumotsiny menggunakan software kinemaster dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) Membuka aplikasi kinemaster; b) memilih ukuran frame; c) memilih video 1; d) meng-*input* video 1 dan mengatur posisi agar sesuai frame. Setelah video 1 sesuai dengan frame, maka tahap berikutnya adalah menginput video 2. Langkah-langkahnya sama seperti dengan tahap “a sampai d” diatas. Setelah itu mensinkronisasi bagian video agar sama durasinya. Lalu menggabungkan dan me-*mix* audio videonya. Dilanjutkan dengan editing filter warna dan input judul video. Cek ulang kembali hasil videonya sebelum di export atau

mixdown ke MP4. Umumnya yang dipakai adalah format MP4 dengan resolusi *full HD (High Divinition 1080)*. Setelah *mixdown* selesai maka video siap ditayangkan.

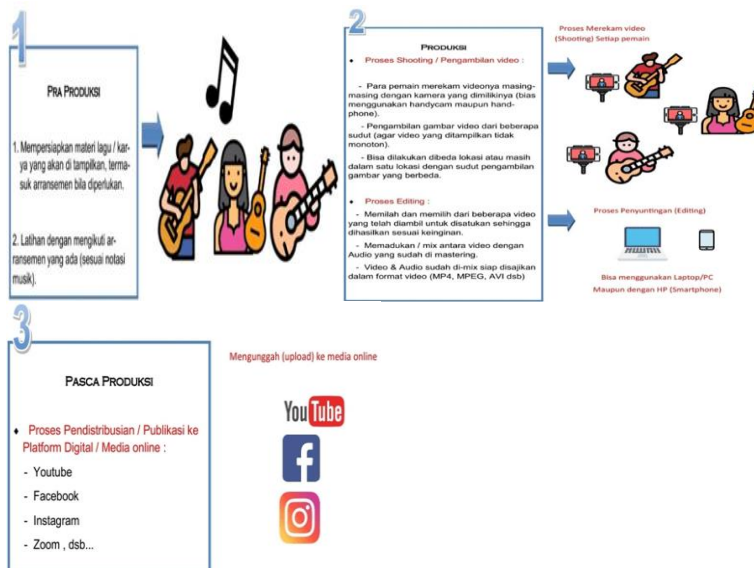


Gambar 3. Proses *Editing*
Sumber: Andi Kalpin Subagja



Gambar 4. Proses *Editing*
Sumber: Andi Kalpin Subagja

3. Tahap ketiga yaitu pasca produksi. Proses pendistribusian dan publikasi ke *platform* digital seperti *youtube*, *Ig*, *Fb* dan sebagainya. Perhatikan gambar dibawah ini.



Gambar 5. Pasca Produksi
Sumber: Andi Kalpin Subagja

KESIMPULAN

Pertunjukan musik tetap berjalan walaupun dimasa pandemi secara *online*. Metode pertunjukan musik secara *online* dapat dilakukan dengan cara *uploading*. Metode *uploading* dibagi menjadi dua yakni dengan merekam audio dan video secara terpisah dan dengan merekam audio dan video secara bersamaan lalu mengedit dan menayangkannya. Para pekerja seni khususnya dibidang musik sangat terbantu dengan metode *uploading*. Dengan metode *uploading* pemusik dapat saling berkolaborasi, mempublikasi dan beradaptasi dalam masa pandemi.

REFERENSI

- Anonim. (2020). *Archived: WHO Timeline – Covid-19*. Retrieved from <https://www.who.int/news/item/27-04-2020-who-timeline---covid-19>
- Apjii, Buletin. (2020). *Siaran Pers: Pengguna Internet Indonesia Hampir Tembus 200 Juta di 2019 – Q2 2020*. Retrieved from <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>
- Fatimah, Nurul dan Hyati, Ela Hikmah. (2021). Adaptasi Pekerja Seni Musik Dangdut di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Litbang Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 17(1), 35-46. <https://doi.org/10.33658/jl.v17i1.244>
- Flew, Terry. (2008). *New Media: An Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Hidajat, Robby., Wulandari, Sri., Astuti, Yuyun Nur., & Hasyimy, Muhammad Afaf. (2020). Pekerja Seni Yang Terdampk Pandemi Covid 19 Pada Sektor Industri Kreatif Di Indonesia. *Imaji Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 18(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v18i2.31278>
- Hilmar. (2020). *Ini Dua Skema Bantuan untuk Pekerja Seni Terdampak Covid-19*. Retrieved from: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/ini-dua-skema-bantuan-untuk-pekerja-seni-terdampak-covid-19/>
- McQuail, Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail Edisi 6 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika
- Robin, Willim. (2020). *The 1918 Pandemic's Impact on Music? Surprisingly Little*. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2020/05/06/arts/music/1918-flu-pandemic-coronavirus-classical-music.html>
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sumber Gambar

Direktorat Jenderal Kebudayaan. (2020). *Jumlah Pelaku Budaya yang Terdampak Pandemi COVID-19 menurut Subsektor*. Data tidak Dipublikasikan. Retrieved from https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/kebijakan/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__8,_Juli_2021_Strategi_Ada-ptasi_Seniman.pdf

Subagja, Andi Kalpin. (2021). *Gambar 2 sampai 5*. Dokumentasi Pribadi