

PERILAKU VIRTUAL PENYELENGGARAAN SENI PERTUNJUKKAN DI MASA PANDEMI COVID 19

Analisis Musik

Yunanto Tri Laksono

(Dinamika/Indonesia/yunanto@dinamika.ac.id)

ABSTRACT

Seni dan budaya memerlukan jangka waktu dalam mengikuti perubahan pola berkaitan dengan pandemi covid 19. Perubahan ini tersebut terjadi karena berbagai bentuk kegiatan berkesenian serta usaha-usaha masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan keperluan-keperluan, keadaan-keadaan, dan kondisikondisi baru, yang timbul sejalan dengan pertumbuhan masyarakat. Ditambahkan pula adanya kebijakan pemerintah terkait segala bentuk kegiatan yang dilakukan di rumah, hal ini dilakukan sebagai upaya meredam penyebaran pandemi covid-19 yang menjadi ujian berat untuk para pelaku seni dan budaya. Kondisi pelaku seni dan budaya tidak jauh dari dua keniscayaan proses pertunjukan, namun para pelaku seni tetap *survive* dengan menyelenggarakan pertunjukan secara virtual. Dampak yang kurang baik dalam perubahan kebudayaan seni pertunjukkan yang serba virtual ini adalah merubah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi kongkret, begitu juga sebaliknya yaitu dari kongkret menjadi abstrak. Membuat para pelaku industri kreatif seni pertunjukkan tradisi, dalam hal ini para pemilik modal dapat dengan mudah menghemat berbagai biaya-biaya proses produksi. Dampak lainnya yaitu membuat apresiator, dalam hal ini manusia, tidak lagi dapat berinteraksi dengan sesama manusia karena lebih banyak menghabiskan waktu nya untuk mengapresiasi pertunjukan secara virtual.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual, Seni Pertunjukkan, Pandemi, Musik.

PENDAHULUAN

Seni pertunjukkan merupakan salah satu peradaban seni yang kian berkembang seiring dengan polarisasi budaya berbasis teknologi saat ini, munculnya pandemi covid 19 menjadikan perubahan serta pola

yang dimunculkan dalam menyajikan seni pertunjukkan. Seni merupakan kegiatan santai untuk mengendorkan ketegangan akibat kerja keras mencari nafkah (Sumardjo, 2001: 2). Seni pertunjukan merupakan sebuah ungkapan budaya, wahana untuk

menyampaikan nilai-nilai budaya, dan perwujudan norma-norma estetik-artistik yang berkembang sesuai dengan zaman. Proses alkulturasi berperan besar dalam melahirkan perubahan dan transformasi dalam banyak bentuk tanggapan budaya, termasuk juga seni pertunjukan. (Sedyawati, 2002: 1).

Bermula pada akhir 2019, coronavirus baru (2019-nCoV) muncul di Provinsi Hubei, Cina. Laporan menunjukkan bahwa infeksi 2019-nCoV menyebabkan onset cluster mirip dengan coronavirus syndrome pernafasan akut (SARS). Coronavirus dapat menyebabkan infeksi saluran pernafasan dan usus pada hewan dan manusia. Secara umum, coronavirus tidak dianggap sangat patogen bagi manusia sampai berjangkitnya sindrom pernafasan akut (SARS) pada tahun 2002 dan 2003 di Guangdong, Cina. Koronavirus lain yang sangat patogen, coronavirus sindrom Timur Tengah (MERS) yang muncul di negara-negara Timur Tengah pada tahun 2012. Lalu kemudian satu lagi coronavirus yang sangat patogen bagi manusia yaitu 2019-nCov (Zhao

et al, 2020). WHO semenjak Januari 2020 telah menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait covid-19 (Sebayang, 2020). Fenomena ini merupakan fenomena luar biasa yang terjadi di bumi pada abad ke-21, yang skalanya mungkin dapat disejajarkan dengan Perang Dunia ke2, karena event-event skala besar (konser musik internasional sebagai contoh) hampir seluruhnya ditunda atau bahkan dibatalkan. Kondisi ini pernah terjadi hanya pada saat perang dunia saja, tidak pernah ada situasi lainnya yang dapat membatalkan acara-acara kelas internasional tersebut. Terhitung mulai tanggal 19 Maret 2020 sebanyak 214.894 orang terinfeksi covid-19, 8.732 orang meninggal dunia dan pasien yang telah sembuh sebanyak 83.313 orang (Aida, 2020). Efektifitas kebudayaan dan kesenian mengalami masa penurunan cukup fragmatis dikarenakan adanya pandemi. Kegiatan yang semula mampu berjalan dengan sistematis berubah menjadi deduktif, sehingga pada proses ini pelaku kesenian khususnya kesenian tradisi harus mau merubah arah serta konsep pertunjukkan dari konvensional

menuju digital, dikarenakan terdapat beberapa peraturan yang diberlakukan pada masa pandemi. Ruang virtual menjadi momentum adanya perubahan pola pada pertunjukkan, termasuk pada penyajian suara atau musik yang disajikan. Seni pertunjukkan pun harus bergerak dengan cepat dalam memberikan penyajian sehingga seni musik khususnya tidak hanya berakhir dalam sebuah cerita turun temurun namun masih bisa dinikmati dari masa ke masa sebagai manifestasi kebudayaan berbasis teknologi. Musik juga menjadi entitas kebudayaan yang harus terus dilestarikan sebagai langkah dan upaya penghidupan bagi masyarakat daerah ataupun masyarakat adat yang mengandalkan kehidupan dari pertunjukkan. Pemetaan suara yang dihasilkan dan dimunculkan menjadi sebuah acuan dimana selain wujud visual, seni juga mampu diwujudkan dalam konsep audio visual.

Tentu langkah-langkah yang dilakukan oleh pemerintah di masa pandemi covid-19 memberikan dampak besar pada hampir semua profesi pekerja, salah satunya di bidang kreatif. Salah satu subsektor

kreatif yang terdampak adalah pekerja seni yang kehilangan pekerjaan. Pandemi Covid-19 memukul aktivitas ekonomi akibat kebijakan penerapan karantina wilayah dan *social distancing* atau *physical distancing*. Pekerja kreatif terpaksa menerima kerugian lantaran penundaan atau bahkan pembatalan jadwal pertunjukan. Tidak sedikit acara seni pertunjukkan dalam maupun luar negeri yang terdampak pandemi covid-19 ini salah satunya adalah seni pertunjukkan musik. Pada bulan Maret 2020, pihak penyelenggara seni pertunjukkan musik mengumumkan bahwa yang batal tampil di acara tersebut, dikarenakan virus corona yang merajalela di kawasan Asia kala itu. Pada akhirnya pihak penyelenggara menyatakan secara resmi bahwa gelaran seni pertunjukkan tradisi jaranan pogogan dijadwalkan ulang di tahun 2021.

Fenomena di atas membuktikan bahwa pandemi covid-19 dengan kebijakannya yaitu *social distancing* cukup merugikan industri pertunjukan. Mungkin masyarakat beranggapan bahwa para pelaku seni masih bisa berharap dari penjualan

streaming. Namun anggapan itu justru salah besar. Sebab, sebuah data menunjukkan terjadi penurunan jumlah data mengatakan, para pelaku seni turun 7,6 persen sepanjang 13-19 Maret 2020. Padahal, pekan tersebut merupakan waktu di mana banyak orang melakukan karantina diri dan segala macam bisnis ditutup di seluruh negeri. Tidak hanya itu, grafik menurun terlihat pada masing-masing sebesar 27,6%, 12,4%, dan 10,7% (Martin, 2020). Sementara itu, statistik Alpha Data juga menunjukkan adanya pergeseran jenis musik yang digemari oleh para pendengar. Lagu-lagu baru yang dirilis dalam delapan minggu terakhir mengalami penurunan 14,5%, dua kali lipat penurunan yang dialami lagu yang dirilis delapan belas bulan yang lalu atau sebelumnya (Blake, 2020). Demikian pula untuk popular music, juga mengalami penurunan lebih tinggi daripada musik secara keseluruhan. Lima ratus lagu teratas memiliki jumlah pendengar 12,9% lebih sedikit sepanjang minggu sebelumnya daripada lima ratus lagu teratas di minggu minggu sebelumnya.

LITERATUR

Komunikasi Virtual

Media penting sebagai pengganti dalam penyelenggaraan seni pertunjukkan sangatlah penting sebagai upaya pelestarian musik yang berkesinambungan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan kualitatif, pada penelitian ini metodologi kualitatif memanfaatkan cara penafsiran dengan menyajikan dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2009: 46). Ditambahkan juga penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu berupa kata-kata dan tindakan dari orang-orang dan perilaku yang diamati sebagai data utama, data kedua berupa data tambahan yang berasal dari studi kepustakaan, dan juga hasil fenomena yang diamati tidak berupa angka-angka tetapi koefisien hubungan antara variabel data yang berupa kata-kata atau gambaran (Moleong, 2002: 12). Penerapan penelitian kualitatif berkaitan dengan seni pertunjukkan yang diadopsi dari seni pertunjukkan jaranan pogogan di Kabupaten Nganjuk Jawa Timur Indonesia, basis yang digunakan lebih kepada

hasil dan kualitas riset, kekuatan pada penelitian ini adalah bentuk, makna serta fungsi dari musik pada seni pertunjukkan jaranan pogogan sebagai pengiring pada pertunjukkan yang diselenggarakan. Deskripsi yang dihasilkan mampu diwujudkan sebagai implementasi fenomena kreatifitas berkesenian yang mampu diinterpretasikan berdasarkan karya yang ada di lapangan. Proses penelitian dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan yaitu: wawancara, observasi, dan studi literatur.

HASIL DAN DISKUSI

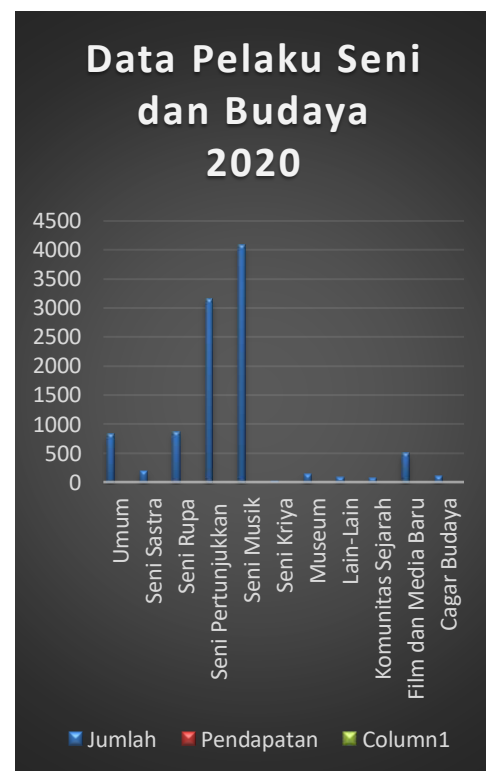
Pandemi memiliki impact yang cukup besar dalam pelaksanaan seni pertunjukkan tradisi khususnya seni pertunjukkan tradisi Jaranan Pogogan di Kabupaten Nganjuk, pola dan pengembangan bentuk kreasi permainan musik tradisi yang biasa dimainkan menjadi kurang berkembang, Berdasarkan data dari Pusat Penelitian Kebijakan Balitbang dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020, terdapat sekitar 234 art event yang telah dibatalkan, antara lain:

No	Jumlah	Jenis Kegiatan
1.	113	Konser Musik dan Tur
2.	46	Seni Pertunjukkan

		(Pantomim, Seni Wayang, dan Seni Tuter)
3.	33	Pameran Seni
4.	30	Film Event Produksi, Tayang Perdana, dan Festival
5.	10	Pertunjukkan Tari
6.	2	Kegiatan Literasi
		Total

Sumber: Data Koalisi Seni Indonesia 2020

Data diatas juga ditambahkan dengan data-data yang berasal dari APB Dirjen Kebudayaan, antara lain, sebagai berikut:



Sumber: APB Dirjen Kebudayaan 2020

Sedangkan serapan tenaga kerja yang bekerja dalam bidang seni dan industri kreatif adalah sebagai berikut:

No	Jumlah	Nama
1.	2518	Seni Pertunjukkan
2.	1537	Kuliner
3.	2794	Musik
4.	1250	Film Animasi dan Video
5.	811	Fesyen
6.	538	Kriya
7.	387	Seni Rupa
8.	297	Arsitektur
9.	263	Desain Komunikasi Visual
10.	223	Fotografi
11.	212	Pengembangan Permainan
12.	137	Aplikasi
13.	92	Desain Produk
14.	68	Penerbitan
15.	66	Periklanan
16.	50	Desain Interior
17.	19	Televisi dan Radio

Sumber: Data Kemenparkraf

Kemudian dampak pandemi memunculkan skala pekerja kreatif menurun cukup drastis dan sangat memiliki imbas yang cukup besar antara lain, yaitu:

No	Jumlah	Nama
1.	24	Seni Pertunjukkan
2.	271	Kuliner
3.	12	Musik
4.	17	Film Animasi dan Video
5.	92	Fesyen
6.	15	Kriya
7.	3	Seni Rupa
8.	10	Arsitektur
9.	5	Desain Komunikasi Visual
10.	17	Fotografi
11.	0	Pengembangan Permainan
12.	51	Aplikasi
13.	29	Desain Produk
14.	1	Penerbitan
15.	16	Periklanan

16.	8	Desain Interior
17.	4	Televisi dan Radio

Sumber: Data Kemenparkraf

Pada proses berkesenian khususnya seni pertunjukkan tradisi sangatlah relevan apabila membutuhkan pengalaman panjang disertai dengan adanya pengalaman estetik yang sangat penting dalam proses pelaksanaan pertunjukkan ataupun pada proses penciptaan. Pada dasarnya munculnya pengalaman dan pengaruh estetik mampu diabadikan dan dikenang oleh pemakai ataupun pelestari kesenian tersebut dalam periode keberlanjutan. Beberapa bagian pokok karya cipta berbentuk musik tradisi dalam seni pertunjukkan yang mampu diimplementasikan harus diimbangi dengan berbagai macam unsur yang ada didalamnya, adanya ide, gagasan serta kreatifitas dari pencipta, haruslah memiliki nilai-nilai, fungsi dan bentuk yang estetik sehingga diharapkan nantinya melalui ciptaan karya musik mampu dikembangkan ulang dalam bentuk pembaharuan (arransem) ataupun sebagai role models dalam penciptaan karya musik tradisi baru yang diadopsi dari musik yang sudah ada sebelumnya,

sehingga kesan fragmatis terhadap tradisi masih menjadi pedoman kuat sebagai perwujudan sumbangsih seni pertunjukkan yang berkelanjutan.

Terdapat sumber-sumber dalam penciptaan karya seni musik tradisi sebagai upaya peningkatan sumber daya seni berkelanjutan, diantaranya adalah:

Sumber Ide Untuk dapat tetap survive di tengah pandemi covid-19 membutuhkan sebuah perubahan-perubahan budaya. Walaupun sebuah perubahan memerlukan waktu lama dan rentetan-rentetan perubahan kecil yang saling mengikuti dengan lambat dinamakan evolusi. Pada evolusi perubahan terjadi dengan sendirinya tanpa rencana atau kehendak tertentu. Perubahan tersebut terjadi karena usaha-usaha masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan keperluan-keperluan, keadaan-keadaan, dan kondisi-kondisi baru, yang timbul sejalan dengan pertumbuhan masyarakat. Rentetan perubahan-perubahan tersebut tidak perlu sejalan dengan rentetan peristiwa-peristiwa di dalam sejarah masyarakat yang bersangkutan (Bohannon, 1963:

360). Covid-19 cukup lama singgah di Indonesia bahkan dunia.

Tidak dapat dinegosiasi, kebijakan pemerintah untuk melakukan segala aktivitas di rumah saja, dalam memotong rantai penyebaran pandemi covid-19 yang menjadi ujian berat untuk para musisi. Kondisi para musisi tidak jauh dari dua keniscayaan antara dibatalkan atau ditunda pertunjukan musiknya. Jika ingin tetap dilangsungkan pun harus merubah budaya pertunjukan musik yaitu tidak adanya penonton. Alternatifnya yaitu menyelenggarakan pertunjukan musik daring, yang penonton nya tetap hadir namun melalui layar gadget nya masing-masing di rumah. Hal tersebut cukup menarik di masa pandemi covid-19, yaitu para musisi tetap melakukan pertunjukan musik secara daring. Beberapa lainnya mengajak penonton berdonasi untuk masyarakat yang terdampak pandemi covid-19 melalui penyelenggaraan pertunjukan musik daring tersebut. Seperti halnya yang dilakukan oleh penyanyi campursari dan pop jawa ternama, yaitu Didi Kempot. Didi Kempot sempat menggelar konser daring dan berhasil mengumpulkan

donasi hingga Rp 7,6 miliar. Selain Didi Kempot, aksi-aksi sosial untuk membantu para terdampak covid-19 dilakukan oleh Erwin Gutawa. Erwin Gutawa Orchestra bersama lima puluh musisi lainnya sukses menggelar konser virtual. Aksi tersebut merupakan salah satu bentuk pemberian semangat untuk para pejuang medis sebagai garda terdepan penanganan covid-19.

Pertunjukan musik yang digelar Erwin Gutawa bertajuk “Konser 29% 33% 15% 11% 12% Subsektor Terdampak Covid-19 Film, Video, Audio Visual Seni Pertunjukan Fotografi Seni Rupa Desain Komunikasi Visual 35 Orkestra di Rumah” turut mengajak masyarakat untuk berdonasi membantu penanganan covid-19, baik untuk kebutuhan petugas medis ataupun warga terdampak lainnya. Fenomena musik seperti yang sudah dijelaskan di atas menjadi sebuah perubahan kebudayaan dalam musik, baik dalam maupun luar negeri. Fenomena tersebut selaras dengan teori unilinear theories of evolution, teori ini pada pokoknya berpendapat bahwa manusia dan masyarakat (termasuk kebudayaannya)

mengalami perkembangan sesuai dengan tahap-tahap tertentu, bermula dari bentuk yang sederhana, kemudian bentuk yang kompleks sampai pada tahap yang sempurna (Inkeles, 1965: 31). Masyarakat berkembang melalui tahap-tahap yang masih didasarkan pada suatu sistem kebenaran. Dalam tahap pertama dasarnya kepercayaan tahap kedua dasarnya adalah indra manusia dan tahap terakhir dasarnya adalah kebenaran (Sorokin, 1957).

Budaya dalam musik di tengah pandemi covid-19 ini, selain harus dialami oleh pelaku musik, perkembangan budaya dalam musik ini juga harus dialami pula oleh penikmat musik, dalam hal ini apresiator pertunjukan musik. Jika budaya sebelumnya apresiator menyaksikan pertunjukan musik langsung, di masa pandemi covid-19 penikmat musik diajak memasuki tahap baru dalam menikmati pertunjukan musik, yaitu dengan cara menyaksikan pertunjukan musik live streaming. Pengalaman yang didapat antara mengapresiasi pertunjukan musik langsung dan live streaming tentu berbeda. Pembedanya ada pada tingkat kepuasan yang didapat.

Mengapresiasi pertunjukan musik langsung memiliki kelebihan dalam hal audio yang didengar secara langsung. Namun mengapresiasi pertunjukan musik langsung juga memiliki kekurangan, yaitu tidak semua penonton pertunjukan musik langsung mendapat posisi yang baik dalam mengapresiasi. Sehingga hanya dapat mendengar saja akan tetapi tidak dapat menyaksikan visual artis nya secara jelas. Berbeda dengan mengapresiasi pertunjukan musik live streaming. Pertunjukan musik live streaming memiliki kelebihan pada visual yang akan didapat oleh indera penglihatan penonton, sehingga menghasilkan kepuasan visual yang baik. Namun dalam pertunjukan musik live streaming memiliki kekurangan pada kualitas audionya, ketika media yang digunakan untuk menyaksikan pertunjukan tersebut tidak sesuai dengan rekomendasi.

Namun demikian, dua budaya mengapresiasi pertunjukan musik baik secara langsung ataupun live streaming sebenarnya dalam ruang lingkup yang masih sama yaitu mendengar musik secara aktif, pembedanya ada pada ruang gerak

bunyi itu sendiri. Mendengarkan musik secara aktif tidak cukup hanya mendengar yang sedang terdengar, namun diperlukan daya ingat auditif untuk dapat menangkap hubungannya dengan yang sudah lewat, dan selain itu perlu memiliki intelegensi musikal untuk memperhitungkan arah yang sedang terdengar itu (Sjukur, 2014: 108). Namun terdapat dampak positif dari beberapa musisi. Dengan diterapkan social distancing, physical distancing, dan pembatasan sosial berskala besar cukup memungkinkan meningkatnya produktivitas musisi baik dalam maupun luar negeri. Kebijakan tersebut menjadikan para musisi hanya dapat beraktivitas di rumah. Namun walaupun demikian para musisi justru lebih fokus untuk mengerjakan karya-karya baru untuk disebarluaskan baik melalui digital maupun fisik. Adapun karakter yang dimiliki oleh beberapa musisi ataupun pelaku seni lainnya yaitu introvert.

Karakter tersebut menjadikan bahwa berdiam diri di rumah sudah menjadi hal yang biasa bagi para musisi. Kondisi di rumah saja menjadikan musisi lebih banyak berkarya. 36

Dampak yang kurang baik dalam perubahan kebudayaan musik yang serba daring ini adalah merubah hal-hal yang bersifat abstrak menjadi kongkret, begitu juga sebaliknya yaitu dari kongkret menjadi abstrak. Membuat para pelaku industri musik, dalam hal ini para pemilik modal dapat dengan mudah menghemat berbagai biaya-biaya proses produksi. Dampak lainnya yaitu membuat apresiator, dalam hal ini manusia, tidak lagi dapat berinteraksi dengan sesama manusia karena lebih banyak menghabiskan waktu nya untuk mengapresiasi pertunjukan musik secara daring. Seolah-olah sudah mendapatkan kepuasan yang sama layaknya menonton pertunjukan musik secara langsung. Dampak yang sama juga terjadi pada para musisi yang pada akhirnya tidak dapat berinteraksi dengan penggemarnya secara fisik.

Dampak terburuk dari perubahan kebudayaan musik yang serba daring ini adalah manusia dikhawatirkan akan kehilangan fungsi dan sifat manusia, manusia yang seharusnya dapat menikmati musik melalui pertunjukan musik langsung sekarang berubah menjadi pola

menikmati musik daring. Tingkat kepuasan penikmat musik daring ini seolah-olah sama seperti mengapresiasi musik melalui pertunjukan musik secara langsung. Hal ini kemudian menjadikan interaksi antar manusia menjadi berkurang dan akan menimbulkan adanya dehumanization atau manusia akan kehilangan kodratnya sebagai manusia. Semakin meluasnya wabah dan dampak dari covid-19 secara signifikan di dalam segisegi kehidupan pekerja musik baik di dalam maupun luar negeri, maka menjaga kesehatan mental tetap dalam kondisi prima adalah suatu kewajiban.

Mental yang sehat tentu akan membuat kepuasan hidup yang erat kaitannya dengan kebahagiaan dimana orang yang bahagia akan memiliki imunitas yang tinggi sehingga dapat menangkal wabah covid-19 (Van Leeuwen, et al., 2012). Menjadi seorang manusia akan tetap bahagia jika telah memahami makna dalam kehidupannya. Jika dikaitkan dengan pandemi covid-19 ini, maka ada baiknya manusia berpikir dan memaknai sisi positif dari hadirnya

wabah tersebut. Dengan adanya pandemi ini diharapkan seluruh manusia dapat bersatu padu dan saling menumbuhkan rasa saling peduli satu dengan lainnya. Sehingga tumbuh cinta kasih yang mungkin dalam waktu sebelumnya manusia selalu mengedepankan kebencian dan konflik. Manusia menjadi lebih sadar akan esensi dari kehidupan, sehingga setelahnya dapat berperilaku dengan lebih baik. Dari hal-hal tersebut maka manusia akan berada dalam kondisi tenang dan siaga dalam menghadapi wabah ini. Selain itu manusia juga akan lebih siap dan kuat dalam menghadapi peristiwa traumatis lainnya di masa depan (Calhoun, et al., 2010).

KESIMPULAN

pandemi covid 19 yang terjadi saat ini menjadi tolak ukur baru dan menjadi peluang bagi pelaku industri kreatif khususnya musik yang cepat dalam beradaptasi, pola dan daya adaptasi tersebut bergantung dari kondisi dan modal yang dimiliki, sehingga seniman dan pelaku industri kreatif khususnya musik mampu bertahan bahkan berkembang, sedangkan lainnya menurun.

Pandemi covid 19 juga memberikan ruang dan waktu bagi seniman, pelaku budaya, dan pelaku industri kreatif untuk melakukan introspeksi dan pembenahan praktik kreatif. Keberadaan *creative art* berbasis musik dan upaya menemukan kembali tren menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam melakukan adaptasi di masa pandemi covid 19, berangkat dari simpulan diatas, maka terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan, antara lain, yaitu:

1. Pemerintah daerah khususnya perlu melakukan pembinaan kepada seniman dan pelaku kreatif untuk dapat memanfaatkan adanya ruang virtual,
2. Mengupayakan ruang kolaborasi serta adanya fasilitas Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) serta perizinan usaha kreatif melalui adanya *creative art*.

Kebijakan *social distancing* atau *physical distancing* merubah budaya pertunjukan musik dengan implementasi secara langsung berubah menjadi budaya pertunjukan musik daring atau virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Kernis, M. H., Cornell, D. P., Sun, C., Berry, A., & Harlow, T. (1993). There's more to self esteem than whether it is high or low: The importance of stability of self esteem. *Journal of Personality and Social Psychology*, 65, 1190-1204.

Buku

Krashen, S.D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.

Naiman, N., Frölich, M., Stern, H.H., & Todesco, A. (1978). *The Good Language Learner*. Research in Education Series 7, The Ontario Institute for Studies in Education.

Nigh, B. (2007). *Language Education Studies* (rev. ed.). New York: TESOL Press.

Pratkanis, A.R., Brekler, S.J., O'Malley, J.M., & Chamot, A.U. (1990). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Watson, M. (2006). The Clash of Language Learning Styles.. In M. Moscovitch (ed.), *Second Language Acquisition Styles*

(pp. 145-172). New York: Cranium Press.

Jurnal dan Artikel

Ramirez, A.G. (1986). Language Learning Strategies Used by Adolescents Studying French in New York Schools, *Foreign Language Annals*, 19(2), 131-141.

Jin Y. & Yang, H. (2006). The English Proficiency of College and University Students in China. *Language, Culture and Curriculum*, 19(1), 21-36.

O'Malley, J.M., Chamot, A.U., Stewner-Manzanares, G., Kupper, L., & Russo, R.P. (1985). Learning Strategies Used by Beginning and Intermediate ESL Students, *Language Learning*, 35(1), 21-46.

Posner, M.I. (1993, October 29). Seeing the Mind. *Language*, 262, 73-74

Dokumen

National Institute of Language Education. (1990). *The Training of Language Educators* (DHHSPublication No. ADM 90-1679).

Washington, DC: U.S. Government Printing Office.

Disertasi

Last name, F. N. (Year). Title of dissertation. (Unpublished doctoral dissertation). Name of Institution, Location.

Laporan

American Language Association. (2000). Language Teaching Guidelines (2nd ed.). Washington,DC: Author.

Konfrensi Proseding

Schnase, J. L., & Cunniss, E. L. (Eds.). (1995). Proceedings from CSCL '95: The First International Conference on Computer Support for Collaborative Learning. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Sumber Elektronik

Author, I. (Date). Title of Webpage. Website publisher or organization, Available at URL

Grant, L. (2005). College Students Expected to Load Up on Gadgets. University Archives, Available at http://www.archiveonline.com/tech/products/gear/2005-08-16-college-gadgets_x.htm

Chowdhury, M. (2006, Summer). Students' Personality Traits and Academic Performance: A five-factor model perspective. *College Quarterly* 9(3). Retrieved January 30, 2008 from <http://www.senecac.on.ca/quarterly/2006-vol09-num03-summer/chowdhury.html>

Author, I. (2007). Brilliant Article. *Language Education Online*, 16, 1, Available at <http://www.LEA.edu/>

Soedarsono, Raden Mas, 1933-. (2001). *Metodologi penelitian seni pertunjukan dan seni rupa / R.M. Soedarsono*. Bandung :: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia,.