

LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN TEKNIK MANAJEMEN SENI PERTUNJUKAN VIRTUAL LIVE DI YOUTUBE UNTUK PENGGIAT SENI PERTUNJUKAN LOKAL DI SEMARANG PADA MASA PANDEMI COVID-19



Ketua:

[5812018322] Y. YOGI TEGAR NUGROHO, S.Sn, M.A.

Anggota:

[5811999225] G. M. ADHYANGGONO, S.S., M.A., PhD

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

1. Judul : Pengembangan Teknik Manajemen Seni
Pertunjukan Virtual Live di Youtube Untuk
Pegiat Seni Pertunjukan Lokal di Semarang
Pada Masa Pandemi Covid-19
2. Ketua Tim
 - a. Nama : Y. YOGI TEGAR NUGROHO, S.Sn, M.A.
 - b. NPP : 5812018322
 - c. Program Studi : Sastra Inggris
 - d. Perguruan Tinggi : Unika Soegijapranata
 - e. Alamat Kantor/Telp/Faks/surel : yogi_tegar@unika.ac.id
3. Anggota Tim
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 1 orang
Mahasiswa 0 orang
4. Biaya Total : Rp. 3.620.000,00

Mengetahui,
Dekan Sastra,

Semarang, Januari 2022
Ketua Tim Pengusul

B RETANG WOHANGARA, S.S., M.Hum.
NPP : 5811999230

Y. YOGI TEGAR NUGROHO, S.Sn, M.A.
NPP : 5812018322

Menyetujui,
Kepala LPPM

Dr. Y. TRIHONI NALESTI DEWI, S.H., M.Hum.

Anggota Dosen:

[5811999225]G. M. ADHYANGGONO, S.S., M.A., PhD,



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 :
'Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah'
- Dokumen ini telah diberi tanda tangan digital, tidak memerlukan tanda tangan dan cap basah
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

BERITA ACARA REVIEW

Program Studi Sastra Inggris - Sastra
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Pada hari ini, 24 September 2021 telah diadakan review kegiatan penelitian/pengabdian dengan judul:

Pengembangan Teknik Manajemen Seni Pertunjukan Virtual Live di Youtube Untuk Pegiat Seni Pertunjukan Lokal di Semarang Pada Masa Pandemi Covid-19

Dengan catatan review sebagai berikut:

- Baik bahwa penelitian sebelumnya dilanjutkan dengan yang sekarang. Namun, luaran perlu ditingkatkan dari sekedar ikut sebagai penyaji seminar. Untuk diagram pada metode proposal sebaiknya diperjelas dengan narasi sehingga tidak terjadi interpretasi yang beda dari pembaca. Selain itu, teori yang akan dipakai untuk menganalisis data juga perlu disebutkan dan diberi penjelasan mengapa teori tersebut pantas digunakan dalam penelitian ini.

Reviewer 1

Dr. Dra. EKAWATI M. DUKUT, M.Hum.



Catatan:

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 :
'Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah'
- Dokumen ini telah diberi tanda tangan digital, tidak memerlukan tanda tangan dan cap basah
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

C. **JUDUL:** Tuliskan Judul Penelitian.

Pengembangan Teknik Manajemen Seni Pertunjukan Virtual Live di Youtube Untuk Penggiat Seni Pertunjukan Lokal di Semarang Pada Masa Pandemi Covid-19

B. **RINGKASAN:** Tuliskan Ringkasan/Abstrak Kegiatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian yang berjudul **Manajemen Pertunjukan Virtual Live Sebagai Langkah Efektif Reaktivasi Kegiatan Seni Pertunjukan Lokal Semarang di Masa Pandemi Covid-19**. Hal ini dilakukan karena pada bulan oktober 2021 angka covid-19 masih tergolong tinggi, dan konsep manajemen seni pertunjukan digital masih perlu dikembangkan, agar ke depannya akan lebih menarik. Penggiat seni pertunjukan lokal di Semarang saat ini sudah mulai bangkit perlahan dan pentas secara offline, akan tetapi beberapa masih menggunakan media sosial seperti *youtube live* untuk konsernya. Penelitian ini masih intens dalam membedah pengelolaan pertunjukan virtual di *youtube* secara live, dengan memadukan beberapa software digital seperti OBS dan *platform* digital seperti SAWERIA. Teknik pengembangan manajemen seni pertunjukan yang dibahas dalam penelitian ini adalah penggunaan software animasi seperti *blender* untuk merekonstruksi ruang seni pertunjukan menjadi *augmented reality*. Objek penelitian kali ini adalah konser *Flantastic* yang bertema *winter love*, yang mana diadakan oleh Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Katolik Soegijapranata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Performative practices* dengan menggunakan pendekatan *Arts Based Research* dan teori manajemen seni pertunjukan. Penelitian ini telah diseminarkan pada *International Conference On Music And Culture (ICOMAC)* pada tanggal 11 oktober 2021, serta luaran dari seminar tersebut berupa prosiding. Manajemen produksi pada konser musik *Flantastic* diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi penggiat seni pertunjukan musik di Semarang.

Kata_kunci_1; Manajemen Seni Pertunjukan kata, Kesenian Lokal Semarang kata, Pertunjukan Virtual Augmented, Youtube

C. **HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Performative practices* dengan menggunakan pendekatan *Arts Based Research*. Secara metodologis, pendekatan berbasis praktik ini mengandalkan pada proses generatif di mana praktik artistik itu sendiri dapat menjadi bahan kajian (Leavy, 2017: p.191). Pendekatan ini mencoba untuk menggambarkan proses perencanaan konser musik *virtual augmented* yang bertema *Winter Love*.

A. Gambaran Umum Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian kali ini adalah konser *Flantastic* yang bertema *winter love*, yang mana diadakan oleh Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Katolik Soegijapranata.

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah pengembangan teknik manajemen seni pertunjukan pada konser *Flantastic* yang bertema *winter love*, yang mana diadakan oleh Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Katolik Soegijapranata.

B. Manajemen Produksi Pada *Live streaming Konser Augmented Reality Flantastic (Winter Love)*

Manajemen produksi pada *live streaming* konser virtual augmented seni pertunjukan musik merupakan cara yang digunakan untuk mengatur dan membuatnya. Dalam membuat seni pertunjukan musik diperlukan beberapa dalam beberapa langkah seperti menentukan manajemen produksi, manajemen produksi ruang pertunjukan *virtual augmented live streaming* di *Youtube*. Teknik *Augmented reality* adalah ketika sebuah pertunjukan, baik sajian atau penyaji dibantu dengan teknologi/objek digital (Burgheim, 2016: 12). menggunakan Beberapa langkah-langkah dalam persiapan konser virtual augmented ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya.

1. Produksi Seni Musik

a. Menentukan Tema Konser

Menentukan tema sebuah konser adalah salah satu hal yang terpenting. Dari tema yang telah ditentukan, para penonton dapat mengetahui konteks dari sebuah seni pertunjukan musik. Tema konser yang telah ditentukan oleh tim *Flantastic* yaitu *Winter Love*, yang mana memiliki makna walaupun di musim dingin seperti ini tetapi tetap ada kehangatan dari cinta dan kasih yang diberikan, bukan hanya untuk pasangan saja tetapi juga untuk keluarga, orang tua, teman, serta sahabat. Konser ini merupakan konser amal, sehingga hasil donasi dari konser ini disumbangkan ke orang yang terdampak bencana letusan gunung semeru.

b. Menentukan Repertoar Lagu

Pada Konteks konser *Winter Love*, Panitia telah menentukan lagu-lagu yang sudah akrab di telinga masyarakat awam, karena konser ini ditujukan bukan hanya pada kalangan musisi. Berikut merupakan lagu yang dibawakan dalam konser virtual augmented *Winter Love*. Lagu-lagu di bawah ini dibawakan dengan format ansambel band akustik.

- 1) ONLY: Lagu yang diciptakan oleh Lee Hi.
- 2) Sudah: Lagu yang diciptakan oleh Ardhito Pramono
- 3) Rehat: Lagu yang diciptakan oleh Kunto Aji
- 4) Fly Me to The Moon: Lagu yang digubah oleh Frank Sinatra
- 5) L.O.V.E: Lagu yang diciptakan oleh Nat King Cole
- 6) Don't Look Back in Anger: Lagu yang diciptakan oleh Oasis

c. Menentukan Format Ansambel Musik dan Pemain

Konser *Winter Love* tergolong dalam format format ansambel band akustik, yaitu kelompok musik kecil dalam suatu ruangan terbatas (Banoe, 2003: 77). Berdasarkan pengamatan tim peneliti, ruang yang ditentukan oleh panitia *Flantastic* memiliki ukuran $\pm 3 \times 3$ meter. Sehingga dalam penentuan jumlah pemain musik, yaitu antara 4 sampai 6 orang dengan memperhatikan alat musik yang digunakan.

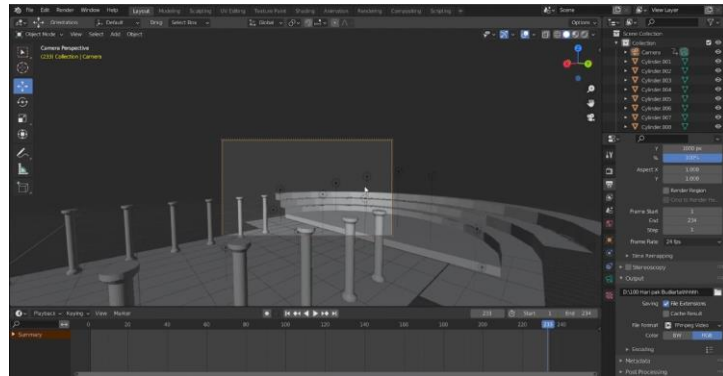
d. Menentukan Alat Musik

Setting repertoar lagu yang ditentukan adalah musik kontemporer/musik modern, dan alat musik band akustik seperti gitar akustik, gitar bass, cajon, keyboard.

2. Rekonstruksi Ruang Seni Pertunjukan *Augmented reality*

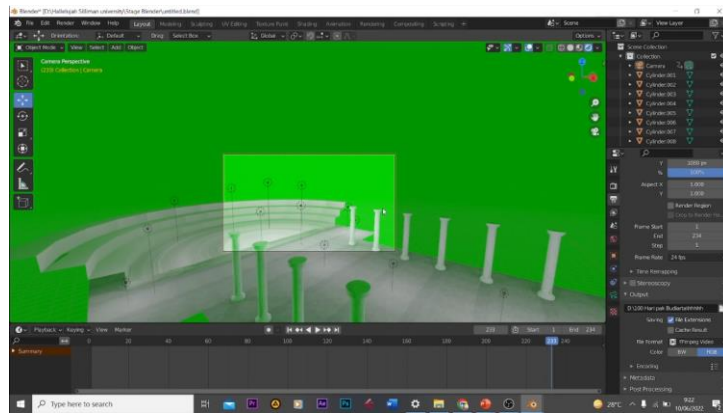
a. Membuat Rekonstruksi Ruang Seni Pertunjukan Musik di Software Blender

Pada tahap ini panitia mencoba merekonstruksi ruang seni pertunjukan musik dengan software blender. Pertama-tama panitia observasi terhadap bentuk ruang seni pertunjukan musik / *music hall*. Selanjutnya adalah mencoba mengimajinasikan bentuk ruang pertunjukan tersebut dengan tema konser yaitu *Winter Love*. Panitia menginginkan ruang seni pertunjukan bentuk klasik gaya eropa dengan beberapa pilar di samping panggungnya. Panitia juga menambahkan partikel salju sebagai *background* agar kesan musim dingin benar-benar nampak dalam visual konser tersebut. Bulan dan pohon disamping ruang pertunjukan musik pun ditambahkan guna memperkuat dari segi artistik ruang seni pertunjukan tersebut.



Gambar 1. Rekonstruksi Ruang Seni Pertunjukan Menggunakan Software Animasi 3D Blender

Selanjutnya background dari rekonstruksi ruang seni pertunjukan tersebut diubah menjadi warna hijau agar bisa diedit dan disatukan dengan penyaji musiknya.



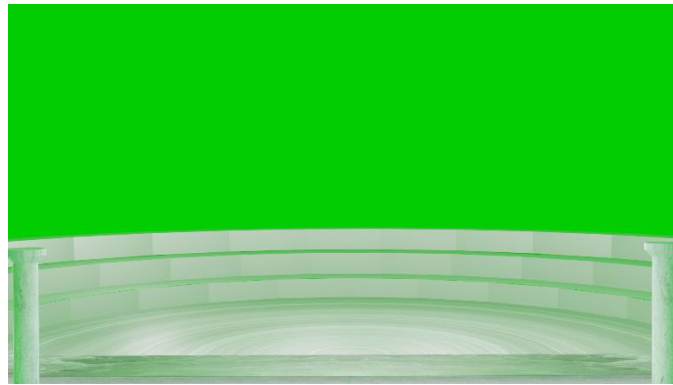
Gambar 2. Memproses *Background Hijau* Pada Rekonstruksi Ruang Seni Pertunjukan Menggunakan Software Animasi 3D Blender

b. Memadukan Penyaji Musik Dengan Hasil Rekonstruksi Ruang Seni Pertunjukan Ke Dalam Software Adobe Premier

Setelah hasil imajinasi rekonstruksi ruang seni pertunjukan musik sudah terbentuk, maka tibalah proses penyatuan dengan penyaji musik. Dalam hal ini penyaji musik agar dapat menyatu dengan hasil rekonstruksi ruang seni pertunjukannya dibutuhkan *background* ruang yang berwarna hijau.

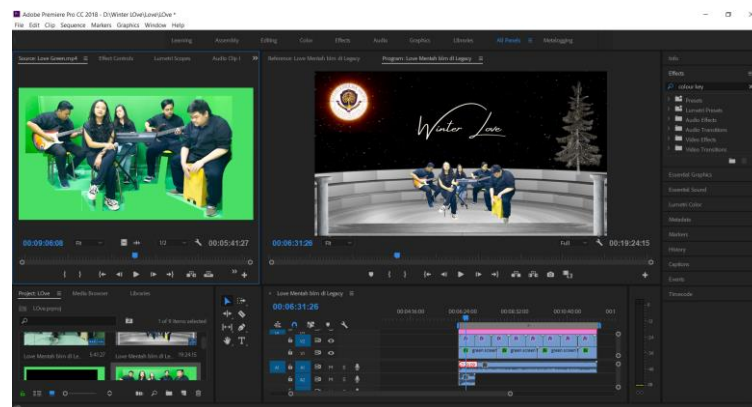


Gambar 3. Mengambil Video Penyaji Musik Dengan *Green Screen*



Gambar 4. Memproses *Background Hijau* Pada Rekonstruksi Ruang Seni Pertunjukan Menggunakan Software Animasi 3D Blender, Sebelum Dikombinasikan.

Selanjutnya adalah proses *editing* menggunakan software Adobe premier, dimana efek *colour key* digunakan untuk memisahkan dan membuat transparan objek visual yang berwarna hijau, sehingga objek penyaji musik dan ruang seni pertunjukan dipisahkan dari *background* hijau. Setelah objek penyaji musik terpisah dari *background* yang berwarna hijau, maka tibalah proses penyatuan dengan menaruh objek penyaji musik di depan objek ruang seni pertunjukan. Setelah itu menambahkan objek pohon, bulan buatan (*logo Faculty of Language and Arts*) dan tulisan tema konser *winter love* sebagai penambah artistik. Berikut adalah ilustrasi setelah penyatuan objek dilakukan.



Gambar 5. Proses Penyatuan Video Penyaji Musik Dengan Ruang Seni Pertunjukan (*Augmented Reality*) Menggunakan Software Adobe Premier

3. Seni Pertunjukan Virtual *Live streaming* di Youtube

Konser *Flantastic* yang bertema *Winter Love* merupakan *pre recorded* yang di *live streaming*-kan, dengan kata lain yakni konten video musik yang sudah jadi kemudian di *streaming*-kan melalui youtube. Merujuk pada penelitian sebelumnya yang mana menjelaskan bahwa ruang seni pertunjukan adalah tempat dimana di dalamnya terdapat batasan ruang penyaji dan ruang penonton seni pertunjukan (Simatupang, 2013, hal. 63-72). Menurut Jones, desainer panggung terkemuka di Amerika, ruang pertunjukan seni adalah lingkungan/ ruang untuk sebuah aksi (Selden, 1964, hal.7).

Di era digital saat ini ada banyak inovasi mengenai teknologi, dan hal ini tidak terkecuali dialami pada ruang seni pertunjukan. Saat ini ruang seni pertunjukan tidak hanya dimaknai sebagai sebuah tempat yang di dalamnya ada ruang penyaji dan penonton dalam waktu tertentu, namun sekarang, media sosial seperti *youtube* juga dapat dimaknai sebagai ruang seni pertunjukan.

Konsep dari sebuah pertunjukan seni yang telah di digitalkan menjadi sebuah video dan di unggah ke dalam media *youtube* telah menjadi sebuah konsep pertunjukan yang baru bagi penonton yang tidak lagi harus berbondong-bondong pergi ke ruang pertunjukan yang terbuka di suatu lapangan misalnya. Penonton masa kini mempunyai kebebasan untuk menciptakan ruang pertunjukannya sendiri. Dalam hal ini, dengan adanya fasilitas internet yang dapat diakses kapan saja dengan media apa saja, suatu seni pertunjukan yang sedang *live* ataupun berupa rekaman, dapat dinikmati kapan pun penonton menginginkannya.

Pada media sosial *youtube*, penyaji musik juga lebih fleksibel dalam memajemen ruang pertunjukannya. Seorang penyaji musik yang menekuni ruang seni pertunjukan pada *youtube* yang disebut *youtubers* akan dapat mengunggah video rekamannya ke dalam gawai *youtube* yang tidak menutup kemungkinan akan menghasilkan pendapatan karena karya seni pertunjukannya digemari oleh banyak penonton. Dengan demikian desain publikasi tentang pertunjukan seni musik seperti gamelan juga menhadai lebih fleksibel karena di era digital saat ini selain *youtube* seni pertunjukan gamelan juga dapat dilakuka melalui *instagram*, *whatsapp*, *facebook*, dan lain sebagainya. (Nugroho, 2019 : hal. 35-36)

Merujuk pendapat Nugroho di atas memberikan gagasan baru untuk seni pertunjukan di masa covid-19. Ruang seni pertunjukan virtual tidak akan mendatangkan kerumunan penonton, karena penonton dapat mengakses konten konser virtual kapan saja tidak harus datang ke tempat pertunjukan. Beberapa hal yang perlu disiapkan untuk membuat ruang seni pertunjukan virtual adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Tempat Pertunjukan

Ruang yang dibutuhkan untuk pertunjukan yang digunakan dalam konser *Flantastic* ini adalah ruang nyata untuk penyaji musik. Tempat yang digunakan menyesuaikan dengan format ansambel penyaji musik yaitu ansambel band akustik, kurang lebih terdiri dari 6 orang yakni vocal dan pemain gitar akustik, gitar bass, cajon, keyboard, maka panggung yang dibutuhkan yaitu sekitar 3x3 meter.

Media pertunjukan konser *Flantastic* yang bertema *Winter Love* adalah platform digital berupa *Youtube*. Ruang seni pertunjukan virtual seperti *youtube* digunakan untuk menampilkan karya musik yang sudah didigitalkan menggunakan alat media rekam seperti kamera video dan perekam audio.

b. Menentukan Alat dan Software Digital Yang Digunakan Untuk Live streaming

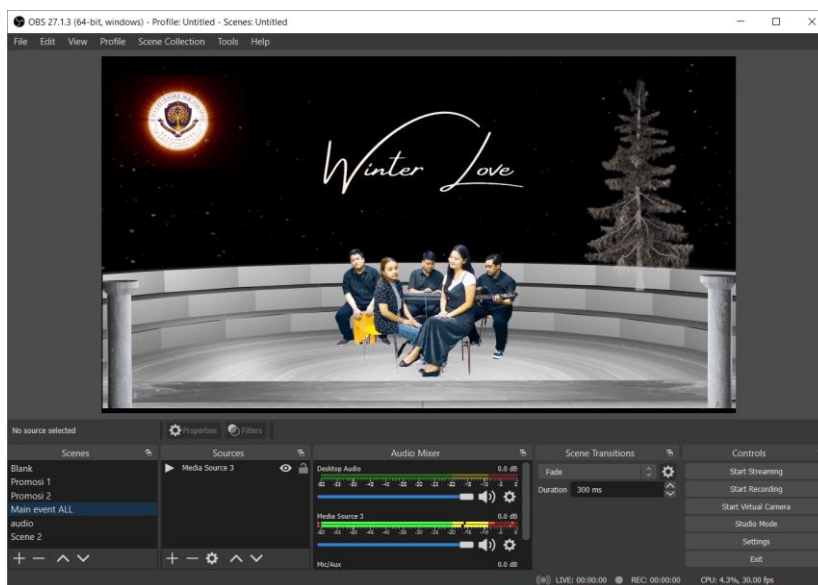
Konser *Flantastic* diatur sedemikian rupa sehingga menyerupai konser konvensional ada penyaji musik, ada penonton, namun semua ini diatur secara digital. Dalam memadukan antara konten konser, perangkat perekam video dan audio, *software*, serta beberapa *platform* digital. Alat yang digunakan untuk mendigitalkan konten konser *Flantastic* berupa kamera video dan mixer audio. Selanjutnya kita memerlukan perangkat komputer untuk mengoperasikan *software* yang digunakan untuk *live streaming*, yaitu Open Broadcast Software (OBS). Selanjutnya OBS yang nantinya di sambungkan ke *youtube live streaming*. *Software* lain yang digunakan adalah *saweria*, dengan ini seseorang yang menonton konser bisa mendonasikan uang mereka menggunakan ovo dan gopay dengan cara *scan barcode*.

c. Metode Dalam Membuat Konser Live streaming di Youtube

Berikut ini metode ataupun langkah dalam membuat konser *live streaming* di *youtube*.

1) Digitalisasi Konten Konser

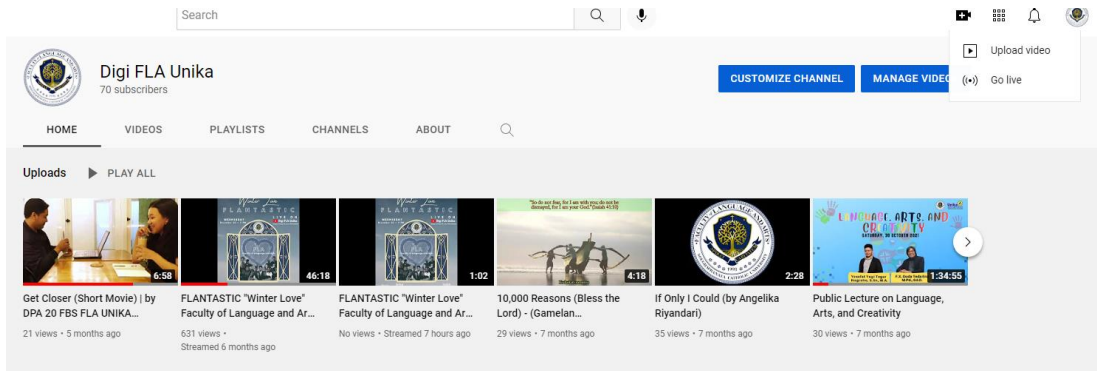
Urutan konten video musik yang telah jadi diatur dan dan masukan ke dalam pengaturan *scene* pada OBS sehingga tidak membingungkan ketika akan menayangkan urutan acara konser; seperti menentukan opening, video promosi, *main event* closing. *Plat form* *saweria* yang berupa barcode tidak ditayangkan secara langsung pada konser *Flantastic* namun diletakan pada deskripsi *youtube*. *Soundcard* mixer juga dibutuhkan untuk mengatur agar kualitas audio baik.



Gambar 6. Proses Memasukan Konten Video Musik Ke Dalam Software OBS, dan Membuat *Running Text* Konser Tersebut.

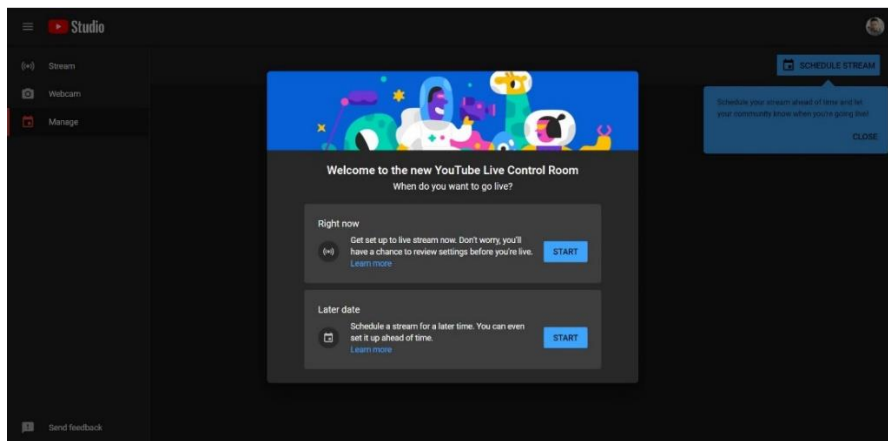
2) **Menghubungkan OBS Dengan Youtube Live streaming**

Setelah seluruh teknis dalam mendigitalisasi dan mengatur keseimbangan audio melalui mixer dalam OBS selesai, langkah selanjutnya adalah menghubungkan dengan akun *youtube* untuk mengadakan *live streaming*. Pertama, kita ke akun *youtube*, kemudian di pojok kanan atas ada menu *create*, klik kiri lalu pilih *Go Live*.



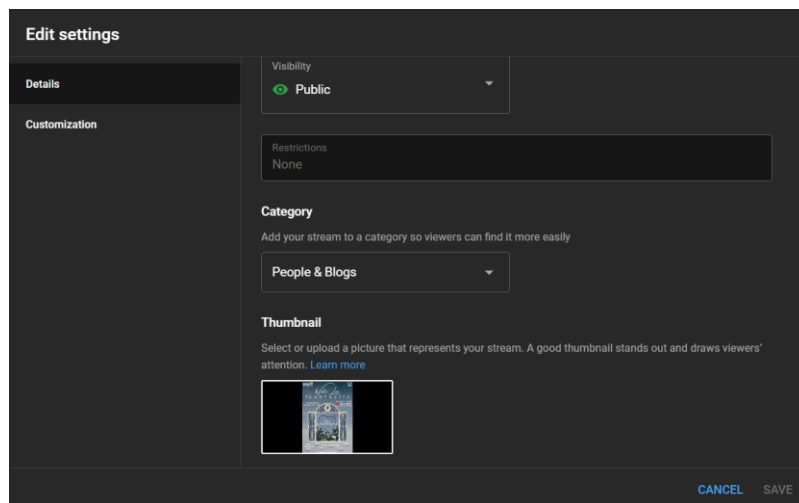
Gambar 7. Menu Create dan Go Live di Kanan-Atas Jendela Youtube.

Setelah itu, akan diarahkan pada jendela studio *Live streaming*, lalu pilih *start* dan dan pilih stream, setelah itu dihadapkan oleh *jendela edit stream info*.



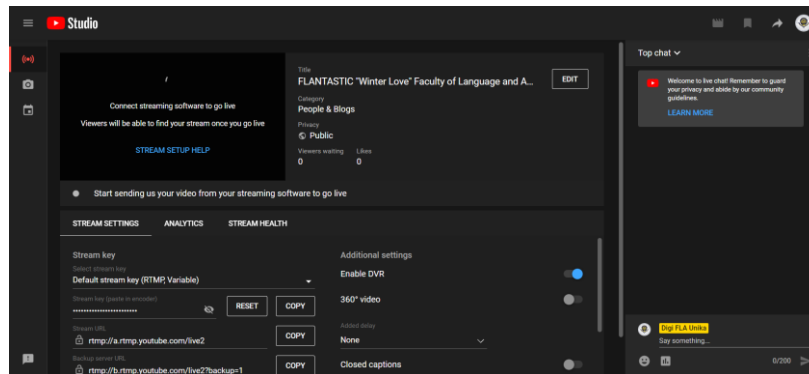
Gambar 8. Jendela Live Streaming Youtube

Di dalam *jendela edit stream info* biasanya mengisi nama judul konser, dan deskripsi konser. Selanjutnya dihadapkan oleh 3 pilihan siaran ini akan dibuat mode apa tersedia 3 pilihan yaitu (Public, Unlist, dan Privat). Biasanya untuk konser diatur dalam mode *unlisted*, hanya orang yang mempunyai link dapat menonton.



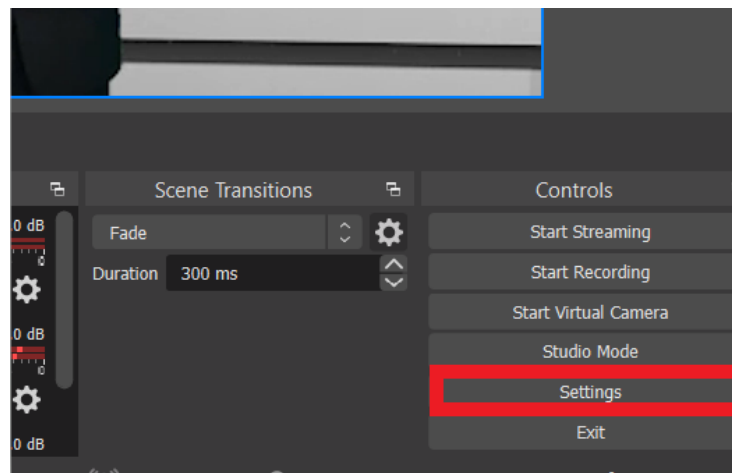
Gambar 9. Jendela Edit Stream Untuk Memberikan Informasi Mengenai Konser.

Langkah selanjutnya adalah meng-copy *stream key*/ kata kunci di jendela *youtube stream*.



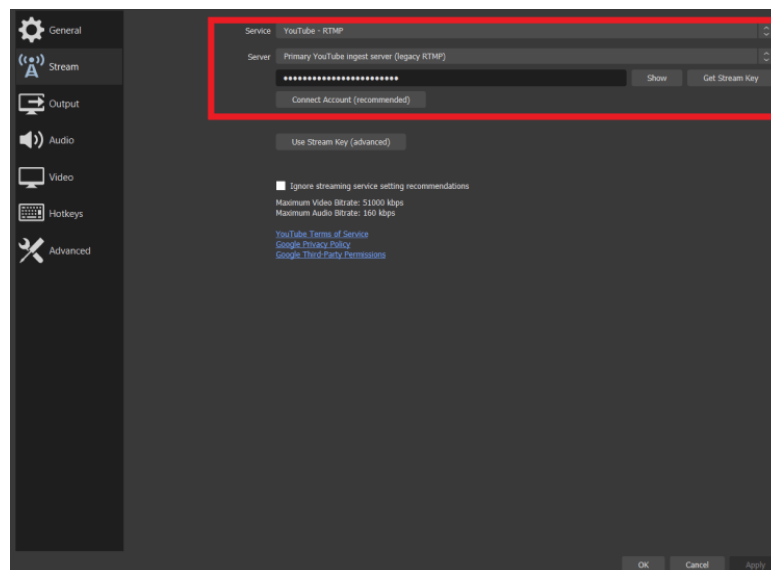
Gambar 10. *stream key* pada Youtube

kembali ke OBS dan memilih menu di pojok kanan-bawah *setting* lalu pilih *stream*.



Gambar 11. Menu Setting di OBS

Pada tampilan *stream* di OBS terdapat kolom dengan tulisan *stream key*, lalu *paste stream key* lalu klik pada *get stream key* dan apply.



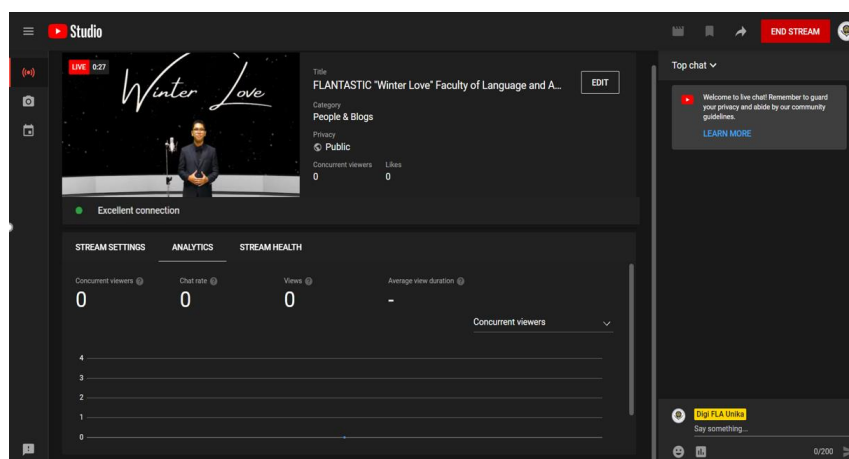
Gambar 12. Kolom *Stream key* pada OBS

Setelah itu klik pada menu *Start streaming* di OBS yang berada di kanan-bawah.



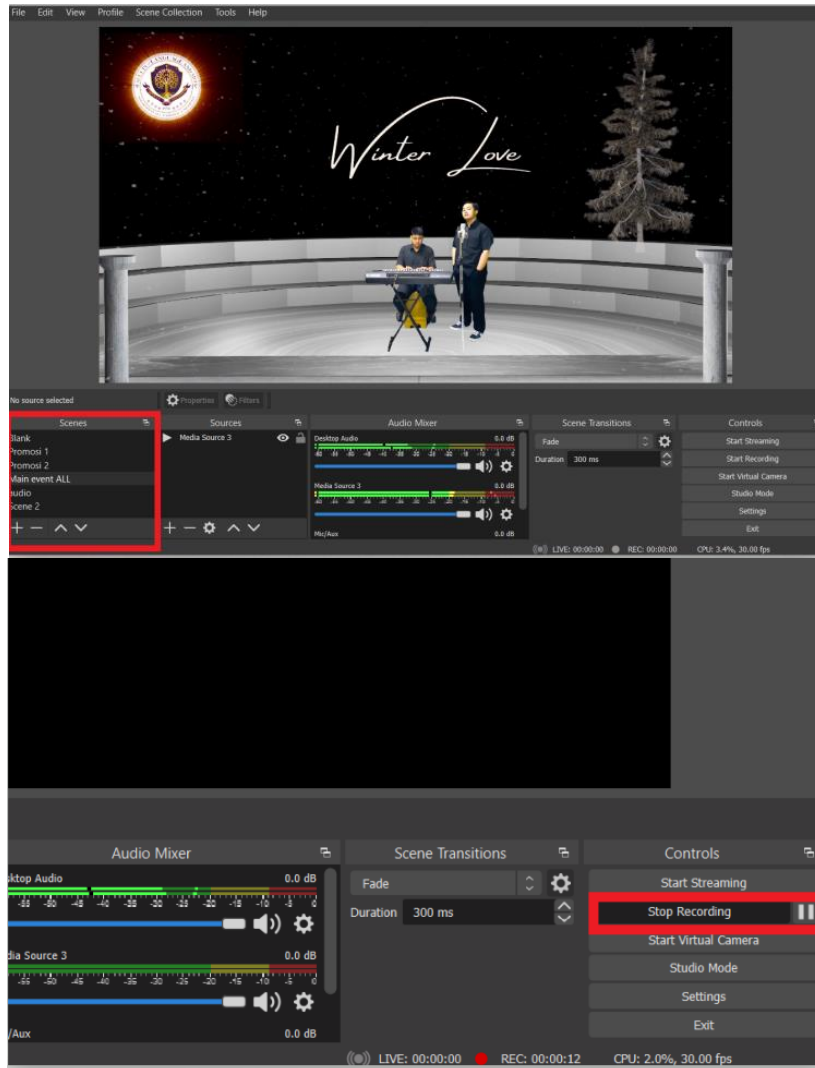
Gambar 13. Menu *Start Streaming* pada OBS

Demikian tampilan visual dan audio dari OBS akan tampil di jendela *youtube stream*. Di saat itulah kita mulai *live streaming* konser melalui *youtube*.



Gambar 14. Ketika OBS Telah Terhubung ke Studio *Youtube Streaming*.

Saat kondisi *live streaming* kita menjalankan rundown pada konser melalui *scene* di kiri-bawah OBS yang telah kita *setting*. Sebagai contoh, dari video *promosi* ke *main event*, atau sebaliknya. Ketika sudah selesai streaming bisa klik stop stream pada kanan-bawah menu OBS.



Gambar 15. Menu Scene Pada OBS dan Stop Streaming

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Proses manajemen produksi pada live streaming konser augmented reality *Flantastic (Winter Love)* di *Youtube* diuraikan dalam beberapa langkah, yang pertama menentukan tema konser, menentukan repertoar lagu, menentukan format ansambel musik serta menentukan alat musik yang digunakan. Tahap selanjutnya adalah merekonstruksi ruang pertunjukan dengan teknik *augmented reality*. Selanjutnya adalah menentukan alat dan software digital yang digunakan untuk *live streaming*, serta memahami metode yang pelaksanaan dalam membuat konser *live streaming* di *youtube*. Penelitian ini hampir mirip dengan penelitian sebelumnya, hanya saja sedikit pengembangan di teknik pertunjukan seni musiknya, yaitu mengaplikasikan teknik *augmented reality*. Pengembangan teknik *augmented reality* pada ruang pertunjukan konser musik *Flantastic* yang bertema *Winter Love* menambah kesan futuristik.

SARAN

Konser virtual, harus dibuat semenarik mungkin salah satunya dengan menggunakan teknik *augmented reality*, yang mana lebih memanjakan penonton dari segi visualisasi konser.

D. **STATUS LUARAN:** Tuliskan jenis, identitas/deskripsi dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan pada tahun pelaksanaan penelitian. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Bukti Luaran dimasukkan dalam bagian lampiran

No	Jenis Luaran	Deskripsi Luaran	Status/Progress Ketercapaian
1	Prosiding	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian dari konsep penelitian ini telah diseminarkan di <i>International Conference On Music And Culture (ICOMAC)</i> pada tanggal 11 oktober 2021. 2. Luaran berupa prosiding 	<p>Prosiding sudah diterbitkan 27 Desember 2021</p> <p>Topik penelitian dimuat dalam prosiding pada halaman 146</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1j8xX4v9CeCBYsDj_ccjvSSWo9cq0Mune/view?usp=sharing</p>

E. **PERAN MITRA (JIKA ADA MITRA):** Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (jika ada). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

.....

.....

.....

F. **KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Covid 19 saat itu masih menjadi penghambat utama dalam pelaksanaan penelitian ini, dan sedikit menghambat proses produksi. Manajemen produksi pada konser musik *Flantastic* diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi penggiat seni pertunjukan musik di Semarang.

G. RENCANA TINDAK LANJUT PENELITIAN: Tuliskan dan uraikan rencana tindak lanjut penelitian selanjutnya dengan melihat hasil penelitian yang telah diperoleh. Jika ada target yang belum diselesaikan pada akhir tahun pelaksanaan penelitian, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai tersebut.

Target yang belum tercapai dalam penelitian ini adalah menguraikan proses atau langkah-langkah proses produksi konser musik *Flantastic* secara lebih mendetail.

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan akhir yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Banoe, Pono. 2003. Kamus Musik. Yogyakarta: Kanisius.

Dukut, Ekawati M. dan Yosaphat Yogi T. N. 2019. Gamelan Soepra Sma Loyola Semarang: Budaya Hibrida Dan Ruang Seni Pertunjukannya Di Youtube. Penelitian Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Katolik Soegijapranata.

Nugroho, Yosaphat Yogi Tegar. 2020. di Rumah Unika ; Diskusi Rutin Bersama Hadapi Covid 19 oleh Unika. Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata.

Schechner, Richard. 2013. Performance Studies: An Introduction. Newyork : Routledge.

Soedarsono. 2010. Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi. Yogyakarta : Gajah Mada Press.

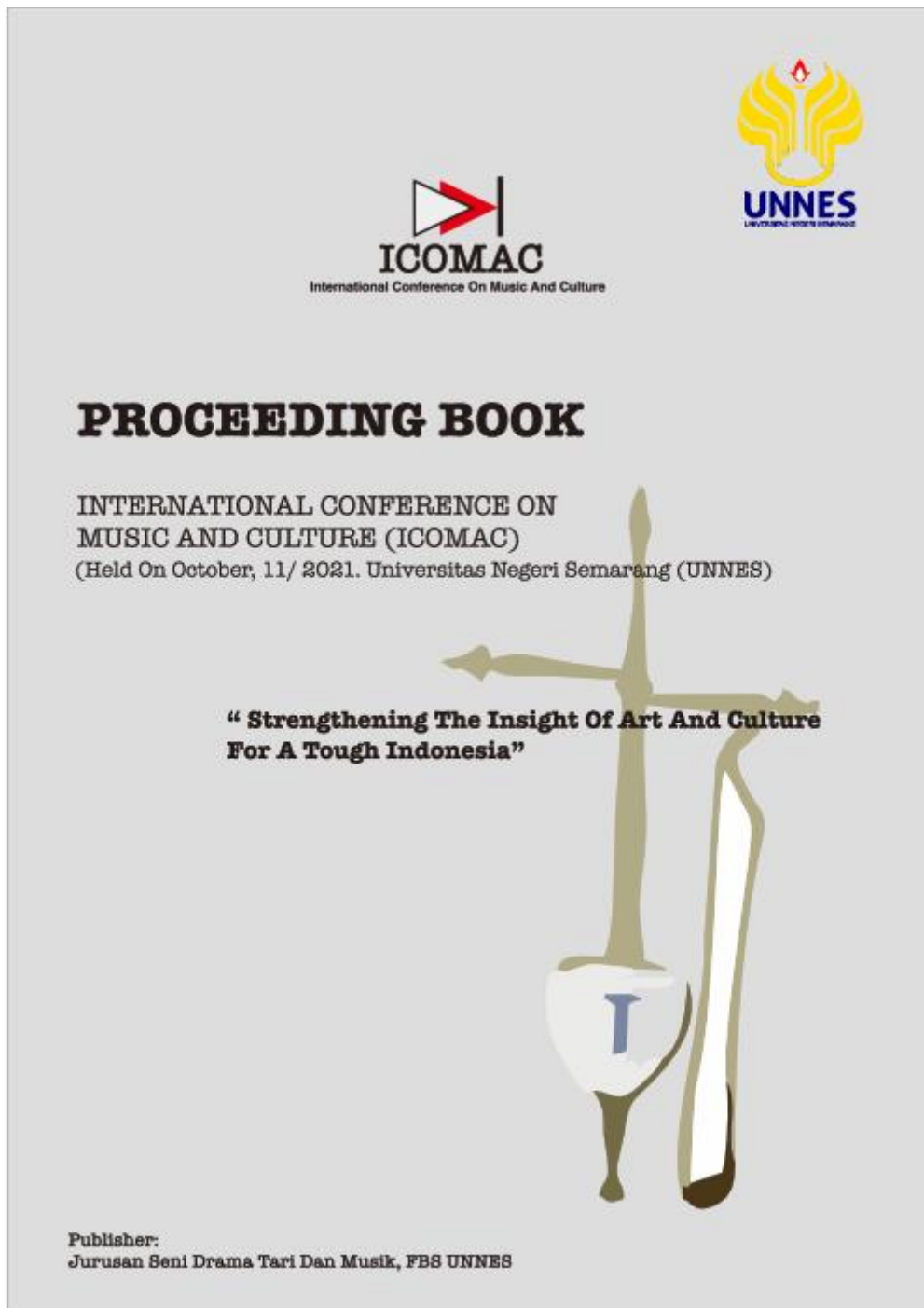
Leavy, P. (2017). Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Art-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches. The Guilford Press: New York.

Burgheim, Julie. 2016. *Live performances in digital times: an overview*. Belgium: IETM (International Network for Contemporary Performing Arts).

I. LAMPIRAN LAMPIRAN: Lampirkan Bukti Ouput yang dihasilkan, dan dokumen lain yang dianggap perlu



Sertifikat Seminar International Conference on Music And Culture (ICOMAC)



Cover Prosiding

Development Of Nusantara Dance Learning Academic Scripts Tiktok App Based	115
Rimasari Pramesti Putri, Bintang Hanggoro Putro	
The Production Process Of Sendratari Mahakarya (Masterpiece Ballet) Of Goa Kreo Legend As A Promotion Medium Of Tourism Villlage In Kandri During The Pandemic Covid-19	122
Usrek Tani Utina Malarsih, Dewi Wulansari, Achmad Munir	
Development Of Gagrag Laseman Dance Video Media In Learning Of Sanggar Seni Galuh Ajeng Rembang Regency During Covid-19	131
Wahyu Lestari, Agustina Ayu Andira	
Development of Virtual Live Performing Arts Management Techniques on Youtube for Local Performing Arts Activists in Semarang During the Covid-19 Pandemic	146
Yosaphat Yogi Tegar Nugroho	
Dance Music: An Overview of the Function of Music in the Context of Learning Appreciation of Dance in Folk Arts	160
Restu Lanjari, Utami Arsih	
Aesthetic Motion Of Tari Rondhek, Banyumanis, Donorojo District, Jepara	167
Indriyanto, Eka Wahyu Fajar Savitri	
Traditional Music Analysis Of The Region In Southern Sumatera "Tembang Batang Hari Sembilan" As Cover Of The Distich	174
Indah Rizky Heryana, Jesita Trisnawati, Slamet Haryono	
Art Education As Creativity Development Learners	178
Astika Dewi, Bq. Fatmayanti, Slamet Haryono	
Empowerment Of Museum Collections As A Paradigm Of Art Education Based On Cultural Capital	182
Juliansyah Prastiono, Wahyu Lestari, Syahrul Syah Sinaga	
"Gameboy" In Punk Music Arrangements By Super Strum Band In Pematang Regency	190
Ahmad Darsono, Abdul Rachman	
Implementation Of The Inculcation Of Character Education Values At The Natural School Of SD-IT Hunafa Banjarmasin Through The Art Of Dance	209