

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Hiburan merupakan sebuah produk jasa yang selalu dibutuhkan oleh siapa saja dan tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Salah satu jenis dari hiburan yang dapat dinikmati semua kalangan konsumen adalah pertunjukkan musik langsung (*live musical performance*). Pertunjukkan musik langsung merupakan salah satu jenis hiburan yang tidak pernah surut sepanjang jaman. Jenis hiburan ini mempunyai dua buah peran yaitu fungsi dasarnya sebagai hiburan namun juga memiliki peran lain dalam proses interaksi sosial (Minor, et al. 2004). Disebutkan mempunyai interaksi sosial karena terjadi interaksi antara musisi dan penonton melalui berbagai media diantaranya melalui musik yang dibawakan (Reynolds, 1995) dan juga terjadi interaksi diantara penonton didalamnya.

Perkembangan teknologi yang cepat membuat konsumen dapat menikmati musik melalui berbagai media yang ada khususnya media elektronik atau digital seperti MP3 Player, CD Player, Internet, ataupun media-media lainnya. Namun hal ini ternyata tidak terlalu mempengaruhi konsumen dalam menonton konser langsung untuk artis ataupun musik yang disukainya, karena konsumen mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam mengkonsumsi suatu produk musik, yaitu pertunjukkan musik itu sendiri. *Experiential products* seperti pertunjukkan langsung, menetapkan banyak input yang berhubungan dengan indra manusia dan membutuhkan pengukuran yang berbeda terhadap kepuasan konsumen dibandingkan dengan yang digunakan untuk *utilitarian products* (Lagrehr, 1991; Holbrook and Hirschman, 1982).

Penelitian pemasaran jasa saat ini menyediakan sedikit pemahaman mengenai perilaku konsumen, ekspektasi, dan sikap yang berhubungan dengan berbagai macam tipe dari pertunjukkan musik langsung dan faktor-faktor serta kondisi yang menyebabkan konsumen puas dengan pertunjukkan musik langsung tersebut (Minor, et al. 2004). Semakin menjamurnya pertunjukkan musik baik yang berskala nasional maupun internasional saat ini, tentu saja membutuhkan pengukuran-pengukuran yang jelas terhadap kepuasan konsumen.

Penelitian terdahulu berhasil menentukan beberapa dimensi yang digunakan sebagai kerangka kerja untuk mengukur perilaku konsumen pertunjukkan langsung dalam hal ini adalah berada dalam konteks pertunjukkan drama, yang terdiri dari : *outcome* dari aktor, pembuatan peran, lingkungan fisik, dan *staging* dari aktivitas, serta keterlibatan dan interaksi dengan penonton. Dimensi ini telah berhasil digunakan untuk membangun kerangka kerja konseptual dalam memahami perilaku konsumen dalam konteks *repertory theater* (Garbarino and Johnson, 1999). Kerangka kerja konseptual inilah yang dapat diaplikasikan dalam menganalisis perilaku konsumen dari pertunjukkan musik langsung. Minor, et al. (2004) dalam penelitiannya mengenai analisis kepuasan pengunjung pertunjukkan musik langsung mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan pengunjung, yaitu *musician ability*, *musician appearance*, *musical sound*, *stage appearance*, *facilities*, dan *audience interaction*.

Accoustic Across merupakan salah satu acara pertunjukkan musik tahunan terbesar yang diadakan oleh BSO Band Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Accoustic Across merupakan acara pertunjukkan musik yang memang dikhususkan untuk musik yang dimainkan secara akustik. Yang dimaksud dengan konsep akustik sendiri pada acara ini adalah alat-alat musik yang dimainkan tidak boleh menggunakan tambahan efek suara seperti gitar yang menggunakan efek distorsi, drum yang menggunakan *loop* dan efek pada

alat musik lainnya<sup>1</sup>. Acara ini merupakan sebuah pertunjukkan musik yang dibawakan grup-grup musik terkenal sekaligus sebagai ajang kompetisi bagi grup-grup musik lokal yang belum tercatat sebagai grup profesional di industri musik Indonesia. Acara kompetisi pada Accoustic Across memiliki beberapa tahap seleksi untuk memilih tiga grup musik terbaik yang akan bermain di malam final bersamaan dengan pertunjukkan musik yang dibawakan oleh bintang tamu. Accoustic Across sudah diadakan sebanyak empat kali dengan tema yang berbeda-beda seperti *Release the Boundaries* (2005), *Regenretion* (2006), *Musicupid* (2007), dan yang terakhir *Soundtracoustic* (2008). Selain itu, terdapat beberapa grup musik yang cukup terkenal bermain pada acara ini sebagai bintang tamu diantaranya adalah Maliq & D'Essentials, Sore, D'Cinnamons, Glenn Fredly, Pasto, Aditya, Kahitna, dan Dua.

Pada tahun 2008, BSO Band FEUI kembali mengadakan Accoustic Across yang bertempat di *Upper Room* Jakarta dengan tema *Soundtracoustic*. Pada tema Accoustic Across kali ini, grup musik yang berkompetisi harus membawakan lagu-lagu yang menjadi *soundtrack* sebuah film layar lebar dan boleh diaransemen ulang. Selain itu bintang tamu yang diundang pada Accoustic Across 2008 memang mempunyai lagu-lagu yang dipergunakan sebagai *soundtrack* film, seperti grup musik Maliq & D'Essentials untuk film *Claudia & Jasmine*, D'Cinnamon untuk film *Cintapuccino*, dan Sore untuk film *Berbagi Suami*. Dari ketiga bintang tamu yang ada, Maliq & D'Essentials merupakan salah satu grup musik beraliran *soul*, *funk*, dan *R&B* yang lebih dulu dikenal masyarakat luas dibandingkan dua bintang tamu lainnya. Grup musik ini juga merupakan *performer* yang paling ditunggu serta disukai oleh mayoritas pengunjung dari Accoustic Across 2008. Selain itu hal ini terbukti dengan ditematkannya Maliq & D'Essentials sebagai grup musik penutup pada acara ini. Hal ini juga terlihat dari jumlah kepadatan pengunjung yang

---

<sup>1</sup> wawancara dengan Harris Jati selaku ketua BSO Band FEUI

meningkat ketika Maliq & D'Essentials melakukan pertunjukkan. Hal ini pulalah yang melatar belakangi peneliti untuk secara spesifik mengambil pertunjukkan musik dari grup Maliq & D'Essentials sebagai objek penelitian.

Accoustic Across merupakan salah satu acara pertunjukkan musik yang mempunyai konsep yang sangat menarik dan butuh pengembangan secara terus menerus dari pihak BSO Band FEUI. Ditengah banyaknya pertunjukkan musik yang ada, Accoustic Across harus memperhatikan kualitas pertunjukkan musik yang dibawakan dalam rangka memuaskan pengunjungnya. Hasil evaluasi dari penelitian ini akan menunjukkan hal-hal yang paling berpengaruh dan diprioritaskan untuk diperhatikan dalam rangka meningkatkan kepuasan audiens *live music* pada Accoustic Across.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Setelah mengetahui faktor-faktor yang merupakan dimensi dari *audience satisfaction*, dengan mengambil objek penelitian pertunjukkan grup musik Maliq & D'Essentials pada saat acara Accoustic Across 2008, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Seberapa besar pengaruh faktor *musician ability* terhadap variabel *audience satisfaction*?
2. Seberapa besar pengaruh faktor *musician appearance* terhadap variabel *audience satisfaction*?
3. Seberapa besar pengaruh faktor *musical sound* terhadap variabel *audience satisfaction*?
4. Seberapa besar pengaruh faktor *stage appearance* terhadap variabel *audience satisfaction*?
5. Seberapa besar pengaruh faktor *facilities* terhadap variabel *audience satisfaction*?

6. Seberapa besar pengaruh faktor *audience interaction* terhadap variabel *audience satisfaction*?
7. Manakah diantara faktor –faktor *live musical performance* yang paling berpengaruh terhadap *audience satisfaction*?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini bagi peneliti adalah:

1. Menganalisis sejauh mana pengaruh faktor *musician ability* terhadap *audience satisfaction*
2. Menganalisis sejauh mana pengaruh faktor *musician appearance* terhadap *audience satisfaction*
3. Menganalisis sejauh mana pengaruh faktor *musical sound* terhadap *audience satisfaction*
4. Menganalisis sejauh mana pengaruh faktor *stage appearance* terhadap *audience satisfaction*
5. Menganalisis sejauh mana pengaruh faktor *facilities* terhadap *audience satisfaction*
6. Menganalisis sejauh mana pengaruh faktor *audience interaction* terhadap *audience satisfaction*
7. Menganalisis variabel yang paling dominan diantara faktor *musician ability*, *musician appearance*, *musical sound*, *stage appearance*, *facilities*, dan *audience interaction* terhadap *audience satisfaction*

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu bagi BSO Band FEUI dan bagi pihak lain, dengan rincian sebagai berikut :

##### **1.4.1 Manfaat penelitian ini bagi BSO Band FEUI:**

1. Sebagai masukan bagi panitia Accoustic Across selanjutnya dalam meningkatkan kualitas dari pertunjukkan musiknya di masa mendatang.
2. Panitia Accoustic Across dapat mengetahui faktor-faktor yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kepuasan konsumennya di masa mendatang

##### **1.4.2 Manfaat penelitian ini bagi pihak lain :**

1. Manfaat penelitian bagi pihak lain : sebagai informasi untuk menambah pengetahuan maupun bahan perbandingan untuk membuat penelitian selanjutnya.

#### **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

##### **1.5.1 Batasan Penelitian**

Batasan permasalahan dalam penelitian ini hanya terbatas untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi *audience satisfaction* terhadap *live musical performance* grup musik Maliq & D'Essentials pada saat acara Accoustic Across 2008, yaitu faktor *musician ability*, *musician appearance*, *musical sound*, *stage appearance*, *facilities*, dan *audience interaction*.

### **1.5.2 Cakupan Geografis**

Tempat/lokasi Penelitian dilakukan dalam lingkup geografi Universitas Indonesia. Area ini dipilih karena berdasarkan info dari penyelenggara acara bahwa menurut pengalaman, sebagian besar penonton/unit analisis berasal dari Universitas Indonesia.

### **1.5.3 Unit Analisis**

Responden yang akan diteliti di sini adalah 100 orang *audience*, yang terdiri atas penonton dari pertunjukkan grup musik Maliq & D'Essentials pada saat acara Accoustic Across 2008.

### **1.5.4 Periode Penelitian**

Penelitian dan pengumpulan data akan dilaksanakan mulai dari bulan Mei 2008 sampai dengan bulan Juni 2008. Penyebaran kuesioner dan penelitian lapangan akan dilaksanakan pada minggu kedua Mei 2008 sampai ke-empat Mei 2008. Sedangkan analisis data dan penyusunan kesimpulan dan saran akan dilaksanakan pada minggu pertama Juni 2008 sampai minggu ke-dua Juni 2008.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1 Desain Penelitian**

Penelitian deskriptif eksplanatori dalam penelitian ini akan dilakukan dalam dua tahap, yaitu :

1. Pada Tahap pertama, peneliti melaksanakan *exploratory research* berupa *in-depth interview* untuk memudahkan pengambilan keputusan dalam pemilihan faktor-faktor dimensi pertanyaan sebagai variabel operasional yang akan digunakan dalam menyusun kuesioner. *In-depth interview* ini akan dilakukan dengan melakukan

wawancara dengan pihak panitia dan audiens dari Accoustic Across 2008. Selain itu *exploratory research* juga dilakukan melalui penelusuran literatur jurnal, artikel, dan situs-situs *website* yang berhubungan dengan objek penelitian.

2. Pada tahap kedua, peneliti melakukan *survey* yang bersifat deskriptif (kuantitatif) yang akan dilakukan satu kali dalam satu periode (*cross-sectional design*) dengan menyebarkan kuesioner kepada responden.

### **1.6.2 Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh *audience* dari pertunjukkan grup musik Maliq & D'Essentials pada saat acara Accoustic Across 2008. Ukuran sampel yang digunakan adalah sebanyak 100 responden. Untuk pengambilan sampelnya akan digunakan metode *non-probability sampling* dengan tehnik *convenience sampling*. Pemilihan metode ini antara lain disebabkan jumlah populasinya tidak diketahui sehingga cara random tidak dapat dilaksanakan, serta untuk kemudahan penelitian. Peneliti menunggu dan mengawasi responden selama pengisian kuesioner untuk menghindari data yang tidak *valid*.

### **1.6.3 Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis data yang akan dikumpulkan yaitu: data primer dan data sekunder.

#### **1. Data Primer**

Data primer didapatkan dari penelitian lapangan (survei) terhadap responden dengan menggunakan kuesioner.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder didapatkan dari literatur jurnal, maupun artikel dari majalah, koran, dan situs-situs *website* mengenai objek penelitian ini.

Kuesioner akan diisi sendiri oleh responden (*self-administered questionnaire*). Metode *sampling* yang penulis gunakan adalah *non-probability sampling* dengan tehnik *convenience sampling*. Melalui metode tersebut responden dipilih berdasarkan kenyamanan peneliti karena mereka berada pada tempat dan waktu yang tepat sesuai ruang lingkup penelitian ini. Peneliti menunggu dan mengawasi responden selama pengisian kuisisioner agar dapat diperoleh data yang *valid* serta dapat diperoleh keterangan yang lebih jelas.

#### **1.6.4 Tehnik Analisis**

Tehnik analisis yang akan digunakan adalah analisis faktor dan regresi. Sebagai langkah awal, peneliti akan melakukan uji reliabilitas. Menurut Malhotra (2004) suatu data dapat dikatakan *reliable* jika memiliki koefisien alpha  $>0,6$ . Apabila memenuhi persyaratan ini, maka pertanyaan dalam kuesioner dianggap sudah *reliable*. Analisis faktor merupakan sebuah prosedur yang biasa digunakan untuk mereduksi data dan *summarization*.. Dalam riset pemasaran, terdapat jumlah variabel yang banyak, sebagian besar berkorelasi sehingga harus direduksi hingga pada tingkat yang dapat dikelola dengan baik. Hubungan antara variabel yang terkait diperiksa dan diwakili dalam beberapa faktor dasar (Malhotra, 2004). Variabel-variabel yang saling berkorelasi mungkin mempunyai kesamaan/kemiripan karakter dengan variabel lainnya sehingga dapat digabungkan menjadi satu faktor.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis *multiple regression*. *Multiple Regression* merupakan tehnik statistik yang membangun sebuah hubungan matematikal diantara dua atau lebih variabel independen dan sebuah variabel dependen berskala interval. Tehnik ini akan menghasilkan model berbentuk sebuah persamaan matematis yang digunakan untuk menjelaskan hasil dari analisis *multiple regression* (Malhotra, 2004).

## **1.7. Sistematika Penulisan Skripsi**

Sistematika dari penulisan Laporan Riset ini secara garis besar dan keseluruhan terdiri atas lima bab utama, yaitu sebagai berikut :

### **Bab I: Pendahuluan**

Bab ini mencakup latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta ruang lingkup penelitian. Pada bagian ini juga diuraikan pendekatan penelitian secara singkat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### **Bab II: Tinjauan Kepustakaan**

Bab ini akan menguraikan hasil dari tinjauan kepustakaan atau riset data sekunder berupa serangkaian teori yang relevan untuk digunakan sebagai landasan penelitian.

### **Bab III : Metodologi Penelitian**

Bagian ini memberikan gambaran mengenai bagaimana penelitian ini dilakukan, yang mencakup rancangan penelitian, metode pengumpulan data, ukuran dan metode pengambilan sampel, variabel penelitian, *measurement and scaling*, desain/sistematika kuesioner, dan metode analisis data.

### **Bab IV: Analisis dan Pembahasan**

Bab ini berisi pembahasan mengenai pengolahan dan analisis data primer yang berhasil dikumpulkan, sehingga diperoleh hasil penelitian sebagai jawaban atas masalah dan tujuan penelitian.

## **Bab V: Kesimpulan dan Saran**

Pada bagian ini akan diuraikan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian, Peneliti juga akan memberikan saran-saran kepada panitia Accoustic Across selanjutnya yang mengacu pada implikasi manajerial yang bermanfaat untuk penyelenggaraan *live musical performance* serta saran untuk penelitian selanjutnya

