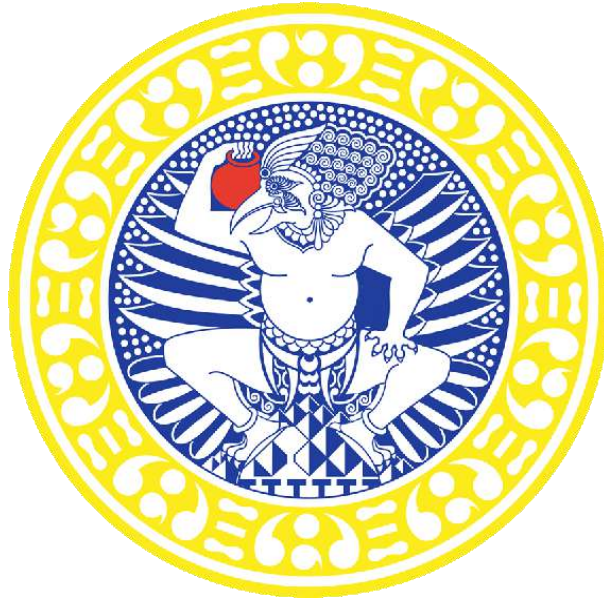


SKRIPSI

***AUDIENCE EXPERIENCE TERHADAP KONSER DJAKARTA WAREHOUSE
PROJECT (DWP) VIRTUAL TAHUN 2020***



Disusun Oleh :

EMIRA NOURANIA EDLINE

071811533044

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SEMESTER GENAP 2021/2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Halaman pernyataan ini berisi tentang orisinalitas karya tulisan dengan menuliskan kalimat.

Bagian atau keseluruhan skripsi ini tidak diajukan mendapat gelar akademis pada bidang studi atau universitas lain dan tidak dipublikasikan atau ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 28 Maret 2022



Emira Nourania Edline
071811533044

HALAMAN PENULISAN JUDUL MAKSUD PENULISAN SKRIPSI

***AUDIENCE EXPERIENCE* TERHADAP KONSER DJAKARTA WAREHOUSE
PROJECT (DWP) VIRTUAL TAHUN 2020**

SKRIPSI

Maksud: Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi S1 Program Studi Ilmu Komunikasi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Disusun Oleh

Emira Nourani Edline

071811533044

PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
SEMESTER GENAP 2021/2022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, karena atas rahmat dan kasih sayang-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul ***AUDIENCE EXPERIENCE TERHADAP KONSER DJAKARTA WAREHOUSE PROJECT (DWP) VIRTUAL TAHUN 2020*** dengan tepat waktu dan lancar.

Selanjutnya, saya haturkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh keluarga serta rekan yang telah mendukung saya selama proses menempuh pendidikan S1 di Universitas Airlangga, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya cintai dan sayangi, khususnya Ayahanda tercinta, Alm. DR. Muhammad Dhiyauddin Kuswandi, HK. Ph.D.

HALAMAN PERSETUJUAN

***AUDIENCE EXPERIENCE TERHADAP KONSER DJAKARTA
WAREHOUSE PROJECT (DWP) VIRTUAL TAHUN 2020***

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comms., Ph.D., NIP.
197911222003122001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga**

Pada Hari : Selasa Tanggal :

19 April 2022

Pukul : 13.00 - 15.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



IGAK. Satrya Wibawa, S.Sos., MCA., Ph.D. NIP. 197508032000031001

Anggota 1

Anggota 2



**Ratih Puspa, S.Sos., MA., Ph.D.
Ph.D. NIP. 197109191999032002**



**Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comms.,
NIP. 197911222003122001**

ABSTRAK

Penelitian ini membahas serta mendeskripsikan secara mendalam mengenai *virtual concert* atau pengalaman khalayak terhadap konser *Djakarta Warehouse Project* (DWP) Virtual tahun 2020. Fenomena pandemi virus Covid-19 yang menimpa seluruh wilayah Indonesia, bahkan berskala dunia memberikan sejumlah dampak terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat modern, tak terkecuali pada kebutuhan akan hiburan. Usaha-usaha ditutup, pagelaran serta festival terpaksa ditunda, tanpa adanya kejelasan atas ujung dari masalah kesehatan global tersebut. ISMAYA, selaku salah satu dari perusahaan penyedia layanan hiburan di Indonesia, tidak tinggal diam ketika produk layanannya yang telah sukses menyumbang pendapatan DKI Jakarta sebesar Rp 10 miliar tersebut berada di ambang kejelasan pelaksanaan. Dengan mengusung konsep baru, yakni *virtual concert* yang dihadiri oleh lebih dari 20 artis manca negara, kehadiran *Djakarta Warehouse Project* (DWP) Virtual sukses menyedot animo masyarakat Indonesia, terlebih di tengah kejenuhan pandemi Covid-19 yang tak kunjung usai.

Selanjutnya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif eksploratif dengan metode etnografi. Kegiatan penggalan data atas objek penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam terhadap 4 informan yang telah dipilih dan juga dengan melakukan observasi partisipatoris.

Adapun penelitian ini membuahkan hasil bahwa berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditentukan, 1) Visual atas konser *Djakarta Warehouse Project* (DWP) Virtual tahun 2020 memberikan pengalaman yang memuaskan dengan menyajikan kualitas visual dengan ilusi 3D serta berunsur futuristik. 2) Audio yang disajikan pada konser *Djakarta Warehouse Project* (DWP) Virtual tahun 2020 memberikan pengalaman audio dengan kualitas maksimal. 3) Performa penampil dari konser *Djakarta Warehouse Project* (DWP) Virtual tahun 2020 di luar ekspektasi penonton dengan memberikan pengalaman khalayak yang prima atas konser virtual yang disajikan.

Kata Kunci: *Virtual Concert*, *Pengalaman Khalayak*, *Djakarta Warehouse Project*, *Audience Experience*

ABSTRACT

This study discusses and describes in depth the virtual concert of the Djakarta Warehouse Project (DWP) Virtual concert in 2020. The phenomenon of the Covid-19 virus pandemic that has hit all parts of Indonesia, even on a world scale, has had a number of impacts on various aspects of modern society. the need for entertainment is no exception. Businesses are closed, performances and festivals have to be postponed, without any clarity on the end of this global health problem. ISMAYA, as one of the entertainment service providers in Indonesia, does not remain silent when its service product, which has successfully contributed to DKI Jakarta's revenue of Rp. 10 billion, is on the verge of clear implementation. By carrying out a new concept, namely a *virtual concert* attended by more than 20 foreign artists, the *presence* of the Djakarta Warehouse Project (DWP) Virtual has succeeded in attracting the interest of the Indonesian people, especially in the midst of the saturation of the Covid-19 pandemic that never ends.

Furthermore, this study uses an explorative qualitative approach with ethnography method. The activity of extracting data on the research object was carried out by conducting in-depth interviews with 4 informants that have been selected and also using participatory observation.

This research resulted in the results that based on the identification of the problems that have been determined, 1) Visuals for the Djakarta Warehouse Project (DWP) Virtual concert in 2020 provide a satisfying experience by presenting visual quality with 3D illusions and futuristic elements. 2) The audio presented at the Djakarta Warehouse Project (DWP) Virtual concert in 2020 provides an audio experience of maximum quality. 3) The performance of the penampils from the Djakarta Warehouse Project (DWP) Virtual concert in 2020 exceeded the audience's expectations by providing an excellent *virtual concert* for the *virtual concert* presented.

Keywords: *Virtual Concert, Audience Experience, Djakarta Warehouse Project, Audience Experience*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis diberikan kekuatan yang luar biasa sehingga mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **AUDIENCE EXPERIENCE TERHADAP KONSER DJAKARTA WAREHOUSE PROJECT (DWP) TAHUN 2020**. Tak lupa, shalawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, serta para pengikutnya hingga akhir zaman.

Adapun maksud serta tujuan dari disusunnya skripsi ini adalah guna memenuhi persyaratan menempuh ujian sarjana pada program S1 (Strata Satu) program studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Selama proses menempuh studi hingga penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapat banyak sekali bimbingan dan bantuan dari banyak pihak, maka dari itu, dengan kerendahan hati izinkan penulis mengucapkan banyak rasa terimakasih serta penghormatan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Nasih, SE., MT., Ak selaku Rektor Universitas Airlangga atas kontribusinya dalam memimpin almamater tercinta.
2. Dr. Falih Suaedi, Drs., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.
3. Ibu Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comm., Ph.D, selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi sekaligus dosen pembimbing skripsi, terimakasih atas seluruh ilmu, waktu, dan tenaga yang telah diberikan hingga skripsi ini selesai ditulis.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen penguji sidang yang telah meluangkan waktunya untuk menguji serta memberi arahan kepada saya.
5. Bapak/Ibu Dosen jurusan Ilmu Komunikasi serta civitas akademik yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis selama kurang lebih 3,8 tahun menempuh studi.

6. Ayahanda tercinta, nama pertama yang saya sebut ketika pertama kali berbicara, Alm. DR. Muhammad Dhiyauddin Kuswandi HK, Ph.D. Terimakasih telah menjadi sosok Ayah, Guru, serta idola yang luar biasa hebatnya di hidup penulis. Gelar ini untuk Ayah, hingga apa yang akan saya dapatkan nanti, semua untuk Ayah.
7. Surga saya, Ibunda Herdiastuti, S.H. Karena doa Ibu lah, saya mampu menyelesaikan studi di Ilmu Komunikasi Universitas Airlangga. Terimakasih telah menjadi sosok Ibu yang luar biasa, bu.
8. Kakak-kakak tercinta; Sayidah Aulia Ul-Haque, M.Psi., Psikolog, Syarifah Wardah El-Firdausy, M.Phil, dan Mirza Fathima Jauhar Kamalia, M.Hum. Terimakasih atas segala dukungan dan arahannya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Para informan; Hanna Fauzia Suwandari, Sofia Lailia, Dwi Latifa Febriani, dan RS yang telah meluangkan waktunya untuk berkontribusi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar.
10. Seluruh rekan-rekan Ilmu Komunikasi angkatan 2018 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberi warna serta pelajaran yang luar biasa di hidup penulis selama kurang lebih 3,8 tahun ini.
11. Teman-teman satu bimbingan skripsi bu Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comm.,Ph.D; Alfina Rossa, Lita Asghira Prasetyo, Mariska Dyah Astari, Alya Rafii Salsabila, Yogi Arif Firmansyah, Al Irsyadillah Aidan, Surya Indahsari, dan Rafika Nurlaili Fatin, terimakasih sudah banyak membantu dan saling memotivasi satu sama lain selama proses pengerjaan skripsi ini, kalian luar biasa.
12. Kerabat dekat di Ilmu Komunikasi, Material Growl yaitu Jeda Athifa Rosyidi dan Nadya Allysa, lalu Ramadha Akbar Chaniago, Michelle Nikita, dan teman-teman lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya, *you rock guys!* Terimakasih atas canda tawa, bantuan, serta dukungan yang luar biasa di hidup penulis, utamanya ketika proses menempuh studi di Ilmu Komunikasi.
13. *A lover*, Mochammad Fadhil Dewana S. Terimakasih sudah menjadi pacar, abang, dan sahabat yang supportif dan sabar, *to many more years with you, please?*
14. Teman-teman sepermainan: Sabita Tiarailsa, Ananta Faturahman Pinayungan Hutagalung, Anas Raditya, Nathania Maulina Balaw, Iksan Malik Haiqal, Etak Soedarso, dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya.

Tanpa kalian, hidup saya sudah pasti *gitu- gitu aja*. Terimakasih sudah memberikan warna, kenangan, dan pelajaran yang luar biasa di hidup saya.

15. Terakhir, tidak lupa terimakasih kepada diri saya sendiri yang mau untuk bertekad kuat menyelesaikan tanggung jawab saya sebagai seorang pembelajar, yang kedepannya saya akan terus belajar dan berproses atas apa yang diamanahkan kepada diri saya sendiri. *You are doing great, as always.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENULISAN JUDUL MAKSUD PENULISAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	v
IGAK. Satria Wibawa, S.Sos., MCA., Ph.D.NIP. 197508032000031001.....	v
Ratih Puspa, S.Sos., MA., Ph.D. Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comms., Ph.D.NIP. 197109191999032002 NIP. 197911222003122001	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	14
PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang Masalah	14
1.2 Rumusan Masalah	20
1.3 Tujuan Penelitian.....	21
1.4 Manfaat Penelitian.....	21
1.5 Tinjauan Pustaka	21
1.5.1 Penelitian Terdahulu	21
1.5.2 Festival Studies	25
1.5.3 Pengalaman Khalayak terhadap Festival Musik	29
1.5.4 Pengalaman Pengunjung terhadap Festival Musik Virtual.....	31
1.6 Metodologi Penelitian.....	33
1.6.1 Metode Penelitian.....	33
1.6.2 Tipe Penelitian	34
1.6.3 Pendekatan dan Fokus Penelitian	34
1.6.4 Instrumen	35
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36

1.6.6 Teknik Analisis Data	37
BAB II	40
2.1 Ismaya.....	40
2.2 Djakarta Warehouse Project (DWP)	49
2.2.1 Tentang Djakarta Warehouse Project (DWP).....	49
2.2.2 Djakarta Warehouse Project Virtual (DWPV).....	54
BAB III.....	59
3.1 Pelaksanaan Penelitian	59
3.2 Deskripsi Informan Penelitian	66
3.3 Analisis Deskriptif Hasil Penelitian	73
3.3.1 Audience experience terhadap konser musik virtual Djakarta Warehouse Project Virtual (DWP) tahun 2020 dari segi kualitas visual.....	75
3.3.1 Audience experience terhadap konser musik virtual Djakarta Warehouse Project Virtual (DWP) tahun 2020 dari segi kualitas audio	88
3.3.2 Audience experience terhadap konser musik virtual Djakarta Warehouse Project (DWP) tahun 2020 dari segi performa penampil.....	100
3.4 Rangkuman Temuan Penelitian	115
A. Kualitas Visual.....	115
B. Kualitas Audio	117
C. Performa Penampil.....	118
BAB IV.....	120
4.1 Kesimpulan	120
4.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 2. 1 Jumlah Penonton Djakarta Warehouse	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Beberapa Anak Perusahaan Milik Ismaya.....	16
Gambar 1. 2 Kemeriahan Djakarta Warehouse Project 2019.....	18
Gambar 1. 3 Kegiatan Promosi DWP Virtual 2020.....	19
Gambar 1. 4 E-Voucher DWP Virtual 2020.....	20
Gambar 1. 5 Suasana Meriah DWP 2019.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 1 Produk ISMAYA Group	41
Gambar 2. 2 Lifestyle Concept Food Service Ismaya Group.....	42
Gambar 2. 3 Penghargaan atas Mr.Fox	43
Gambar 2. 4 Penghargaan atas SKYE.....	43
Gambar 2. 5 Penghargaan atas Social House	44
Gambar 2. 6 Penghargaan atas GIA.....	44
Gambar 2. 7 Penghargaan atas DRAGONFLY	45
Gambar 2. 8 Manarai Beach House by Ismaya Group.....	46
Gambar 2. 9 Berbagai Produk Ismaya Live	47
Gambar 2. 10 Penghargaan atas We The Fest (WTF)	48
Gambar 2. 11 Suasana Festival We The Fest (WTF)	48
Gambar 2. 12 Latar Panggung Utama Djakarta Warehouse Project (DWP) 2016.....	51
Gambar 2. 13 Penghargaan atas Djakarta Virtual Project (DWP).....	51
Gambar 2. 14 Aksi Protes terhadap Djakarta Warehouse Project (DWP)	52
Gambar 2. 15 Informasi Penolakan terhadap Djakarta	53
Gambar 2. 16 Line Up Djakarta Warehouse	54
Gambar 2. 17 V-Pass Djakarta Warehouse	55
Gambar 2. 18 Daftar Beberapa Penampil Djakarta Warehouse	56
Gambar 2. 19 Layout Stage Djakarta Warehouse Project.....	57
Gambar 2. 20 Layout Stage Djakarta Warehouse Project.....	57
Gambar 2. 21 Layout Stage Djakarta Warehouse Project.....	58