PENDAHULUAN

Tahun 2020 dunia dikejutkan dengan adanya *Corona Virus Disease* (Covid-19). Organisasi Kesehatan Dunia *(WHO)* telah menetapkan Covid-19 sebagai suatu pandemi terhitung sejak bulan Maret 2020. Pandemi Covid-19 atau yang biasa disebut dengan virus *Corona* telah merebak di seluruh penjuru dunia terutama di negara Indonesia. Kasus Covid-19 di Indonesia sendiri pertama kali diumumkan pada 2 Maret 2020 yaitu pada kasus ibu dan anaknya. Setelah melalui penelusuran lebih lanjut ternyata didapati warga negara Jepang yang berada di Indonesia terkonfirmasi positif Covid-19 sehingga sebelum kasus ibu dan anak yang diumumkan sebagai kasus pertama di Indonesia, terlebih dahulu terdapat kasus positif Covid-19 di Indonesia dari warga negara Jepang. Tidak butuh waktu lama di Indonesia sejak 2 Maret 2020, berselang 40 hari kasus Covid-19 telah menyebar ke 34 provinsi di Indonesia lebih tepatnya pada tanggal 9 April 2020 dengan Gorontalo sebagai provinsi terakhir yang mengkonfirmasi kasus positif Covid-19 pada pasien yang mengikuti tabligh akbar di Gowa, Sulawesi Selatan (Kompas.id, 2020). Di daerah Jawa Tengah sendiri kasus pertama positif Covid-19 ditemukan di Kota Surakarta pada tanggal 8 Maret 2020 dimana 2 pasien datang ke RSUD Dr. Moewardi mengeluhkan demam dan batuk kemudian pada tanggal 13 Maret 2020 salah satu pasien tersebut meninggal dunia, setelah melalui proses tracing diketahui 2 pasien tersebut sempat mengikuti seminar di Bogor dan akhirnya terkonfirmasi positif Covid-19 (Detik.com, 2021).

Dilansir dari Kompas, pemerintah Indonesia telah menetapkan situasi darurat bencana non alam akibat virus Covid-19 melalui ketetapan Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) sebagai bencana nasional (Kompas.com, 2020). Langkah-langkah yang diambil oleh pemerintah dalam penanganan kasus Covid-19 di Indonesia memiliki dampak bagi seluruh lapisan masyarakat. Banyak sektor kehdupan yang terdampak pandemi Covid-19 seperti sektor ekonomi, sosial, pendidikan, pariwisata, dan sektor lain yang ikut terdampak. Salah satu sektor

yang juga terdampak yaitu seni terutama seni musik *indie*. Pelaku seni musik *indie* yang menggantungkan hidupnya dari konser-konser musik terpaksa harus menghentikan kegiatan dan berakibat pada penghasilan utama yang juga harus dipangkas akibat dari pandemi Covid-19 (Kompas.com, 2020).

Salah satu musisi kenamaan tanah air yaitu Armand Maulana, vokalis band Gigi mengakui bahwa pandemi Covid-19 memang berdampak pada sektor musik di tanah air sebesar 90% dikarenakan semua konser yang telah dijadwalkan pada tahun 2020 dibatalkan dan karya musik berupa *single* juga rata-rata diundur untuk perilisannya. Armand Maulana juga mengatakan bahwa bagaimanapun caranya industri musik di tanah air harus tetap berjalan dengan adanya adaptasi terhadap hal baru serta harus tetap menerapkan protokol kesehatan, dan menggantikan konser *live* dengan konser *virtual* melalui media digital karena musisi di Indonesia harus bisa bertahan di situasi pandemi Covid-19 (CNBCIndonesia.com, 2020). Berdasarkan data dari Koalisi Seni Indonesia tercatat bahwa pada awal pandemi Covid-19 di Indonesia bulan Maret tahun 2020 terdapat sekitar kurang lebih 40 konser, tur, dan festival musik yang sudah direncanakan harus dibatalkan. Dibatalkannya konser, tur, dan festival musik yang telah direncanakan sebelumnya membuat para pelaku di industri musik dan juga orang-orang yang bekerja dibalik layar menjadi pihak yang terdampak (Antaranews.com, 2020). Data lain diungkapkan Ketua Federasi Musisi Indonesia melalui Kompas.com, berdasarkan data yang dikumpulkan dan dicatat Federasi Serikat Musisi Indonesia (FESMI) terdapat 200 acara musik di Indonesia baik konser maupun festival dibatalkan terhitung hingga bulan Juni 2020 (Kompas.com, 2021).

Penyesuaian yang harus dilakukan oleh para pelaku seni musik *indie* terhadap kondisi pandemi Covid-19 sangat diperlukan agar tetap menjaga eksistensi musik *indie* di tanah air serta sebagai sumber pemasukan bagi para pelaku seni musik *indie*. Pengertian pelaku seni musik *indie* adalah orang-orang yang membawakan karya musik mereka sendiri, dimana musik yang dihasilkan terlepas dari kepentingan label-label besar dan perkembangan pasar musik (Turgeon, 2009). Respon pada setiap pelaku seni musik *indie* dalam menghadapi pandemi Covid-19

berbeda-beda bergantung dengan bagaimana cara tiap individu untuk menghadapi dan mengatasi kondisi pandemi Covid-19. Cara bagi para pelaku seni musik *indie* dalam menghadapi dan mengatasi pandemi Covid-19 ini disebut dengan *coping* respon. *Coping* respon merupakan cara dari suatu individu menghadapi masalah, ketika berhadapan dengan suatu masalah tertentu individu akan merespon masalah tersebut dan mencari jalan keluar untuk menyelesaikan masalahnya (Damayanti & Sakti, 2020).

Seseorang memberikan respon terhadap suatu masalah dengan cara yang berbeda, hal tersebut bergantung pada faktor-faktor seperti usia, kematangan perkembangan, status kesehatan fisik dan jiwa, predisposisi genetik, nilai budaya dan spiritual, dukungan sosial dan lingkungan, serta *coping* respon yang dipelajari (Isaacs dalam Rochmawati & Abdussamad, 2017). *Coping* dilakukan sebagai proses individu untuk mengelola jarak yang ada antara tuntutan-tuntutan, baik tuntutan internal maupun eksternal kemudian dikelola dengan menggunakan sumber-sumber daya yang mereka gunakan dalam menghadapi suatu situasi permasalahan (Pardede, Keliat, Damanik, & Gulo, 2020).

Coping yang efektif untuk dilakukan adalah *coping* yang membantu seseorang untuk mentoleransi dan menerima situasi menekan serta tidak memperdulikan tekanan yang tidak dapat dikuasainya (Ferdiawan, Raharjo, & Rachim, 2020). *Coping* dapat menentukan hasil seseorang dalam menghadapi dan menangani permasalahan serta dapat mempengaruhi tingkat kesehatan dari orang tersebut baik secara fisik maupun psikologis (Uchino dalam Hasan, 2017). Bagi para pelaku seni musik *indie* di tanah air khususnya di Kota Surakarta yang hingga saat ini sedang menghadapi pandemi Covid-19, melakukan suatu bentuk *coping* respon yang beragam berdasarkan nilai-nilai yang diyakini dalam hidupnya merupakan hal yang penting agar dapat bertahan menyesuaikan kondisi pandemi Covid-19.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Septiyan (2020) menjelaskan bahwa terdapat permasalahan mengenai Perubahan Budaya Musik di Tengah Pandemi Covid-19 dengan adanya kebijakan pemerintah untuk melakukan

segala aktifitas di rumah saja dalam rangka memutus rantai penyebaran Covid-19 menjadi ujian berat bagi para musisi karena kondisi para musisi tidak jauh dari dua pilihan yakni dibatalkan atau ditunda pertunjukan musiknya dalam waktu yang tidak bisa ditentukan. Jika ingin tetap dilangsungkan pun harus merubah budaya pertunjukan musik dengan tidak adanya penonton di dalam pertunjukan tersebut.

Menurut *World Health Organization* pandemi merupakan suatu penyakit baru yang menyebar di seluruh dunia dan melampaui batas (Siyamto & Saputra, 2021). Pengertian lain mengenai pandemi terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pandemi adalah wabah yang berjangkit serempak dimana-mana meliputi daerah geografis yang sangat luas. Kilbourne dalam Rinaldi (2020) menyatakan pandemi adalah kondisi yang disebabkan oleh virus. Virus yang menyebabkan pandemi merupakan organisme yang sebagian besar orang tidak memiliki kekebalan tubuh terhadap virus tersebut, dapat menular dengan mudah dari satu orang ke orang lainnya, dan dapat menyebabkan penyakit yang parah.

Kondisi pandemi dapat terjadi jika memenuhi faktor-faktor seperti adanya jenis virus baru ditinjau dari kemampuan suatu virus untuk menimbulkan penyakit, informasi serta karakteristik dari virus baru yang belum terdeteksi dan memiliki perbedaan dari yang pernah ada sebelumnya, meningkatnya infeksi yang disebabkan oleh virus baru sehingga orang menjadi lebih rentan untuk terpapar, terdapat jalur-jalur infeksi baru yang belum pernah ada (Handayani dkk, 2020).

SARS-CoV-2 atau *Coronavirus Diseases* (Covid-19) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan manusia. Virus Covid-19 merupakan penyakit *zoonotic* yaitu penyakit yang dapat ditularkan antara hewan dan manusia. Virus Covid-19 dapat menyebabkan gejala flu ringan hingga gejala flu berat bahkan dapat menimbulkan kematian jika terdapat penyakit bawaan atau penyerta (Sarip, Syarifudin, & Muaz, 2020). Gejala-gejala dari Covid-19 yang paling umum adalah demam, batuk kering, dan sesak napas. Masa inkubasi virus Covid-19 rata-rata sekitar 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang hingga 14 hari. Dalam

kasus Covid-19 yang berat dapat menyebabkan pneumonia, gagal ginjal, sindrom pernapasan akut, hingga menyebabkan kematian (Kemenkes, 2020).

Virus Covid-19 menyebar dari satu orang ke orang lainnya melalui *droplet* yang dikeluarkan pada saat batuk, bersin, dan berbicara. *Droplet* yang dikeluarkan mendarat pada *mukosa* pernapasan atau *konjungtiva* orang lain, biasanya dalam jarak 1,8 m atau mungkin lebih jauh. *Droplet* yang mengandung virus Covid-19 juga dapat menempel pada benda-benda mati kemudian berpindah ke orang lain karena menyentuh benda mati tersebut (Omer, Malani, & Rio, 2020). Dikarenakan virus Covid-19 mudah dan cepat menyebar maka pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan-kebijakan untuk menekan laju virus Covid-19 seperti pemberlakuan *social distancing* dan *physical distancing*. Dengan adanya kebijakan yang dikeluarkan pemerintah menimbulkan dampak dalam multiaspek kehidupan (Pratiwi, 2020). Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pengertian pandemi Covid-19 adalah suatu penyakit baru yang disebabkan oleh virus *SARS-CoV-2* dan menyerang sistem pernapasan manusia yang terjadi secara serempak dengan lingkup geografis sangat luas serta rentan waktu penyebaran yang relatif singkat.

Pandemi Covid-19 di Indonesia masih menunjukkan angka peningkatan setiap harinya. Peningkatan angka kasus positif Covid-19 turut memberikan dampak pada industri musik di Indonesia. Pelaku seni musik *indie* yang merupakan salah satu bagian dalam industri musik di Indonesia juga merasakan imbasnya dikarenakan banyak konser yang dibatalkan demi memutus rantai penyebaran Covid-19 padahal disisi lain musik *indie* sangat kental dengan pertemuan fisik antara pelaku seni musik *indie* dengan komunitas atau penikmat musik *indie* tersebut (Hastuti, 2020).

Industri musik di Indonesia dihadapkan pada sebuah harapan sebagai solusi untuk mengatasi konser-konser dan berbagai macam pertunjukan musik lainnya melalui adanya konser virtual yang menunjukkan kreativitas, inovasi, dan perkembangan teknologi. Faktanya konser virtual yang diharapkan sebagai solusi dan cara baru dalam menyajikan pertunjukan musik tidak dapat mengatasi secara

penuh keresahan yang timbul di kalangan pelaku seni musik. Peralihan konser fisik menjadi konser virtual masih dihadapkan pada beberapa kegagapan teknologi, terlebih lagi dengan adanya konser virtual tidak sepenuhnya mengatasi berbagai macam permasalahan yang ada karena dunia pertunjukan musik berkaitan erat dengan pendanaan sponsor, perjanjian-perjanjian kerjasama, dan lain sebagainya yang sulit untuk direalisasikan apabila ekonomi di Indonesia belum pulih seutuhnya (Fretes & Listiowati, 2020).

Coping diartikan sebagai upaya kognitif dan perilaku yang terus berubah untuk mengelola tuntutan eksternal dan atau tuntutan internal tertentu yang dinilai membebani atau melebihi sumber daya orang tersebut (Lazarus & Folkman, 1984). Tuntutan internal mengacu pada keinginan atau kewajiban pribadi seperti kebutuhan akan pencapaian, ketenaran, atau suatu tantangan sedangkan tuntutan eksternal merupakan kebutuhan yang dipaksakan oleh lingkungan luar seperti persyaratan pekerjaan, harapan orangtua, tekanan sosial, dan lain sebagainya. Hal-hal seperti yang telah disebutkan dapat menjadi suatu "peristiwa mengganggu" jika melebihi sumber daya seseorang dalam mengelolanya (Bhattacherjee & Davis 2017).

Pendapat lain mengenai *coping* disampaikan oleh Maryam (2017) yang mengatakan bahwa *coping* merupakan respon perilaku dan pikiran terhadap stres, penggunaan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang baik yang bersumber dari dirinya sendiri maupun dari lingkungan sekitar, pelaksanaan proses *coping* dilakukan oleh individu secara sadar, dan bertujuan untuk mengurangi atau mengatur konflik-konflik yang timbul dari diri sendiri maupun lingkungan sehingga dapat mencapai kehidupan yang lebih baik. Sumber daya *coping* yang dimiliki oleh seseorang akan mempengaruhi strategi *coping* yang akan dilakukan dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Mengenai pengertian *coping* respon, terdapat pendapat yang mengemukakan bahwa *coping* respon adalah upaya seseorang untuk mengatasi faktor-faktor penyebab stres yang muncul kemudian diatasi dengan perilaku restriktif (menghindari, mengabaikan penyebab stres) atau dengan perilaku non restiktif

(konfrontatif, mencari dukungan sosial, atau mengubah sudut pandang terhadap penyebab stres secara positif) (Worsley, 2017). Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa *coping* respon merupakan suatu cara yang dilakukan oleh masing-masing individu dengan nilai-nilai yang telah ada pada individu tersebut untuk mengatasi berbagai masalah yang sedang terjadi didalam lingkungannya baik internal maupun eksternal.

Coping pada suatu masalah yang dihadapi individu akan efektif jika *coping* tersebut dapat membantu individu untuk mentoleransi dan menerima situasi yang membuat tertekan serta tidak mengkhawatirkan situasi yang tidak dapat dikendalikan oleh individu tersebut. Tidak semua individu dapat melakukan *coping* yang efektif dalam menghadapi masalahnya, terlebih lagi terdapat individu yang melakukan hal-hal negatif untuk mengatasi masalah. Apabila *coping* yang dilakukan tidak sesuai dengan permasalahan maka *coping* tidak akan menyelesaikan masalah dan individu akan terus dalam keadaan yang membuatnya tertekan, oleh karena itu dibutuhkan *coping* yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi agar efektif untuk mengatasi dan menyelesaikan masalah (Ferdiawan, Raharjo, & Rachim, 2020).

Menurut Lazarus & Folkman (1984) terdapat dua jenis mekanisme *coping* yaitu *problem focused coping* dimana dalam proses penyelesaiannya berfokus kepada masalah yang sedang dialami dan *emotion focused coping* dimana dalam proses penyelesaiannya berfokus pada berbagai macam emosi individu yang digunakan untuk menghadapi masalah. Dalam dua jenis mekanisme *coping* yang telah disebutkan terdapat beberapa aspek didalamnya, aspek-aspek *problem focused coping* meliputi c*onfrontative coping*, bereaksi untuk mengubah keadaan yang dapat menggambarkan tingkat resiko yang harus diambil. *Seeking social support*, mencari dukungan dari pihak luar baik berupa informasi, bantuan nyata, maupun dukungan emosional. *Planful problem solving*, melakukan usaha-usaha tertentu yang bertujuan untuk mengubah keadaan, diikuti dengan pendekatan analitis dalam menyelesaikan masalah.

Kemudian untuk aspek-aspek yang terdapat dalam mekanisme *emotion focused coping* meliputi s*elf control*, melakukan suatu tindakan dengan mempertimbangkan dan memikirkannya terlebih dahulu. *Distancing*, menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi dengan tidak memperdulikan atau bahkan melupakan seolah-olah tidak pernah terjadi apa-apa. *Possitive reappraisal*, bereaksi dengan menciptakan makna positif dari situasi yang sedang terjadi. *Accepting responsibility*, menumbuhkan kesadaran akan peran diri dalam permasalahan yang dihadapi (penekanan pada tanggungjawab). *Escape / avoidance*, menghindar dari permasalahan yang dihadapi (sering melibatkan diri dalam hal negatif).

Pendapat lain mengenai mekanisme *coping* juga dikemukakan oleh Stuart (2012). Terdapat dua jenis mekanisme *coping* yaitu *Problem Focused Form of Coping Mechanism / Direct* dan *Emotion Focused of Coping / Palliatif Form*. *Problem Focused Form of Coping Mechanism / Direct* meliputi konfrontasi, usaha untuk mengubah keadaan atau menyelesaikan masalah secara agresif dengan menggambarkan tingkat kemarahan serta pengambilan resiko. Isolasi, menarik diri dari lingkungan atau tidak mau tahu dengan masalah yang dihadapi. Kompromi, mengubah keadaan secara hati-hati, meminta bantuan kepada keluarga dekat dan teman sebaya atau bekerja sama dengan mereka.

Untuk mekanisme *Emotion Focused of Coping / Palliatif Form* meliputi *Denial,* berusaha menolak fakta bahwa masalah tidak terjadi pada dirinya. Rasionalisasi, menggunakan alasan yang dapat diterima oleh akal dan orang lain. Kompensasi, mencari pemuasan pada bidang-bidang lain karena merasa tidak mampu mengatasi masalah. Represi, melupakan masa-masa tidak menyenangkan dan hanya mengingat hal yang menyenangkan. Sublimasi, menyalurkan perasaan, bakat, atau kemampuan dengan sikap positif. Identifikasi, meniru cara berpikir, ide, dan tingkah laku orang lain. Regresi, sikap seseorang yang kembali ke masa lalu atau bersikap seperti anak kecil. Proyeksi, menyalahkan orang lain atas kesulitan sendiri atau melampiaskan kesalahannya kepada orang lain. Konversi,

mentransfer reaksi psikologi ke gejala fisik. *Displacement*, reaksi emosi terhadap seseorang kemudian diarahkan kepada orang lain.

Menurut Rokamah (2018) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi cara *coping* seseorang faktor pertama yaitu kesehatan fisik, kondisi kesehatan seseorang mempengaruhi pengambilan keputusan, karena dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi individu dituntut untuk mengerahkan tenaga yang cukup besar. Faktor kedua yaitu keterampilan memecahkan masalah, kemampuan individu dalam melihat, menganalisis, dan mencari informasi untuk memecahkan masalah dapat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan. Faktor ketiga yaitu keyakinan atau pandangan positif, apa yang diyakini oleh individu dan bagaimana cara individu tersebut memandang masalahnya akan menjadi sumber daya psikologis yang sangat penting untuk menyelesaikan masalah. Faktor keempat yaitu keterampilan sosial, kemampuan komunikasi dan cara-cara untuk bersikap di dalam masyarakat yang sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat dapat menjadi dasar pengambilan keputusan untuk mengatasi masalah. Faktor kelima yaitu dukungan sosial, pemenuhan kebutuhan akan informasi dan emosional pada diri individu yang diberikan oleh orangtua, anggota keluarga, saudara, atau teman. Faktor keenam yaitu materi, ddukungan materi juga penting dalam pemilihan cara *coping* seseorang.

Musik *indie* yang merupakan salah satu genre dalam industri musik, mulai muncul dipermukaan pada pertengahan tahun 1980-an hingga 1990-an di negara Inggris dan Amerika Serikat melalui inisiatif para label kecil yang meluncurkan musisi dibawah perintah Do It Yourself (DIY) yang merupakan kolaborasi dari perkembangan teknologi dan keindahan dalam bermusik berbasis biaya produksi yang rendah dan menggunakan cara-cara kreatif (Dale dalam Cavalcanti, 2021). Musik *indie* juga sering dikaitkan sebagai proses produksi musik dan bentuk promosi hasil karya yang dilakukan secara mandiri (*independent*) terlebas dari suatu skema industri musik besar (*mainstream music industry*) (Hastuti, 2020).

Terdapat juga pengertian lain mengenai musik *indie* oleh Fonarow (2006) yang mengelompokkan definisi-definisi dari musik *indie* yang seringkali

digunakan adalah sebagai berikut : Pertama, jenis produksi musik yang bekerja sama dengan label rekaman independen kecil dengan gaya serta jalur distribusi yang berbeda dengan *major* label pada umumnya, yang menjadikannya khas label independen. Kedua, sebuah aliran atau *genre* dalam musik yang memiliki suara yang khas yang dipadukan dengan gaya tertentu. Ketiga, musik yang mengkomunikasikan bentuk pandangan hidup atau etos tertentu dan menjadi sikap dari musisinya. Keempat, musik dalam kategori penilaian kritis. Kelima, musik yang dapat dikolaborasikan dengan *genre* lain seperti pop *mainstream*, tari, *blues*, *country*, atau klasik sehingga menjadi bentuk *genre* yang baru contohnya seperti terciptanya *world* musik dimana adanya gabungan unsur musik pop dengan musik tradisonal.

Dari beberapa pengertian tentang musik *indie* yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa musik *indie* merupakan suatu bentuk karya musik yang proses produksinya dilakukan secara mandiri menggunakan uang sendiri serta tidak terikat dengan suatu label musik yang besar baik dari proses pembuatan konsep, perekaman, pemasaran, dan pendistribusian.

Mitasari dalam Septian (2019) mengunggapkan bahwa awal mula lahirnya musik *indie* adalah akibat dari ketidakpuasan dan kejenuhan sebagian kelompok musisi dengan industri musik *mainstream* apalagi ditambah dengan adanya kondisi masyarakat yang bersekat-sekat terutama pada musik. Adanya industri musik *mainstream* membuat sebagian musisi beranggapan bahwa musik hanya mengikuti pada selera pasar yang menimbulkan pola keseragaman dalam berkarya, membuat musisi ditekan untuk selalu mengikuti selera pasar, dan juga membatasi idealisme musisi itu sendiri dalam menciptakan suatu karya. Berawal dari fenomena ketidakpuasan terhadap industri musik *mainstream* tersebut muncul musik *indie* sebagai semangat perlawanan terhadap industri musik *mainstream* dan segala konten yang disuguhkan.

Sejarah perkembangan musik *indie* pada setiap negara memiliki ceritanya masing-masing. Dalam lingkup dunia, musik *indie* memiliki sejarah yang berawal dari negara Inggris dan Amerika Serikat. Pada awal 1990-an musisi seperti

Nirvana, Red Hot Chili Peppers, Alanis Morissette, dan Radiohead diklasifikasikan sebagai bentuk musik alternatif dimana pada masa itu musik alternatif sangat populer. Mereka banyak melakukan tur, tampil di panggung megah, lagu-lagu mereka banyak diputar di berbagai tempat di seluruh dunia, dan mendapat popularitas melalui video musik di MTV. Dengan berbagai popularitas musik alternatif, perlahan musisi *indie* datang untuk memberikan gambaran baru mengenai musisi yang dapat melepaskan diri dari berbagai pengaruh musik yang sedang populer. Musik *indie* lalu berkembang didalam lapisan *underground* dimana sedikit orang yang mengetahui keberadaannya tetapi terdapat segmen masyarakat yang menikmatinya. Dalam sejarah perkembangannya, musik *indie* banyak mengalami benturan dengan budaya populer lainnya seperti digunakan sebagai *soundtrack* film yang sedang populer di daerah tertentu. Puncaknya pada tahun 2011, band *indie* Arcade Fire memenangkan Grammy Award untuk kategori *Album Of The* Year melalui rekamannya The Suburbs. Kemenangan ini menjadi puncak perhatian yang menarik masyarakat luas di dunia untuk lebih menikmati berbagai band *indie* yang ada (Delciampo, 2019).

Sejarah perkembangan musik *indie* di Indonesia sendiri berawal dari Kota Bandung dimana musik underground menjadi akar terbentuknya musik *indie*. Pada tahun 1990 komunitas musik underground mengalami perkembangan yang sangat pesat. Konsep kolektivisme dan *Do It Yourself (DIY)* dalam bermusik banyak direalisasikan seperti pembuatan label rekaman independen dengan konsep distibusi dan promosinya, pembuatan *merchandise* band, hingga penggarapan event berbasis semangat kolektivisme. Lirik lagu yang mengangkat tema sosial hingga politik sebagai aksi kritik mulai bermunculan. Pada saat itu industri musik *mainstream* sedang mengalami kejenuhan pasar dikarenakan sudah tidak ada fenomena besar lagi setelah boomingnya Slank dan Iwan Fals. Media-media *mainstream* mulai kehabisan bahan berita hingga pada akhirnya segala hal mengenai musik *underground* menjadi bahan pemberitaan utama khususnya di Kota Bandung. Dampak dari diangkatnya musik *underground* menjadi berita di berbagai media terutama media cetak menjadikan musik *underground* mewabah di hampir semua Kota besar di Indonesia dan melahirkan komunitas-komunitas

underground di Kota Jakarta, Bali, Surabaya, Malang, Jogja, dan Medan (Rossmayani & Dewanto, 2018). Pada tahun 1995, Pure Saturday yang merupakan band asal Bandung menandai sebagai band *indie* pertama yang membuat album rekamannya sendiri selain band metal. Proses tersebut juga diikuti oleh band Mocca yang berhasil menjual karya mereka sebanyak 100 ribu keping dan dari kesuksesan band Mocca inilah mereka membawa dampak besar bagi para band-band *indie* di Indonesia hingga sekarang (Sabrina, 2018).

Perkembangan industri musik di Indonesia hingga saat ini dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu industri musik *major* label dan industri musik independen atau yang sering dikenal sebagai *indie*. Seiring dengan perkembangan industri musik Indonesia, pada era saat ini musik *indie* mendapatkan tempat dalam kehidupan masyarakat khususnya pada golongan remaja di Indonesia. Musik *indie* memiliki pengaruh besar dalam perkembangan industri musik di Indonesia saat ini, terbukti dari perkembangan musik *indie* itu sendiri yang semula hanya sebagai suatu karya musik yang diproduksi secara mandiri tanpa melalui *major* label berkembang menjadi suatu genre musik yang khas dengan keunikan tersendiri yang berbeda dibanding genre musik yang beredar di pasaran. Musik *indie* juga berkembang menjadi budaya yang berpengaruh terhadap gaya hidup anak muda jaman sekarang seperti cara berpakaian, kebiasaan, dan cara bergaul remaja saat ini (Priyadi & Saputra, 2019).

Musik label atau *major* label yang menjadi wadah bagi para band-band atau penyanyi solo sangat berbeda dengan musik *indie*. Di dalam musik label, label sangat berperan besar dalam proses produksi sebuah karya hingga pemasaran dan berbagai hal yang berhubungan dengan artis dari label tersebut. Label berperan mulai dari proses kreatif, proses pembuatan, pencetakan karya musik, dan pendistribusian karya. Label dapat mengeluarkan rilisan original seperti CD, vinyl, kaset, dan rilisan digital yang disebarkan ke toko-toko musik maupun toko digital yang direkomendasikan oleh label. Berbeda dengan musik *indie* dimana para pelaku seni musik *indie* melakukan proses rekaman hingga pendistribusian karya dengan menggunakan uang mereka sendiri atau dengan penjualan hasil

merchandise. Para pelaku seni musik *indie* lebih memanfaatkan penggunaan *platform* digital karena dapat mempercepat pendistribusian karya ke masyarakat dan hanya memerlukan biaya yang murah berbeda dengan label yang memerlukan biaya yang lebih mahal untuk mendistribusikan karya. Perkembangan teknologi yang semakin maju dan dengan mudahnya suatu karya bisa sampai ke masyarakat terutama melalui berbagai platform digital yang tersedia membuat persaingan di dalam industri musik Indonesia semakin seru dan ketat karena para label musik yang notabene selalu memiliki pasarnya sendiri sekarang mulai menggunakan jalur digital untuk mendistribusikan karya dimana jalur digital memang menjadi senjata utama para musisi *indie* untuk memasarkan karya mereka (Nugroho, 2021).

Kemunculan musik *indie* di dalam industri musik Indonesia memiliki efek bagi perkembangan industri musik, seperti menambah variasi jenis musik yang beredar dipasaran. Semakin banyaknya jenis musik yang beredar dipasaran akan memperbaiki selera musik pendengar dan penikmat musik di Indonesia karena mereka dengan sendirinya menyeleksi musik yang menurut mereka bagus baik dari segi komposisi musik, konsep yang diusung, makna dan pesan yang terkandung di dalam sebuah karya musik, dan lain sebagainya. Para pendengar dan penikmat musik di Indonesia akan memiliki lebih banyak variasi untuk memilih selera musik mereka sendiri tidak hanya sebatas mendengarkan musik yang sedang populer dipasaran. Band-band *indie* yang telah terseleksi oleh para pendengar dan penikmat musik di Indonesia dapat menjadi besar yang kemudian memiliki *fanbase* sendiri seperti PAS Band, NAIF, Superman Is Dead, Maliq & D'Essentials, Mocca, The Upstairs, dan band-band lainnya yang berawal dari pelaku seni musik *indie*. Tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat band-band *indie* yang akhirnya bergabung dengan *major* label setelah band tersebut sudah mulai terkenal dan populer di dalam industri musik Indonesia (Putranto, 2006).

Disisi lain bergabungnya band-band *indie* yang sudah terkenal kedalam *major* label, musik *indie* juga memberikan efek kepada para *indie* label. *Indie* label sendiri merupakan sebuah label musik yang memiliki cakupan kecil hanya sebatas

menerbitkan karya dari band-band yang terdapat di daerah lokal mereka dan tidak memiliki modal sebesar *major* label. Berkembangnya musik *indie* di Indonesia diikuti juga dengan berkembangnya *indie* label dimana terdapat *major* label yang melakukan kerjasama dengan *indie* label, contohnya seperti yang dilakukan oleh Aquarius Musikindo dengan Independen/Pops pada akhir tahun 1990 an. Banyak dari *indie* label di Indonesia yang belakangan gencar untuk melakukan bisnis serta promosi didalam lingkup musik *indie* seperti yang dilakukan oleh *indie* label rekaman Aksara Records dan De *Major*s di Kota Jakarta serta *indie* label rekaman FFWD Records di Kota Bandung. Perusahan *indie* label yang berkembang di Indonesia merupakan sebuah wadah bagi band-band beraliran post punk, pop *indie*, elektronik, metal, folk, dan lain sebagainya yang kurang dilirik oleh *major* label untuk bisa memperluas distribusi karya musik, melakukan pembagian hasil yang seimbang antara band dan label, mewujudkan idealis Do It Yourself dari pembuatan hingga pendistribusian karya musik yang didasarkan pada keinginan untuk menyebarkan dan memperkenalkan karya mereka (Sofyan, 2019).

Sejak kemunculan musik *indie* di Indonesia yang berawal dari berkembangnya musik underground yang identik dengan musik keras pada tahun 1990 kemudian bergeser menjadi musik *indie* yang memiliki variasi jenis musik lebih beragam, musik *indie* terus mengalami perkembangan di dalam industri musik Indonesia. Banyaknya band-band *indie* yang terus bermunculan hingga saat ini menandakan musik *indie* mengalami perkembangan yang pesat. Band-band seperti Mocca, Fourtwnty, Barasuara, Reality Club, Stars and Rabbit, Elephant Kind, dan lain sebagainya terus menciptakan karya musik yang berhasil menjadi warna baru dalam industri musik Indonesia meskipun menempuh jalur *indie* dimana mereka melakukan proses produksi, promosi, serta distribusi secara mandiri.

Perkembangan musik *indie* di Indonesia mengalami pergeseran makna dalam istilah *indie* itu sendiri. Musik *indie* di Indonesia tidak hanya diartikan sebagai sebuah karya musik yang diciptakan dari proses kreatif dengan didasarkan pada Do It Yourself dimana dalam proses penciptaannya mengutamakan idealisme dari

pelaku seni musik itu sendiri untuk menuangkan ekspresinya dalam sebuah karya dan melakukan seluruh proses produksi hingga distribusi dengan mandiri tanpa adanya sebuah *major* label melainkan berkembang menjadi suatu budaya yang didalamnya terdapat berbagai hal yang menjadi identitas *indie* seperti cara berpakaian, munculnya istilah kopi dan senja, dan lain sebagainya. Setelah mengalami pergeseran makna dan munculnya budaya *indie* di Indonesia semakin membuat musik *indie* berkembang pesat, band-band baru muncul setiap saat bahkan tidak hanya dalam skala nasional namun pergerakan musik *indie* di tiap-tiap daerah juga mengalami perkembangan contohnya di daerah Surakarta sendiri terdapat banyak band *indie* yang terus eksis hingga sekarang seperti Fisip Meraung, Soloensis, Jungkat Jungkit, Inarifox, Sisi Selatan, dan masih banyak lagi.

Eksistensi musik *indie* dalam industri musik Indonesia terus mengalami perkembangan. Dari tahun 1990 sejak kemunculan awal hingga sekarang skena musik *indie* di Indonesia terus memunculkan musisi dan karya musik yang hebat. Dengan semangat Do It Yourself dan idealisme dalam bermusik, para pelaku seni musik *indie* berusaha untuk terus menciptakan karya-karya musik yang terbaik untuk mereka suguhkan kepada pendengar dan penikmat musik di Indonesia. Pasar musik *indie* memang tidak sebesar musik *mainstream* namun para pelaku seni musik *indie* lebih menyasar pada kelompok-kelompok yang mereka anggap tepat untuk menikmati karya mereka. Musik *indie* dan para pelaku seni musik *indie* belum kehilangan eksistensi mereka dalam industri musik Indonesia hingga sekarang dan mungkin kedepan semakin bermunculan karya-karya musik *indie* yang tidak kalah dari musik *mainstream* yang ada.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pola perilaku *coping* dari para pelaku seni musik *indie* di Kota Surakarta dalam menghadapi pandemi Covid-19. Manfaat dari penelitian ini yaitu penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan dalam bidang ilmu psikologi sosial, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk menjadi solusi bagi para pelaku seni musik *indie* dalam menghadapi pandemi Covid-19, dan penelitian ini dapat menjadi

pengetahuan dasar bagi pengambilan kebijakan yang menyangkut permasalahan mengenai dampak pandemi Covid-19 bagi para pelaku seni musik.

Berdasarkan pemasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai *coping* respon yang dilakukan oleh para pelaku seni musik *indie* pada masa Covid-19 dengan judul *Coping* Respon Pelaku Seni Musik *Indie* Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19.