



PROGRAM STUDI MUSIK
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Kampus
Merdeka
BERSAMA-SAMA

Gandara

ANTOLOGI ARTIKEL MAHASISWA MBKM
PROGRAM STUDI MUSIK 2022-2023

Editor:
Kustap
Daniel de Fretes
Kurnia Rahmad Dhani
Cameron Malik

Penulis Praktisi
FX. Rudy Gunawan

GANDARA
Antologi Artikel Mahasiswa MBKM
Program Studi Musik 2022-2023

GANDARA

Antologi Artikel Mahasiswa MBKM

Program Studi Musik 2022-2023

Penulis:

FX Rudy Gunawan, Aqilah Mumtaza, Azka Rayhan Firdaus,
Lintang Pramudia Swara, Kustap, Afifah Shafa Haura,
Titis Setyono Adi Nugroho, Bowie Putra Bayu Mukti,
Rebbeca Nissi Wardoyo, Maria Regina Murti Kusumaningrum,
Maula Waytisi Kirana, Cameron Malik, Ulfia Riano & Kiswanto,
Seane Rose Sabatini Simanjuntak, Nehemia Borneo Harnowo,
Refa Nada Violina, Riko M J Moukoli, Khairunnisa Putri Hamida,
Fidelio S. Inabuy, Nensi Listiowati, Putri Isydora Bonggaminanga,
Bona Rajabasa, Kurnia Rahmad Dhani, Daniel de Fretes.

Editor:

Kustap
Daniel de Fretes
Kurnia Rahmad Dhani
Cameron Malik



**GANDARA: Antologi Artikel Mahasiswa MBKM
Program Studi Musik 2022-2023**

17 Agustus 2023, Gedung Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta
Jalan Parangtritis KM. 6.5 Yogyakarta

Cetakan pertama, September 2023

15x23, 344 hal (x+334 hal)

QRSDN: 62-0113-00591-7

Penulis:

FX Rudy Gunawan, Aqilah Mumtaza, Azka Rayhan Firdaus, Lintang Pramudia Swara, Kustap, Afifah Shafa Haura, Titis Setyono Adi Nugroho, Bowie Putra Bayu Mukti, Rebecca Nissi Wardoyo, Maria Regina Murti Kusumaningrum, Maula Waytisi Kirana, Cameron Malik, Ulfia Riano & Kiswanto, Seane Rose Sabatini Simanjuntak, Nehemia Borneo Harnowo, Refa Nada Violina, Riko M J Moukoli, Khairunnisa Putri Hamida, Fidelio S. Inabuy, Nensi Listiowati, Putri Isydora Bonggaminanga, Bona Rajabasa, Kurnia Rahmad Dhani, Daniel de Fretes.

Editor:

Kustap
Daniel de Fretes
Kurnia Rahmad Dhani
Cameron Malik

Penata Sampul

Yazid Fauzan Ath Thaarig

Penata Letak

Titis Setyono Adi Nugroho

Diterbitkan oleh:

Buku Litera

Jalan Tanjung No. 64, RT 33/RW 09, Sorosutan, Kec. Umbulharjo,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

Telp: 0274 388895, 081 7940 7446,

E-mail: bukulitera3@gmail.com, Website: bukulitera.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa sehingga buku antologi artikel mahasiswa Program Studi S-1 Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta bertajuk “Gandara” selesai disusun dan diterbitkan. Gandara diambil dari bahasa Jawa yang bermakna sebagai kelompok nada-nada, sebagaimana buku ini yang berisi kelompok artikel terbaik dari penulis praktisi dan sekelompok mahasiswa Program Studi S-1 Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Sekelompok mahasiswa yang mempersembahkan karya tulisnya telah menempuh berbagai program terbaik dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program ini meliputi Proyek Independen, Magang Bersertifikat, Pertukaran Pelajar, Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), Kewirausahaan Merdeka, Kampus Mengajar, dan Praktisi Mengajar. Mahasiswa Program Studi S-1 Musik ISI Yogyakarta merespons serius peluang yang tersedia dan bergairah untuk memperkaya kompetensi serta keilmuan mereka agar dapat diimplementasikan dan menjadi daya tawar bagi perkembangan dunia karir yang profesional, termasuk untuk terjun berkiprah di industri musik negeri ini.

Para penulis berusaha menafsirkan berbagai fenomena musik yang hadir di sekeliling mereka melalui keahlian teoritis dan praktis, dalam rangka mengaktualisasikan diri sebagai sosok yang berkecimpung di dunia musikologi. Kajian musik yang identik dengan disiplin musikologi membuat kita lantas bertanya tentang definisi dan batasan dari musikologi itu sendiri. Musikologi sejatinya menginvestigasi fenomena musik melalui kekayaan perspektif yang tidak terbatas pada wacana teoritis yang hanya menyoroti aspek sistematis, komparatif, dan historis saja, akan tetapi juga penting untuk melibatkan berbagai sudut pandang yang mampu memperkaya kajiannya.

Untuk itu harapan dari diterbitkannya antologi artikel ini secara utama hendak melihat bahwa kajian tentang musik telah menjelajahi banyak hal dan berbagai kemungkinan yang terbuka dengan begitu luas.

Buku antologi artikel ini memuat lima pokok bahasan yang menghubungkan musik dengan berbagai subsektor kehidupan. Lima pokok bahasan yang dimuat pada antologi artikel ini diantaranya adalah Musik dan Pariwisata, Musik dan Pendidikan, Musik Pertunjukan, Musik Nusantara serta Musik dan Identitas. Keterkaitan di antara masing-masing subsektor dengan dunia musik diulas dan dikaji berdasarkan fenomena yang ditemui para penulis di sekitar mereka.

Proyek buku antologi artikel “Gandara” tidak akan terwujud tanpa dedikasi dari para penulis yang telah dengan serius berproses menuangkan ide dan gagasannya. Terima kasih kami haturkan kepada: F.X. Rudy Gunawan, Cameron Malik, Fidelio Samuela Inabuy, Nensi Listiowati, Khairunnisa Putri Hamida, Aqilah Mumtaza, Bowie Putra Bayu Mukti, Rebbecca Nissi Wardoyo, Nehemia Borneo Harnowo, Maria Regina Murti Kusumanigrum, Riko Markus Januari Moukoli, Seane Rose Sabatini Simanjuntak, Azka Rayhan Firdaus, Maula Waytisi Kirana, Afifah Shafa Haura, Lintang Pramudia Swara, Putri Isydora Bonggaminanga, Bona Rajabasa, Ulfia Riano, Kiswanto, Kustap, Kurnia Rahmad Dhani, Titis Setyono Adi Nugroho, dan Daniel de Fretes. Kami turut mengucapkan penghargaan setinggi-tingginya kepada mitra perguruan tinggi pertukaran pelajar: Institut Seni Indonesia Surakarta, University of Malaya–Malaysia, dan Vytautas Magnus University–Lithuania, Binus University Jakarta; mitra sekolah: SMP Muhammadiyah Srandakan, Menlo Park School; dan mitra industri: PT. Inastek, PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga, PT. Sebangku Jaya Abadi, PT. Widya Inovasi Indonesia, Bentara Budaya – PT. Kompas Gramedia, PT. Pintar Pemenang Asia, yang telah menerima mahasiswa Program Studi S-1 Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta untuk melaksanakan program MBKM.

Kami juga mengucapkan selamat menyimak antologi ini kepada para pembaca. Kami harap buku ini dapat menjadi wahana yang memperluas cakrawala dan memperkaya

pengetahuan anda tentang fenomena musik melalui beragam hasil kajian yang kami tawarkan. Tentunya masih terdapat kekurangan pada penyusunan antologi artikel ini. Untuk itu kami menerima segala bentuk masukan dan kritik untuk evaluasi kami di masa mendatang.

Kustap,
Ketua Tim Editor Gandara

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
MUSIK DAN PARIWISATA	1
Jurnalisme Musik Dan Pemajuan Industri Pariwisata (FX Rudy Gunawan).....	2
MUSIK DAN PENDIDIKAN	9
Musik Hadrah sebagai Sarana Internalisasi Nilai-Nilai Religius di TKA-TPA Ar-Rahman (Aqilah Mumtaza)	10
Musik Kreatif sebagai Medium Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Program Kampus Mengajar (Azka Rayhan Firdaus).....	31
Mahasiswa Program Studi Musik dalam Dinamika Eksplorasi Dunia Kerja pada Program Kampus Merdeka (Lintang Pramudia Swara & Kustap).....	53
Pembuatan Konten Video dalam Upaya Meningkatkan Digital Branding PT Inastek melalui Program MSIB 2023 (Afifah Shafa Haura, Titis Setyono Adi Nugroho)	68
MUSIK DAN IDENTITAS	95
Musik Metal sebagai Konstruksi Identitas Diri pada Komunitas Metal Jogjakarta Corpse Grinder (Bowie Putra Bayu Mukti).....	96
Stereotip Gender dalam Pemilihan Instrumen Musik (Rebecca Nissi Wardoyo)	107
Stationhead: Aplikasi Musik Penunjang Budaya Steaming dalam Industri Musik K-Pop (Maria Regina Murti Kusumaningrum).....	126
Studi Pertukaran Pelajar di Malaysia: Analisis Komunikasi Antarbudaya dalam Rentang Dua Minggu (Maula Waytisi Kirana)	143

MUSIK ETNIK NUSANTARA SEBAGAI RAGAM

MUSIK DUNIA	157
“ <i>The Soundtrack of Conflict</i> ” Pada Kasus Lagu Sosoh dalam Ritual Tabuik, Pariaman, Sumatera Barat (Cameron Malik)	158
Gagasan Dualistik dalam Sajian Kendang Bali (Ulfia Riano & Kiswanto)	186
Analisis Semiotika Pemaknaan Lirik Lagu <i>Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit</i> Aransemen Maryos Tandang (Seane Rose Sabatini Simanjuntak).....	198
Ginggong: Instrumen Gesek Suku Dayak (Nehemia Borneo Harnowo)	213
Orkes Sinten Remen pada Masa Kepemimpinan Djaduk Ferianto (Refa Nada Violina).....	224
Musik Bambu Kesufe sebagai Khasanah Budaya Masyarakat Alor (Riko M J Moukoli).....	239
PERTUNJUKAN MUSIK	255
Kecemasan Performa Musik pada Mahasiswa Penyajian Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta: Kajian Fenomenologi (Khairunnisa Putri Hamida)	256
Keberlangsungan Pertunjukan Musik Orkestra di Era New Normal: Studi Kasus F-Hole String Orchestra (Nensi Listiowati)	295
“ <i>Polution Concert</i> ” sebagai Bekal Kompetensi Profesi Musikolog (Putri Isydora Bonggaminanga, Bona Rajabasa, Kurnia Rahmad Dhani, & Daniel de Fretes)	311
TESTIMONI	333

MUSIK DAN PARIWISATA

JURNALISME MUSIK DAN PEMAJUAN INDUSTRI PARIWISATA

FX Rudy Gunawan

Abstrak

Perkembangan dunia media di era digital culture saat ini tentu membuat jurnalisme musik juga harus mengikuti perubahan yang terjadi. Era media konvensional bisa dikatakan telah berakhir. Media harus beradaptasi dengan bentuk dan platform baru yang berbasis sosial media di dunia digital. Berbagai platform aplikasi musik juga berkembang pesat dan mengubah secara drastis industri musik yang sebelumnya berbasis pada perusahaan rekaman. Di tengah gelombang perubahan itu, yang tetap bertahan adalah konser dan festival musik. Hal ini jugalah yang seharusnya menempatkan jurnalisme musik pada posisi yang tetap unik dan tak tergantikan. Jurnalisme musik memiliki posisi unik sebagai ruang strategis untuk menjaga ruh, ekspresi dan semangat para pemusik sekaligus menjadi media komunikasi antara para pemusik dan fans mereka. Menjadi bridging communication yang membuat para pemusik bisa membangun hubungan yang mutualistik dengan para fans mereka. Jurnalisme musik sekaligus juga bisa berfungsi sebagai ruang literasi bagi masyarakat pecinta musik tentang berbagai perkembangan genre musik, tentang proses kreatif penciptaan sebuah lagu, atau tentang berbagai wacana dan kisah di dunia musik.

Kata kunci: jurnalisme, jurnalisme musik, industri pariwisata, pecinta musik

Abstract

The development of the media world in the current era of digital culture certainly makes music journalism must also follow the changes that occur. The era of conventional media can be said to have ended. The media must adapt to new forms and platforms based on social media in the digital world. Various music application platforms are also growing rapidly and drastically changing the music industry which was previously based on record companies. In the midst of this wave of change, what remains are concerts and music festivals. It is also what should place music journalism in a position that remains unique and irreplaceable. Music journalism has a unique position as a strategic space to

maintain the spirit, expression and spirit of musicians as well as a medium of communication between musicians and their fans. Being a bridging communication that allows musicians to build a mutualistic relationship with their fans. At the same time, music journalism can also function as a literacy space for music lovers about various developments in music genres, about the creative process of creating a song, or about various discourses and stories in the music world.

Keywords: *journalism, music journalism, tourism industry, music lovers*

Pendahuluan

Sekitar 4 tahun lalu, tepatnya tanggal 27 Oktober 2018, Presiden Jokowi menyapa fans group metal Megadeath melalui tayangan video pembukaan konser Jogjarockarta kedua di stadion Kridosono Jogjakarta. Jokowi memang dikenal sebagai fans musik rock dan heavy metal seperti Metallica, Megadeath, dan Judas Priest. Dalam tayangan itu, ia fasih menutur judul lagu Megadeath seperti *Ashes in Your Mouth* seraya bergurau, “Tapi saya tidak tahu bakal dimainkan tidak lagu itu,” ucapnya.

Tak lama setelah Jogjarockarta, Jakarta menggelar konser Gun n Roses di bulan November 2018. Jokowi sempat dikabarkan akan menghadiri namun batal karena kesibukannya. Jakarta dan Jogjakarta memang kota yang marak dengan berbagai konser dan festival musik tahunan seperti Java Jazz, UGM Jazz Festival, atau Borobudur Symphony. Beberapa daerah lain pun telah meramaikan kota mereka dengan festival musik. Sebut saja Jazz Gunung di Bromo atau Banyuwangi Beach Jazz Festival. Kota-kota yang mengadakan festival musik tahunan pada umumnya adalah kota destinasi wisata. Ini bukanlah kebetulan karena festival musik di kota-kota tersebut merupakan magnet tersendiri bagi para wisatawan.

Pariwisata adalah salah satu sektor yang diunggulkan bagi perekonomian Indonesia. Potensi pendapatan negara dari sektor ini sangat tinggi dan masih bisa terus bertumbuh. Salah satu tujuan pembangunan bandara-bandara baru adalah untuk mendukung pertumbuhan industri pariwisata. Daerah-daerah wisata baru yang dicanangkan sebagai 10 destinasi wisata unggulan,

mebutuhkan banyak dukungan akses transportasi, perhotelan, dan sarana infrastruktur pendukung lainnya. Termasuk juga sarana untuk menggelar festival musik dan event menarik lain.

Young Entrepreneur dan Festival Musik

Young entrepreneur yang menggeluti bisnis musik festival pada umumnya tumbuh di Jakarta. Namun saat ini, dengan perkembangan teknologi digital dan jaringan internet, peluang bagi *entrepreneur* muda menjadi *borderless* dan tidak lagi tersentralisir. Tak lagi terkendala lokasi geografis. Jogja menjadi salah satu contoh lahirnya *young entrepreneur* di luar Jakarta. Peluang industri pariwisata dan ekonomi kreatif semakin terbuka lebar di berbagai daerah. Festival musik pun mendapatkan ruang yang lebih besar untuk berkembang.

Tentu perlu kecermatan memilih, menentukan, dan mengemas lokasi yang ditarahkan dalam hal pemajuan industri pariwisata. Namun itu terbukti dimiliki oleh para *entrepreneur* muda yang menggelar festival Borobudur Symfoni atau Bromo Jazz Festival. Lokasi populer pariwisata itu ternyata memiliki atmosfer yang bisa menjadi nilai tambah sebuah festival musik. Dan sebaliknya, lokasi itu pun seakan langsung mendapat energi baru dalam pertumbuhan industri pariwisatanya.

Data pertumbuhan industri pariwisata semakin positif. Terhitung sejak tiga tahun belakangan pendapatan dari sektor pariwisata terus meningkat. Pada 2015 sektor pariwisata menyumbang devisa sebesar US\$ 12,225 milyar. Sektor ini menempati posisi empat besar kontributor devisa setelah migas (US\$ 18,547 milyar), CPO (US\$ 16,427 milyar), dan batu bara (US\$ 14,717 milyar).

Pada tahun 2016 kontribusi devisa sektor pariwisata meningkat ke angka US\$ 13,568 milyar dan mendudukkan pariwisata sebagai penyumbang devisa kedua terbesar tahun itu. Pemerintah selanjutnya memroyeksikan sektor pariwisata menjadi penyumbang devisa teratas pada tahun 2019 dan terus mendorong berbagai upaya memaksimalkan potensi sektor pariwisata. Tentu untuk mensukseskan hal ini perlu ekosistem yang bisa melahirkan banyak *young entrepreneur* di seluruh Indonesia karena merekalah para

pelopor lahirnya festival musik yang hebat. Kendala pandemi covid 19 sejak 2019 saat ini mulai mereda sehingga target ini bisa kembali dicanangkan.

Posisi Jurnalisme Musik

Pasca Orde Baru, terjadi penguatan visi-misi pemerintah untuk mensejahterakan seluruh wilayah Indonesia. Bukan hanya Jawa. Pembangunan infrastruktur mulai menyentuh sejumlah wilayah yang selama ini belum tergarap seperti Sumatera, daerah perbatasan di Kalimantan, Papua, dan daerah terluar atau tertinggal lainnya. Pembangunan infrastruktur diharapkan memberi dampak pertumbuhan ekonomi. Jika daerah tersebut memiliki potensi di sektor pariwisata maka hundaknya didukung juga dengan berbagai terobosan kreatif seperti festival musik atau pertunjukan seni budaya lainnya.

Hingga saat ini masih terhitung sedikit festival musik di luar wilayah Jawa. Festival yang sudah ada bukanlah event tahunan yang diperhitungkan. Hanya insidental dan lokal. Sebagaimana dikemukakan oleh Chris Gibson dan John Connel, penulis buku *Music Tourism*, festival musik tahunan memiliki dampak ekonomi langsung. Mulai dari usaha ragam kuliner, biro perjalanan, penerbangan, perhotelan, jasa penata panggung, *lighting*, *sound system*, bahkan juga percetakan, jasa keamanan, sewa tenda, dan tukang parkir. Gerbong perekonomian yang panjang dan luas. Oleh karena itu, festival musik adalah salah satu katogori wisata distingtif yang dapat menjadi unggulan industri pariwisata.

Dalam konteks inilah, jurnalisme musik memiliki peran penting mendukung kesuksesan festival musik dan pemajuan industri pariwisata. Jurnalisme musik bisa menggaungkan atau memviralkan festival musik melalui tulisan dan video hasil liputan. Atau video endorsment seperti dari Jokowi untuk konser Megadeth. Sebagai sebuah genre tersendiri, jurnalisme musik di Indonesia sudah dimulai sejak tahun 1970an dan salah satu tonggakunya adalah majalah Aktuil. Namun setelah berjaya sekurangnya satu dasawarsa, Aktuil bangkrut. Posisinya sebagai tonggak jurnalisme musik Indonesia tetap tak tergantikan. Industri media di Indonesia lalu mulai memasuki era televisi yang

membuat acara-acara musik mendapatkan saluran baru.

Saat ini perkembangan dunia media di era *digital culture* membuat jurnalisme musik juga harus mengikuti perubahan yang terjadi. Era media konvensional bisa dikatakan telah berakhir. Media harus beradaptasi dengan bentuk dan platform baru yang berbasis sosial media di dunia digital. Berbagai platform aplikasi musik juga berkembang pesat dan mengubah secara drastis industri musik yang sebelumnya berbasis pada perusahaan rekaman. Di tengah gelombang perubahan itu, yang tetap bertahan adalah konser dan festival musik. Hal ini jugalah yang seharusnya menempatkan jurnalisme musik pada posisi yang tetap unik dan tak tergantikan.

Jurnalisme musik memiliki posisi unik sebagai ruang strategis untuk menjaga ruh, ekspresi dan semangat para pemusik sekaligus menjadi media komunikasi antara para pemusik dan fans mereka. Menjadi *bridging communication* yang membuat para pemusik bisa membangun hubungan yang mutualistik dengan para fans mereka. Jurnalisme musik sekaligus juga bisa berfungsi sebagai ruang literasi bagi masyarakat pecinta musik tentang berbagai perkembangan genre musik, tentang proses kreatif penciptaan sebuah lagu, atau tentang berbagai wacana dan kisah di dunia musik.

Dalam konteks pemajuan industri pariwisata melalui festival dan konser musik, peran jurnalisme musik juga strategis, yaitu sebagai pendorong kegairahan masyarakat pecinta musik untuk ikut menjadi penggerak pemajuan industri pariwisata. Jurnalisme musik bisa menggerakkan masyarakat dari berbagai kota untuk berbondong-bondong datang ke sebuah festival musik di suatu daerah tujuan wisata seperti Labuan Bajo, Toraja, Danau Toba atau Raja Ampat, Papua. Bayangkan, jika sebuah festival musik selama dua hari menampilkan 10 band dan penyanyi yang memiliki jutaan fans, maka jurnalisme musik bisa memperkuat keinginan para fans itu untuk datang menonton. Mengapa demikian? Karena kekuatan sebuah tulisan yang baik dalam menggerakkan masyarakat sudah terbukti sejak ratusan tahun yang lalu.

Profil Penulis



F.X. Rudy Gunawan lahir di Cirebon 20 September 1965 adalah seorang jurnalis senior yang produktif menulis cerita pendek, esai, novel, dan artikel jurnalistik. Ia mulai menerbitkan karyanya dan bekerja sebagai jurnalis semenjak 1992. Sebagai salah satu penulis yang paling produktif di tanah air, ia telah memenuhi berbagai media selama hampir tiga dekade. Buku-bukunya telah diterbitkan oleh Gramedia, Graffiti, Bentang Pustaka, Galang Press, Media Presindo, dan Gagas Media. Ia menjadi wartawan di majalah Jakarta Jakarta dari 1992 sampai 2000. Pada tahun 1992, ia memperoleh gelar sarjana untuk bidang ilmu filsafat di Fakultas Filsafat, UGM. Dan pada tahun 2014, ia mendapat gelar magister humaniora dalam bidang kajian budaya di Sekolah Pascasarjana Ilmu Religi dan Budaya, Univeritas Sanata Dharma Yogyakarta. F.X. Rudy bertugas sebagai Tenaga Ahli Madya Bidang Komunikasi Politik dan Diseminasi Informasi di Kantor Staf Presiden RI pada periode 2016-2019. Pengalamannya bermacam-macam, mulai dari host untuk Radio 68H, Media Officer untuk Indonesia Masa Depan, Media Specialist untuk Partnership for Governance Reform Newsletter (di bawah UNDP), Managing Editor untuk Mitra Budaya Journal Budaya dan Filosofi, Editor-in-Chief untuk Voice of Human Rights News Centre, Director dan member dari Board of Director GagasMedia Publishing.

MUSIK DAN PENDIDIKAN

MUSIK HADRAH SEBAGAI SARANA INTERNALISASI NILAI-NILAI RELIGIUS DI TKA-TPA AR-RAHMAN

Aqilah Mumtaza

Abstrak

Nilai religius merupakan nilai yang sangat penting diinternalisasikan kepada anak-anak dalam membentuk karakter yang kuat untuk menghadapi arus informasi di tengah kemajuan teknologi. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama mendeskripsikan peran musik Hadrah sebagai sarana internalisasi nilai-nilai religius di TKA-TPA Ar-Rahman. Metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dipilih dalam penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data melibatkan tahapan triangulasi, meliputi observasi, dan wawancara, begitu juga dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan dengan teknik analisis naratif dan analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peranan yang penting dimiliki oleh kegiatan musik hadrah di TKA-TPA Ar-Rahman dalam menginternalisasikan nilai-nilai religius untuk anak-anak yang dimediasi melalui teks vokal (syair) yang dinyanyikan serta rangkaian kegiatan di dalam setiap latihan.

Kata kunci: Internalisasi, nilai, religius, musik, hadrah

Abstract

Religious values are fundamental values for children to form strong characters to face the flow of information in the midst of technological advances. This study aimed to describe Hadrah's music's roles as a means of internalizing religious values in TKA-TPA Ar-Rahman. The research method used is a qualitative case study method with triangulation of data collection, namely observation, interviews, and documentation. Meanwhile, data analysis was carried out using narrative analysis and content analysis techniques. The results showed that hadrah music activities at TKA-TPA Ar-Rahman had an important role in internalizing religious values for children mediated through vocal texts (poems) sung as well as a series of activities in each exercise.

Keywords: *internalization, value, religious, music, hadrah*

Pendahuluan

Karakter yang kuat sangat diperlukan di era saat ini. Kemajuan teknologi menyebabkan informasi sangat mudah dijangkau oleh masyarakat dari berbagai tingkat usia, tidak terkecuali anak-anak. Anak-anak memiliki banyak kemudahan untuk menggunakan *gadget* dan mengakses internet. Dampak yang didapatkan dari penggunaan internet dapat bersifat positif dan negatif. Akibat kemudahan akses internet, informasi yang dapat ditemukan oleh anak-anak tidak sepenuhnya baik. Paham-paham esktrémisme, perilaku radikal, dan intoleransi mengincar generasi muda. Oleh karena itu, dibutuhkan pengawasan orang tua serta pendidikan karakter yang tepat. Salah satu bentuk pendidikan karakter yaitu penanaman nilai-nilai religius agar anak-anak memiliki pedoman yang kuat dalam menghadapi berbagai arus informasi yang terjadi saat ini.

Nilai religius merupakan salah satu nilai yang penting untuk ditanamkan kepada anak-anak sejak usia dini dalam pembentukan karakter. Hal ini turut didukung oleh Program Penguatan Pendidikan Karakter yang digaungkan pemerintah dengan lima nilai karakter, yaitu religius, integritas, nasionalis, mandiri, dan gotong royong. Karakter religius berarti mencerminkan keberimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Penanaman nilai-nilai religius pada anak tidak hanya sekedar mengajarkan cara beribadah, tetapi juga dapat melindungi anak dari hal-hal buruk di tengah kemajuan teknologi. Keyakinan seseorang terhadap nilai agama yang dipeluknya menjadi motivasi kuat dalam membentuk karakter yang religius (Utami, 2014).

Pentingnya pendidikan karakter religius pada masa anak-anak juga disebabkan karena masa tersebut merupakan waktu terbaik bagi perkembangan manusia dalam berbagai aspek, salah satunya perkembangan perasaan. Birkenfeld dan Gazali (dalam Ahmadi, 1991) membagi perasaan anak menjadi dua kategori yaitu perasaan biologis dan perasaan rohaniah. Perasaan religius masuk ke dalam kategori perasaan rohaniah yang dapat dikembangkan melalui pembiasaan, motivasi, keteladanan, serta penciptaan situasi keagamaan. Usia dini merupakan masa-masa pembekalan untuk mengembangkan perasaan religius seseorang (Mahfudh, 2018). Dalam

hal ini pendidikan memiliki peran yang penting untuk mengembangkan perasaan religius tersebut agar terbentuk menjadi karakter religius. Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 13 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, pendidikan non-formal, dan pendidikan informal yang saling melengkapi dan memperkaya. Salah satu lembaga pendidikan non-formal yang sangat lekat dalam pendidikan karakter religius agama Islam yaitu Taman Pendidikan Al-Qur'an.

Budianto menjelaskan bahwa Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) merupakan lembaga pendidikan agama nonformal yang muatan pengajarannya menekankan kepada aspek-aspek agama Islam dengan mengacu pada Al-Quran dan As-Sunnah (dalam Mahfudh, 2018). Taman Pendidikan Al-Qur'an dibagi menjadi dua sesuai tingkatan usia peserta didiknya, yaitu Taman Kanak-kanak Al-Qur'an (TKA) dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Jenjang TKA dikhususkan bagi anak-anak dengan rentang usia 4-6 tahun, sedangkan jenjang TPA dikhususkan bagi anak-anak yang berusia 7-12 tahun. Materi yang diajarkan di TKA-TPA meliputi baca tulis Al-Qur'an, hafalan surat dan doa sehari-hari, tata cara beribadah, serta penerapan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai kegiatan yang dilakukan di TKA-TPA merupakan suatu usaha dalam menginternalisasikan nilai-nilai religius pada anak-anak dalam mendidik karakter. Nilai-nilai yang diajarkan melalui pendidikan karakter harus terinternalisasi ke dalam hati nurani, sehingga siswa mampu menghayati dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari (Fauyan and Wati, 2021). Khaidir dan Suud (2020) menyebutkan bahwa Pendidikan nilai-nilai religius harus menjadi bagian integral dari karakter anak, sehingga anak mencerminkan sikap Islami dalam semua aktivitasnya.

Usaha dalam menginternalisasikan nilai-nilai religius di TKA-TPA dapat diupayakan melalui berbagai sarana, salah satunya dengan musik, yang merupakan salah satu bagian dari kesenian yang tidak lepas dari kehidupan. Bahkan Majelis Ulama Indonesia (2021) menyebut bahwa musik dan lagu merupakan fitrah, sebagaimana seorang anak kecil yang secara alami akan menggoyangkan badannya ketika

mendengar suara musik. Fitrah tersebut dapat disamakan dengan kebutuhan biologis manusia. Menurut Panjaitan (2020) musik memiliki daya transformatif yang dapat mengubah karakter manusia, sehingga dapat dijadikan sebagai sarana dalam pendidikan karakter. Namun, musik yang digunakan untuk mendidik karakter haruslah musik yang memiliki pengaruh baik. Dalam konteks pendidikan karakter religius, musik islami dapat menjadi salah satu sarana untuk menanamkan nilai-nilai religius. Musik islami memiliki muatan yang sesuai dengan ajaran Islam serta dapat dijadikan media dakwah untuk menyampaikan nilai yang terkandung dalam agama Islam (Majelis Ulama Indonesia, 2021).

Musik Hadrah merupakan salah satu bentuk musik islami yang cukup populer di Indonesia dan sering dibawakan dalam perayaan hari besar Islam maupun acara pribadi seperti pernikahan, khitanan, syukuran, dan lain sebagainya. Tindarika (2021) menjelaskan bahwa musik hadrah masuk ke Indonesia melalui para pedagang dari Yaman, serta dapat didefinisikan sebagai jenis tradisi yang berbentuk nyanyian dzikir dengan syair yang berisi pujian terhadap kebesaran Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW. Seiring perkembangannya, musik hadrah yang awalnya hanya diajarkan di kalangan pesantren, kini mulai diajarkan di beberapa lembaga pendidikan formal maupun nonformal, salah satunya di TKA-TPA Ar-Rahman yang beralamat di Desa Bopongan, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kegiatan hadrah yang diadakan di TKA-TPA Ar-Rahman selain menjadi daya tarik juga menjadi sarana untuk menginternalisasikan nilai-nilai religius agama islam dalam mendidik karakter anak-anak didiknya. Dengan rentang usia mulai dari 4 hingga 12 tahun, kegiatan ini dapat menjadi kegiatan keagamaan yang positif bagi anak-anak di tengah perkembangan teknologi saat ini. Tulisan ini bertujuan untuk menelaah peran musik hadrah sebagai sarana untuk menginternalisasikan nilai-nilai religius bagi anak-anak di TKA-TPA Ar-Rahman.

Landasan Teori

Teori antropologi fungsionalisme memandang kebudayaan sebagai alat atau cara hidup manusia untuk memenuhi kebutuhan yang mencakup; (1) kebutuhan biologis, yaitu pangan dan prokreasi; (2) kebutuhan instrumental, yaitu hukum dan pendidikan; (3) kebutuhan integratif, yaitu agama dan kesenian (Wahyu, Matnuh and Sari, 2015). Selain itu teori fungsionalisme memiliki tugas untuk mendefinisikan pendekatan objektif terhadap apa yang mungkin secara kasar digambarkan sebagai muatan spiritual dalam budaya, seperti fungsi dari ide, kepercayaan, nilai, dan prinsip moral.

Musik merupakan salah satu hasil kebudayaan nonbenda yang menjadi perhatian ahli, baik dari bidang antropologi, maupun dari bidang musikologi itu sendiri. Musik dari berbagai kebudayaan diteliti dan dipelajari secara spesifik dan mendalam pada bidang kajian etnomusikologi. Etnomusikologi adalah bidang yang mempelajari musik yang tidak berasal dari peradaban Barat (Nettl, 2019). Posisi seorang etnomusikolog berada pada perbatasan wilayah antara musikologi dan antropologi. Di satu sisi etnomusikolog berperan sebagai musikolog yang secara khusus mempelajari musik eksotis, dan di sisi lain sebagai antropolog yang mempelajari musik sebagai salah satu aspek dari kebudayaan manusia. Para musikolog perlu mempelajari musik di luar kebudayaan barat jika ingin memahami musik sebagai suatu fenomena yang universal. Oleh karena itu gaya dan praktik musik di tempat asal para musikolog dapat dijelaskan menggunakan metode-metode etnomusikologi. Ruang lingkup etnomusikologi mencakup tiga jenis musik, yaitu musik dari masyarakat nonliterasi, musik dari kebudayaan-kebudayaan tinggi Asia dan Afrika Utara, serta musik rakyat.

Kebudayaan dan peradaban yang hendak dibangun di kemudian hari sangat dipengaruhi oleh pendidikan generasi penerus di masa kini. Pendidikan karakter adalah upaya mempersiapkan generasi muda dalam beberapa dimensi, seperti agama, sosial, dan budaya yang mampu dipraktikkan dalam perkataan, perbuatan, pemikiran, dan kepribadian (Tsauri, 2015). Karakter terbentuk dari internalisasi atau penanaman nilai-nilai karakter yang secara terus menerus untuk membentuk sumber daya

manusia yang berkualitas. Adapun pendidikan karakter dalam Islam menekankan pada prinsip dan hukum yang telah ditetapkan oleh syariat Islam untuk mewujudkan perilaku yang terpuji serta memiliki interaksi yang baik dengan Allah SWT maupun dengan sesama makhluk. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila proses dalam membentuk karakter didukung dengan sarana dan lingkungan yang tepat. Sarana dan lingkungan tersebut dapat mencakup keluarga, pendidikan, masyarakat, pemerintah, dan lain sebagainya. Salah satu proses dalam pendidikan karakter adalah internalisasi nilai-nilai kepada generasi muda, sehingga nilai yang diajarkan dapat diyakini dan diwujudkan dalam sikap dan perilaku.

Metode dan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus, di mana peneliti berusaha mengetahui bagaimana nilai-nilai religius diinternalisasikan pada anak-anak melalui kegiatan hadrah yang berlangsung di TKA-TPA Ar-Rahman. Stake (dalam Creswell, 2016) menyatakan bahwa studi kasus ditemukan pada penelitian berbagai bidang yang menganalisis suatu kasus berupa peristiwa, proses, individu maupun kelompok secara mendalam. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, dan observasi. Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur dan terbuka. Narasumber dalam wawancara ini yaitu kepala pengurus TKA-TPA Ar-Rahman, pengajar instrumen hadrah, dan pengajar vokal. Bentuk dokumentasi yang diambil berupa visual, audio, dan audio-visual. Adapun hal-hal yang menjadi pengamatan yaitu proses internalisasi nilai-nilai religius dalam muatan hadrah (syair) serta rangkaian kegiatan hadrah pada setiap pertemuan. Teknik analisis data kualitatif yang dilakukan adalah naratif dan analisis konten.

Hasil dan Pembahasan

Hadrah

Hadrah merupakan sebuah kesenian yang bernafaskan Islam karena memiliki keterkaitan yang terlampau erat dengan agama Islam (Tindarika, 2021). Istilah Hadrah berasal dari bahasa Arab *Hadlaro-yahdluru-hadtran* yang

secara etimologis berarti 'hadir', sehingga orang yang memainkan hadrah memiliki kesadaran akan kehadiran Allah dan Rasul-Nya. Secara terminologis atau istilah, hadrah merupakan syair *sholawat* yang dilantunkan sambil diiringi alat musik rebana (Wardoyo and Wicaksono, 2021). Secara historis, hadrah sudah muncul sejak kaum Anshar menyambut Nabi Muhammad SAW ketika baru tiba di Madinah dengan *sholawat* "Thalaal Badru" yang diiringi dengan rebana, sebagai ungkapan kebahagiaan atas kehadiran Nabi Muhammad SAW (Dian, Sari and Noervadila, 2022; Hidayatullah, 2021).



Gambar 1. Satu set alat musik hadrah

Alat musik hadrah masuk ke dalam jenis alat musik membranophone, di mana sumber suaranya berasal dari membran atau kulit yang ditabuh. Satu set musik hadrah terdiri dari instrumen terbang (rebana), keprak, tam, darbuka, dan bass. Setiap instrumen memiliki fungsinya masing-masing dan saling melengkapi. Pola ritmis yang berbeda-beda dari setiap instrumen akan menghasilkan musik yang harmonis saat dimainkan bersamaan untuk mengiringi lantunan *sholawat*. Oleh karena itu, setiap pemain harus menguasai pola ritmis dari instrumen yang dimainkan serta memahami pembagian instrumen dalam suatu lagu.

Kegiatan kesenian hadrah merupakan program minat dan bakat yang diadakan oleh TKA-TPA Ar-Rahman. Kegiatan ini mulai diadakan secara rutin sejak bulan Maret

2022 yakni setiap hari Sabtu, dimulai sejak pukul 19.30 sampai pukul 21.00 WIB. Adapun tujuan diadakannya kegiatan kesenian hadrah yaitu sebagai bentuk pengenalan *sholawat* terhadap anak-anak dengan pendekatan musik hadrah, memfasilitasi ketertarikan anak-anak terhadap seni hadrah, meningkatkan kreativitas tentang seni bagi anak-anak, serta memanfaatkan sarana prasarana hadrah di TKA-TPA Ar-Rahman dengan optimal. Para santri dilatih oleh para pengajar tetap di TKA-TPA Ar-Rahman yang memiliki ilmu dasar tentang musik hadrah. Adapun pola-pola pukulan yang diberikan oleh pengajar bersumber dari pemain hadrah profesional, referensi melalui platform YouTube, serta kreasi para pengajar. Saat ini kegiatan hadrah menjadi kegiatan unggulan sekaligus menjadi daya tarik tersendiri bagi TKA-TPA Ar-Rahman. Bahkan, kelompok hadrah TKA-TPA Ar-Rahman sudah beberapa kali tampil pada acara-acara peringatan hari besar Agama Islam, seperti Isra' Mi'raj, kemudian Maulid Nabi, serta malam takbiran pada hari Raya Idul Fitri maupun Idul Adha.

Kegiatan kesenian hadrah yang erat kaitannya dengan agama Islam, dapat menjadi sarana untuk menginternalisasikan nilai-nilai religius pada anak-anak. Proses internalisasi nilai-nilai religius tersebut dapat ditemukan dalam kandungan dari musik hadrah itu sendiri maupun dari rangkaian kegiatan latihan pada setiap pertemuan.

Internalisasi Nilai-nilai Religius

Internalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai penghayatan terhadap suatu ajaran, doktrin, atau nilai yang terkait erat juga dengan dimensi kesadaran dan keyakinan. Kesadaran dan keyakinan yang bersumber dari ajaran diwujudkan melalui sikap dan perilaku. Proses internalisasi ini berlangsung sejak seseorang lahir hingga meninggal, di mana segala perasaan dan emosi yang dibutuhkan selama hidup ditanamkan dalam kepribadian seseorang. (Warsito, 2015). Oktifuadi (2018) menjelaskan bahwa di dalam internalisasi termuat proses penanaman ajaran, keyakinan, begitu juga nilai yang masuk dan tertanam ke dalam jiwa seorang

manusia. Internalisasi tercermin pada karakter seorang individu dan diimplementasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Nilai sendiri dalam bahasa Inggris disebut *value* yang berarti berguna, berlaku, berdaya, sehingga dapat dipahami sebagai hal yang dinilai baik dan bermanfaat. Setiap perilaku manusia akan ditentukan oleh nilai yang menjadi prinsip hidup oleh masing-masing manusia. Dengan begitu, internalisasi nilai memiliki peran penting dalam pendidikan karakter manusia. Beberapa nilai-nilai yang dapat diinternalisasikan yaitu nilai kebangsaan, nilai moral, dan nilai keagamaan atau religius.

Sebagai sebuah proses, internalisasi nilai memiliki beberapa tahapan. Menurut Hakam dan Nurdin (2016) proses penginternalisasian nilai memuat tiga fase atau tahapan yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap transformasi nilai, yakni proses penyampaian nilai-nilai yang baik maupun kurang baik melalui bahasa verbal.
2. Tahap transaksi nilai, yakni proses internalisasi nilai secara timbal balik dengan melakukan bentuk komunikasi dua arah.
3. Tahap trans-internalisasi, yakni proses yang internalisasi nilai dengan melalui aspek keteladanan, arahan, dan konsistensi perilaku sesuai dengan nilai yang diinternalisasikan.

Ketiga tahapan tersebut perlu dilakukan supaya internalisasi nilai berhasil menjadi dasar pembentukan karakter. Salah satu nilai yang penting untuk diinternalisasikan dalam membentuk karakter manusia yaitu nilai religius. Religius sendiri memiliki arti bersifat keagamaan, yang mencakup sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama, memiliki toleransi terhadap agama lain, serta menjaga perdamaian dengan penganut agama lain. Oleh karena itu, nilai religius tidak hanya diwujudkan dalam ibadah ritual saja, melainkan juga dalam aktivitas keseharian lainnya. Menurut Glock dan Stark (dalam Safinah, 2022) nilai religius atau keberagaman mencakup lima dimensi yakni; (1) dimensi keyakinan; (2) dimensi praktik agama; (3) dimensi pengalaman; (4) dimensi pengetahuan; (5) dimensi

konsekuensi. Proses dalam menginternalisasi nilai-nilai religius diupayakan dengan pembiasaan, motivasi, keteladanan, dan penciptaan situasi keagamaan.

Nilai-nilai Religius dalam Kandungan Musik Hadrah

Kandungan nilai religius dalam musik hadrah terdapat pada syair yang dinyanyikan, yaitu berupa puji-pujian kepada Nabi Muhammad SAW atau dapat juga disebut dengan *sholawat*. Hadrah disebut sebagai metode untuk memunculkan kesadaran di dalam hati manusia akan kehadiran Allah dan Rasul-Nya (Wahyu, Matnuh and Sari, 2015). Selain itu, banyak sekali kebaikan yang didapatkan bagi orang yang sering membaca *sholawat*. Perintah untuk ber-*sholawat* telah disampaikan dalam firman Allah SWT:

“Sesungguhnya Allah dan malaikat-Nya ber-sholawat untuk Nabi. Hai orang-orang yang beriman, bersholawatlah kamu untuk Nabi dan ucapkan salam penghormatan kepadanya.” (QS.Al-Ahzab: 56).

Berdasarkan ayat di atas, dapat dikatakan bahwa ber-*sholawat* kepada Nabi Muhammad SAW dapat dijadikan sebagai cara ber-*taqarrub* (mendekatkan diri) kepada Allah (Putra *et al.*, 2019). Pembacaan *sholawat* merupakan proses internalisasi nilai-nilai religius dengan tujuan menumbuhkan *mahabbah* (kecintaan) anak-anak kepada Nabi Muhammad SAW (Zahidi and Santosa, 2017). Meski tak semua anak memahami makna dari *sholawat* yang dinyanyikan, setidaknya mereka terbiasa untuk mendengarkan dan melantunkan syair-syair islami yang akan tertanam di dalam memori dan hati mereka.

Indrawan (2010) menyebutkan tradisi pembacaan *sholawat* atau yang disebut dengan *sholawatan* diperkirakan berasal dari tradisi pesantren. Tradisi tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi masyarakat di sekitarnya. Penyebaran *sholawat* di tengah masyarakat tidak terlepas dari tradisi lisan, sehingga *sholawat* dapat dimasukkan ke dalam kategori sastra lisan. Sastra lisan sendiri adalah salah satu jenis karya sastra yang dilahirkan dan disebarkan oleh masyarakat secara lisan yang artinya dari mulut ke mulut (Setiawan, 2015). Di dalam sastra lisan mengandung beberapa nilai kehidupan, seperti nilai-nilai sosial, agama, dan budaya.

Dengan begitu, *sholawat* sangat penting perannya dalam menata kehidupan masyarakat dengan berbagai bentuk pembawaannya. Bentuk pembawaan *sholawat* sendiri sangat bervariasi, diantaranya nasyid, kasidah, hadrah, gambus, dan lain sebagainya.

Memperkenalkan sosok Nabi Muhammad SAW kepada anak-anak merupakan tahap awal dalam menumbuhkan perasaan cinta terhadapnya. Selain melalui kisah-kisah yang diceritakan, tahap tersebut juga dapat dilakukan dengan *sholawat* yang dinyanyikan. Menyanyi sendiri masuk ke dalam metode pembelajaran yang memberdayakan anak-anak untuk belajar secara efektif dan menyenangkan, sehingga daya ingat anak-anak lebih kuat dalam mencerna materi. Menurut Macmilan (dalam Qomaruddin (2017) menyanyi memiliki beberapa manfaat, di antaranya; memperkenalkan suara; memperbaiki intonasi kata; meningkatkan kemampuan berbahasa; membantu dalam mendengarkan, menghafal, dan menghasilkan suara; sebagai alat dan media pembelajaran; meneguhkan eksistensi.

Salah satu *sholawat* yang dapat dijadikan media pengenalan sosok Nabi Muhammad SAW kepada anak-anak berjudul “Kisah sang Rasul” yang diciptakan oleh Habib Syech Abdul Qadir Assegaf. Sebagaimana judulnya, syair ini mengisahkan perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW sejak ia lahir hingga dinobatkan menjadi seorang Nabi terakhir. Liriknnya yang sebagian besar menggunakan bahasa Indonesia, dapat lebih mudah dimengerti oleh anak-anak. Adapun lirik berbahasa Arab hanya terdapat sebanyak satu bait yang dinyanyikan berulang-ulang diantara bait yang berbahasa Indonesia. Berikut adalah kisah kehidupan Nabi Muhammad SAW yang terkandung dalam lirik *sholawat* “Kisah sang Rasul”.

رَاحَتِ الْأَطْيَارُ تَشْدُو فِي لَيْلَى الْمَوْلِدِ

(Burung-burung berkicau bahagia di malam kelahiran Nabi)

وَبَرِيقُ النُّورِ يَبْدُو مِنْ مَعَانَى أَحْمَدِ

(Dan kilatan cahaya terpancar penuh makna dari Ahmad sang Nabi)

المَوْلِدِ أَلِيَّالِي فِي

(di malam kelahirannya)

*Abdullah nama ayahnya, Aminah ibundanya
Abdul muthalib kakeknya, Abu thalib pamannya
Khadijah istri setia, Fatimah putri tercinta
Semua bernasad mulia, dari Quraisy ternama*

*Inilah kisah sang Rosul yang penuh suka duka
Inilah kisah sang Rosul yang penuh suka duka
yang penuh suka duka, yang penuh suka duka*

*Dua bulan di kandungan, wafat Ayahandanya
Tahun gajah dilahirkan, yatim dengan kakeknya
Sesuai adat yang ada, disusui Halimah
Enam tahun usianya, wafat ibu tercinta*

*Delapan tahun usia, kakek meninggalkannya
Abuthalib-pun menjaga, paman paling membela
Saat kecil menggembala, dagang saat remaja
Umur dua puluh Zima, memperistri Khadijah*

*Di umur ketiga puluh, mempersatukan bangsa
Saat peletakkan batu Hajar Aswad mulia
Genap empat puluh tahun, mendapatkan risalah
Ia pun menjadi Rasul akhir para annbiya*

Melalui kisah yang diceritakan dalam *sholawat* tersebut, anak-anak diperkenalkan nama-nama dari keluarga Nabi Muhammad SAW serta perjalanan hidupnya yang penuh dengan suka duka. Kisah tersebut pun dapat dijadikan pembelajaran pada anak-anak untuk menjadikan Nabi Muhammad SAW sebagai sosok teladan dalam memegang teguh keimanannya pada Allah SWT meski kehidupannya dipenuhi dengan penderitaan. Dengan mengenal Nabi Muhammad SAW menjadikan anak-anak lebih mudah mencintai, menghormati, dan memuliakannya. Rasa cinta yang tumbuh pun tidak sekedar perasaan yang diturunkan dari orang tua ataupun nenek moyang, tetapi perasaan tersebut tumbuh atas dasar ilmu.

Nilai Religius dalam Rangkaian Kegiatan Latihan

Nilai religius lainnya terdapat pada rangkaian kegiatan setiap latihan. Para pengajar akan mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam yang berbunyi “*Assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh*”. Ucapan salam tersebut berfungsi sebagai sapaan ketika bertemu dengan orang lain, khususnya bagi sesama orang Islam. Di dalam ucapan salam tersebut juga terdapat doa untuk keselamatan, sehingga wajib hukumnya untuk menjawabnya dengan kalimat “*Wa’alaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh*”. Kebiasaan ini perlu diinternalisasikan kepada anak-anak agar terbiasa saling mengucapkan salam dan menjawabnya untuk mempererat tali persaudaraan dan saling mendoakan sesamanya. Pemahaman akan pentingnya mengucapkan dan menjawab salam masuk ke dalam dimensi religius yaitu dimensi pengetahuan.



Gambar 2. Pembukaan kegiatan hadrah

Setelah mengucapkan salam, pengajar mengajak anak-anak untuk membaca doa sebelum belajar. Hal ini bermaksud untuk memohon kepada Allah SWT supaya diberikan kemudahan saat latihan dan membawakan hasil yang maksimal. Doa yang dibacakan menggunakan metode Ummi yang berisi Al-Fatihah, doa untuk kedua orang tua, doa Nabi Musa, serta doa sebelum belajar. Nilai religius yang ditanamkan melalui doa sebelum belajar

adalah membiasakan anak-anak untuk selalu mengingat Allah SWT sebelum melakukan segala sesuatu serta meyakini bahwa apa saja yang kita lakukan tidak lepas dari pertolongan Allah SWT, sehingga nilai ini masuk ke dalam dimensi keyakinan.

Pada saat proses pembelajaran, nilai religius yang ditanamkan pada anak-anak adalah menghormati dan menghargai guru atau pengajar, terlebih ketika sedang menjelaskan materi. Hal itu merupakan salah satu adab di dalam agama Islam untuk mendengarkan orang yang sedang berbicara. Anak-anak juga saling membantu sesamanya apabila ada yang kesulitan dalam memahami materi hadrah. Misalnya ada anak yang mengalami kebingungan dalam memainkan pola pukulan pada instrumen hadrah, maka anak yang sudah bisa akan memberikan contoh dan mengajarnya. Hal ini menumbuhkan sikap saling tolong menolong terhadap sesama, tidak hanya di dalam kegiatan hadrah, tetapi juga dalam setiap aspek kehidupan. Tolong menolong sendiri merupakan salah satu perintah yang disebutkan dalam firman Allah SWT.

“ .. . Dan tolong menolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa dan janganlah kalian tolong menolong dalam perbuatan dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksaan-Nya”. (QS. Al-Ma’idah:2)

Nilai untuk menghormati dan menghargai guru, serta tolong menolong dengan sesamanya dapat dimasukkan ke dalam dimensi pengetahuan. Sebab untuk melakukan hal-hal tersebut anak-anak harus memiliki pengetahuan atau pemahaman akan keutamaan nilai tersebut. Jika tidak, anak-anak akan memiliki sifat membangkang, tidak sopan, serta tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Pengajar berperan penting dalam memberikan pengetahuan, pembiasaan, serta keteladanan agar nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam karakter dan perilaku anak-anak.

Ketika latihan selesai, pengajar kembali mengajak anak-anak untuk berdoa. Doa yang dibacakan yaitu doa senandung Al-Qur’an, doa penutup majelis, dan bacaan tahmid yang berbunyi *“Alhamdulillahilabbil’alamin”*. Kemudian pengajar akan meminta maaf kepada anak-anak

apabila ada ucapan atau tindakan yang kurang berkenan. Hal itu menanamkan nilai religius pada anak-anak untuk memiliki hati yang lapang dalam memaafkan kesalahan orang lain serta meminta maaf apabila melakukan kesalahan. Berdoa setelah belajar dapat termasuk ke dalam dimensi keyakinan. Sedangkan kebiasaan untuk saling meminta maaf dan memaafkan dapat masuk ke dalam dimensi pengetahuan dan konsekuensi.

Setelah pertemuan ditutup, anak-anak dibiasakan untuk bekerja sama dan bertanggung jawab dengan cara merapikan dan mengembalikan instrumen hadrah ke tempatnya semula. Setiap instrumen akan dimasukkan ke dalam tasnya masing-masing dan dimasukkan ke ruangan penyimpanan. Sikap tanggung jawab sangat penting untuk diajarkan sejak dini, karena dalam kehidupan beragama maupun sosial banyak sekali tanggung jawab yang harus dijalani oleh seorang manusia. Nilai tanggung jawab juga termasuk nilai religius dalam dimensi konsekuensi, dimana segala perbuatan memerlukan pertanggungjawaban baik di dunia maupun di akhirat.

Simpulan

Kegiatan musik hadrah yang berlangsung di TKA-TPA Ar-Rahman merupakan program minat dan bakat yang bertujuan untuk memperkenalkan *sholawat* pada anak-anak menggunakan media musik hadrah. Dalam kegiatan tersebut terdapat nilai-nilai religius yang diinternalisasikan dan berperan dalam proses pembentukan karakter anak. Nilai-nilai religius tersebut dapat ditemukan pada kandungan musik hadrah serta dalam rangkaian kegiatan pada setiap latihan. Adapun nilai religius yang ditanamkan melalui kandungan musik hadrah yakni menumbuhkan rasa cinta dan hormat terhadap Nabi Muhammad SAW dengan lantunan *sholawat* yang dinyanyikan. Sedangkan dalam rangkaian kegiatan latihan, nilai religius yang ditanamkan adalah mengucapkan salam, membaca doa sebelum belajar, mendengarkan orang berbicara, tolong menolong, membaca doa sesudah belajar, kerja sama, dan tanggung jawab

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. (2016) *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Translated by A. Fawaid and R. K. Pancasari. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dian, L., Sari, K. and Noervadila, I. (2022) Pelatihan Kesenian Hadrah Sebagai Media Peningkatan Karakter Religius Melalui Kesenian Islam Siswa Kelas 7F di SMP Negeri 1 Pani Kabupaten Situbondo. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(12), 3477–3484.
- Fauyan, M. and Wati, K. (2021). Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui Pola Pendekatan Pembelajaran Tematik Integralistik. *Al-Mudaris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(1), 57–74.
- Hakam, K. A. and Nurdin, E. S. (2016) *Metode Internalisasi Nilai-nilai untuk Memodifikasi Perilaku Berkarakter*. Bandung: Maulana Media Grafika.
- Indrawan, A. (2010). Selawatan Sebagai Seni Pertunjukan Musikal. *Resital*, 11(2), 95 - 105.
- Khaidir, E. and Suud, F. M. (2020). Islamic Education in Forming Students' Characters At As-Shofa Islamic High School, Pekanbaru Riau. *International Journal of Islamic Educational Psychology (IJIEP)*, 1(1), 50–63.
- Mahfudh, S. (2018). *Pengembangan Religiusitas Anak Usia Dini di Taman Pendidikan Al-Qur'an Fathul 'Ulum Grojogan Wirokerten Banguntapan Bantul*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Oktifuadi, K. (2018) *Internalisasi Nilai-nilai Religiusitas dan Kedisiplinan Siswa di SMK Negeri Jawa Tengah Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang.
- Panjaitan, A. P. (2020). Kekuatan Musik dalam Pendidikan Karakter Manusia. *Melintas*, 35(2), 174–194.
- Putra, A. et al. (2019). Pelestarian Kembali Tradisi Islam melalui Seni Maulid Ad-Diba ' di Dusun Junut Desa Purwoharjo Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo. *Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat*, 1, 55–57.

- Qomaruddin, A. (2017). Implementasi Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Mufradāt. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 25–36.
- Setiawan, E. (2015). Nilai-nilai Religius dalam Syair Shalawat Burdah. *LiNGUA*, 10(1), 1–8.
- Tindarika, R. (2021). Nilai-Nilai Dalam Kesenian Hadrah Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 12(1), 1-6.
- Utami, A. T. (2014). Pelaksanaan Nilai Religius dalam Pendidikan Karakter di SD Negeri 1 Kutowinangun Kebumen. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Wahyu, Matnuh, H. and Sari, R. purnama taufiq (2015). Penerapan Nilai Keagamaan Melalui Seni Hadrah Maullatan AL-HABSYI Di Kelurahan Pelambuan Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(9), 679–686.
- Wardoyo, A. S. and Wicaksono, A. P. (2021). Perspektif Seni dalam Islam: Pelatihan Hadrah pada Anak-Anak di Dusun Kalitelon RT 03 RW 04 Kaligentong, Gladaksari, Boyolali. *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(09), 53–57.
- Warsito, R. (2015) *Antropologi Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Zahidi, A. and Santosa, S. (2017). Penanaman Nilai-nilai Karakter Melalui Ekstrakurikuler Hadroh Di MI Ma'arif Giriloyo 1 Imogiri Bantul, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 101-110.

Lampiran



Gambar 3. Rebana/terbang



Gambar 4. Tam



Gambar 5. Keprak



Gambar 6. Darbuka



Gambar 7. Bass



Gambar 8. Pemain bass, keprak, darbuka, dan tam



Gambar 9. Pemain terbang



Gambar10. Kelompok vokal

Profil Penulis



Aqilah Mumtaza lahir di Cilacap, 24 Maret 2001. Ia lulus dari Sekolah Menengah Musik (SMM) Yogyakarta pada tahun 2019. Saat ini merupakan mahasiswa aktif di Program Studi Musik, FSP, ISI Yogyakarta. Dalam bidang riset, ia tercatat sebagai ketua penelitian mahasiswa pada Program Kreativitas Mahasiswa bidang riset ilmiah atau PKM-R ISI Yogyakarta Tahun 2022. Ia aktif sebagai penulis dalam berbagai media yang dikelola

oleh organisasi kemahasiswaan bidang jurnalistik seperti UKM Pressisi dan KKM Aksaratala. Selain itu ia juga terlibat sebagai anggota KKM Clavier.

MUSIK KREATIF SEBAGAI MEDIUM PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM PROGRAM KAMPUS MENGAJAR

Azka Rayhan Firdaus

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan model pembelajaran kreatif berbasis proyek di sekolah. Pembelajaran proyek adalah salah satu karakteristik utama dalam proses Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). Siswa diberikan kebebasan ruang belajar dalam mengembangkan *soft skills* yang kemudian disesuaikan dengan tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Dalam studi kasus di SMP Muhammadiyah Srandakan, salah satu tema proyek yang diambil telah sesuai dengan arahan Kemendikbudristek, yaitu Gaya Hidup Berkelanjutan dengan kegiatan pemanfaatan sampah. Dalam upaya mengembangkan IKM, dihadirkanlah proyek musik kreatif yang ditujukan untuk pemanfaatan sampah sekaligus memberikan pengalaman bermusik terhadap siswa di sekolah. Proyek musik kreatif ini memanfaatkan benda bekas menjadi alat musik atau sumber bunyi. Belajar musik secara kreatif dapat mengarahkan anak pada perilaku sosial yang baik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, guna mendeskripsikan hal-hal esensial selama kegiatan musik kreatif berlangsung. Proyek musik kreatif berhasil mendapatkan sambutan baik dari pihak sekolah, di mana sekolah memberikan dukungan penuh selama proses persiapan hingga pertunjukannya pada acara “Gebyar Karya Siswa Dalam Rangka P5”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kehadiran musik kreatif dapat berjalan efektif dan bermanfaat untuk mewujudkan P5. Proyek musik kreatif di sekolah ini juga memunculkan perilaku siswa yang mengarah pada salah satu tema P5 lainnya, yaitu Kearifan Lokal.

Kata kunci: Pelajar Pancasila, musik kreatif, SMP Muhammadiyah Srandakan

Abstract

The purpose of this research is to provide an alternative project-based learning model to students in the schools. Project-based learning is one of the main characteristics in the process of Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). The students are given the freedom of learning space in expressing and developing soft skills, and to adapted the strengthening of Pancasila Profile. In this case of study, the researcher faced at SMP Muhammadiyah Srandakan, one of the project themes taken was in accordance with the direction of the Ministry of Education and Culture, namely sustainable living by utilizing organic and inorganic waste. In an effort to find solution and helping of development of IKM in the schools, the researcher creates and offer project ideas that have been adapted to school needs, namely creative music project aimed at the utilization of inorganic waste. In practice, this project used inorganic waste from class VII students as musical instruments. The researcher used qualitative research methods in describing both activities from the beginning to the end with the approach of this study. In order to represent essential things during this creative music project activities with students of class VII at the school. This project has been done received by the school. This is evidence by the school's action to provide special time for class VII students to study this project. Hopefully, this creative music will not only useful for triggering student behaviour towards the surrounding environment, but also can develop the music aspect through the experience of playing music.

Keywords: *Pelajar Pancasila, creative music, SMP Muhammadiyah Srandakan*

Pendahuluan

Kurikulum merdeka adalah kurikulum baru yang mulai dicanangkan dan dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2021 lalu. Saat ini, kurikulum merdeka masih bersifat opsional untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Meskipun begitu, kurikulum ini tidak semata-mata dibuat hanya untuk memperbarui Kurikulum 2013 (K13) saja, namun lebih memiliki fokus untuk memulihkan sistem pembelajaran di Indonesia yang telah terdampak dan terbatas saat pandemi *covid 19* (Mardiyanti & Mantra, 2022). Dalam rangka menyukseskan pengembangan Implementasi

Kurikulum Merdeka (IKM), pemerintah mengadakan salah satu program yang bernama Sekolah Penggerak (SP). Dimana sekolah-sekolah yang terpilih pada program tersebut dijadikan agen sekaligus mitra Pemerintah dalam melaksanakan proses dan pengembangan hasil belajar siswa secara utuh atau holistik dengan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Urgensi penguatan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sangat esensial untuk generasi muda saat ini. Terutama kaitannya dengan pengaruh perkembangan Revolusi Industri 4.0 yang digitalisasi teknologinya mampu memudahkan aktivitas manusia di segala aspek kehidupan, sehingga mulai menyebabkan manusia memiliki ketergantungan akut pada teknologi dan akhirnya mulai mengabaikan nilai-nilai sosial masyarakat.

Kemendikbudristek tengah berupaya bermitra dan berkolaborasi dengan satuan pendidikan di Indonesia dalam mengatasi lunturnya nilai-nilai pancasilais dalam diri pelajar melalui program SP. Dimana sekolah yang tergabung pada program Sekolah Penggerak wajib menggunakan Kurikulum merdeka dan menghidupkan karakteristik utamanya di lingkungan sekolah, yaitu salah satu yang terpenting adalah pembelajaran berbasis proyek yang ditujukan untuk pengembangan *soft skills* dan karakter yang terdiri dari iman, taqwa, akhlak mulia, gotong royong, kebhinekaan global, kemandirian, nalar kritis, dan kreativitas. Dalam Kurikulum Merdeka Pembelajaran proyek yang dimaksud tidak diatur secara spesifik pada satu acuan metode pembelajaran saja. Melainkan, Pembelajaran proyek yang mendefinisikan pembelajaran dengan beberapa ciri, yaitu: (1) Pembelajaran lintas mata pelajaran (keterkaitan antar mata pelajaran); (2) bersifat penerapan dan tidak berbasis teks, sehingga tujuan utamanya adalah menyadari adanya masalah, mencari solusi atas permasalahan, dan hasil akhirnya adalah karya; (3) Pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok dan bukan tugas individu. Sehingga harapannya, model pembelajaran dengan basis proyek ini dapat menjadikan pelajar di sekolah saling berkomunikasi, berkolaborasi, bahkan menyelesaikan perbedaan pendapat atas masalah atau konflik yang ada (Hidayati et al., 2022).

Saat ini pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka belum

dimanfaatkan secara penuh oleh semua satuan pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan kurikulum ini masih terbatas pada wilayah Sekolah Penggerak saja, sehingga guru pada umumnya belum memahami pembelajaran proyek. Peneliti yang hadir sebagai agen sekaligus promotor dari salah satu program unggulan Kemendikbudristek, yaitu Kampus Mengajar memiliki salah satu misi utama dalam mengembangkan dan menghidupkan IKM di SMP Muhammadiyah Srandakan sebagai sekolah sasaran. Sebagai mahasiswa dengan disiplin ilmu musik, penelitian ini berupaya menghadirkan pembelajaran musik dengan basis proyek, yaitu Musik Kreatif yang tujuan utamanya tetap mengarah pada proses IKM. Dimana hal ini terkait dengan perwujudan Profil Pelajar Pancasila melalui pengalaman bermusik bersama siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Srandakan. Siswa kelas VII di sekolah ini adalah Angkatan Pertama yang menggunakan kurikulum merdeka sebagai paradigma baru dalam sistem pembelajaran di sekolah. Musik kreatif di SMP Muhammadiyah Srandakan sendiri ditujukan untuk benda atau barang anorganik bekas hasil pencarian siswa yang kemudian dimanfaatkan sebagai alat musik sekaligus sumber bunyi dalam memainkan lagu atau komposisi musik.

Musik kreatif merupakan upaya alternatif bahkan solutif dari peneliti untuk menghidupkan suasana P5 di SMP Muhammadiyah Srandakan melalui kegiatan bermusik. Dikarenakan, selama ini proses pembelajaran musik di sekolah-sekolah Indonesia belum berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Banyak yang beralasan bahwa ditemuinya kendala mengenai sarana-prasarana yang begitu minim ada di sekolah. Hal ini pun juga disebabkan karena kedudukan serta stigma mengenai pembelajaran musik yang kerap kali dianggap bukan merupakan mata pelajaran pokok, sehingga dirasa kurang penting.

Padahal, jika dioptimalkan secara baik dan benar, pembelajaran musik dapat digunakan sebagai sarana pembentukan pribadi. Apalagi bila pendekatan pembelajarannya berbasis kreativitas. Dengan basis kreativitas, musik tidak hanya menekankan pembelajaran dari segi teori saja, tetapi juga praktik. Hal ini tentu memberikan peluang dan wadah bagi siswa untuk berperan

aktif dalam mengimajinasikan bentuk - bentuk aktivitas musikal yang kreatif, tepatnya ketika siswa berkesempatan mengalami dan memainkan irama, melodi, bentuk, dan ekspresi musikal di dalam komposisi musik (Wicaksono, 2009).

Dalam studi kasus yang peneliti hadapi di sekolah, sarana dan prasarana dalam pembelajaran musik kreatif bukanlah hal yang menjadi kendala berarti. Namun, penelitian ini dilakukan berupaya dan berfokus untuk memberikan pengalaman konseptual kepada siswa kelas VII agar kegiatan bermusik yang dilakukan dapat mewujudkan kepekaan dan memantik mereka menuju Profil Pelajar Pancasila.

Aspek kreatif dalam pembelajaran musik memberikan kontribusi besar dalam pembentukan karakter manusia Indonesia seutuhnya. Pembelajaran musik sendiri merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada pelakunya untuk memunculkan ekspresi sekaligus apresiasi terhadap seni secara kreatif dengan upaya mengembangkan pribadi dan sikap-sikap atau emosional yang seimbang dalam diri siswa. Rincian lebih jelasnya, pengalaman bermusik dapat membentuk sikap disiplin, toleran, sosialisasi, dan demokrasi yang memantik kepekaan individu maupun kelompok terhadap lingkungan (Yuni, 2017). Singkatnya, pembelajaran musik di sekolah merupakan materi esensial dan memiliki peran untuk membantu pengembangan karakter siswa yang kemudian akan berdampak pada perkembangan akal, pikiran, sosialisasi, dan emosional.

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan ataupun keberlangsungan pembelajaran musik kreatif yang ditujukan dalam Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di Satuan Pendidikan, tepatnya di SMP Muhammadiyah Srandakan. Terutama mengenai proses implementasinya dengan proses dinamika dan bentuk dari pendidikan musik, guna mewujudkan karakter Profil Pelajar Pancasila di sekolah. Artikel ini diharapkan dapat menambah referensi dan wacana pada sekolah yang akan melakukan proses implementasi Kurikulum Merdeka (IKM).

Penelitian tentang implementasi P5 dan pembelajaran musik kreatif sudah beberapa kali diteliti, diantaranya

penelitian yang disusun oleh (Sudibya et al., 2022) yang mengkaji tentang penguatan proyek profil pelajar pancasila yang diimplementasikan melalui penciptaan karya seni tari gulma penida. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif yang mengkaji berbagai sumber referensi untuk memperoleh dan menemukan makna mendalam dalam upaya menjelaskan proses penciptaan karya seni Tari Gulma Penida dengan metode penciptaan Alma Hawkins melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan guru sebagai sumber belajar untuk membimbing dan memotivasi proyek penciptaan karya seni Tari Nusantara peserta didik dalam mengimplementasikan P5 dengan tema Kearifan Lokal. Penelitian yang lain adalah penelitian (Nainggolan O. T. P. & Martin V.A., 2019) yang membahas mengenai pembelajaran musik kreatif sebagai sarana peserta didik dalam mengalami pengalaman musikal yang aktif dan kreatif, terutama mengenai implementasi kemampuan *critical thinking, communication, collaboration, and creativity and innovation (4C)* yang harus dimiliki peserta didik pada abad 21.

Pada kedua penelitian di atas memiliki kesamaan, yaitu memberikan referensi maupun acuan pembelajaran dengan basis proyek yang dapat digunakan sebagai sarana kegiatan belajar mengajar di sekolah. Terutama dalam memberikan ruang berekspresi antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proyek yang aktif, kolaboratif, dan kreatif. Oleh karena itu, sebagai pembeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memfokuskan pada penerapan Pembelajaran Musik Kreatif yang dikaitkan dengan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Landasan Teori

1. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Menurut Satria, proyek adalah rentetan kegiatan yang dilakukan secara kontinyu guna mencapai tujuan tertentu dengan upaya memahami dan mencari solusi dari suatu topik atau tema yang menjadi persoalan (Satria et al., 2022). Proyek harus dibuat teratur agar siswa dapat melakukan proses penyelidikan masalah, menemukan solusi masalah, dan mengambil keputusan. Siswa diajak belajar pada periode yang telah ditentukan dan dijadwalkan

untuk menghasilkan produk atau aksi nyata sebagai solusi dan jawaban atas permasalahan yang dilakukan dalam tema proyek.

Dalam studi kasus di SMP Muhammadiyah Srandakan, didapati proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang merupakan proyek lintas disiplin ilmu yang kontekstual. Penguatan proyek profil pelajar Pancasila salah satu bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) yang diharapkan dapat menjadi sarana optimal dalam membentuk siswa menjadi pelajar yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai dengan nilai – nilai yang terkandung dalam Pancasila. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, (Lubaba & Alfiansyah, 2022) juga berpendapat mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek yang dapat menjadi kegiatan paling penting pada kurikulum merdeka, dimana dapat mendukung pemulihan pembelajaran karakter peserta didik melalui profil pelajar Pancasila di era revolusi industri 4.0 ini.

Profil Pelajar Pancasila adalah karakter yang mencerminkan kemampuan yang dibangun dan dihidupkan dalam diri setiap individu peserta didik melalui budaya satuan pendidikan, terutama saat pembelajaran intrakurikuler. Profil pelajar Pancasila meliputi dimensi-dimensi sebagai berikut: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) berkebhinekaan global, (3) bergotongroyong, (4) mandiri, (5) bernalar kritis, dan (6) Kreatif (Satria et al., 2022). Dimensi - dimensi ini tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif siswa, tetapi juga menyentuh pembentukan perilaku ke arah jati diri sebagai bangsa Indonesia yang sejati. Untuk mempermudah perwujudan Profil Pelajar Pancasila, pemerintah menetapkan tema-tema utama yang dapat digunakan menjadi topik oleh satuan pendidikan sesuai dengan konteks wilayah dan karakteristik siswa (Sudibya et al., 2022).

Tema P5 yang diangkat di SMP Muhammadiyah Srandakan adalah Gaya Hidup Berkelanjutan dengan pemanfaatan sampah di lingkungan sekitar. Tema ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak aktivitas manusia, baik jangka pendek maupun panjang, terutama terhadap kelangsungan

kehidupan di lingkungan sekitarnya. Siswa juga dipantik untuk memiliki kesadaran dalam berperilaku ramah lingkungan dengan mempelajari potensi krisis serta keberlanjutan yang terjadi di lingkungan sekitarnya serta mengembangkan kreativitas dan inovasi sebagai bentuk kesiapan untuk menghadapi tantangan (Satria et al., 2022).

2. Pembelajaran Musik Kreatif

Menurut Yosep belajar musik dapat memantik dan membentuk siswa untuk berproses secara kreatif sehingga membentuk ciri kreativitas yaitu: (1) Siswa fasih dalam mengemukakan gagasan; (2) Siswa dapat mengemukakan gagasan berbeda (fleksibilitas); (3) Siswa melakukan aksi nyata dari gagasan yang dimilikinya, dan (4) Siswa mulai memiliki kepekaan atas situasi yang dihadapi (Yosep, 2004). Kemudian, Nainggolan dan Martin menambahkan bahwa pembelajaran musik kreatif merupakan salah satu pembelajaran yang menarik di sekolah, dimana materi utama dan paling awal dikenalkan dalam kegiatan ini adalah suara (Nainggolan O. T. P. & Martin V.A., 2019).

Guna menemukan suara yang sesuai dan menarik untuk didengarkan, siswa harus melakukan kegiatan eksplorasi, improvisasi, dan imitasi bunyi suara dengan memainkan sambil mendengarkan alat musik yang mereka miliki. Proses inilah yang nantinya akan mulai menumbuhkan keterampilan mendengar yang baik, terutama siswa dapat melakukan inovasi menciptakan komposisi musik yang kreatif. Hagata menyatakan musik kreatif merupakan karya musik atau seni bunyi yang lahir dari ide atau pemikiran penciptanya dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar kita untuk menciptakan suatu karya musik baru, atau lebih tepatnya penciptaan bunyi musik, baik dengan alat musik konvensional maupun non-konvensional (Hagata, 2016). Musik kreatif sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran dan pengenalan musik pada anak-anak atau pemula. Hal ini dikarenakan media musik kreatif sangat mudah untuk dijangkau dan dipraktikkan. Kegiatan musik kreatif ini juga memiliki keuntungan terhadap perkembangan rangsangan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi, dan berinovasi.

Lebih lanjut Yosep menyatakan bahwa belajar musik secara kreatif dapat diawali dengan melakukan eksplorasi, dimana siswa sudah harus mulai memahami elemen-elemen atau unsur di dalam musik (Yosep, 2004). Untuk mempermudah hal yang paling mendasar ini, peserta didik harus diperdengarkan suara atau bunyi yang akan mereka lakukan dalam musik. Sensasi siswa untuk mengalami sambil mendengar perlu menjadi perhatian penting bagi pengajar musik. Kemudian, terdapat salah satu perspektif penting pada pembelajaran musik kreatif, yaitu keterampilan. Dimana Johnson (dalam Yosep, 2004c:7) menyatakan bahwa metode Dalcroze dapat semakin mempermudah proses pembelajaran musik, yaitu terdapat proses belajar secara euritmik, ritmik, solfeggio dan improvisasi. Belajar musik tidak hanya soal memahami teori atau konsep, tetapi juga harus dibersamai dengan perilaku praktik musikal. Sehingga pemahaman akan keterampilan dalam belajar musik dapat diekspresikan dan di alami oleh masing – masing peserta didik sesuai dengan kenyamanannya.

Improvisasi dalam metode Dalcroze dapat dilakukan dengan memainkan alat musik maupun sambil bergerak. Adapun dua hal penting dalam metode ini yaitu: (1) Teori maupun konsep harus disertai praktik, dimana siswa akan diberikan konsep materi musik sambil di demonstrasikan pengajar, yang kemudian; (2) Siswa akan diberikan ruang dalam mengolah bunyi atau bereksperimen sesuai dengan kemampuan berkreasi dengan bekal materi dasar yang diberikan pengajar pada kegiatan sebelumnya. Harapannya dengan kegiatan kreatif dalam musik semacam ini, siswa mulai memiliki kesadaran untuk menghadapi dan memecahkan masalah, meskipun masih secara terbimbing. Ketika diberikan ruang berkreasi seperti ini siswa akan semakin memahami suara atau bunyi secara sadar dan musikal, sehingga akhirnya dapat mengimitasi atau menirukan bunyi baik dengan memainkannya dalam suara vokal maupun alat musik dengan lebih baik atau sesuai, atau setidaknya mendekati yang diharapkan pengajar musik (Nainggolan O. T. P. & Martin V.A., 2019).

Metode dan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, di mana penelitian ini mendeskripsikan fenomena-fenomena yang didapat selama proses terjun langsung ke lapangan atau tempat kejadian fenomena. Data dalam penelitian ini merupakan rincian informasi dari kegiatan peneliti bersama para responden, yaitu kepala, guru mapel proyek, dan tiga belas siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Srandakan. Data disampaikan apa adanya sesuai dengan pandangan responden dan kejadian sesungguhnya. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan serta analisis model Miles and Huberman, yaitu data diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2018).

Teknik wawancara bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari responden mengenai keberlangsungan pembelajaran proyek di sekolah. Kelas VII SMP Muhammadiyah Srandakan adalah Angkatan I yang menggunakan kurikulum merdeka sebagai paradigma baru dalam penyelenggaraan pembelajaran berbasis proyek. Peneliti menggunakan model observasi partisipatif, dimana peneliti ikut ambil bagian dalam keberlangsungan proyek musik kreatif yang dilakukan oleh subjek dan objek yang diteliti, yaitu tiga belas siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Srandakan. Kemudian, peneliti juga melakukan dokumentasi selama kegiatan proyek berlangsung di sekolah, guna melihat perkembangan pada setiap pertemuan, baik berbentuk catatan laporan sederhana peneliti maupun audio visual. Kemudian, data-data yang diperoleh selama kegiatan proyek direduksi, dianalisis, dan disimpulkan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan bersama beberapa pihak SMP Muhammadiyah Srandakan, yaitu kepala sekolah, guru mapel proyek, dan siswa kelas VII, didapati beberapa tahapan persiapan yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan proyek. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Satria et al., 2022) bahwa sebuah proyek harus dikembangkan dengan rangkaian kegiatan yang sistematis

dan berkesinambungan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan selama proyek musik kreatif berlangsung di sekolah:

1. Persiapan Pembelajaran Proyek

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) adalah pembelajaran lintas mata pelajaran yang bertujuan untuk mencari solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitar. P5 berbeda dengan pembelajaran proyek dalam mata pelajaran, dimana proyek yang dilakukan bersama siswa ini dilakukan dengan fleksibel dan lebih interaktif dalam situasi tidak formal di dalam kelas, dimana praktik dilakukan di luar pembelajaran intrakurikuler. Siswa sebagai responden proyek, terlibat secara langsung dengan lingkungan sekitar, guna menumbuhkan berbagai kompetensi dalam dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila (Hidayati et al., 2022). Pembelajaran P5 dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Kegiatan awal yang dilakukan adalah sebagai berikut;

a. Merancang alokasi waktu

Dalam kegiatan ini terjalin kerja sama antara peneliti dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan guru mapel proyek dalam menentukan alokasi waktu pelaksanaan proyek musik kreatif yang dikaitkan bersama dimensi P5. Hal ini adalah salah satu langkah awal terpenting, supaya jadwal dan matrik pelaksanaan proyek beserta dimensinya yang dituju dapat berjalan relevan di sekolah.

b. Membentuk tim fasilitasi proyek

Kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum menentukan guru atau pihak yang akan menjadi tim fasilitasi proyek. Tim fasilitasi proyek bertugas merencanakan proyek, membuat modul proyek dan mendampingi siswa selama Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pemilihan anggota tim ini harus mempertimbangkan tingkat kreativitas, kompetensi, dan komitmen. Eksistensi dan tanggung jawab tim fasilitasi proyek sangat berpengaruh pada hasil akhir gebyar atau pertunjukan karya siswa.

c. Identifikasi kesiapan sekolah

Berdasarkan alokasi waktu pembelajaran dan tim fasilitasi proyek yang telah dibuat, kepala sekolah

sebagai penanggung jawab dapat menilai kesiapan perangkat dalam pembelajaran proyek yang telah disusun tim proyek, yaitu meliputi; pemilihan tema umum dan spesifikasi topik beserta penetapan modul proyek.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Musik Kreatif

Pembelajaran P5 di SMP Muhammadiyah Srandakan baru dilakukan pertama kali, dimana kelas VII menjadi angkatan 1 yang menggunakan pembelajaran basis proyek berdasar kurikulum merdeka. P5 dilaksanakan dengan mengangkat satu tema, yaitu Gaya Hidup Berkelanjutan dengan topik “Memanfaatkan Sampah Dengan Bermusik”. Pembelajaran proyek ini juga telah ditunjukkan pada beberapa dimensi profil pelajar Pancasila. Berdasarkan dimensi-dimensi yang ada dalam P5, ditemukan beberapa elemen profil pelajar Pancasila dan target akhir dalam pembelajaran proyek ini. Pelaksanaan proyek dilakukan dan disesuaikan dengan modul yang telah disusun tim fasilitasi proyek.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan diskusi peneliti selaku salah satu anggota tim fasilitasi proyek kepada beberapa guru mata pelajaran yang tergabung dalam tim, didapatkan urutan kegiatan yang harus dilalui, yaitu tahap pengenalan, kontekstualisasi, dan aksi nyata. Di sekolah, pelaksanaan tahapan aksi nyata berlangsung sebanyak 1 sampai 7 kali. Kemudian, proyek diakhiri dengan tahap tindak lanjut dan asesmen yang harus diselesaikan siswa. Pembelajaran proyek ini memiliki topik “Memanfaatkan Sampah dengan Bermusik”. Mata pelajaran yang terintegrasi dalam proyek ini adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), IPS, dan PPKN. Alur pembelajaran proyek musik kreatif dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Proses Pelaksanaan Proyek

Tahap	Waktu (JP x 45 menit)	Kegiatan
Pengenalan	September Minggu 3 (2 JP)	Sosialisasi pengolahan sampah organik dan anorganik di mata pelajaran proyek kelas VII. Kemudian, asesmen diagnostik mengenai pengolahan sampah organik dan anorganik, dimana siswa mengidentifikasi jenis sampah organik dan anorganik di lingkungan sekolah
Kontekstualisasi	September Minggu 3 (2 JP)	Kegiatan pengenalan pemanfaatan sampah melalui pembelajaran musik kreatif. Kegiatan ini dibawakan oleh praktisi musik atau guru musik yang dapat mementori keberlangsungan proyek musik kreatif. Kemudian diadakan diskusi mengenai musik kreatif yang sudah dijelaskan pengajar pada materi maupun video pembelajaran. Masing – masing siswa diminta membawa sampah atau benda bekas yang dapat relevan menimbulkan bunyi pada pertemuannya
Aksi 1	Oktober Minggu 1 (6 JP)	Pembuatan dan pemilihan alat musik konvensional serta non – konvensional (benda bekas berbahan plastik, kaca, besi, karet ban, dan kayu) yang sudah dibawa masing – masing siswa secara berkelompok. Masing – masing siswa mulai diminta menyusun atau menimbulkan bunyi dari alat musik kreasinya. Pengajar membimbing siswa dalam menemukan ide musikal,

Tahap	Waktu (JP x 45 menit)	Kegiatan
		baik kesiapan alat musik yang telah dibuat maupun bunyi musiknya (eksplorasi). Ditemukan kecenderungan siswa lebih tertarik dan memlih membunyikan lagu Gundul – Gundul Pacul dan Cublak – Cublak Suweng. Kemudian, melatih lagu dengan menyanyikan atau memainkan lagu komposisi musik kreatif yang dipilih secara terbimbing.
Aksi 2	Oktober Minggu 2 (2 JP)	Siswa mulai berlatih bagian awal lagu secara terbimbing. Terdapat 3 seksi alat dan bunyi musik, yaitu suara vokal, ritmik, dan melodi. Vokal terdiri dari 1 – 2 siswa, ritmik 9 siswa, dan melodi 3 siswa
Aksi 3	Oktober Minggu 3 (2 JP)	Siswa berlatih bagian awal & akhir lagu secara <i>sectional</i> atau tiap seksi alat atau bunyi musik berlatih mandiri/terpisah, namun tetap secara terbimbing). Setiap seksi mulai melakukan improvisasi dalam berkreasi sambil diberikan arahan bunyi dari pengajar, kemudian siswa mulai diminta mengimitasi bunyinya
Aksi 4	Oktober Minggu 4 (2 JP)	Siswa dibimbing dalam berlatih bagian awal lagu secara <i>Ansamble</i> (Tiap seksi alat musik berlatih secara bersama – sama)
Aksi 5	November Minggu 1 (2 JP)	Siswa berlatih bagian akhir lagu secara <i>Ansamble</i> secara terbimbing, namun mulai diupayakan tanpa dituntun

Tahap	Waktu (JP x 45 menit)	Kegiatan
Aksi 6	November Minggu 2 (2 JP)	Siswa berlatih kestabilan tempo lagu secara <i>Ansamble</i> atau bersama - sama dalam satu tim
Aksi 7	November Minggu 3 (2 JP)	Melatih keseluruhan lagu secara bersama - sama (Gladi Resik Pertunjukan)
Tindak Lanjut dan Asesmen	November Minggu 4 (4 JP)	Menampilkan pertunjukan dan mengevaluasi hasil pembelajaran musik kreatif pada Acara Gebyar P5 di Sekolah. Mengupload video pertunjukan di <i>Chanel Youtube</i> sekolah dan jenis asesmen yang dilakukan; formatif dan sumatif

Tabel 2. Dimensi P5 Pembelajaran Musik Kreatif

Dimensi	Elemen Profil Pelajar Pancasila	Target Akhir
Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan YME	Menjaga lingkungan sekitar	Memahami dampak baik dari pemanfaatan sampah di lingkungan sekitar
Berkebhinekaan Global	Mengeksplorasi budaya melalui musik daerah Indonesia	Memahami dan menghargai musik daerah Indonesia
Mandiri	Mencari ide musikal (eksplorasi dan improvisasi)	Menciptakan ide musikal yang menarik dalam musik kreatif

Gotong Royong	Kerjasama (kolaboratif)	Kompak bahkan harmonis dalam mempertunjukan musik kreatif
Bernalar Kritis	Mengidentifikasi ide pengolahan bunyi dalam musik kreatif	Memberikan ide menarik dalam pengolahan bunyi musik kreatif
Kreatif	Menciptakan ide musikal	Merealisasikan ide musikal

SMP Muhammadiyah Srandakan sebagai calon pelaksana program Sekolah Penggerak (SP) telah mulai mengadakan P5, guna menyukses IKM sebagai paradigma baru yang ditawarkan Kemendikbudristek. Proses implementasi pembelajaran proyek sudah dilaksanakan dengan pembelajaran musik kreatif di semester ganjil tahun 2022. Berdasarkan perolehan data, sekolah ini telah melaksanakan P5 dengan pembelajaran musik kreatif secara efektif. Efektivitas pelaksanaan pembelajaran proyek dengan musik kreatif, ditandai dengan tercapainya nilai ataupun profil pelajar Pancasila sesuai dengan yang ditargetkan sekolah (tabel 1 dan 2). Sebagaimana tujuan dibuatnya Kurikulum Merdeka yang di dalamnya mencakup pembelajaran proyek, yang dimaksudkan untuk membentuk karakter profil pelajar Pancasila yang sesuai pada abad 21 ini.

Siswa telah diarahkan untuk menjawab tantangan perkembangan zaman melalui penguatan karakter melalui elemen yang tertuang dalam enam dimensi profil pelajar Pancasila. Dimensi-dimensi P5 yang dicapai adalah sebagai berikut; 1) Berakhlak dan bertaqwa kepada YME; siswa berupaya menjaga lingkungan sekitar dengan melakukan kebaikan yang dalam hal ini melakukan aksi nyata dalam mengumpulkan dan mengolah sampah atau benda bekas menjadi alat sekaligus sumber bunyi musik kreatif, 2) Berkebhinekaan global; siswa mengeksplorasi bunyi musik kreatif dengan memainkan dan menyanyikan lagu gundul-

gundul pacul dan cublak-cublak suweng dengan percaya diri dan baik, padahal siswa kelas VII di sekolah ini tidak hanya berasal dari luar pulau Jawa saja, 3) Mandiri; Siswa berupaya berkreasi sendiri dalam aksi nyata pembuatan alat dan bunyi musik kreatif, 4) Gotong-royong; Siswa berkerjasama dan berkolaborasi dengan kompak dalam mempersiapkan dan menampilkan pertunjukan musik kreatif pada acara Gebyar P5, 5) Bernalar kritis; Siswa mulai menyadari dan merespon bunyi musik kreatif yang mereka lakukan dalam satu tim, ketika terdapat seksi alat musik yang bermain tidak sesuai bahkan mengganggu, mereka saling mengingatkan, dan 6) Kreatif; Siswa berupaya menciptakan dan berimprovisasi dalam menemukan ide musikal (lagu dan sumber bunyi) dengan benda bekas yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan wawancara dan diskusi peneliti dengan tim persiapan dan pelaksana fasilitasi proyek musik kreatif, yaitu Ibu Siti Fatimah (Kepala Sekolah), Ibu Ratri (Waka bidang kurikulum), Ibu Yati (Guru mapel proyek), Aisyah (mahasiswa kampus mengajar 4), dan Intan (mahasiswa kampus mengajar 4), didapati tanggapan positif dari keberlangsungan pembelajaran proyek musik kreatif di sekolah, pada saat peneliti tanya ketika diskusi mengenai keberlangsungan proyek; mereka beranggapan bahwa kegiatan ini sangat sesuai dengan tema Gaya Hidup Berkelanjutan dan dimensi – dimensi P5, bahkan juga ditemui tema lain yang bersinggungan, yaitu Kearifan Lokal saat siswa melakukan eksplorasi bunyi dengan membuat musik kreatif mereka (wawancara 26 Oktober 2022). Memang pada pelaksanaannya, sebagian besar siswa secara spontan membunyikan dan terinspirasi dari lagu Gundul-Gundul Pacul dan Cublak-Cublak Suweng. Hal ini merupakan salah satu nilai dan karakter positif yang timbul dari diri siswa untuk melestarikan budaya dengan memainkan dan menyanyikan lagu berbahasa Jawa.

Kebermanfaatan pembelajaran musik yang kreatif di SMP Muhammadiyah Srandakan telah berjalan sesuai pernyataan (Yosep, 2004c) yang mengatakan bahwa musik yang diajarkan dengan proses kreatif mampu memberikan efek terhadap pembentukan perilaku siswa kearah lebih baik. Kemudian juga, menurut (Lubaba & Alfiansyah,

2022) pembentukan nilai dan karakter siswa dalam proses menuju terwujudnya profil pelajar Pancasila memerlukan pembelajaran kreatif yang dirancang dan dilaksanakan dengan efektif dan baik. Pembelajaran musik kreatif sendiri mampu memberikan manfaat untuk mengembangkan rasa percaya diri dan meningkatkan kerja sama yang mendorong adanya hubungan sosial antar siswa, pengajar bahkan lingkungan sekitarnya Dengan berbagai manfaat yang hadir dalam pembelajaran proyek musik kreatif, penanaman nilai dan karakter siswa sesuai dimensi-dimensi P5 dapat berjalan dengan cukup baik dan efektif di SMP Muhammadiyah Srandakan. Pembelajaran proyek dapat berjalan sesuai dengan tema Proyek Penguatan Profil Pancasila, sekaligus memberikan pengalaman bermusik secara kreatif dan sederhana kepada siswa.

Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran P5 melalui musik kreatif di SMP Muhammadiyah Srandakan berjalan lancar dan berhasil. Hal ini dilihat dari dukungan berbagai pihak di sekolah dan rangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan yang berjalan secara baik dan efektif. Perencanaan yang dilakukan, meliputi perancangan alokasi waktu, pembentukan tim fasilitasi proyek, mengidentifikasi, pemilihan tema umum, dan penentuan topik spesifik sesuai dimensi P5. Penyelenggaraan pembelajaran proyek musik kreatif mampu terintegrasi dalam lintas mata pelajaran, terutama dalam proses implementasi Profil Pelajar Pancasila. Selain bertujuan untuk menanamkan nilai dan karakter Profil Pelajar Pancasila, pengayaan literasi yang terkandung dalam tema P5 yang ditentukan, yaitu “Gaya Hidup Berkelanjutan” dengan topik spesifik “Memanfaatkan Sampah dengan Bermusik” juga mampu memberikan pengalaman musikal secara sederhana dan efektif kepada siswa. Proyek musik kreatif di sekolah ini juga menyinggung tema lain, yaitu “Kearifan Lokal” di mana ditemukan kecenderungan eksplorasi musikal siswa yang mengarah pada lagu daerah Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih untuk segala pihak yang telah menyelesaikan keberlangsungan penelitian ini, terkhusus

untuk kepala sekolah, tim guru, dan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Srandakan atas kesediannya menjadi mitra dan responden penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Jamalus. (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Hagata, M. (2016). Pembelajaran Musik Kreatif Pada Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri 3 Jarakan Sewon Bantul. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Hidayati, N., Hidayati, D., Hani Saputro, Z., & Lestari, T. (2022). Implementasi Pembelajaran Projek pada Sekolah Penggerak di Era Digital. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 68–82. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.200>
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Sains Dan Teknologi*, 9(3), 2022–2687.
- Mardiyanti, E., & Mantra, E. A. (2022). IMPLEMENTASI PROJEK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN PADA KURIKULUM MERDEKA DENGAN MEDIA E-COMMERCE MARKETPLACE. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 39–50.
- Nainggolan O. T. P. & Martin V.A. (2019). Pembelajaran Musik Kreatif Dalam Sudut Pandang Pembelajaran Abad ke-21. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 7(2), 85–92. <https://103.54.134.61/index.php/promusika/article/view/3454>.
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. PANDUAN PENGEMBANGAN Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, 137.
- Sudibya, I. G. N., Arshiniwati, N. M., & Sustiawati, N. L. (2022). *PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) PADA KURIKULUM MERDEKA*. 5(2), 25–38.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif(II)*. ALFABETA.
- Wicaksono. (2009). KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN MUSIK Herwin Yogo Wicaksono FBS Universitas Negeri Yogyakarta. *Cakrawala Pendidikan (FBS UNIV.Negeri Yogyakarta)*, 28(1), 1–12.
- Yosep, W. (2004). Pembelajaran Musik Kreatif Pada Usia Dini. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 2.
- Yuni, Q. F. (2017). Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1980>

Lampiran



Gambar 1. Siswa membawa alat musik kreatif



Gambar 2. Latihan kelompok perkusi melodi



Gambar 3. Latihan kelompok perkusi ritmik



Gambar 4. Latihan kelompok secara ansambel



Gambar 5. Pengenalan tentang musik kreatif



Gambar 6. Diskusi siswa tentang musik kreatif



Gambar 7. Latihan kelompok secara ansambel

Profil Penulis



Azka Rayhan Firdaus lahir di Jakarta, 9 Mei 2001. Menyelesaikan Sekolah Menengah Atas dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMA Yos Sudarso Metro. Saat ini menjadi mahasiswa aktif di Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta dan menjadi penulis aktif dari Kelompok Kreativitas Mahasiswa (KKM) Aksaratala, yaitu organisasi jurnalistik musik yang berada dibawah naungan dari Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Prodi Musik, ISI Yogyakarta.

MAHASISWA PROGRAM STUDI MUSIK DALAM DINAMIKA EKSPLORASI DUNIA KERJA PADA PROGRAM KAMPUS MERDEKA

Lintang Pramudia Swara & Kustap

Abstrak

Ketersediaan sumber daya manusia yang terampil dan unggul tak lain merupakan syarat yang dibutuhkan oleh berbagai subsektor kehidupan di tanah air. Dukungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam mengatasi krisis yang terjadi pada dunia kerja diwujudkan melalui kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka, salah satunya pada Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Sebanyak tiga mahasiswa Program Studi Musik ISI Yogyakarta melihat keterbukaan peluang dan berhasil diterima untuk berproses bersama industri mitra terbaik. Segala dinamika dalam mengeksplorasi kompetensi mereka secara praktis dan nyata di dunia kerja membentuk proyeksi tentang masa depan karir yang penting untuk dipersiapkan dengan matang. Melalui studi kualitatif, artikel ini hendak mendeskripsikan pengalaman dan keterlibatan langsung tiga mahasiswa program studi musik yang telah selesai menempuh proses magang di industri mitra. Berdasarkan pengalaman yang telah diutarakan, satu diantara mereka bergerak keluar dari zona nyaman dan menjajaki bidang yang berbeda demi memperoleh cakrawala karir yang lebih luas. Dua diantaranya memilih untuk memperkaya keterampilan di industri mitra, dengan menerapkan langsung ilmu yang telah ditempa selama berkuliah musik. Manfaat dan pelajaran berharga yang mereka peroleh menjadi bekal terbaik dan modal dasar yang penting untuk berkiprah di dunia kerja yang semakin kompetitif.

Kata kunci: dunia kerja, kampus merdeka, magang, MSIB

Abstract

The availability of skilled and excellent human resources is nothing but a requirement needed by various sub-sectors of life in the country. The support of the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology in addressing the crisis that occurred in the world of work is realized through the Merdeka Belajar

Kampus Merdeka policy, one of which is in the Certified Internship and Independent Study Program. Three students of the Music Program at ISI Yogyakarta saw the opportunity and succeeded in being accepted to process with the best partner industry. All the dynamics in exploring their competencies practically and realistically in the world of work shape projections about the future career that is important to prepare well. Through qualitative studies, this article aims to describe the experiences and direct involvement of three music study program students who have completed the internship process in the partner industry. Based on the experience that has been conveyed, one of them moved out of their comfort zone and explored a different field in order to gain a broader career horizon. The other two chose to enrich their skills in the partner industry, by applying directly the knowledge that they had honed during their music studies. The benefits and valuable lessons they obtained became the best provision and basic capital that is important to take part in the increasingly competitive world of work.

Keywords: *career world, kampus merdeka, internship, MSIB*

Pendahuluan

Dunia kerja menawarkan segudang opsi yang bisa dipilih sebagai profesi untuk berkarir. Modal penting yang dibutuhkan adalah kompetensi yang unggul dan dapat bersaing, khususnya agar sumber daya manusia yang menjadi tenaga kerja dapat memberi kontribusi dalam memenuhi kebutuhan di berbagai subsektor kehidupan. Lowongan pekerjaan yang semakin terbatas tidak sebanding dengan lulusan sarjana yang semakin bertambah setiap tahunnya di negeri ini. Kehadiran Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka menjadi salah satu upaya yang solutif untuk membekali calon lulusan sarjana dengan segudang pengalaman dan keterampilan yang mempersiapkan mereka dalam memasuki dunia karir dan lapangan pekerjaan.

Dilansir dari Antaranews (2023) gerakan merdeka belajar memiliki fokus utama guna mengatasi krisis pembelajaran yang terjadi di tanah air. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka menghadirkan pengalaman proses pembelajaran yang menyenangkan dan memberdayakan siswa untuk bereksplorasi. Kemendikbudristek sendiri mendorong pembelajaran yang fokus pentingnya adalah

penguasaan ilmu dan bukan pada ujian. Nurhasan (2023) dalam artikelnya di [kompas.id](https://www.kompas.id) memaparkan bahwa kampus merdeka menjadi upaya untuk menghadapi tantangan global. Sumber daya manusia tak lain merupakan faktor kunci dalam menghadapi tantangan tersebut. Untuk itu negara perlu memprioritaskan pembangunan manusia yang terkonsolidasi dengan baik. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) diharapkan dapat memperkenalkan mahasiswa agar kelak lebih siap untuk terjun di dunia kerja. Adapun program MBKM meliputi berbagai pilihan kegiatan maupun program seperti pertukaran pelajar, magang, asistensi mengajar, penelitian, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, proyek independen, dan membangun desa/ kuliah kerja nyata tematik.

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang diselenggarakan oleh Kemdikbudristek dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa di semua perguruan tinggi tanah air tanpa mengenal status dan latar belakang mereka. Mahasiswa Program Studi Musik ISI Yogyakarta berbondong-bondong untuk turut serta dalam program ini. Tiga dari seluruh pendaftar diterima di industri mitra terbaik pilihan mereka. Tidak memilih bidang magang yang liner dengan program studi yang ditekuni, salah satu mahasiswa mencoba untuk keluar dari zona nyaman dan mencoba masuk ke dunia yang berbeda. Dua mahasiswa lain yang terpilih bertujuan mengimplementasikan ilmu pengetahuan mereka di dunia kerja dengan memilih divisi dan industri mitra yang relevan dengan konsentrasi ilmu mereka. Terlepas dari linier dan tidaknya bidang ilmu dengan posisi magang yang dipilih, kesempatan yang mereka dapatkan membuka peluang yang luas untuk berkembang, menambah wawasan dan mengasah keterampilan mereka secara langsung di dunia kerja. Keseluruhan hasilnya tidak hanya bermanfaat bagi peningkatan kompetensi, akan tetapi juga memberi benefit dari sisi akademik berupa konversi 20 sks yang diterima tiap mahasiswa setelah menyelesaikan kegiatan magang mereka.

Pelaksanaan program magang di ranah pendidikan diimplementasikan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada kajian Aswita (2022). Dalam perspektif

pendidikan, mahasiswa diharapkan untuk menguasai sebanyak empat kompetensi penting yakni pedagogik, kepribadian positif, kepekaan sosial, dan profesionalitas. Mereka juga dituntut untuk merumuskan rencana pembelajaran dan asistensi di sebuah satuan pendidikan. Adapun mitra magang diharapkan dapat menjadi tempat yang mendukung mahasiswa dalam proses mewujudkan profil lulusan yang telah ditetapkan oleh perguruan tinggi. Perwujudan merdeka belajar kampus merdeka sangat penting untuk dioptimalkan karena dapat meningkatkan kompetensi, serta memberikan pengalaman riil dan komprehensif yang membekali mahasiswa agar siap terjun ke dunia kerja. Pelaksanaan magang sendiri didukung oleh industri mitra, begitu juga berbagai pihak yang melibatkan proses berbagi ilmu dan pengalaman. Hal ini kemudian mendorong mahasiswa untuk menghasilkan berbagai inovasi dan kreativitas dalam proyek kerjasama dengan mitra magang.

Sun (2014) mengatakan bahwa program magang sejatinya memberikan pengalaman kerja yang profesional kepada mahasiswa secara terstruktur dengan bantuan dari para ahli yang cakap di bidangnya. Dukungan industri mitra menjadi faktor yang menentukan keberhasilan program magang, terutama dengan melihat bahwa proses yang ditempuh oleh mahasiswa memakan waktu hingga 6 bulan lamanya. Fatah (2021) menemukan bahwa sejumlah industri mitra telah terlibat untuk memetakan jumlah mahasiswa yang dapat melaksanakan program. Mereka juga menawarkan model atau bentuk magang yang sesuai dengan kondisi industri mereka. Industri mitra menyusun model evaluasi yang berfokus untuk mengoptimalkan kinerja mahasiswa magang. Peserta magang juga diberi kesempatan untuk menganalisis kekurangan industri mitra dan menawarkan solusi langsung untuk diterapkan di lapangan sebagai bagian dari praktek kerja.

Landasan Teori

Menurut Vogt (2007) keterampilan dan pengalaman dapat dibangun melalui aktivitas langsung. Aktivitas langsung akan mengajarkan tentang banyak cara untuk memperoleh pengalaman penting terkait karir. Aktivitas

langsung juga dapat membantu dalam mengidentifikasi keterampilan penting yang diperoleh, begitu juga kompetensi yang dicari oleh pemberi kerja. Di dalam dunia nyata, pemberi kerja tidak lagi menaruh kepedulian terhadap program studi apa yang ditekuni oleh pelamar selama berkuliah. Bagi Vogt (2007) yang terpenting adalah tentang hal apa yang bisa mereka berikan dengan berbekal pengalaman nyata di luar ruang kelas kuliah pada berbagai situasi dan kondisi. Berangkat dari pemahaman ini, dapat diartikan bahwa pengalaman dari kegiatan akademik seseorang tidak menjadi fondasi yang kuat dan menjanjikan bagi dirinya untuk masuk ke dunia kerja.

Geneen dalam Vogt (2007) mengungkapkan bahwa pengalaman bukanlah hal yang opsional akan tetapi merupakan hal yang esensial. Ketiadaan pengalaman menjadi masalah universal di kalangan mahasiswa. Di dunia kerja, ketika individu mendatangi pemberi kerja tanpa pengalaman apapun, maka ia tidak mungkin bisa bersaing dengan rekan kerja lain. Mahasiswa yang memiliki pengalaman dinilai lebih terampil dan fokus. Lebih penting lagi, pemberi kerja cenderung mempertanyakan keterampilan dan kemampuan mahasiswa yang tidak memiliki pengalaman di bidang pilihan mereka. Bagi pemberi kerja, dapat menulis makalah atau bekerja dalam tim sebagai bagian dari kelas adalah satu hal penting, tetapi akan berbeda untuk dapat melakukan hal yang sama dengan performa yang baik di lingkungan profesional.

Ibarra (2004) menjelaskan bahwa pada awal transisi karir menuju dunia profesional, individu jarang dapat mengidentifikasi hambatan yang mereka alami. Sesuatu yang dapat dianggap layak atau tidak layak kerap kali dibatasi oleh keterbatasan pengalaman. Ketika individu mengeksplorasi berbagai kemungkinan, ia mulai mengenali, mempertanyakan, dan akhirnya membongkar beberapa prinsip yang menjadi dasar dari identitas kerja mereka. Identitas kerja sendiri meliputi hubungan yang dikembangkan bersama kolega, begitu juga keseimbangan yang dicapai antara kehidupan pribadi dan kehidupan profesional.

Magang menjadi ajang untuk mengeksplorasi diri sendiri dan tujuan karir karena dalam prosesnya individu

akan mengetahui jenis pekerjaan apa yang paling cocok untuk dijadikan profesi mereka (amberstudent.com, 2023). Pentingnya magang bagi mahasiswa adalah tentang menemukan bakat dan minat baru. Melalui magang, mahasiswa menerima umpan balik dari sosok-sosok yang sudah profesional dan berpengalaman, begitu juga meningkatkan jaringan peluang di masa depan. Budaya perusahaan tertentu bisa jadi tidak selaras dengan karakter seseorang sehingga dengan magang terdapat kesempatan untuk menjelajahi lingkungan kerja yang sekiranya akan cocok dan kurang cocok untuk jalur karir pilihan mahasiswa.

Magang tidak sekedar mendukung riwayat yang nantinya akan dimuat di dalam resume. Magang sejatinya memberi pengetahuan yang berguna untuk bidang karir, begitu juga sikap kepemimpinan dan kerja tim yang akan sangat dihargai oleh dunia kerja. Magang membentuk individu untuk membangun kepercayaan diri. Periode antara kuliah dan pekerjaan profesional dapat membawa berbagai emosi, termasuk kegembiraan kecemasan, harapan dan ambisi. Salah satu cara supaya mahasiswa tidak syok dengan transisi ini adalah dengan mendapatkan pengalaman praktis pada bidang yang diinginkan melalui kegiatan magang. Individu dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan dalam konteks dunia yang lebih nyata dari bangku perkuliahan. Magang menawarkan pengalaman dunia nyata yang berharga dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan baru serta hubungan kerja yang profesional. Hal ini memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi jalur karir yang potensial dan membuat keputusan tentang masa depan mereka. Menurut Goel & Gujar, (2023), magang merupakan komponen penting dari pendidikan yang sangat bermanfaat baik secara akademis maupun profesional.

Metode dan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan mengeksplorasi pemahaman yang lebih mendalam tentang realitas yang dialami oleh subjek yang diteliti. Menurut Steven et al. (2023) metode kualitatif berusaha mengumpulkan pengalaman, kebiasaan, dan persepsi

dari partisipan penelitian dengan mengidentifikasi tema dan pola yang terkonstruksi melalui keterlibatan mereka di dalam sebuah fenomena dunia nyata. Tahapan penelitian dimulai dengan melakukan studi literatur, pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara semi-terstruktur terhadap narasumber yang telah ditentukan. Adapun desain wawancara yang bersifat semi terstruktur berangkat dari tujuan memperoleh esensi pengalaman yang universal dari tiap subjek penelitian. Wawancara semi terstruktur menggabungkan pertanyaan yang bersifat terstruktur dan tidak terstruktur, dengan formulasi pertanyaan yang fleksibel dan disesuaikan dengan situasi maupun kebutuhan. Subjek penelitian diharapkan dapat memberikan data penelitian yang rinci dan memberikan kebaruan perspektif.

Narasumber yang menjadi subjek penelitian ini adalah tiga mahasiswa dari Program Studi Musik ISI Yogyakarta yang telah selesai mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Data penelitian dianalisis dan direduksi dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif dengan mempertimbangkan temuan yang dipetakan menjadi sejumlah kategori tema.

Hasil dan Pembahasan

Keputusan untuk mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka didorong oleh dua jenis motivasi, meliputi aktualisasi bidang keilmuan dan memperluas cakrawala kompetensi di luar bidang utama. Perbedaan motif ini tentu saja berakar dari tujuan yang sama dan pada akhirnya menghasilkan manfaat yang sama. Melalui proses magang, mereka berkesempatan untuk mengasah berbagai jenis keterampilan yang mendukung untuk diimplementasikan di bangku perkuliahan, bahkan di dunia kerja. Dari keseluruhan mahasiswa program studi musik, sebanyak 3 orang lolos sebagai peserta magang, yakni Afifah Shafa Haura, Nurhaliza, dan Matthew Adriel Timung.

Sebagai mahasiswa musik, ketiganya menjajaki dunia yang tidak pernah mereka hadapi sebelumnya. Bekal

pengalaman selama menempuh studi di kampus menjadi modal utama yang mereka bawa untuk diterapkan secara nyata. Percaya diri karena pernah bertugas mengurus media sosial klub jurnalis musik aksarata, Afifah memberanikan diri untuk mendaftar posisi sebagai *social media officer* di PT Inamas Sintesis Teknologi, . Hanya dengan bermodalkan panduan dari YouTube, ia belajar membuat *content planning* media sosial sebagai prasyarat untuk melamar di posisi yang ia inginkan. Jerih payahnya dalam menembus setiap tahapan seleksi berhasil membawanya diterima di industri mitra. Kompetensi dan latar belakang mahasiswa tidak serta merta menjadi paralel dengan pilihan bidang yang mereka nobatkan. Lain halnya dengan Afifah, Nurhaliza dan Matthew melamar posisi magang sebagai *music producer*. PT Sebangku Jaya Abadi menjadi satu-satunya opsi perusahaan dengan lowongan divisi yang terkoneksi dengan bidang keilmuan yang sudah mereka tekuni. Kiprah Nurhaliza sebagai seorang mahasiswa musik memberinya dorongan personal untuk menindaklanjuti kompetensi yang sudah ditempa selama berkuliah, dengan maksud memberikan sumbangsih dan kontribusi melalui wawasan keilmuan musiknya di luar kampus. Lebih lanjut, intensi utama Matthew adalah untuk mengetahui lebih jauh tentang dinamika pekerjaan profesional di bidang produksi musik. Kemampuan bekerja sama yang baik ia nilai sebagai satu hal yang penting untuk ia miliki agar siap terjun di dunia kerja. Minat dan bakatnya pada ranah produksi musik diyakini bisa tercurahkan melalui keterlibatannya sebagai produser musik di industri mitra.

Atmosfir lingkungan perusahaan tak lain merupakan faktor penting yang mempengaruhi kinerja mahasiswa yang menjadi peserta magang. Beradaptasi adalah fase yang esensial ketika memasuki dinamika dunia yang benar-benar baru. Seluruh kolega notabene berlatar belakang bidang ilmu yang linier dengan divisi yang mereka pilih. Hal ini membuat Afifah harus bekerja ekstra, mengejar ketertinggalan untuk mengetahui secara lebih komprehensif mengenai ranah *social media officer* dari yang pernah ia pelajari sebelumnya. Meski begitu, rekan kerja maupun para senior menyambut baik kedatangannya dan berdedikasi untuk membimbing suruh proses dan membagikan segala pengetahuan yang

dibutuhkan olehnya. Di Sebangku Jaya Abadi, Nurhaliza dan peserta magang lain dibimbing oleh mentor dengan rentang usia yang tidak jauh berbeda darin. Para mentor dapat menjadi teman bicara yang menyenangkan karena kesenjangan generasi yang tidak terlampau jauh. Matthew menilai bahwa budaya kantor yang terbilang sehat menghapus kekhawatirannya untuk dapat beradaptasi. Lingkungan kerja yang suportif membuatnya nyaman dan tidak terkekang untuk menyampaikan segala sesuatu.

Pengalaman selama menempuh proses di mitra magang membentuk Afifah menjadi sosok yang tangguh, terutama untuk berani keluar dari zona nyaman demi mengaktualisasikan perannya di lingkungan kerja perusahaan. Berurusan dengan pengelolaan konten media sosial membuatnya belajar tentang kebutuhan publikasi yang berperan penting untuk membangun citra dan reputasi perusahaan. Selain itu, ia menyadari bahwa kemampuan berbicara di depan umum merupakan keterampilan yang penting untuk dikuasi agar dapat bersaing di dunia kerja. Afifah berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan tersebut dengan mempraktikkannya secara langsung. Ia dipercaya untuk tampil melakukan presentasi proyek di hadapan para CEO serta sejumlah petinggi perusahaan, dan hal itu adalah sesuatu yang belum pernah ia lakukan sebelumnya. Di lain pihak, Nurhaliza bertugas untuk mengurus segala bentuk audio baik itu musik latar maupun *voiceover*. Segala bentuk audio untuk kebutuhan proyek akan diolah melalui serangkaian proses yang ia kerjakan bersama tim. Nurhaliza menyadari bahwa dunia musik tidak sesempit itu dan bidang profesinya terbuka untuk lebih dieksplorasi.



Gambar 1. Nurhaliza bersama rekan-rekan magang PT Sebangku Jaya Abadi.

Adapun Sebangku Jaya Abadi merupakan platform pembelajaran anak berbasis permainan sehingga membutuhkan sosok anak muda dengan jiwa kreatif dan inovatif seperti dirinya. Tidak jauh berbeda, Matthew terlibat dalam beberapa proyek untuk memproduksi musik orisinal dan musik latar. Matthew bahkan mengabdikan cita-cita pihak mitra untuk memiliki *jingle* orisinal mereka sendiri berkat kontribusi karya musik yang ia ciptakan.

Pengalaman berharga memiliki definisi yang dimaknai secara berbeda oleh masing-masing mahasiswa magang. Matthew belum pernah bekerja dan berkarya dengan melibatkan tim yang besar sehingga baginya kesempatan ini merupakan pengalaman yang sungguh berharga. Sebagai individu yang berlatih untuk terjun ke dunia kerja, Nurhaliza menyadari bahwa menunda-nunda pekerjaan adalah hal yang tidak baik untuk dibudayakan. Sejumlah tanggung jawab yang harus dipenuhi memiliki target capaian untuk selesai pada durasi yang terukur agar energi tidak terkuras sia-sia dan waktu yang digunakan menjadi efisien. Kebijakan yang terbentuk melalui proses yang ia tempuh secara langsung di industri mitra menjadi pelajaran berharga yang selalu ia pegang kuat untuk diimplementasikan kembali di dunia profesional kelak. Tidak hanya dirinya, Afifah juga merefleksikan bahwa segala pengetahuan yang ia terima akan bermanfaat dan mendukung keberlangsungan karirnya di masa depan. Kepercayaan diri dan keberanian adalah kunci yang berperan besar dalam segala proses yang ia arungi. Bergerak keluar dari zona nyaman merupakan

keputusan yang benar-benar mengubah perspektifnya soal dunia kerja, dan menjadi langkah yang tidak akan pernah ia sesali di seumur hidupnya.

Demi mendapatkan gambaran yang terukur dari segala proses kerja yang dilakukan, logbook menjadi satu instrumen kunci yang penting bagi keberlangsungan Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat. Logbook adalah media berbentuk buku catatan aktivitas yang diisi oleh mahasiswa magang. Mereka mengisi rangkaian kegiatan yang telah mereka lakukan di mitra magang secara terstruktur dan sistematis dengan kelengkapan tanggal, waktu, durasi dan keterangan kegiatan selama berproses di industri mitra. Setiap kegiatan yang dilakukan harus dicatat dan diinput pada website milik kampus merdeka, dengan menggunakan akun masing-masing mahasiswa magang. Fungsi dari kebijakan mengisi logbook bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses, perkembangan, dan capaian selama berkegiatan maupun menjalankan proyek yang ditugaskan di industri mitra. Selain itu, logbook juga menjadi sarana evaluasi baik bagi mahasiswa, perguruan tinggi, maupun industri mitra dan direktorat pendidikan tinggi dalam menilai kinerja, mutu, begitu juga hasil dari pembelajaran mahasiswa magang selama melakukan praktik kerja.



Gambar 2. Kegiatan magang Matthew sebagai produser musik di PT. Sebangku Jaya Abadi



Gambar 3. Afifah sebagai social media officer di PT. Inamas Sintesis Teknologi

Masa perkuliahan merupakan momen berharga bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi diri dan mengasah bakat mereka. Magang menjadi wadah yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa generasi sekarang. Magang bertujuan untuk melengkapi pembelajaran mahasiswa dengan pengalaman dunia nyata dan memberikan persiapan karir yang tidak mungkin bisa mereka peroleh di kelas konvensional pada bangku perkuliahan. Industri mitra mengumpulkan segudang bakat terpendam dan membentuk generasi baru seperti Afifah, Nurhaliza, dan Matthew untuk menjadi sosok pekerja keras dan individu yang berkomitmen tinggi dalam mengemban tugas di dunia kerja yang sesungguhnya. Matthew berpendapat bahwa program magang yang diselenggarakan oleh kebijakan kampus merdeka merupakan kesempatan besar bagi mahasiswa untuk belajar bekerja sama, menyampaikan ide-ide, dan berlaku profesional. Nurhaliza dan Afifah sama-sama berharap agar di generasi berikutnya kebijakan kampus merdeka semakin diperkuat, mencetak individu yang terampil, dan senantiasa mendapat dukungan penuh, terutama dari program studi dan jajarannya sebagai lingkup terdekat bagi mahasiswa. Mereka berharap agar mahasiswa mempersiapkan berkas dan persyaratan dengan baik, mempelajari serba-serbi bidang yang hendak dilamar, serta segala kebutuhan yang diperlukan untuk mendaftar di industri mitra. Dedikasi dan kesungguhan menjadi kunci penting, begitu juga keberanian untuk mencoba hal-hal baru. Kepercayaan diri dan keberanian akan membuat transisi dari kehidupan mahasiswa menuju dunia profesional terasa jauh lebih mudah, terlebih dengan mengambil langkah kecil untuk menjemput hal-hal besar.

Simpulan

Selama menjalani magang, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan praktis dan teoritis mereka di dalam skenario dunia nyata. Magang memberikan manfaat terbesar berupa pengalaman profesional yang tak ternilai. Tingkat persaingan yang tinggi di pasar kerja membutuhkan kekayaan pengalaman dan keterampilan. Proses Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) telah mencetak tiga mahasiswa

Program Studi Musik sebagai individu yang mumpuni untuk menerapkan pengetahuan mereka di ranah industri yang profesional. Magang menjadi bentuk proses yang ampuh dalam menjembatani dunia akademik dengan dunia praktis industri.

Melalui praktek kerja dalam skenario dunia yang profesional, mahasiswa meningkatkan keterampilan sosial mereka, juga menjadi individu yang lebih mandiri dan bertanggung jawab. Segudang pengalaman berharga selama berproses di industri mitra menjadi fase penting bagi mereka untuk bertumbuh dan mengalami dunia dari perspektif yang berbeda, dalam rangka mempersiapkan masa depan karir. Keterampilan yang tidak diajarkan di bangku perkuliahan diperkenalkan melalui kegiatan magang yang memperkaya pengalaman di lingkup profesional. Sumber daya manusia yang terampil secara praktis dan teoritis bukan lagi dipandang sebagai kebutuhan yang utopis di masa ini akan tetapi sanggup ditawarkan melalui segudang potensi mahasiswa yang dihasilkan oleh Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada Afifah Shafa Haura, Nurhaliza, dan Matthew Adriel Timung yang telah berkenan membagikan pengalaman berharganya selama menempuh proses magang di semester 6 pada tahun 2023.

Daftar Pustaka

- Aswita, D. (2022). Merdeka belajar kampus merdeka (MBKM): inventarisasi mitra dalam pelaksanaan magang Mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 9(2), 56–61.
- Fatah, A. (2021). Eksplorasi Dukungan Industri Mitra Dalam Pelaksanaan Magang Pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 282–290.
- Geneen, H. (2007). Experience Is Not Optional; It Is Essential. In P. Vogt (Ed.), *Career Wisdom for Students*. Infobase Publishing.

- Goel, S., & Gujar, M. (2023). *Benefits Of Internships for Students*. Amberstudent.Com. <https://amberstudent.com/blog/post/benefits-of-an-internship-for-students>
- Ibarra, H. (2004). *Working identity: Unconventional strategies for reinventing your career*. Harvard Business Press.
- Kemendikbud: *Empat aspek Merdeka Belajar menginspirasi negara ASEAN*. (2023). Antaranews. <https://www.antaranews.com/berita/3664329/kemendikbud-empat-aspek-merdeka-belajar-menginspirasi-negara-asean>
- Nurhasan. (2023). *Hadapi Tantangan Global Melalui Kampus Merdeka*. Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/opini/2023/06/26/nurhasan-hadapi-tantangan-global-melalui-kampus-merdeka>
- Steven, T., Janelle M Brannan, & Brannan, G. D. (2023). *Qualitative Study*. StatPearls Publishing. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK470395/>
- Sun, C. (2014). *10 Benefits of Starting an Internship Program*. Employer Resources. <http://www.internships.com/employer/resources/setup/benefits>
- Ten Benefits Of An Internship for Students*. (2023). Amber Student. <https://amberstudent.com/blog/post/benefits-of-an-internship-for-students>
- Vogt, P. (2007). *Career Wisdom for College Students*. Infobase Publishing.

Profil Penulis



Lintang Pramudia Swara merupakan mahasiswa aktif yang sedang menempuh pendidikan di Program Studi Musik ISI Yogyakarta. Saat ini berkiprah sebagai tim redaksi dan penulis di klub jurnalisme musik Aksaratala. Aktif berkarya di luar kampus sebagai seorang penulis lepas, beberapa tulisannya dimuat di sejumlah media online seperti Semilir Media, Jurnalpost, Borobudur Writers, dan Bandung Bergerak ID. Sejak tahun 2022 telah mempublikasikan sebanyak dua artikel ilmiah di *Ekspresi Indonesian Art Journal*. Risetnya yang berjudul “Musisi Disabilitas dalam Spektrum Kesenian Karawitan Sanggar Seni Candrika Adikara” lolos didanai Belmawa-Dikti dalam Program Kreativitas Mahasiswa - Riset Sosial Humaniora tahun 2023.



Kustap adalah seorang dosen di Program Studi Musik ISI Yogyakarta. Beliau menjabat sebagai Ketua Program Studi Musik ISI Yogyakarta sejak tahun 2019 hingga sekarang. Berkiprah sebagai dosen instrumen gitar, banyak penelitian dan publikasi ilmiahnya tidak hanya mengangkat topik tentang pembelajaran gitar, akan tetapi juga mengenai estetika musik, semiotika musik, dan *world music*.

PEMBUATAN KONTEN VIDEO DALAM UPAYA MENINGKATKAN DIGITAL BRANDING PT INASTEK MELALUI PROGRAM MSIB 2023

Afifah Shafa Haura, Titis Setyono Adi Nugroho

Abstrak

Program MSIB merupakan program magang dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang ditujukan kepada mahasiswa sebagai bentuk persiapan menuju lingkungan dunia kerja. Terdapat banyak mitra yang berkontribusi dengan program MSIB, salah satunya PT. INASTEK. Rendahnya penerapan digital branding pada PT. INASTEK disebabkan oleh konten video yang tidak *up-to-date*. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan konten video dalam upaya meningkatkan *digital branding* dan mempromosikan citra PT. INASTEK secara efektif melalui medium video. Digital branding bertujuan untuk mempengaruhi persepsi pelanggan terhadap sebuah merek dan menjalin hubungan antara perusahaan dengan pelanggan. Konten video diunggah melalui platform Youtube perusahaan dan akun Instagram PT. INASTEK dengan penulis sebagai divisi Social Media Officer. Penelitian ini menggunakan metode artistik dengan pendekatan Practice Based Research yaitu penelitian berbasis praktik atau penelitian berarah praktik sesuai teori Gray and Malins. Proses tahapan penelitian yakni: Analisis dan Riset, Perancangan, Uji Coba, dan Penerapan. Pencapaian hasil yang didapatkan berupa video company profile, video fasilitas PT. INASTEK, video profile perusahaan untuk Hannover Messe 2023 dan video *daily activity* MSIB.

Kata kunci: Media Sosial, Digital Branding, PT. INASTEK, Program MSIB.

Abstract

The MSIB program is an internship program from the Ministry of Education, Culture, Research and Technology aimed at students as a form of preparation for the world of work. There are many partners who contribute to the MSIB program, one of which is PT. INASTEK. The low application of digital branding at PT.

INASTEK is caused by video content that is not up-to-date. This article aims to describe the process of creating video content in an effort to improve digital branding and promote the image of PT. INASTEK effectively through video medium. Digital branding aims to influence customer perceptions of a brand and establish relationships between companies and customers. Video content uploaded through the Youtube platform and Instagram account of PT. INASTEK with the author as the Social Media Officer division. This research uses an artistic method with a Practice Based Research approach, namely practice-based research or practice-oriented research according to Gray and Malins theory. The process of the research stages are: Analysis and Research, Design, Trial, and Implementation. The results achieved were in the form of a company profile video, PT. INASTEK's facilities video, the company's video profile for the Hannover Messe 2023 and Daily Activity of MSIB Video.

Keywords: *Social Media, Digital Branding, PT. INASTEK, MSIB Program.*

Pendahuluan

Era digital hadir dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi. Dengan adanya teknologi, dapat mendorong revolusi digital yang mempengaruhi cara bekerja, berkomunikasi dan menjalani segala aktivitas. Kemajuan teknologi seperti internet telah membuka akses informasi dan komunikasi secara global, membuka banyak peluang dan transformasi dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, bisnis maupun hiburan. Perkembangan era digital membawa perubahan besar dalam media dengan mengubah lanskap media massa secara drastis ke platform digital. Internet dan teknologi telah membuka peluang baru, mengubah cara konten disampaikan dan dikonsumsi, serta meningkatkan interaksi antara media dan audiens. Selain itu, era digital juga mempengaruhi media untuk menciptakan konten yang inovatif, meningkatkan keterlibatan dengan audiens, dan menyajikan informasi dengan cara yang lebih cepat dan efisien.

Penggunaan sosial media telah menjadi fenomena yang signifikan dalam era digital yang memungkinkan pengguna untuk saling berinteraksi, berbagi konten dan terhubung

dengan orang lain secara *online*. Sosial media dicirikan sebagai sekelompok portal *online* yang memfasilitasi penggunaanya dalam mendapatkan umpan balik audiens, berbagi informasi, mendorong kontribusi peserta, memungkinkan hak suara, komunikasi satu arah, dan membentuk komunitas dengan minat yang sama (Mayfield, 2008). Sosial media dapat digunakan untuk memperluas jaringan sosial, mempromosikan bisnis, atau mendapatkan informasi baik dari segi pendidikan dan sebagainya. Salah satu informasi terkait pendidikan melalui sosial media yakni informasi program magang MSIB Kampus Merdeka yang diadakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi (Ditjen Dikti Ristek).

Program magang MSIB Kampus Merdeka merupakan inisiatif yang dirancang oleh pemerintah Indonesia untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan melalui proyek kerja nyata. Program ini bertujuan untuk menghubungkan mahasiswa dengan dunia industri dan memberikan pengalaman praktis yang relevan dengan bidang studinya. Selain itu, mahasiswa juga dapat memperluas jaringan profesional dan membangun koneksi yang berharga untuk karier di masa depan melalui program MSIB.

Program magang MSIB melibatkan kerjasama dengan beberapa mitra magang, salah satunya dengan PT. Inamas Sintesis Teknologi (INASTEK). Sebagai perusahaan *start-up Green Technology*, PT. INASTEK hadir untuk merancang, mengembangkan, dan memproduksi perangkat dan sistem teknologi terkini di tengah revolusi industri dan perkembangan teknologi. Penulis memilih PT. INASTEK sebagai proyek magang dikarenakan latar belakang dan visi perusahaan INASTEK. Adapun visinya yakni menjadi perusahaan teknologi yang berpengaruh, memimpin dan terkemuka secara global bersama generasi Indonesia. Sedangkan misinya dengan mengembangkan bisnis yang mengutamakan pemberdayaan seluruh pemangku kepentingan, mewujudkan produk inovasi yang berkelanjutan dan menghasilkan produk yang berkualitas.

Dalam pelaksanaan kegiatan magang, penulis melakukan perancangan konten video dalam upaya meningkatkan *digital branding* melalui platform Youtube PT. INASTEK. Pandangan tradisional mengenai *branding*

mengatakan bahwa *brand* adalah nama, istilah, desain, simbol atau fitur lain apa pun yang mengidentifikasi barang atau jasa satu penjual berbeda dari penjual lain (AMA, 2017). Sementara *digital* adalah segala hal yang berhubungan dengan penggunaan teknologi komputer dan informasi dalam bentuk angka. Dengan begitu, *digital branding* dapat dimengerti sebagai kegiatan komunikasi pemasaran yang bertujuan untuk berbagi informasi tentang suatu merek kepada publik melalui media digital seperti *website* perusahaan, media sosial Facebook, Instagram dan Youtube (Ulani, 2019). Sebagai upaya meningkatkan *brand recognition* pada perusahaan dan mendorong loyalitas pelanggan, diperlukan peningkatan *digital branding* dengan pembuatan konten di media sosial. Dengan adanya *digital branding* yang efektif, sebuah *brand* dapat membangun dan memperkuat identitasnya, meningkatkan kesadaran merek, mendekatkan hubungan dengan *client* dan mencapai tujuan bisnis dari perusahaan.

Pengunggahan konten video untuk PT. INASTEK dilakukan pada platform Youtube agar perusahaan dapat meningkatkan penjualan produk atau layanan dan membangun citra merek yang positif di mata *client*. Penulis selaku divisi Social Media Officer melaksanakan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa magang di PT. INASTEK dengan melakukan perencanaan, pembuatan dan publikasi konten pada platform Youtube. Upaya yang dilakukan dalam penguatan *digital branding* guna meningkatkan citra perusahaan yang lebih positif yakni dengan memproduksi konten yang berkualitas yang dipresentasikan dengan visual yang menarik.

Menurut Tsimonis & Dimitriadis (2014:333), penggunaan media sosial penting dalam membantu meningkatkan popularitas organisasi di kalangan publiknya. Pengelolaan media sosial yang efektif akan menjalin keterikatan antara perusahaan dan audiens. Dengan melakukan interaksi pada media sosial dalam penerapan *digital branding*, akan meningkatkan *engagement* perusahaan. Oleh karena itu, tulisan ini bertujuan untuk menjabarkan pembuatan konten video dalam meningkatkan *digital branding* pada media sosial PT. INASTEK pada saat pelaksanaan magang MSIB Kampus Merdeka.

Seperti yang telah dicatat oleh beberapa penulis: “Jika teks merupakan media pada era analog, video adalah media pada era digital” (Berthon, Pitt & DesAutels, 2011:1047). Video telah dikreditkan menjadi penarik perhatian tercepat dalam *digital marketing* (Lessard, 2014). Dalam era digital seperti sekarang ini, video menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan *digital branding* di media sosial karena memiliki potensi besar untuk menarik perhatian, mengkomunikasikan pesan, dan menghubungkan audiens secara lebih mendalam.

Landasan Teori

Konten merupakan hal yang harus disampaikan, dapat melalui teks, gambar, audio, video, kata-kata yang diucapkan, matematika, bahasa simbol, kode Morse, musik, bahasa tubuh, dan sebagainya (Gahran, 2005). Sementara menurut Holliman dan Rowley (2014:271), istilah konten berawal pada penerbitan, di mana kata-kata, gambar, dan grafik gerak harus cukup menarik bagi audiens target dalam mencari platform penerbitan baik itu surat kabar, majalah, saluran TV atau radio. Konten memiliki peran penting dalam komunikasi, pemasaran, pendidikan, dan hiburan. Baik dalam konteks bisnis, pendidikan, media, atau platform digital, konten membantu menyampaikan pesan, dan membangun hubungan.

Konten video melibatkan gerak visual dan audio. Video merupakan kumpulan gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad, 2011:49). Sedangkan, menurut Kustandi (2013: 64) video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Konten berupa video memiliki potensi besar untuk mengeksplorasi berbagai ide, menceritakan kisah, mengajarkan, atau bahkan memperkenalkan produk atau layanan sebuah perusahaan.

Digital Branding masih mencakup hal-hal seperti interaksi media sosial, walaupun sekarang juga mencakup poin yang jauh lebih signifikan dan berpengaruh seperti

konten video pemasaran. *Digital branding* adalah kepribadian organisasi, layanan, atau produk yang diciptakan oleh gabungan dari semua pengalaman yang dimiliki seseorang dengan merek tersebut (Rowles, 2017). Dalam era digital ini, *digital branding* tidak hanya terbatas pada elemen visual seperti logo, warna, dan desain situs web, tetapi juga lebih pada bagaimana merek memperkenalkan produk atau layanan mereka dalam sebuah kemasan video yang menarik dan informatif.

Digital branding adalah bidang yang luas dan berkembang pesat, dan berpotensi menjadi alat yang sangat efektif untuk bisnis dengan sumber daya terbatas (Sivathanu, 2016). Berbeda dengan pemasaran tradisional yang seringkali memerlukan anggaran besar untuk iklan di media cetak atau televisi, *digital branding* menawarkan opsi yang lebih terjangkau seperti kampanye iklan digital, pemasaran konten, dan media sosial. Dengan biaya yang lebih rendah, bisnis dapat mencapai audiens yang lebih luas dan menciptakan kesadaran merek tanpa harus mengeluarkan anggaran besar.

Meskipun *digital branding* dapat menjadi alat yang efektif, perlu adanya pemahaman yang baik tentang audiens target, tujuan merek, dan strategi yang tepat untuk mencapai kesuksesan dalam upaya *branding* secara digital dalam sosial media. Media sosial merupakan kumpulan aplikasi berbasis internet berdasarkan fondasi ideologis dan teknologi Web 2.0, dan apa yang mungkin membuat dan bertukar konten buatan pengguna (Kaplan & Haenlein, 2010). Media sosial telah terus berkembang dan bertransformasi, menghadirkan berbagai fitur dan inovasi baru. Sifat partisipatif dan kolaboratif media sosial tetap menjadi ciri khasnya, dan platform ini terus menjadi pusat aktivitas *online* bagi miliaran pengguna di seluruh dunia.

Media sosial memungkinkan merek untuk memperkenalkan identitas merek dengan pengikutnya. Dengan begitu, tujuan pembuatan konten video dalam meningkatkan *digital branding* pada media sosial adalah untuk menciptakan, memperkuat, dan mempromosikan citra merek secara efektif melalui medium video. Konten video dapat membantu perusahaan mencapai sejumlah tujuan yang berkontribusi pada upaya pemasaran dan

branding perusahaan di dunia digital. Kemudian, dengan meningkatnya *digital branding* dalam media sosial dapat menciptakan, mengelola, dan memperkuat kesan positif tentang merek di antara audiens target, sehingga meningkatkan kepercayaan, loyalitas, dan keberhasilan bisnis secara keseluruhan.

Metode dan Data

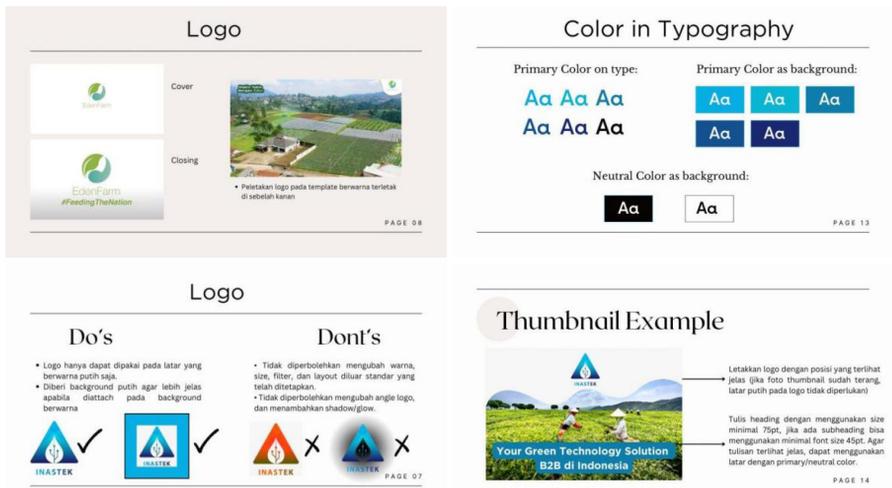
Penelitian ini menggunakan metode artistik dengan pendekatan *practice-based research* atau *practice-led research*. Konsepnya adalah penelitian yang dimulai dari kerja praktik dan melakukan praktik (Malins, Ure dan Gray, 1996). Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori Gray and Malins. Penelitian berbasis praktik merupakan suatu kumpulan gagasan yang mencakup bentuk penelitian yang berorientasi praktik (*practice-oriented research*), penelitian dalam seni. Penelitian ini digambarkan oleh Gray dan Malins (2004: 25) seperti seekor gajah yakni sebuah benda yang besar, kompleks, dengan berbagai bagian, tekstur, struktur, dan gerakan yang berbeda dan menggugah rasa ingin tahu.

Pendekatan ini merupakan pekerjaan di mana, untuk mengeksplorasi pertanyaan penelitiannya, peneliti perlu menjadikan sesuatu sebagai bagian dari proses. Penelitian bersifat eksplorasi dan tertanam dalam praktik kreatif. Ada beberapa tahapan proses penelitian yaitu:

1. Analisis dan riset

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis mendalam terhadap topik atau masalah yang akan diteliti dengan mengumpulkan data dan informasi terkait, melakukan studi literatur, serta menganalisis berbagai aspek yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penulis melakukan analisis profil dan akun Youtube perusahaan dan riset terkait cara pengelolaan kanal Youtube melalui internet. Selanjutnya, penulis mencari tahu mengenai target pasar, kompetitor dan target pelanggan. Riset ini ditujukan untuk mempermudah tugas divisi Social Media Officer dalam membangun *brand identity*. Penulis membuat *brand guideline* untuk menetapkan standar *brand* perusahaan sehingga konten yang

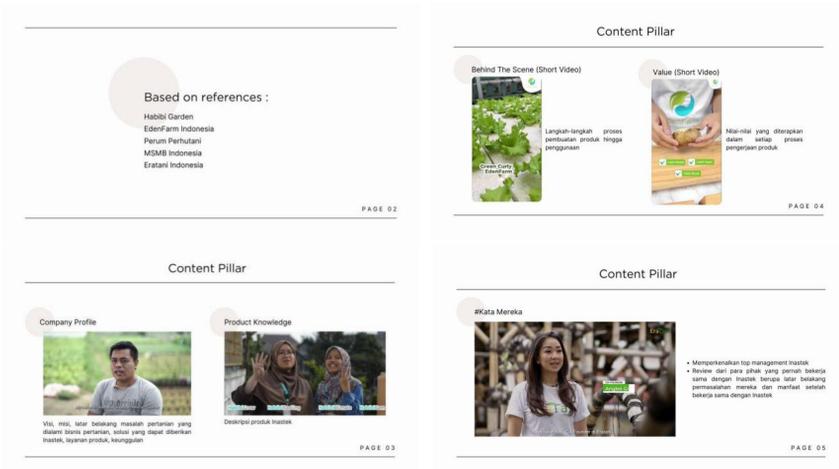
akan dihasilkan oleh divisi tersebut sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Isi dari *brand guideline* tersebut berupa tata cara peletakan logo dalam desain proyek, komponen yang ada pada logo, *color palette* untuk proyek, aturan penggunaan teks berdasarkan *size* dan jenisnya untuk proyek dan contoh untuk *thumbnail* proyek video. Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. *Brand Guideline* Logo dan Thumbnail PT. INASTEK

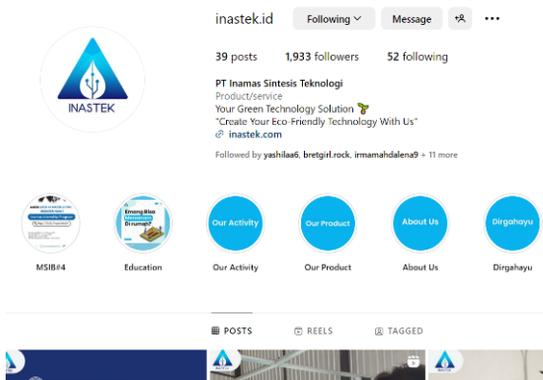
2. Perancangan

Pada tahap ini, penulis merancang rencana penelitian dengan membuat *content pillar* dan *content plan*. *Content pillar* menjadi suatu hal yang sangat penting dalam strategi pembuatan konten yang berisi kumpulan topik atau kategori sebagai indikator konten sosial media perusahaan. Dengan adanya *content pillar*, perusahaan dapat memiliki konten yang relevan dan konsisten sehingga dapat meningkatkan audiens karena *brand identity* yang kuat. Dalam *content pillar* seperti yang ditunjukkan pada gambar 2, tim Social Media Officer merancang panduan proyek konten sesuai dengan *goal* perusahaan dan target audiens yang akan dibuat selama magang berlangsung.



Gambar 2. *Content pillar* PT. INASTEK.

Setelah membuat *content pillar*, tim Social Media Officer juga membuat *content plan* berdasarkan referensi atau ketentuan yang telah disusun dalam *content pillar*. *Content plan* diisi dengan rencana konten yang akan dibuat dari hasil riset dan analisis, juga *content pillar*. Penyusunan *content plan* yang telah dibuat bersama tim akan diunggah dalam beberapa platform sosial media yaitu Instagram dan Youtube. Dengan adanya *content plan*, maka alur pendistribusian konten akan lebih jelas dan meningkatkan efektivitas performa konten dalam sosial media PT. INASTEK. Adapun salah satu media sosial perusahaan tersebut dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Media sosial Instagram PT. INASTEK.

3. Uji coba

Tahap ini merupakan waktu untuk menguji rencana penelitian sebelum dilaksanakan secara penuh. Penulis melakukan uji coba terbatas untuk memastikan metode yang digunakan berjalan dengan baik dan mendapatkan umpan balik sebelum dilakukan dalam skala yang lebih besar. Penelitian dilaksanakan dalam program magang MSIB Kampus Merdeka di PT. INASTEK selama 5 bulan, yaitu mulai 16 Februari sampai 30 Juni 2023. Selama 2 bulan pertama pelaksanaan magang, penulis melakukan uji coba dengan membuat beberapa *draft* konten yang kemudian didiskusikan bersama para mentor terkait *approval* konten. Kemudian, penulis juga melakukan uji coba dengan teknik *Search Engine Optimization* atau SEO yang merupakan teknik penting dalam pembuatan konten, termasuk konten video. Teknik ini memastikan bahwa konten dapat ditemukan dengan mudah oleh mesin pencari seperti Google melalui penggunaan kata kunci yang sesuai dengan topik konten.

4. Penerapan

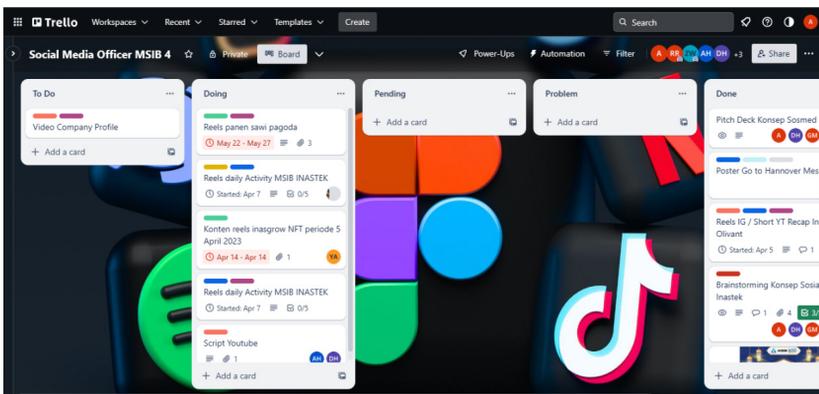
Pada tahap ini merupakan pelaksanaan penelitian sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Penulis mengumpulkan data dari seluruh *draft* konten yang telah disetujui, melakukan penyusunan dari ide konten yang ada, dan mengumpulkan informasi yang relevan untuk proses pembuatan konten, baik itu informasi dari internal perusahaan maupun informasi dari luar. Dalam tahapan pembuatan konten, penulis mencari referensi konten, menyusun *script*, merancang alur konten dan mencari vendor untuk bekerjasama.

Hasil dan Pembahasan

Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini untuk meningkatkan *digital branding* yaitu melalui pembuatan konten video pada media sosial PT. INASTEK. Dengan meningkatnya *digital branding* pada suatu perusahaan melalui media sosial dapat menciptakan *brand recognition*, mempengaruhi persepsi pelanggan terhadap sebuah merek dan menjalin hubungan antara perusahaan dengan pelanggan. Konten video memiliki daya tarik yang kuat dan dapat mengkomunikasikan pesan secara visual dan emosional, memungkinkan perusahaan untuk berinteraksi dengan audiens secara lebih pribadi dan autentik.

Pada pelaksanaan program MSIB ini penulis yang tergabung dalam divisi Social Media Officer diberikan tanggung jawab untuk mengelola media sosial dalam meningkatkan *digital branding* PT. INASTEK. Penulis ditugaskan untuk fokus mengelola konten pada platform Youtube perusahaan, walaupun ada juga proyek konten yang penulis terbitkan di akun Instagram perusahaan. Sebelum memulai tugas sebagai Social Media Officer, penulis telah dibekali oleh matrikulasi yang diadakan pada tahap awal kegiatan magang MSIB. Dimulai dari mempelajari materi *project management*, analisis proyek, dan *innovation and development system* yang tentunya memberikan *insight* yang baik dalam keberhasilan proyek yang saya jalani.

Selama kegiatan magang berlangsung, divisi Social Media Officer menggunakan aplikasi Trello dalam memantau progres dari proyek yang sedang ataupun telah dilaksanakan. Metode yang digunakan pada pelaksanaan project magang ini yaitu metode Kanban untuk mengatur, mengoptimalkan aliran kerja dan juga meningkatkan efisiensi. Ada lima bagian tabel yang terdiri dari papan ini yaitu *To Do* yang berisi list project yang akan dikerjakan, *Doing* yang berisi project yang sedang dikerjakan, *Pending* yang berisi project yang sedang ditunda, *Problem* yang berisi proyek yang mengalami kendala dan *Done* yang berisi project telah selesai. Ke lima bagian tersebut dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Lima bagian tabel/papan dalam metode Kanban.

Setelah melakukan riset dengan hasil analisis konten sosial media dan menyusun berbagai perencanaan, tim Social Media Officer dapat menghasilkan beberapa *output* konten sebagai berikut:

1. Konten Video Fasilitas PT. INASTEK

Penulis membuat konten video terkait fasilitas yang dimiliki oleh PT. INASTEK. Pembuatan video ini dilakukan karena perusahaan belum memiliki video yang berisi informasi lengkap terkait fasilitas yang dimiliki. Video fasilitas ini berisi *incoming products, material warehouse, mold preparation, production, quality control* hingga *warehouse finish goods*. Konten video ini dibuat untuk menggambarkan fasilitas secara visual dan memberikan informasi yang relevan, agar perusahaan dapat membangun kepercayaan dan kredibilitas di mata pelanggan. Dalam kegiatan ini, penulis melakukan dua tahapan kegiatan yaitu:

a. Melakukan perekaman video menggunakan kamera

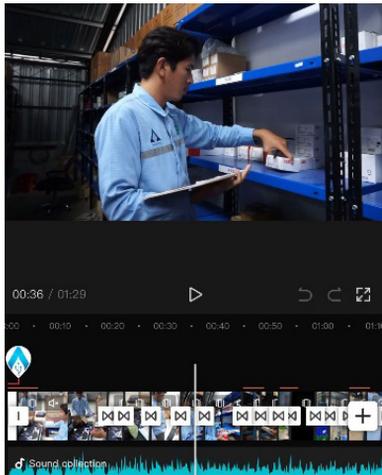


Gambar 5. Dokumentasi Perekaman Video Fasilitas PT. INASTEK

Dalam tahap ini, penulis diminta oleh perusahaan untuk melakukan dokumentasi dan perekaman video menggunakan kamera profesional. Hal ini dimaksudkan agar hasil terlihat bagus dan profesional, seperti yang terlihat pada gambar 5.

b. Melakukan *editing video* pada aplikasi CapCut

Setelah video berhasil direkam, penulis melakukan *editing video* dengan menuliskan teks poin-poin terkait aktivitas yang dilakukan pada *footage* video dan menggabungkan seluruh klip video sesuai alur. Proses editing tersebut dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 Proses Editing Video Fasilitas PT. INASTEK

Gambar 7 berikut ini merupakan dokumentasi dari hasil proyek video fasilitas PT. INASTEK yang telah penulis buat.



PT INAMAS SINTESIS TEKNOLOGI
FACILITATION

Gambar 7. Hasil proyek video fasilitas PT. INASTEK

2. Konten Video Profil untuk Hannover Messe 2023

Penulis bersama tim Social Media Officer membuat video profil PT. INASTEK untuk Hannover Messe 2023. Video ini ditujukan untuk mendeskripsikan PT. INASTEK dalam mengikuti ajang pameran internasional Hannover Messe di Jerman. Pada video ini, ada dua bidang dalam perusahaan PT. INASTEK yang ditonjolkan yakni bidang agrikultur dan otomasi industri. Dalam project ini, penulis bersama tim melakukan beberapa tahapan kegiatan yakni:

a. Melakukan riset vendor

Pada tahap ini, penulis membuat susunan pemilihan vendor terkait portofolio vendor, biaya kerjasama dan durasi pembuatan video. Tahap ini dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Riset Seleksi Vendor

b. Menyusun naskah video

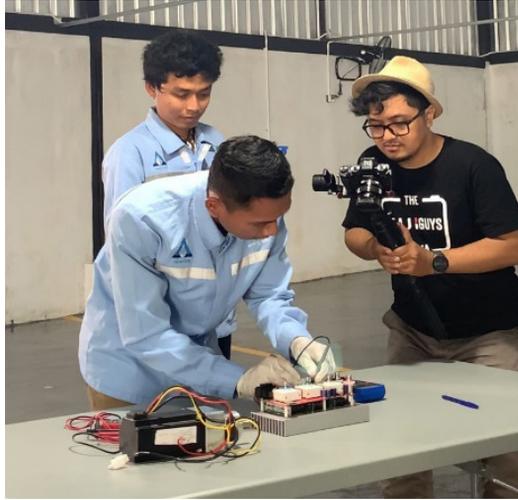
Dalam proses pembuatan naskah video, penulis bersama dengan tim Social Media Officer melakukan riset terkait *workflow* perusahaan dan susunan *jobdesk* tiap divisi. Riset dilakukan dengan menanyakan alur kerja perusahaan kepada mentor. Dalam pembuatan naskah juga dilakukan revisi oleh CEO perusahaan terkait isi teks naskah. Contoh naskah tersebut dapat dilihat pada gambar 9.

Alur	Scene	Copy Content	Tempat	Talent
Cover	Logo Inastek, Hannover Messe, dan Kemenperin + tagline	Tagline : Your Green Technology Solution 		
Opening	Inastek & anak muda Yogyakarta	Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki kekayaan pertanian melimpah. Dengan tingginya usia produktif di Indonesia, menjadi sebuah potensi untuk mengembangkan pertanian. Ketertarikan anak muda untuk memilih melanjutkan pendidikan ke Kota Pelajar, Yogyakarta, menjadi sebuah	<ul style="list-style-type: none"> • Ngambil footage free copyright sawah • Shoot Tugu Jogja • Beber apa univ jogja • Free copyright anak2 muda sibuk berlalu-lalang 	

Gambar 9 Naskah Video Profile Hannover Messe 2023

c. Memberi arahan pada vendor saat proses *shooting* berlangsung

Penulis bersama dengan tim Social Media Officer mendampingi *videographer* dalam proses *shooting* video. Penulis memberikan arahan mengenai alur cerita video dan dalam pengambilan *footage workflow* perusahaan agar tidak terjadi kesalahan informasi.



Gambar 10 Dokumentasi Proses Shooting Video Profile Hannover Messe 2023

d. Melakukan perekaman suara untuk *voice-over*

Setelah melakukan perekaman video, penulis diminta oleh perusahaan untuk mengisi suara dalam video. *Voice-over* dilakukan sesuai dengan teks yang ada pada naskah dalam Bahasa Inggris. Hasil proyek video profil PT. INASTEK untuk Hannover Messe 2023 kemudian diunggah pada akun Youtube PT. INASTEK dan diputar saat pelaksanaan *event* Hannover Messe 2023 di Jerman. Potongan video tersebut dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 hasil proyek video profile PT. INASTEK Hannover Messe 2023

3. Konten Video Company Profile

Company profile dibuat untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang PT. INASTEK sehingga dapat membantu perusahaan dalam memperkenalkan identitas, dan membangun kepercayaan dan otoritas di mata audiens. Dalam proses pembuatan video ini, penulis melakukan riset vendor terlebih dahulu untuk bekerja sama dalam perekaman video. Kemudian penulis bersama dengan tim Social Media Officer menyusun *script* yang berisi alur cerita dari video meliputi deskripsi perusahaan dan *workflow* pada PT. INASTEK. Contoh *script* dapat dilihat pada gambar 12.

Fokus topik :

Inastek adalah perusahaan mengelola bidang agrikultur, ekonomi sirkular, dan otomasi industri

Alur	Scene	Copy Content	Talent	Tempat
Opening	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pintu bulog/ gudang secara keseluruhan mengutamakan tampilan siluet 2. Shoot ke punggung bagian belakang/ logo pada dada yang menunjukkan identitas Inastek/ jalan 3D motion text 	<p>Teknologi otomasi industri telah mengubah wajah banyak sektor, lermasuk agrikultur. Dengan menggunakan sensor, robot, dan kecerdasan buatan, kita dapat memperbaiki efisiensi dalam proses produksi, meminimalkan penggunaan sumber daya, dan mengoptimalkan hasil panen. Dengan pemanfaatan teknologi ini, petani dapat mengelola tanaman mereka dengan lebih baik, meningkatkan produktivitas, dan mengurangi dampak lingkungan.</p> <p>Sementara itu, ekonomi sirkular telah menjadi</p>	Mas Duta	<ul style="list-style-type: none"> - Bulog - GK 1

Gambar 12 Script Company Profile PT. INASTEK

Penulis juga membuat *storyboard* untuk video *company profile* ini. *Storyboard* atau papan cerita merupakan susunan gambar yang berurutan sesuai dengan naskah cerita. Penggunaan *storyboard* dilakukan oleh penulis agar mempermudah alur visual dalam pembuatan video yang terstruktur. Untuk gambar yang tertera pada *storyboard* diambil dari beberapa referensi video atau foto dari internet.



Gambar 13 Storyboard Company Profile PT. INASTEK

4. Konten Video Daily Activity MSIB

Konten video ini ditujukan untuk meliput kegiatan yang dilakukan oleh tiap divisi magang di PT. INASTEK selama proses magang berlangsung. Dalam proses pembuatan video ini, penulis membuat *list* pertanyaan untuk peserta magang yang sedang diwawancara terkait deskripsi posisi magang mereka dan juga kesan pesan mereka selama

menjalani program magang *batch 4* di PT. INASTEK dan penulis juga membantu dokumentasi dengan merekam video menggunakan perangkat *handphone*.



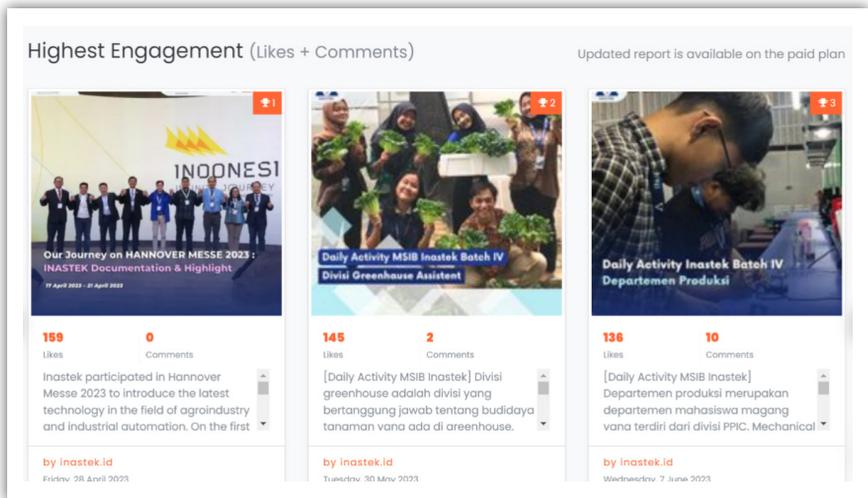
Gambar 14 Dokumentasi *Video Daily Activity MSIB*

Gambar 15 berikut ini merupakan gambar dari hasil proyek video *Daily Activity* peserta magang MSIB Kampus Merdeka *batch 4* di PT. INASTEK yang kemudian diunggah dalam format *reels* di akun Instagram PT. INASTEK.



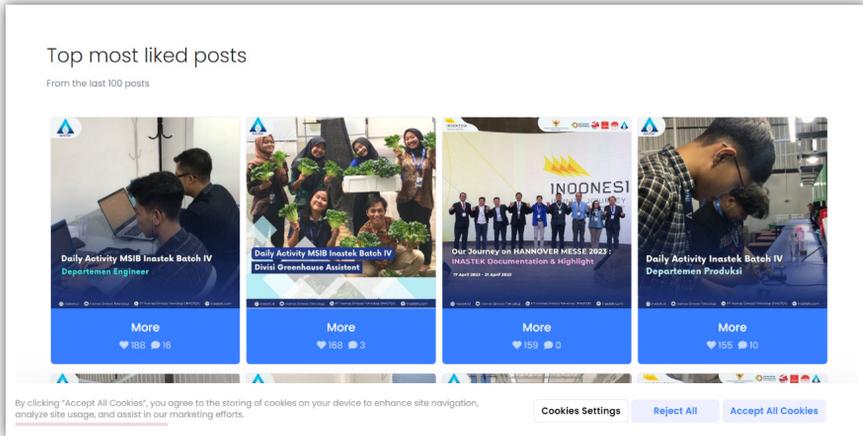
Gambar 15 Hasil *Video Daily Activity MSIB*

Hasil dari pembuatan konten video *daily activity* MSIB *batch* 4 PT. INASTEK menunjukkan adanya peningkatan *digital branding* yang baik, dilihat dari tingginya tingkat *engagement* yang ada pada tiap konten *daily activity* di akun Instagram @inastek.id dimana konten video ini termasuk dalam tingkat *engagement* tertinggi dari konten lainnya.



Gambar 16 Bukti *Engagement* Post Instagram INASTEK Tertinggi

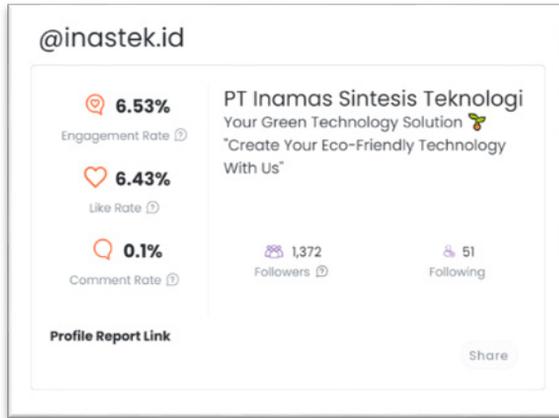
Konten video *daily activity* MSIB *batch* 4 PT. INASTEK memiliki kedudukan sebagai “top most liked posts” atau *post* dengan *like* terbanyak dan ini dibuktikan dari hasil mesin analitis yang dapat melihat *insights* pada konten-konten Instagram.



Gambar 17 Bukti “Top Most Liked Posts” Instagram INASTEK

Dapat dilihat dari gambar di atas bahwa konten video *daily acivity* selain memiliki jumlah *likes* yang tinggi, namun juga memiliki komentar terbanyak. Hal ini membuktikan bahwa konten-konten video tersebut telah memberikan peningkatan *digital branding* PT. INASTEK melalui adanya interaksi dengan audiens. *Digital Branding* identik dengan *online marketing communication* yang pada dekade pertama abad ke 21 telah terlihat sebagai awal komunikasi pemasaran *online* yang interaktif. Dengan penggabungan internet ke dalam kehidupan pribadi dan profesional sehari-hari, para praktisi komunikasi pemasaran berebut mencari tempat yang tepat untuk berada di dunia maya (Ulani, 2022).

Menurut Ulani Yunus (2022: 13), perancang komunikasi pemasaran akan menggunakan banyak saluran komunikasi untuk mencapai tujuan mereka. Dengan demikian, mereka harus memahami bagaimana setiap opsi komunikasi berfungsi dan bagaimana merakit dan mengintegrasikan pilihan-pilihan tersebut menjadi pilihan terbaik.



Gambar 18. Analisis Engagement Akun Instagram PT. INASTEK

Pelacakan data dan pengujian dapat dilihat pada para pengguna media sosial yang menyatakan bahwa mereka “suka” dengan sebuah *brand* telah memungkinkan merek untuk menyempurnakan pesan pemasarannya. (Tickle, Keller, & Riche, 2003). Akun Instagram @inastek.id memiliki 1,372 *followers* atau pengikut, dengan rata-rata 5 post per bulan, rata-rata 89 *engagement* pada tiap post, rata-rata 88 *likes* pada tiap post dan rata-rata 1 komen pada tiap post. Dalam penelitian *online* yang dilakukan melalui situs Analisa.co, setiap postingan @inastek.id memiliki 6,53% *engagement rate*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa akun @inastek.id memiliki interaksi dari jumlah *likes* dan tingkat *engagement* yang tinggi dan meningkat sejak awal Mei dimana itu adalah waktu saat konten video diterbitkan. Adapun data tersebut dapat dilihat pada gambar 18. Dengan kata lain *Engagement* pada media sosial dapat membantu meningkatkan kesadaran merek (*brand awareness*) yang merupakan sebuah komponen penting dalam digital branding.

Simpulan

Pembuatan konten video memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan *digital branding* PT. INASTEK tentunya melalui Program MSIB 2023. Melalui serangkaian langkah yang terstruktur dan kreatif dalam pembuatan konten, perusahaan berhasil membangun citra merek yang

kuat dan menarik bagi audiens digital. Penulis bersama dengan tim Social Media Officer mampu menetapkan tujuan yang jelas dalam pembuatan konten video, termasuk peningkatan kesadaran merek, koneksi emosional dengan pelanggan, dan peningkatan interaksi online. Dengan memaksimalkan pembuatan konten video dalam media sosial perusahaan maka produk yang dijual akan semakin dikenal oleh masyarakat luas dan dapat memaksimalkan *digital branding* perusahaan.

PT. INASTEK tidak hanya mengunggah konten video, tetapi juga berinteraksi secara aktif melalui kesukaan audiens dan tanggapan pada konten video di media sosial PT. INASTEK. Dengan *engagement rate* pada akun @inastek.id membuktikan bahwa pembuatan konten video dengan segala tahapannya telah berhasil meningkatkan *digital branding* pada media sosial PT. INASTEK. Tingginya tingkat *engagement* (keterlibatan) dalam konten digital dapat menjadi indikasi efektivitas *digital branding*. *Engagement* yang tinggi menunjukkan bahwa audiens merespons positif terhadap konten dan aktif berinteraksi dengan merek di platform digital.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur atas rahmat yang telah Allah SWT berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh kegiatan magang dari awal hingga penulisan laporan akhir dengan lancar. Laporan akhir ini disusun sebagai syarat wajib untuk mengakhiri program magang MSIB Kampus Merdeka di PT. Inastek.

Dengan selesainya program magang ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah mendukung kelancaran penulis dalam melakukan kegiatan magang. Untuk itu penulis berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi (Ditjen Dikti Ristek), para mentor yakni Roosasella Ramdhani dan Zidan Yusron, rekan-rekan divisi Social Media Officer, serta dosen pembimbing kegiatan MSIB 2023.

Daftar Pustaka

- Yunus, U. (2022). *DIGITAL BRANDING TEORI DAN PRAKTEK*. Simbiosia Rekatama Media.
- Rowles, D. (2017). *Digital branding: A Complete Step-by-Step Guide To Strategy, Tactics, Tools and Measurement*. Kogan Page Publishers.
- Hopkins, N. (2008). Identity, practice and dialogue. *Journal of Community and Applied Social Psychology*. <https://doi.org/10.1002/casp.954>
- Lukmi, M.S. (2022). Content Pillar: Pengertian, Manfaat Beserta Contoh. Vocasia. <https://vocasia.id/blog/content-pillar-adalah/>
- American Marketing Association (2023). *What is Marketing? — The Definition of Marketing*. AMA. <https://www.ama.org/the-definition-of-marketing-what-is-marketing/>
- Tsimonis, G. and Dimitriadis, S. (2014). “Brand strategies in social media”, *Marketing Intelligence & Planning*, Vol. 32 No. 3, pp. 328-344. <https://doi.org/10.1108/MIP-04-2013-0056>
- Mayfield, A. (2008). *What is Social Media?*. iCrossing.
- Berthon, P., Pitt, L., & DesAutels, P. (2011). Unveiling videos: Consumer-generated ads as qualitative inquiry. *Psychology & Marketing*, 28(10), 1044–1060. <https://doi.org/10.1002/mar.20427>
- Lessard, D. R. (2018). *Risk Management for Companies Operating in Emerging Markets*. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190683948.013.20>
- Gahran, A. (2005). Restoring press credibility: What about online media? Poynter. <https://www.poynter.org/reporting-editing/2005/restoring-press-credibility-what-about-online-media/>
- Holliman, G., & Rowley, J. (2014). Business to business digital content marketing: marketers’ perceptions of best practice. *Journal of Research in Interactive Marketing*, 8(4), 269–293. <https://doi.org/10.1108/jrim-02-2014-0013>
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Sivathanu, B. (2016). DIGITAL BRANDING: AN EMPIRICAL STUDY WITH SPECIAL REFERENCE TO E-COMMERCE STARTUPS, Vol. 11 No. 15. *ARPJ Journal of Engineering and Applied Sciences*.

Gray, C., & Malins, J. (2016). Visualizing research. <https://doi.org/10.4324/9781315547923>

Kaplan, A.M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>

Profile Penulis



Afifah Shafa Haura, lahir di Jakarta pada 19 Januari 2002 dan sekarang berdomisili di Yogyakarta. Menyelesaikan studi pendidikan dasar dan sekolah menengah pertama di Islamic Village Tangerang, kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Musik Yayasan Musik Jakarta pada tahun 2017. Saat ini menempuh studi sarjana semester tujuh di ISI

Yogyakarta, Jurusan Musik dengan mayor instrumen biola, Fakultas Seni Pertunjukan. Ia telah mengikuti magang MSIB Kampus Merdeka batch 4 dengan posisi menjadi *Social Media Officer* di PT. Inamas Sintesis Teknologi dan pada semester ini sedang mengikuti magang MSIB Kampus Merdeka batch 5 sebagai *Social Media Specialist* di PT. Widya Inovasi Indonesia. Pengalaman organisasi di kampus sebagai *Social Media Coordinator* pada KKM Aksaratala. Ia pernah menulis artikel di website Bacajogja.id dengan judul “Desember Meriah dengan Gelaran Konser Megah Bertajuk Memoire VHC ISI Yogyakarta”.



Titis Setyono Adi Nugroho, lahir di Magelang 17 Juni 1988 dan sekarang bertempat tinggal di Yogyakarta. Menyelesaikan Sarjana Seni (S.Sn.) pada tahun 2012 di ISI Yogyakarta dengan instrument Vokal Klasik. Pada tahun 2018 menyelesaikan Magister Seni (M.Sn.) di Pascasarjana ISI Yogyakarta (Minat Utama Pengkajian Seni) dan sejak 2019 sampai

sekarang aktif sebagai Dosen di Program Studi Musik FSP ISI Yogyakarta. Ia aktif sebagai pengajar Instrumen Vokal Klasik dan Piano Klasik serta beberapa matakuliah teori di Prodi Musik. Ia juga aktif sebagai komposer dan arranger orkestra dan paduan suara maupun musik program, kemudian aktif sebagai peneliti dalam bidang vokal, paduan suara, dan musik dan politik; Dan aktif sebagai jurnalis freelance dalam beberapa media massa online terutama website Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.

MUSIK DAN IDENTITAS

MUSIK METAL SEBAGAI KONSTRUK IDENTITAS DIRI PADA KOMUNITAS METAL JOGJAKARTA CORPSE GRINDER

Bowie Putra Bayu Mukti

Abstrak

Musik metal memiliki stigma buruk di masyarakat di mana genre ini sering disimbolkan dengan satanisme, pembunuhan, kekerasan. Namun, terdapat individu yang membentuk identitasnya melalui musik metal. Stigma dan konstruksi identitas individu yang melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi untuk menjelaskan pengalaman pengembangan identitas anggota komunitas Jogjakarta Corpse Grinder (JCG). Data diperoleh melalui wawancara dengan anggota komunitas JCG, observasi lapangan, serta kajian kepustakaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa anggota JCG mengonstruksi identitas melalui lirik, solidaritas komunitas, serta konsep kekeluargaan antar penggemar musik metal. Harapan dari dilakukannya penelitian ini adalah agar masyarakat awam mampu memahami bagaimana individu dapat mengonstruksi identitasnya lewat komunitas musik metal di JCG.

Kata kunci: Musik metal, kontruksi, identitas, Jogjakarta Corpse Grinder.

Abstract

Metal music has a bad stigma in society where this genre is often symbolized by satanism, murder, violence. However, there are individuals who form their identity through metal music. Stigma and the construction of individual identities are the background of this research. This study uses a qualitative phenomenological method to explain the experiences of identity development for members of the Jogjakarta Corpse Grinder (JCG) community. Data were obtained through interviews with members of the JCG community, field observations, and literature review. This study shows that JCG members construct identities with metal music lyrics, metal music community solidarity, and the concept of kinship among metal music fans. The hope of conducting this research is that ordinary people are able to understand how

individuals can construct their identities through the metal music community at JCG.

Keywords: *Metal music, construction, identity, Jogjakarta Corpse Grinder*

Pendahuluan

Musik metal memiliki stigma negatif di masyarakat awam yang menganggap pendengar musik metal itu orang yang sesat, anti-sosial, dan berpotensi berbahaya. Media juga sering menimbulkan kepanikan moral seputar 'efek' negatif pada 'pikiran rentan' dari komposisi agresif dan konten lirik gelap musik metal itu sendiri (Critcher, 2003). Musik metal memiliki pandangan buruk di masyarakat sehingga kerap kali dikaitkan dengan tindak kriminal, bunuh diri, dan edukasi yang rendah (King, 1985). Musik metal dikaitkan dengan penodaan agama, penyembahan setan, serta okultisme. Contohnya tragedi di Norwegia yakni musisi metal yang membakar gereja untuk mempromosikan musiknya (Moynihan; Soderlind, 1998). Musik metal mampu membuat pendengarnya memiliki kepribadian memberontak dan berperilaku buruk. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja yang mendengarkan musik berisi kekerasan seperti *heavy metal* atau *rap* cenderung terlibat dalam perilaku nakal daripada mereka yang mendengarkan musik lain (Arnett, 1991). Namun, sepertinya persoalan tersebut memiliki kekurangan dengan apa yang terjadi pada pendengar musik metal, pendengar musik metal memiliki caranya tersendiri dalam mengekspresikan identitasnya atau dalam arti kata lain mereka punya cara berkomunikasi sendiri. Musik metal memiliki makna yang dalam dalam liriknya sebagai cara musik metal dalam berkomunikasi (Wallach, 2011). Musik metal dapat memberikan pengaruh positif pada pendengarnya dikarenakan lirik di dalam musik metal yang berkaitan erat dengan pendengarnya. Pendengar musik metal dapat memiliki energi positif setelah mendengar musik metal (Wooten, 1992).

Meski memiliki stigma negatif, musik metal memiliki konsep kekeluargaan yang dapat merangkul semua pendengar musik metal yang ada di dunia. Namun, budaya

dari musik metal sangatlah merajalela di dunia dan semua penggemar dari semua kalangan dan keberagaman dapat merangkul sesama (Kahn, 2007). Komunitas penggemar musik metal kemudian muncul atas dasar ini, mereka saling merangkul satu sama lain karena satu hobi yakni mendengar musik metal, salah satunya yakni Jogjakarta Corpse Grinder yang terbentuk di Yogyakarta. Jogjakarta Corpse Grinder (JCG) adalah sebuah komunitas metal terbesar di Yogyakarta yang menaungi band-band yang ada di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya (Jogja Nasional Museum, 2011). Para anggota pun dapat membangun identitasnya sendiri pada saat bertemu dengan orang yang memiliki hobi yang sama khususnya di komunitas JCG ini.

Anggota JCG mengalami konstruksi identitas melalui komunitas, dikarenakan JCG adalah wadah para penggemar musik metal dan memiliki kekeluargaan yang erat. Konstruksi relasional berbasis identitas komunitas dibangun ketika sekelompok penggemar musik metal merasa cocok satu sama lain yang disimbolkan oleh mereka dalam kehidupan sehari-harinya (Silverstone, 1999). Penelitian ini akan mengulas bagaimana anggota JCG dapat membangun identitasnya sendiri pada musik metal, yang mana budaya metal sendiri dipandang negatif di masyarakat.

Metodologi

Fenomenologi adalah sebuah disiplin ilmu yang berfokus pada pengalaman, kesadaran, dan fenomena. Fenomenologi pada dasarnya melihat dan memandang segala bentuk fenomena yang menghadirkan fenomena tersebut dalam dunia, terlebih dalam dunia kesadaran. Permasalahan yang unik dan memiliki gejala adalah fenomena tersebut hadir dalam setiap kesadaran manusia itu sendiri. (Rorong, 2020). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi yang menjelaskan fenomena konstruksi identitas pada komunitas metal Jogja Corpse Grinder. Fokus dalam penelitian ini adalah pengalaman pribadi anggota JCG yang mengonstruksi identitas mereka lewat musik metal. Karakteristik subjek yang akan diteliti antara lain adalah anggota JCG di Yogyakarta. Subjek tergolong dalam usia dewasa, memiliki peranan yang besar pada Komunitas JCG.

Penelitian ini menggunakan teori dari Henri Tajfel yakni Teori Identitas Sosial. Teori identitas sosial mendefinisikan komunitas sebagai kumpulan orang yang mengkategorikan diri mereka sebagai bagian dari kategori sosial yang sama dan menginternalisasi atribut penentu identitas sosial kategori untuk mendefinisikan dan mengevaluasi diri mereka atribut yang menangkap dan menonjolkan kesamaan intragroup dan perbedaan antarkelompok (Tajfel, 1974; Turner, 1986). Secara singkat, Teori Identitas Sosial menyatakan bahwa perilaku sosial akan mengubah perilaku, penampilan, serta seseorang saat berada dalam komunitas.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara secara informal dengan subjek. Percakapan informal selalu menghasilkan data yang lebih baik, dalam arti lebih otentik atau lebih kaya, dalam konteks yang kurang artifisial daripada wawancara formal, subjek sering melakukannya; sering ada performativitas yang lebih sedikit, sehingga mereka mungkin lebih dekat dengan realitas pengalaman, nilai, dan persepsi individu (Swain, 2022). Observasi lapangan dilakukan agar memperoleh pengalaman, peristiwa, dan situasi di lapangan secara nyata. Observasi merupakan hal yang penting dalam penelitian kualitatif karena berdasarkan pengalaman langsung seorang peneliti. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami peristiwa serta situasi secara nyata, serta menghindari bias dari peneliti (Moelong, 2002). Alat yang digunakan untuk membantu penelitian ini adalah alat perekam suara, kamera foto, serta perekam video. Penelitian dilakukan di Cangkringan, Sleman, Yogyakarta pada *event* yang bertajuk “Cangkringan Loves Everybody” pada tanggal 4 Desember 2022. Serta bertempat di Rockstar Studio, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta pada tanggal 29 Desember 2022.

Hasil dan Pembahasan

Subjek pertama merupakan vokalis band Venomed, beliau juga merupakan salah satu dari generasi pertama berdirinya komunitas Jogjakarta Corpse Grinder. Subjek pertama memiliki proses perkembangan identitasnya pada saat beliau berada pada lingkungan kampus ISI Yogyakarta. Kampus ini memiliki acara pertunjukan

musik yang diprakarsai oleh program studi seni rupa dengan mengekspresikan diri adalah poin utama dari pertunjukan ini. Beliau merasa nyaman ketika berada pada lingkungan yang menerima hobinya. Rasa nyaman ini lah yang membuat subjek mengalami perkembangan identitasnya menjadi *metalhead*. Lalu ketika berada di komunitas JCG beliau merasa diterima serta mendapatkan banyak apresiasi terhadap karya-karyanya. Hal ini lah yang menjadi poin utama proses konstruksi identitas pada subjek, dengan diri subjek yang diterima di lingkungan yang mengapresiasi karya serta menerima ekspresi diri dari subjek. Pada proses konstruksi identitas subjek pertama, beliau mengekspresikan identitasnya ini melalui karya tulisannya.

Subjek kedua merupakan vokalis dari band Death Vomit yang mana band ini telah menyajikan karyanya dalam tur konsernya di Australia dan Jepang, serta memiliki album yang dirilis oleh studio di Amerika yakni Obscure Music. Tak hanya itu beliau juga memiliki pengaruh pada Komunitas Jogjakarta Corpse Grinder. Subjek kedua ini memiliki keunikan tersendiri dalam proses konstruksi identitasnya. Beliau mengalami perkembangan identitas ketika beliau mendengar lirik musik metal yang berkaitan erat dengan kehidupannya. Lirik musik metal yang beliau dengar memberikan pengaruh yang besar terhadap dirinya sendiri, sehingga beliau memiliki ideologi dan pola pikirnya sendiri dengan menelaah lirik musik metal ini. Musik metal ini membuat subjek menjadi memiliki kepekaan terhadap realitas dan sosial. Faktor lain yang menyebabkan konstruksi identitas pada subjek ialah konsep kekeluargaan yang ada pada komunitas JCG, antara komunitas musik metal yang lain, hingga mencakup *metalhead* yang ada di luar sana. Konsep kekeluargaan menjadi salah satu poin yang membuat subjek mengembangkan identitasnya. Beliau merasa nyaman dan merasa diterima dalam komunitas musik metal. Hingga konsep ini mampu menghubungkan semua komunitas metal untuk mengapresiasi karya satu sama lain. Salah satunya adalah budaya di komunitas JCG dimana para anggota yang tergabung dalam band harus merilis karya mereka dalam bentuk fisik seperti piringan hitam, CD, EP, maupun *merchandise* agar anggota lain

dapat mengapresiasi karya mereka. Faktor-faktor itulah yang membuat subjek mengalami kontruksi identitas seperti lirik musik metal yang *relate* akan kehidupannya, kekeluargaan yang kental antara pecinta musik metal, solid-nya komunitas JCG, hingga rasa diterima beliau di komunitas JCG dan apresiasi yang besar terhadap karyanya. Beliau pun mengekspresikan identitasnya ini dengan penampilannya di panggung dan karyanya, serta ikut serta dalam komunitas JCG untuk membantu dalam kegiatan sosial seperti membagikan masker ketika konser pada saat virus covid, penggalangan dana pada saat erupsi Gunung Kelud dan Merapi, dan kegiatan sosial lain.

Pada pertunjukan musik di Cangkringan bertajuk “Cangkringan Loves Everybody” memiliki konsep kebersamaan yang unik di mana para *metalhead* dari seluruh Yogyakarta datang ke Cangkringan untuk turut mengapresiasi pertunjukan musik disana. Pertunjukan ini berlangsung pada pukul 15.15 WIB. sampai dengan 01.30 WIB. Pertunjukan ini memiliki kurang lebih sekitar 356 pengunjung yang berdatangan. Mereka begitu tenggelam dalam musik-musik yang disajikan. Terdapat tiga peristiwa yang unik dimana penonton saling *headbang* (tindakan menggoyangkan kepala mengikuti irama musik) bersama dengan saling merangkul satu sama lain padahal mereka tidak saling mengenal. Kemudian, ketika *mosh pit* (fenomena khas musik metal) yang berlangsung dengan antusiasme dari penonton yang menikmati musik, terdapat salah satu penonton yang jatuh tersungkur di tanah. Namun, meski para *metalhead* ini tidak saling mengenal mereka langsung memberi pertolongan pada penonton yang terjatuh. Lalu setelah pertunjukan berakhir para penikmat musik metal ini pulang dengan iring-iringan kendaraan, serta nongkrong bersama di salah satu warung makan terdekat walau mereka tidak saling mengenal satu sama lain. Tak hanya itu beberapa dari pengunjung juga mendapat kenalan baru dari pertunjukan ini. Konsep kekeluargaan dan kebersamaan itulah poin penting bagaimana individu dapat membangun identitasnya melalui musik metal dan komunitas di dalamnya. Penikmat musik metal menjadi merasa nyaman berada di budaya musik metal ini lalu mengembangkan identitasnya karena konsep kekeluargaan

dan kebersamaan antara penikmat musik metal satu dan yang lain.

Musik metal menjelaskan gagasan bahwa estetika mewakili bidang sosial di mana lingkungan sosial yang berbeda dan sering mengejutkan berinteraksi. Hal ini membuktikan bahwa simbolisme yang diabstraksikan dari asal-usulnya menjadi penanda untuk mengembangkan serangkaian pengalaman yang tersebar dengan bergantung pada konteks, sejarah, genre, dan komunitas (Unger, 2016). Landasan ini kemudian mampu membentuk pola pikir dan ideologi tersendiri bahwa musik metal memiliki nilai estetis yang membuat pendengarnya peka akan kehidupan sosial disekitarnya. Mendengarkan musik dengan tema kemarahan dan kesedihan seperti musik metal membuat manusia lebih baik dalam *me-manage* emosi itu di otak mereka (LADbible, 2018). Itulah yang membuat musik metal dapat membuat pendengarnya memiliki kekeluargaan dan kebersamaan yang kuat. Lalu 2 landasan ini yang tentunya menjadi faktor yang sangat penting dalam kontruksi identitas anggota komunitas di JCG.

Konsep kekeluargaan sering kali terwujud ketika individu terikat oleh suatu hubungan yang kuat antara satu sama lain seperti adanya persamaan di antara mereka. Seperti keluarga yang terikat oleh hubungan darah, konsep ini memiliki peranan yang penting bagi individunya (pemuhan emosional, penerimaan, rasa identitas bersama, kehadiran temporal dan spasial dalam kehidupan sehari-hari seseorang) (Braithwaite, 2010). Subjek pertama dan kedua memiliki persamaan dimana komunitas JCG memiliki solidaritas yang kuat, kekeluargaan yang erat, hingga apresiasi karya mampu membuat subjek mengalami perkembangan identitasnya. Fenomena dari observasi lapangan memperkuat argumen tentang bagaimana anggota JCG mengonstruksi identitasnya. Di mana dalam observasi lapangan ini menyimpulkan bahwa *metalhead* memiliki kebersamaan yang kuat. Dalam kajian kepustakaan juga menyebutkan bahwa faktor utama dalam anggota JCG mengonstruksi identitasnya tak lain adalah lirik dari musik metal mendongkrak *metalhead* dalam mengembangkan identitasnya.

Teori Identitas Sosial milik Henri Tajfel dibuktikan dengan anggota JCG mengonstruksi identitasnya karena komunitas, budaya, serta musik metal itu sendiri. Yang mana anggota JCG merasa nyaman berada di komunitas serta budaya musik metal hingga mampu membentuk identitasnya. Dalam Praktek Komunal milik Wenger juga menjelaskan fenomena ini, anggota JCG yang memiliki kesamaan hobi yakni menggemari musik metal dapat mengonstruksi identitas mereka. Anggota komunitas yang memiliki kegemaran yang sama dapat membangun ruang untuk membentuk nilai, norma, dan dapat membentuk identitasnya (Wenger, 1998). Musik metal juga mampu membentuk identitas individu dengan lirik-liriknya yang sangat berkaitan dengan kehidupan pendengarnya. Musik metal mempunyai cara tersendiri dalam mengkomunikasikan ekspresi dari musiknya (Friesen, 1994). Keberagaman, solidaritas, serta ekspresi musik metal dirasakan oleh peneliti sendiri. Pada saat melakukan wawancara dengan subjek, peneliti merasa diterima dengan hangat oleh anggota-anggota komunitas JCG. Hal ini menimbulkan *chemistry* yang baik antara peneliti dan subjek, sehingga data yang disajikan terasa nyata dan faktual.

Konstruksi identitas pada anggota JCG tercipta karena mereka memiliki ideologi, ciri khas mereka, serta penampilan mereka sendiri. Para *metalhead* ini memiliki ideologi tersendiri dalam memandang hidup, meski musik metal memiliki ciri khas yang suram dan brutal. Anggota JCG mengembangkan identitasnya dengan komunitas JCG karena mereka merasa diterima dan diapresiasi oleh anggota komunitas lainnya. Mereka merasa bahwa apresiasi karya-karya mereka adalah yang utama, oleh karena itu mereka saling mengapresiasi karya-karya satu sama lain. Komunitas JCG juga menjadi jembatan dan wadah untuk karya mereka dan sebagai wadah mereka untuk mengekspresikan identitas dan karyanya.

Kesimpulan

Dalam tahap ini pandangan masyarakat yang buruk terhadap musik metal itu salah, karena musik metal sendiri mampu berperan sebagai faktor yang mendongkrak

bagaimana seorang individu dapat mengonstruksi identitasnya. Identitas ini sendiri terbentuk karena rasa nyaman individu di komunitas musik metal yang menjunjung nilai-nilai kekeluargaan dan kebersamaan yang kuat antara satu sama lain. Serta saat fenomena saling mengapresiasi karya anggota komunitas metal ini menjadikan anggota merasa dirinya diterima, dihargai, dan dihormati oleh anggota yang lain, hingga mampu membentuk identitasnya. Musik metal sendiri berperan besar dalam membentuk konsep kekeluargaan dan kebersamaan, serta membuat ideologi dan pola pikir baru pada penikmat musik metal. Konsep ini pun tertanam pada identitas dan jiwa para penikmat musik metal.

Daftar Pustaka

- Berek, D. I. P. 2014. Fashion Sebagai Komunikasi Identitas Sub Budaya (Kajian Fenomenologis terhadap Komunitas Street Punk Semarang). UNDIP: Semarang,
- Braithwaite, D. O., Bach, B. W., Baxter, L. A., DiVerniero, R., Hammonds, J. R., Hosek, A. M., Willer, E. K., & Wolf, B. M. (2010). Constructing family: A typology of voluntary kin.
- Critcher, C. (2003) Moral Panics and The Media. Buckingham: Open University Press
- Erwanto Suryadid, Lambang. 2010. Pencarian Jati Diri (Self Discovery) Milkman Dalam Song Of Solomon Karya Toni Morisson. Universitas PGRI: Surabaya
- Friesen, B. K., & Epstein, J. S. (1994). Rock “n” roll Ain’t noise pollution: Artistic conventions and tensions in the major subgenres of heavy metal music. *Popular Music and Society*
- Jogja Nasional Museum. 2011. Jogjakarta Corpse Grinder, “HELLNATION”. Diakses pada tanggal 3 November 2022 di [http://jogjanationalmuseum.com/jogjakarta-corpse-grinder-hellnation/#:~:text=JOGJAKARTA%20CORPSE%20GRINDER%20\(JCG\)%20adalah,eksis%20di%20Indonesia%20hingga%20sekarang](http://jogjanationalmuseum.com/jogjakarta-corpse-grinder-hellnation/#:~:text=JOGJAKARTA%20CORPSE%20GRINDER%20(JCG)%20adalah,eksis%20di%20Indonesia%20hingga%20sekarang)
- Kahn, Harris, Keith. 2007. Extreme Metal: Music and Culture on the Edge. Berg Publisher

- LADbible. 2018. Listening To Heavy Metal Makes You A Better Person. Facebook/LADbible. Diakses pada 30 Desember 2022 pada <https://www.facebook.com/LADbible/videos/4472947982752357>
- Maria Sari, Dian; Indrana, Yenias; Sri Endawati, Endang. Identitas Diri Anggota Komunitas Punk di Bandung. UNDIP: Semarang.
- Moleong, L.J. 2002 Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- North, Adrian C. & Hargreaves, David J. 1999: Music and Adolescent Identity. Routledge.
- Olsen, K.N., Terry, J. & Thompson, W.F. (2022). Psychosocial risks and benefits of exposure to heavy metal music with aggressive themes: Current theory and evidence. *Curr Psychol*.
- Rorong, Jibrael M.. 2020. Fenomenologi. CV Budi Utama: Yogyakarta
- Silverstone, R. 1999. Why study the media? Sage: London.
- Snell, David & Hodgetts, Darrin. 2007. Heavy Metal, Identity and the Social Negotiation of a Community of Practice. Interscience: New Zealand
- Tajfel, H. (1974). Social identity and intergroup behaviour. *Social Science Information*
- Unger, Matthew P.. 2016. Sound, Symbol, Sociality: The Aesthetic Experience of Extreme Metal Music. Palgrave Pivot: London.
- Wallach, Jeremy; Berger, Harris M.; Greene, Paul D.. (2011). Metal Globe: Heavy Metal Music Around the World. Duke University Press: Texas
- Wooten, Marsha A.. 1992. The Effects of Heavy Metal Music on Affects Shifts of Adolescents in an Inpatient Psychiatric Setting. American Music Therapy Association: USA

Profil Penulis



Bowie Putra Bayu Mukti lahir di Sleman, 15 Februari 2002 menyelesaikan jenjang sekolah menengah atas di SMK Negeri 2 Kasihan (SMM Yogyakarta). Ia melanjutkan pendidikan strata satu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan mengambil studi seni musik. Ia menulis beberapa artikel, antara lain “Lord of Chaos: Tragedi Yang Dibuat-buat” dan “Sound of Cinema – Memori dan Perasaan yang Dilagukan: Kajian Musikologi OST Violet Evergarden” (Buletin Kamisinema Vol. 2). Ia aktif dalam berbagai organisasi kampus seperti UKM ARTV dan KamISinema.

STEREOTIP GENDER DALAM PEMILIHAN INSTRUMEN MUSIK

Rebbeca Nissi Wardoyo

Abstrak

Gender merupakan salah satu komponen yang dipertimbangkan oleh pemain musik dalam memilih instrumen. Namun, kita perlu mengetahui sejauh mana gender berperan dalam stereotipe maupun dalam pemilihan instrument. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui adakah stereotipe gender saat ini khususnya pada kasus Studsy Band di ISI Yogyakarta. Dari zaman dahulu hingga sekarang kerap ditemui stereotipe yang nyata terjadi di lingkup musik. Studsy Band merupakan objek yang cocok karena anggotanya memiliki jumlah dan variasi instrument dengan pemain perempuan dan laki-laki yang layak untuk dilakukan penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan melakukan studi literatur dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa stereotipe gender dari tahun ke tahun, dari penelitian ke penelitian lain nampak berkurang dari waktu ke waktu, namun belum hilang. Khususnya di Studsy Band, di setiap seksi instrument paling tidak ada seorang perempuan yang bermain di instrument maskulin, dan di instrument feminin, terdapat laki-laki yang bermain instrument tersebut.

Kata kunci: stereotipe, gender, musik, pemilihan instrument

Abstract

Gender is one of the components considered by musician in choosing an instrument. However, we need to know the extent to which gender plays a role in stereotypes and in the selection of the instrument. This study aims to determine whether there are current gender stereotypes, especially in the Studsy Band ISI Yogyakarta. Stereotypes are often encountered in the music scene from ancient times until now. Studsy Band is a suitable object because its members have various of instruments with female and male players that are worthy of research. The research method used in this research is qualitative by conducting literature studies. In addition, observations were also carried out using secondary data. The results of this study indicate that gender stereotypes from year to year, from study to study appear to decrease over time, but have not disappeared. Especially in the Studsy Band,

in every instrument section, there is at least a woman playing a masculine instrument, and in a feminine instrument, there is a man playing the instrument.

Keywords: *stereotype, gender, music, instrument selection*

Pendahuluan

Sejak zaman dahulu khususnya dalam kebudayaan barat, laki-laki mendominasi aktifitas dan profesi khususnya di bidang musik. Hal ini disebabkan oleh stereotipe gender yang telah berlangsung sejak lamanya, hingga (mungkin) saat ini. Stereotip gender mestinya menjadi masalah apabila telah mengganggu fungsi sebagai mana mestinya.

Lantas apakah definisi stereotipe? Kata stereotip berasal dari gabungan dua kata Yunani, yaitu *stereos* yang berarti padat-kaku dan *typos* yang bermakna model. Stereotipe adalah pemberian sifat tertentu terhadap seseorang atau sekelompok orang berdasarkan kategori yang bersifat subjektif, hanya karena ia berasal dari suatu kelompok tertentu (*in group* atau *out group*) yang bisa bersifat positif maupun negatif. Feminin dan maskulin ialah pemberian stereotipe gender. Pemberian stereotype gender berubah sesuai tingkat perkembangannya. Ketika anak-anak memasuki sekolah dasar, mereka mempunyai banyak pengetahuan tentang aktivitas mana yang berkaitan untuk menjadi laki-laki atau perempuan. Sampai usia sekitar 7-8 tahun, pemberian stereotype gender itu luas mungkin karena anak-anak tidak mengenali variasi individual dalam maskulinitas dan femininitas. Pada usia 5 tahun, baik laki-laki maupun perempuan memberikan stereotype pada laki-laki sebagai seseorang yang kuat, dalam istilah yang lebih negatif, seperti jahat, dan perempuan dalam istilah lebih positif, seperti baik hati (Saguni, 2014)

Dalam sejarah musik Barat, instrument seperti trumpet, drum, dimainkan hanya oleh laki-laki dan instrument seperti harpa dimainkan oleh perempuan. Drum dan instrument perkusi lainnya dikaitkan sebagai instrument yang energik dengan gerakan “kekerasan” (memukul), sementara trumpet dan instrument-instrumen tiup dikaitkan karena merusak kefemininan wanita yang bisa dibilang lemah lembut. Namun, apabila kita maju ke

era *medieval*, banyak ditemukan *trobairitz*, atau *troubadourz* versi wanita. Masa ini wanita sudah banyak ditemukan memainkan instrument perkusi. Lalu di zaman klasik, kita mengenal *aulos*---instrumen dengan *double reed*, nenek moyang *oboe*, yang juga dimainkan oleh wanita, sementara pria memainkan lute/harpa. Zaman Renaissance, adalah zaman dimana stereotipe instrumen berkembang. Instrument gesek dikaitkan ke perempuan, sementara instrument tiup dikaitkan pada laki laki. Sementara itu, di zaman Modern ini banyak kita temui fenomena dimana laki-laki mendominasi satu instrument, sama halnya dengan perempuan. Contoh kecil, dalam orkestra sekolah atau universitas, pemain tiup dan perkusi didominasi laki-laki dan pemain gesek didominasi oleh perempuan. (Steblin, 1995)

Utomo (2006) dalam penelitiannya di Universitas Negeri Semarang mengungkapkan bahwa pandangan stereotipe gender di kalangan orang tua, siswa, dan mahasiswa musik itu masih ada. Stereotype gender tersebut berupa pelabelan terhadap perbedaan jenis instrumen musik yang mengacu pada perbedaan ciri-ciri biologis dan sifat antara laki-laki dan perempuan. Selain itu bias gender ditunjukkan pula dengan adanya berbagai sikap, pandangan, nilai-nilai, dan perilaku di kalangan masyarakat yang menyebabkan tetap berlangsungnya perbedaan ruang sosial dalam proses pendidikan musik antara laki-laki dan perempuan.

Perkenalan seorang anak akan instrument juga ditentukan oleh pengaruh sosialnya. Entah itu pengaruh rumah ataupun luar rumah. Sikap dan laku anak anak terhadap musik, aktivitas musik dan instrument dipengaruhi oleh persepsi perbedaan gender yang mereka lihat di dunia orang dewasa. Seperti contoh, anak-anak hanya melihat poster musisi laki-laki rock yang bermain drum, gitar listrik, atau bass. Sementara, mereka tidak pernah melihat *figure* perempuan memainkan drum atau gitar listrik, atau bass.

Pemilihan instrument bagi musisi di negara maju seperti Amerika Serikat dan negara negara di UK memang sudah didukung sejak pendidikan dini seperti sekolah dasar (*primary school*) dan sekolah menengah pertama (*secondary school*). Dengan adanya orchestra serta band

(tiup) memungkinkan guru musik mengarahkan anak-anak muridnya memilih instrumen. Selain itu, orang tua di negara maju memberi les khusus pada anak sejak usia dini. Di Indonesia, tak jarang musisi memulai studi musik mereka dari sekolah menengah atas. Khususnya di Yogyakarta, musisi yang menempuh studi di ISI Yogyakarta tidak sedikit yang memulai studinya dari SMA bahkan dari nol. Tentunya hal ini menjadi pembeda dalam segi budaya.

Tujuan penelitian ini ialah mengetahui adakah stereotipe gender saat ini khususnya dalam pemilihan instrumen di Studsy Band ISI Yogyakarta. Jumlah perempuan dan laki-laki di Studsy Band walaupun tidak seimbang, namun dapat dikatakan bahwa anggota perempuan di Studsy Band cukup banyak. Memang di Indonesia pemain instrument tiup perempuan jumlahnya jauh di bawah pemain tiup laki laki. Seperti di Universitas Negeri Medan, pengaruh gender ternyata menjadi salah satu faktor dalam pemilihan instrumen di Prodi Pendidikan Musik, karena ada instrumen yang tergolong maskulin yang dipilih oleh mahasiswa laki-laki, seperti instrumen tiup (terompet dan saksofon). Sedangkan instrumen feminin lebih banyak diminati oleh mahasiswi seperti biola dan piano. Namun terkadang siswa tidak memperdulikan kelompok instrumen tersebut, mereka beranggapan bahwa instrumen tiup jarang dimainkan oleh wanita sehingga mereka akan memainkannya (Widiastuti, Sembiring, & Hasbullah, 2019)

Landasan Teori

Dalam buku *Social Phsycology of Music*, O'Neill (1997) membuka topik *gender and music* sebagai topik bahasannya. Di dalamnya, ia mengutip studi milik Abeles dan Porter. Studi besar mengenai topik gender dan instrumentasi mula-mula diawali oleh Harold F. Abeles dan Susan Yank Porter pada tahun 1978.

Abeles dan Porter pada tahun 1975 memulai studi mereka terkait pembagian instrumen musik ke dalam asosiasi gender. Stereotipe diangkat menjadi topik mereka karena stereotipe adalah masalah ketika berbicara tentang karakter yang tidak sejalan pada fungsi grup, seperti drum yang sangat laki-laki dan violin yang sangat perempuan.

Stereotipe sangatlah membatasi musisi khususnya dalam pengalaman bermusik, baik laki-laki maupun perempuan, sebagai contoh dalam ensemble instrumental dan karir.

Hasil dari stereotipe gender tampak pada dominasi laki-laki di band dan dominasi perempuan di orkestra, khususnya pada *college* dan *secondary school* (di Amerika). Pola dominasi jenis kelamin ini cenderung membatasi kesempatan berkarir bagi perempuan.

Faktor yang menghasilkan asosiasi gender yakni pengaruh orangtua dan pendidik musik. Aktivitas pengasosiasian gender dalam instrumen cenderung terjadi pada masa pemilihan instrumen yaitu umur delapan hingga dua belas tahun.

Abeles dan Porter melaksanakan empat studi untuk mencaritahu lebih lanjut tentang topik ini. Studi pertama, Abeles dan Porter melibatkan 149 orang dewasa yang dipilih dari sekolah negeri dan gereja. Setiap orang diberikan pertanyaan yaitu “Anak perempuanmu yang berada di kelas lima SD diberi survey instrumen apa yang ia akan mainkan”, lalu responden diperintahkan mengurutkan tiga instrumen apa yang kira-kira mereka sarankan kepada anaknya. Studi kedua, melibatkan 32 pelajar musik dan 26 pelajar non musik untuk mengurutkan delapan instrument di atas tentang asosiasi gendernya. Studi ketiga melibatkan 598 anak dari tiga sekolah di Indiana dan Delaware. Dalam studi ini, disiapkan material visual dan aural. Metode material visual dengan menggunakan poster Bowner, yakni berisi foto anak-anak memainkan instrumen. Metode material aural dengan menggunakan komposisi Spagnotetta oleh Praetorius, yang dimainkan dengan delapan instrument. Studi yang terakhir diadakan untuk meneliti kemungkinan penyebab terjadinya stereotipe yang telah dijelaskan dari studi-studi sebelumnya. Hasilnya ialah anak perempuan umumnya tidak terpengaruh oleh presentasi (gambar-gambar), sementara anak laki-laki terpengaruh.

Kesimpulan dari studi ini yaitu asosiasi gender dalam instrumen musik tersebar dalam seluruh usia, dimulai dari pengenalan anak-anak kepada instrumen, dan dapat menjadi faktor penting dalam pemilihan instrumen, serta berkemungkinan besar mempengaruhi pilihan kejuruan individu. Stereotipe dapat dikurangi apabila terdapat

perhatian khususnya oleh guru instrumen musik ketika membantu anak-anak memilih instrumen.

Dari keempat studi di atas yang telah dilakukan Abeles dan Porter, mereka menyimpulkan bahwa terdapat urutan-urutan instrument tertentu dengan asosiasi gendernya. Abeles dan Porter (1978) menyimpulkan bahwa pilihan biola dan flute dicirikan sebagai instrumen feminin, sedangkan drum, trombone, dan trompet diidentifikasi sebagai instrumen maskulin. Hasilnya ialah flute menjadi instrumen paling feminin, dilanjutkan dengan violin, clarinet, cello, saxophone, trumpet, trombone, dan drum (paling maskulin). Saxophone dan cello menjadi instrumen netral.

Penelitian Terkait

Memilih instrument musik ialah tahap paling awal bagi seorang murid untuk belajar musik. Tentunya, banyak faktor tentang bagaimana akhirnya instrumen tersebut menjadi pilihan akhir sang murid. Hallam (2002) menyatakan bahwa sejumlah besar anak-anak di belahan dunia bagian Barat mengambil pelajaran musik karena sekolah atau keluarga yang menginginkan mereka belajar; sementara yang lain memilih untuk mengikuti pembelajaran tersebut karena pelajaran musik ditawarkan di sekolah dan teman-teman mereka memainkan instrumen; dan sementara siswa yang lainnya lagi tertarik pada pendidikan musik karena pengaruh musisi terkenal atau karena minat siswa sendiri terhadap musik. Lembaga pendidikan atau guru-gurunya juga memiliki pengaruh, seperti halnya sifat fisik atau kepribadian individu siswa. Faktor berpengaruh lainnya termasuk usia (lebih tinggi pada anak usia dini) atau gender (dua kali lipat untuk anak perempuan).

Selanjutnya Payne (2010), melaksanakan penelitian untuk mencari relasi antara pemilihan instrument musik dengan preferensi timbre, karakteristik personal, dan gender. Payne menemukan bahwa jenis kelamin merupakan prediktor yang signifikan dari pemilihan instrumen dalam hal mereka yang memainkan flute, clarinet, trombone, bariton (saxophone), dan tuba, dan bahwa sebagian besar peserta tidak memainkan instrumen yang sesuai dengan preferensi timbre mereka; ada kemungkinan bahwa

stereotip gender mencegah siswa memainkan instrumen yang timbrenya mungkin mereka sukai.

O'Neill & Boultona (1996) melakukan penelitian kepada anak-anak tentang persepsi mereka terhadap instrumen musik. Dalam studi ini, anak laki laki dan anak perempuan ditanyai dari enam instrumen musik ini (piano, flute, gitar, trumpet, violin, dan drum), mana yang tidak boleh dimainkan oleh perempuan, dan mana yang tidak boleh dimainkan oleh laki-laki. Hasilnya ialah lebih banyak perempuan daripada laki-laki mengatakan bahwa laki-laki tidak boleh memainkan flute (48,6% berbanding 44,4%). Namun, persentasenya sama sehubungan dengan gitar; 44,4% laki-laki dan perempuan mengatakan bahwa perempuan tidak boleh bermain gitar. Selain itu, 61,1% perempuan dan 66,7% laki-laki mengatakan bahwa perempuan tidak boleh bermain drum. Alasan terbesar yang diberikan laki-laki dan perempuan untuk mengatakan bahwa anggota lawan jenis tidak boleh memainkan instrumen tertentu seperti flute, gitar atau drum, adalah karena mereka tidak pernah mengamati laki-laki atau perempuan memainkan alat itu. Dengan kata lain, laki-laki dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perempuan tidak boleh bermain drum karena mereka tidak pernah melihat perempuan benar-benar bermain drum; perempuan mengatakan bahwa laki-laki tidak boleh memainkan flute karena mereka belum pernah melihat laki-laki memainkan flute.

Penelitian-penelitian lain juga telah dilaksanakan di berbagai negara seperti United States dan Unite Kingdom, dengan narasumber yang berbeda-beda, seperti band sekolah, *college*, hingga pelaku-pelaku musik di negara mereka. Penelitian dilakukan di UK oleh Susan Hallam, Lynne Rogers, dan Andrea Creech (2008) melalui 150 *Local Authority Music Services* dengan mendata anak-anak melalui kuissoner. Hasil penelitian yang ditemukan ialah instrumen harpa, flute, vocal, piccolo/pipe, oboe, dan klarinet, di atas tujuh puluh persen masing-masing didominasi oleh anak perempuan, sementara gitar elektrik, bass gitar, tuba, drum kit, tabla, dan trombone, didominasi lebih dari tujuh puluh persen masing-masing oleh anak laki laki (Hallam, Rogers, & Creech, 2008)

Selanjutnya, Abeles (2009) melaksanakan studi lanjutan terkait topik ini pada tahun 2009. Model sosiokultural pada asosiasi gender menyebutkan bahwa stereotipe gender pada instrumen merupakan hasil dari konstruksi sosial. Pergerakan sosial telah berubah selama empat puluh tahun seperti tumbuhnya feminisme dan kenaikan jumlah partisipasi perempuan dalam dunia kerja, seharusnya dapat membantu adanya penurunan stereotipe gender.

Metode dan Data

Dalam topik ini, studi pustaka digunakan sebagai metode penelitian yang cocok karena telah banyak penelitian dilaksanakan dengan tema yang serupa. Menurut Zed (2004), studi pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian dengan tujuan mempersiapkan langkah awal untuk menyiapkan kerangka penelitian (*research design*), dan/atau proposal guna memperoleh informasi penelitian sejenis, memperdalam kajian teoretis atau mempertajam metodologi.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber dan berbagai cara. Untuk penelitian kali ini, dibutuhkan data sekunder, yakni data yang secara tidak langsung diberikan kepada pengumpul data (Sugiyono, 2018). Cara yang dilakukan ialah melalui studi dokumentasi. Studi ini dilaksanakan dengan obyek observasi Studsy Band ISI Yogyakarta berdasarkan data lima konser terakhir di Yogyakarta.

Lima konser terakhir Studsy Band ISI Yogyakarta yakni Box Office Music (2017), Throwback of Concert Studsy Band (2018), Charity Concert (2019), Studsy Symphonic Jazz 50's (2020), Dies Natalis ISI Yogyakarta (2022).

Tabel 1: Box Office Music (2017)

No	Nama Instrumen	Gender	
		L	P
1	Piccolo	1	0
2	Flute	9	6
3	Clarinet	11	2
4	Oboe	2	1
5	Basoon	2	0
6	French Horn	5	1
7	Trompet	4	3
8	Trombone	3	0
9	Euphonium	1	1
10	Tuba	0	2
11	Saxophone	11	3
12	Drum Set	1	0
13	Perkusi	4	1
14	Double Bass	4	0

Box Office Music diselenggarakan pada tanggal 20 Mei 2017, bertemakan musik-musik *soundtrack* dari box office music. Konser ini bertempat di Auditorium Driyarkara Universitas Sanata Dharma.

Tabel 2: Throwback Concert (2018)

No	Nama Instrumen	Gender	
		L	P
1	Piccolo	1	0
2	Flute	8	5
3	Clarinet	8	2
4	Oboe	2	1
5	Basoon	4	1
6	French Horn	7	0
7	Trompet	10	2
8	Trombone	7	1
9	Euphonium	3	1
10	Tuba	4	0
11	Saxophone	11	3
12	Drum Set	1	0

No	Nama Instrumen	Gender	
		L	P
13	Perkusi	3	2
14	Double Bass	4	0
15	Piano	1	0
16	Bass Elektrik	1	0
17	Gitar Elektrik	1	0

Konser Throwback diselenggarakan pada tanggal 18 April 2018, dengan membawakan repertoar-repertoar yang pernah dibawakan Studsy Band dahulu. Konser ini bertempat di Concert Hall Taman Budaya

Tabel 3: Charity Concert (2019)

No	Nama Instrumen	Gender	
		L	P
1	Piccolo	1	0
2	Flute	5	4
3	Clarinet	6	3
4	Oboe	2	0
5	Basoon	2	0
6	French Horn	4	0
7	Trompet	6	0
8	Trombone	6	0
9	Euphonium	1	0
10	Tuba	2	1
11	Saxophone	11	3
13	Perkusi	5	1
14	Double Bass	2	0

Konser Charity diselenggarakan pada tanggal 29 Maret 2019, dengan membawakan repertoar-repertoar terbaik Studsy Band melalui format kecil hingga format symphonic band. Konser Charity bertujuan mengumpulkan dana guna membantu sobat Studsy yang terkena penyakit keras waktu itu. Konser ini bertempat di Auditorium Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tabel 4: Studsy Symphonic Jazz 50's (2020)

No	Nama Instrumen	Gender	
		L	P
1	Piccolo	1	0
2	Flute	5	6
3	Clarinet	7	3
4	Oboe	2	0
5	Basoon	2	1
6	French Horn	6	0
7	Trompet	12	0
8	Trombone	8	0
9	Euphonium	1	0
10	Tuba	2	0
11	Saxophone	21	0
12	Drum Set	1	0
13	Perkusi	4	1
14	Gitar	1	0
15	Piano	1	0
16	Bass Elektrik	1	0

Konser Studsy Symphonic Jazz diselenggarakan pada tanggal 16 Maret 2022, dengan membawakan repertoar-repertoar jazz tahun 50-an yang dikemas dengan format symphonic band. Konser ini bertempat di Taman Budaya Yogyakarta.

Tabel 5: Dies Natalis ISI Yogyakarta (2022).

No	Nama Instrumen	Gender	
		L	P
1	Piccolo	0	1
2	Flute	6	3
3	Clarinet	11	0
4	Oboe	2	0
5	Basoon	2	1
6	French Horn	7	0
7	Trompet	8	0
8	Trombone	7	1
9	Euphonium	1	1

No	Nama Instrumen	Gender	
		L	P
10	Tuba	5	0
11	Saxophone	16	1
12	Perkusi	6	1
13	Double Bass	2	1

Konser terbaru Study Band ialah Konser Dies Natalis ISI Yogyakarta yang berkolaborasi dengan dosen dan HMJ Penciptaan Musik ISI Yogyakarta. Konser ini diselenggarakan tanggal 26 Juli 2022 dan bertempat di Concert Hall ISI Yogyakarta.

Hasil dan Pembahasan

Jurusan Musik ISI Yogyakarta memiliki kelompok-kelompok kegiatan mahasiswa (KKM) musik yang mendukung siswanya dalam hal musikal maupun intramusikal. Salah satu KKM-nya yakni Studsy Band atau Student Symphonic Band. Studsy Band ISI Yogyakarta adalah KKM (Kelompok Kegiatan Mahasiswa) yang berisikan mahasiswa tiup dibawah himpunan jurusan musik ISI Yogyakarta. Studsy Band didirikan pada tahun 2001 dengan visi menjadi wadah mahasiswa tiup untuk belajar bersama, menjadi wadah sosialisasi serta menciptakan korelasi antara musisi dengan musisi, dan musisi dengan masyarakat, memperkenalkan seni pertunjukan dalam bidang musik dengan format *symphonic band* kepada masyarakat umum, membentuk musisi muda yang berkompeten di bidang musik dan manajemen musik. Dalam mewujudkan visinya, Studsy Band telah mengadakan banyak kegiatan seperti workshop dan konser.



Gambar 1, Studsy Band ISI Yogyakarta

KKM Studsy Band memiliki keberagaman instrument di dalamnya karena format Symphonic Band merupakan format yang besar. Format Symphonic Band ialah format yang berisikan instrument tiup kayu, tiup logam, perkusi serta beberapa contrabass. Memang 'band' mungkin lekat dengan kelompok musisi yang bermain bersama - sama dengan instrumen seperti gitar, drum, vokal, dan lain lain. Dengan beragamnya instrumentasi tersebut, banyak pula mahasiswa yang turut menjadi anggota Studsy Band.

Namun demikian, berdasarkan data dari lima konser terakhir Studsy Band, data dalam studi ini diambil dari jumlah paling banyak per-instrumen dari gender laki- laki dan perempuan.

Tabel 6: Daftar Instrumen Berdasarkan Format Pertunjukan Studsy Dan Kategorisasi Stereotyping Gender Menurut Abeles Dan North

No	Instrumen	Sterotip Gender	Jumlah	
			L	P
1	Drum	Maskulin	8	1
2	Trombone	Maskulin	7	1
3	Trompet	Maskulin	12	3
4	Flute	Feminin	9	6
5	Piccolo	Feminin	1	1

No	Instrumen	Sterotip Gender	Jumlah	
			L	P
6	Saxophone	Netral	21	3
7	Clarinet	Feminin	11	3

Tabel 7: Daftar Instrumen Berdasarkan Format Pertunjukan Studsy Tanpa Kategorisasi.

No	Instrumen	Stereotip Gender	Jumlah		Keterangan
			L	P	
1	Oboe	Feminin	2	1	Elliot dan Yoder-White (1997)
2	Basoon	Maskulin	3	1	Elliot dan Yoder-White (1997)
3	Tuba	Maskulin	5	1	Griswold – Chroback
4	French Horn	Maskulin	7	1	Elliot dan Yoder-White (1997)
5	Perkusi	Maskulin – Feminin	6	1	Griswold – Chroback
6	Doublebass	Maskulin	3	1	Rita Steblin Scott Harisson
7	Piano	Feminin	1	0	Harisson dan O’Neill (2003)
8	Bass Elektrik	Maskulin	1	0	Griswold – Chroback
9	Gitar Elektrik	Maskulin	1	0	Griswold – Chroback

Menurut Abeles dan Porter (1978), terdapat beberapa instrument yang termasuk dalam instrument feminin dan maskulin. Siswa musik dan siswa non musik diminta menentukan penempatan delapan instrument mana yang termasuk feminin dan maskulin. Instrument yang paling maskulin diantaranya ialah drum, trombone, trumpet; sementara yang paling feminine adalah flute, violin dan clarinet. Saxophone dan cello diurutan netral. Selanjutnya, instrument yang tidak ada kategorisasi menurut Abeles dan Porter (1978) menggunakan referensi lain. Elliot & Yoder-White (1997) melaksanakan penelitian menentukan apakah anak-anak berusia tujuh, delapan, dan sembilan

tahun membuat asosiasi gender (maskulin atau feminin) yang konsisten dengan timbre instrumen ketika nada-nada tersebut disajikan secara terpisah dan tidak dikaitkan dengan instrumen musik tertentu. Bassoon dan French horn digolongkan sebagai instrument maskulin sementara oboe digolongkan sebagai instrument feminin. Instrument tersebut dimainkan dalam *range* yang sama, namun subjek tetap dapat membuat pernyataan konsisten tentang maskulin/femininnya instrumen tersebut. Subjek melihat bahwa semakin besar *rangeny*a, semakin maskulin, dan semakin kecil *rangeny*a, instrument tersebut menjadi feminin. Griswold & Chrobak (1981) juga melaksanakan penelitian yang bertajuk “*Sex Role Associations of Music Instruments and Occupations by Gender and Major*”. Dalam penelitian tersebut, terdapat lebih banyak instrument yang diteliti. Perkusi tidak dikategorikan menjadi kesatuan instrument perkusi, namun macam macam instrument di dalamnya seperti glockenspiel, bass drum, dan cymbal. Glockenspiel memiliki konotasi feminine, sementara drum, guitar, string bass, dan tuba memiliki konotasi maskulin. Contrabass merupakan instrument gesek paling rendah, yakni satu oktaf lebih rendah dari wilayah suara bass, dengan nama lain doublebass (Banoe, 2003). Steblin (1995b) mengungkapkan bahwa terdapat karikatur tahun 1889 di Jerman dan tahun 1891 di Inggris, double bass yang dimainkan perempuan menjadi bahan tertawaan. Dibutuhkan keberanian besar untuk tampil memainkan instrumen “maskulin” ini dalam menghadapi tekanan masyarakat yang begitu kuat. Double bass sering disebut sebagai maskulin atau instrument yang sering diambil oleh laki-laki (S. Harrison, 2005). Piano menurut (A. Harrison & O’Neill, 2003) termasuk instrument feminine bersama flute dan violin.

Simpulan

Stereotipe adalah pemberian label sifat kepada kelompok tertentu baik dalam kelompok maupun luar kelompok. Stereotipe paling kerap ditemukan pada gender. Stereotipe gender dalam musik merupakan persoalan yang nyata terjadi. Sebagai contoh, dari kecil anak-anak sudah diarahkan orangtuanya untuk belajar instrument tertentu,

stereotipe gender tumbuh di benak orangtua.

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah diperoleh di atas, ditunjukkan bahwa pada instrument yang dikategorikan sebagai instrument maskulin seperti drum, trombone, trompet, bassoon, tuba, French horn, perkusi, double bass, tetap ada perempuan yang mengambil instrument-instrumen tersebut sebagai mayornya. Sebaliknya, di instrument feminin seperti flute, oboe, clarinet, piccolo, piano, laki-laki tetap mengambilnya sebagai instrument mayor. Stereotipe gender dari tahun ke tahun, dari penelitian ke penelitian lain nampak berkurang dari waktu ke waktu, namun belum hilang. Khususnya di Studsy Band, di setiap seksi instrument paling tidak ada seorang perempuan yang bermain di instrument maskulin, dan di instrument feminin, banyak laki-laki yang bermain instrument tersebut.

Kedepannya, menurunnya stereotipe gender diharapkan dapat terjadi karena bermain instrument musik ialah hak seluruh gender. Sehingga realitanya kelak, akan dibutuhkan keseimbangan kuantitas gender dalam pekerjaan seperti *performer*, *conductor*, dan seksi-seksi dalam format musik lainnya yang kurang seimbang.

Ucapan Terima Kasih

Syukur dan terimakasih dipajatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kebaikan-Nya memberi kemampuan, kesehatan, *resources* dan harapan untuk terus berkarya bagi kemuliaan-Nya. Untuk Studsy Band ISI Yogyakarta, sebagai rumah dan wadah belajar serta bantuan. Untuk orangtua saya, Papa Sis *my hero* dan Alm. Mama Terry yang selalu berada dalam pikiran saya. Untuk *my super brothers*, Rapha dan Ken yang selalu menemani dan menghibur saya. Serta tentunya Prodi Musik dan Bapak Daniel De Fretes atas dukungan dan pembuka jalan penyaluran ide sehingga menjadi tulisan ini.

Daftar Pustaka

- Abeles, H. (2009). Are musical instrument gender associations changing? *Journal of Research in Music Education*, 57(2), 127–139. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0022429409335878>
- Banoë, P. (2003). *Kamus musik*. Penerbit Kanisius. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=_aCfAAAAMAAJ
- Elliot, C. A., & Yoder-White, M. (1997). Masculine/Feminine Associations for Instrumental Timbres Among Children Seven, Eight, and Nine Years of Age. *Contributions to Music Education*, 24(2), 30–39. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/24127000>
- Griswold, P. A., & Chroback, D. A. (1981). Sex-role Associations of Music Instruments and Occupations by Gender and Major. *Journal of Research in Music Education*, 29(1), 57–62. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/3344680>
- Hallam, S. (2002). *Musical motivation: Towards a model synthesising the research*.
- Hallam, S., Rogers, L., & Creech, A. (2008). Gender differences in musical instrument choice. *International Journal of Music Education*, 26(1), 7–19. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0255761407085646>
- Hallam, S., Rogers, L., Creech, A., & Susan Hallam, C. (n.d.). *Gender differences in musical instrument choice*.
- Harrison, A., & O'Neill, S. (2003). Preferences and Children's Use of Gender-Stereotyped Knowledge About Musical Instruments: Making Judgments About Other Children's Preferences. *Sex Roles*, 49, 389–400. Retrieved from <https://doi.org/10.1023/A:1025168322273>
- Harrison, S. (2005). *Women in Brass: re-examining gendered involvement in music, a preliminary report in to Musical Preference Stereotypes*.
- O'Neill, S. A. (1997). *Gender and music*.
- O'Neill, S. A., & Boultona, M. J. (1996). Boys' and Girls' Preferences for Musical Instruments: A Function of Gender? *Psychology of Music*, 24(2), 171–183. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0305735696242009>

- Phillip David Payne. (2010). PAYNE - INSTRUMEN SELECTION GENDER DLL.
- Saguni, F. (2014). Pemberian Stereotype Gender. *Jurnal Musawa IAIN Palu*, 6(2), 195–224.
- Steblin, R. (1995). The Gender Stereotyping of Musical Instruments in the Western Tradition. *Canadian University Music Review / Revue de Musique Des Universités Canadiennes*, 16(1), 128–144. Retrieved from <https://doi.org/https://doi.org/10.7202/1014420ar>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, U. (2006). Gender Dan Musik: Kajian Tentang Konstruksi Peran Laki-laki Dan Perempuan Dalam Proses Pendidikan Musik (Gender and Music: Research of Men’s and Women’s Role Construction in the Music Education Process). *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, 7(1). Retrieved from <https://doi.org/10.15294/harmonia.v7i1.744>
- Widiastuti, U., Sembiring, A. S., & Hasbullah, M. (2019). SELECTION STANDARDIZATION AND MUSICAL INSTRUMENTS ASSESSMENT OF MUSIC INSTRUMENTS PREPARATION SUBJECT IN MUSIC EDUCATION STUDY PROGRAM OF UNIMED. *International Journal of Education, Learning and Development (Vol. 7)*. Retrieved from www.eajournals.org
- Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Profil Penulis



Rebecca Nissi Wardoyo lahir di Yogyakarta, 11 Februari 2002. Setelah menuntaskan pendidikan menengah atas di SMK Negeri 2 Kasihan (SMM Yogyakarta), ia melanjutkan studi strata satu di Jurusan Musik ISI Yogyakarta. Sebagai mahasiswa yang aktif berorganisasi, ia tercatat sebagai ketua KKM Studsy. Artikel yang telah diunggah ke media on-line yakni *5 Hal yang Perlu Kamu Ketahui Sebelum Belajar Saksofon!* (kompasiana.com) dan *Whats Inside Aisha Retno's WHUT?*

STATIONHEAD: APLIKASI MUSIK PENUNJANG BUDAYA STEAMING DALAM INDUSTRI MUSIK K-POP

Maria Regina Murti Kusumaningrum

Abstrak

Budaya streaming dalam industri musik K-Pop diyakini marak dalam dua masa, dimulai dari popularitas penyanyi Korea Selatan PSY dengan lagu Gangnam Style dan adanya penyebaran Gelombang Korea Hallyu Wave secara luas ke penjuru dunia yang terjadi pada tahun 2020. Gangnam Style menjadi pembuka gerbang bagi industri musik K-Pop dikancah global. Dalam kurun waktu 3 tahun Gangnam Style berhasil meraih rekor dunia menjadi video YouTube yang paling populer sepanjang masa. Oleh popularitas Gangnam Style inilah para penggemar mulai menyadari adanya kekuatan dalam streaming video musik melalui YouTube, sehingga para penggemar perlahan-lahan mengubah cara mereka untuk mendukung idolanya. Seiring berkembangnya jaman, budaya *streaming* telah tumbuh besar sepanjang tahun. Tidak hanya berhenti pada kanal Youtube saja, saat ini telah lahir berbagai layanan *streaming* musik salah satunya adalah Stationhead. Stationhead merupakan platform *streaming* musik yang memiliki fitur menarik dan telah sering digunakan oleh penggemar di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Tulisan ini bertujuan untuk memaparkan secara jelas bagaimana penggemar menggunakan aplikasi Stasionhead sebagai penunjang kegiatan *streaming*. Harapannya kajian ini dapat menjadikan refrensi dan membangun pemahaman terkait budaya *streaming* yang terjadi dalam industri musik K-Pop.

Kata kunci: K-Pop, Stationhead, Streaming

Abstract

Streaming culture in the K-Pop music industry is believed to have bloomed in two eras, starting with the popularity of South Korean singer PSY with the song Gangnam Style and the spread of the Korean Wave (Hallyu Wave) widely throughout the world that occurred in 2020. Gangnam Style opened the gateway for K-Pop music industry on a global scale. Within 3 years, Gangnam Style managed to break the world record to become the most popular YouTube video of all time. It was because of the popularity of Gangnam Style that fans began to realize the power of streaming

music videos via YouTube, so fans slowly changed their ways to support their idols. As the times have progressed, the streaming culture has grown enormously over the years. It doesn't just stop at the YouTube channel, now various music streaming services have been born, one of which is Stationhead. Stationhead is a music streaming platform that has interesting features and has been frequently used by fans around the world, including Indonesia. This article aims to explain clearly how fans use the Stationhead application to support streaming activities. It is hoped that this study can make references and build understanding regarding the streaming culture that occurs in the K-Pop music industry.

Keywords: *K-Pop, Stationhead, Streaming*

Pendahuluan

Industri musik merupakan industri dimana komposisi musik, rekaman, dan pertunjukan musik dijual. Industri ini dioperasikan oleh musisi sebagai penulis atau penggubah produk musik mereka yang kemudian dipertunjukkan, dan/atau perusahaan dan tenaga profesional yang membuat dan menjual rekaman musiknya (The Economist, 2008). Sebelum industri musik menyatu dalam kehidupan sehari-hari, mulanya bisnis musik terbangun atas tiga elemen dasar yang terdiri dari rasa, ekspresi, dan batas, yang kemudian dirancang sedemikian rupa hingga memiliki nilai ekonomi (Putranto, 2009). Internet dan teknologi digital telah menjadi motivasi perusahaan musik untuk secara terus menerus menciptakan model bisnis baru. Berdasarkan keterangan Strasser (2009), bisnis musik terdiri dari berbagai kegiatan yang diperlukan untuk produksi, promosi, pertunjukan dan distribusi produk musik, serta layanan musik (Arbatani, Asadi, and Omid, 2018).

Musik sebagai produk komersial mulai diproduksi secara massal pada awal 1890 sejak ditemukannya Gramofon; teknologi pertama untuk merekam dan memutar musik- yang dipatenkan oleh Berliner. Ia menjual piringan hitam dengan membuat perusahaan yang dikenal sebagai “*United States Gramophone Company*” dengan tujuan untuk merekam hasil pertunjukan *live* artis yang terkenal. Sekitar tahun 1970 untuk pertama kalinya industri musik mencapai masa keemasannya, yang mana label perusahaan rekaman besar mulai mengubah cara menghasilkan uang

dari musik, yaitu dengan menjual kaset yang diluncurkan oleh Phillips pada tahun 1963 (Ronan, 2017). Pada tahun 1982, Phillips kembali meluncurkan sebuah produk yang ia kembangkan bersama Sony, yaitu perangkat penyimpanan audio digital dalam bentuk Compact Disk (CD).

Seiring perkembangannya, musik tidak lagi harus ditulis dalam format fisik seperti Piringan Hitam, Kaset, maupun CD, namun telah berkembang menjadi format digital. Layanan online legal dalam industri musik pertama kali muncul pada tahun 1990. Diawali dengan dipatenkannya file berformat MP3, kemudian disusul dengan peluncuran Napster sebagai platform *peer-to-peer*. Format digital ini memungkinkan bagi pengguna untuk saling bertukar file ke seluruh penjuru dunia. Namun seiring berjalannya waktu ditemukan fakta bahwa konsumen lebih senang mendengarkan musik favorit mereka menggunakan platform digital yang gratis daripada harus mengeluarkan uang untuk membeli CD. Sehingga dalam praktiknya peralihan digitalisasi saat itu malah menimbulkan kerugian dan kekhawatiran terhadap kekayaan intelektual dan hak cipta bagi industri musik di seluruh dunia, termasuk industri musik K-Pop.

Pada awal 1990-an sebelum internet menyebar luas di Korea Selatan, penggunaan layanan jaringan komunikasi berbasis PC lebih dominan digunakan oleh para penikmat musik. Pada periode ini konsumen tidak lagi mengumpulkan album fisik tetapi beralih pada file musik yang memungkinkan untuk bertukar musik dengan pengguna lain. Terutama generasi muda, mereka yang paham dengan teknologi semakin banyak mengekstraksi lagu dari CD dan menukarnya dengan rekan-rekan mereka. Selain itu kemudahan dari cara terbaru menyalin musik dimanfaatkan oleh penjual ilegal di jalanan Korea. Mereka menjual album kompilasi yang dikenal dengan *Kilboard* (*Kil* dalam bahasa Korea berarti jalan; *board* mengacu pada Billboard) berisi daftar lagu hits terkini, yang kemudian dijual dengan harga lima kali lipat lebih murah dibanding harga album original. Hal ini menumbuhkan gagasan bahwa lagu adalah produk budaya yang mudah diakses tanpa harus mengeluarkan banyak uang (Parc & Kim, 2020).

Upaya pertama dalam menanggulangi kasus pembajakan ini dipelopori oleh seorang rapper Korea, Cho PD, yang mendirikan label rekamannya sendiri bernama Stardom. Tahun 1998 ia menulis sekaligus mendistribusikan album online pertamanya yang berisi 8 lagu dalam format MP3 melalui jaringan online. Tak disangka album ini segera menjadi populer di wilayahnya. Pada awal tahun 1999 Cho PD segera merilis album tersebut dalam versi album fisik yang kemudian penjualan albumnya sukses mencapai 500.000 *copies* ditingkat nasional. Industri musik Korea turut menyaksikan fenomena ini, dan sejak itulah mereka mulai menggeser jenis distribusinya dari format analog menuju album musik digital.

Selama beberapa tahun kemudian transformasi digital terus berlangsung di seluruh dunia. Munculnya perangkat pintar kembali mengalihkan konsumen dalam menikmati musik. Melalui perangkat pintar konsumen tidak lagi menyimpan koleksi musik mereka di folder penyimpanan virtual, namun telah beralih pada mengakses musik melalui perangkat lunak yaitu layanan *streaming* musik *online*. Para pelaku industri musik mulai menggandeng teknologi baru ini yang membawanya pada akhir daripada krisis bisnis musik. Hal ini ditunjukkan dengan lahirnya platform iTunes oleh perusahaan teknologi multinasional Apple pada tahun 2003. iTunes merupakan platform distribusi musik besar pertama yang diakui mencapai kesuksesan besar dalam industri musik. Dipelopori oleh iTunes, lahirlah berbagai layanan *streaming* musik seperti YouTube, Spotify, Amazon Music, dan berbagai layanan *streaming* musik lokal. Selama lebih dari satu dekade, pertumbuhan dan perkembangan layanan *streaming* telah membuka jalan bagi industri musik memasuki pasar global yang cakupannya lebih luas daripada sebelumnya.

Dikutip dari rollingstone.com, *streaming* melalui YouTube berhasil membawa K-pop memasuki pasar global terutama pasar Amerika untuk pertama kalinya, yang dipelopori oleh PSY dengan *single* “Gangnam Style” pada tahun 2012. Selama lima tahun sejak perilisan, “Gangnam Style” mengumpulkan lebih dari 3 miliar penayangan dan menjadikannya sebagai video yang paling banyak ditonton dalam sejarah *platform* tersebut. Adapun pendapatan

yang diraup melalui single ini mencapai \$870.000. Tak dipungkiri bahwa agensi hiburan Korea Selatan memang dipandang selangkah lebih maju dari negara lain. Jauh sebelum terjadinya fenomena global “Gangnam Style”, gelombang K-Pop sudah terjadi di Asia sejak lama. Layanan *streaming* sebenarnya sudah lebih dahulu muncul di Korea Selatan daripada negara lain. Sebelum layanan *streaming* asing seperti Spotify & YouTube muncul secara global, pada tahun 2004 Korea Selatan telah meluncurkan layanan *streaming* musik lokalnya yaitu MelOn. Selain itu selang satu tahun diluncurkannya YouTube, tepatnya pada tahun 2006 perusahaan hiburan Korea Selatan SM *entertainment* memelopori berdirinya saluran YouTube resmi untuk mempromosikan konten musik atau lagu-lagu rilisan terbaru.

Esensial dari internet dan media digital sudah lama disadari dan dipahami oleh perusahaan hiburan Korea Selatan terutama bagi industri musiknya, dan mereka selalu menghadirkan terobosan terbaru. Selain sebagai sarana yang paling efektif untuk menyebarkan musik, internet juga membantu mereka untuk mempelajari preferensi penggemar di seluruh dunia, sehingga kedepannya dapat mewujudkan karya musik yang lebih menarik secara internasional. Hingga kini lagu-lagu K-Pop baik yang baru maupun lama telah menjamur secara *online*. Adanya percepatan dan perluasan internet semakin memudahkan penggemar melakukan *streaming* di berbagai *platform*.

Streaming telah menjadi suatu budaya yang unik bagi penggemar K-Pop. *Streaming* merupakan *project* yang menjadi rutinitas kelompok penggemar (yang biasa disebut *fandom*), untuk mendukung grup band favoritnya ketika memasuki masa *comeback* (merilis lagu-lagu baru) dan juga sebagai syarat *voting* suatu ajang penghargaan. Dalam kegiatan ini para penggemar melaksanakan “*streaming party*” melalui *platform* audio atau video musik dengan wajib mengikuti panduan khusus agar *streaming* mereka dapat terhitung. Tidak diketahui persis kapan budaya *streaming* ini hadir, ada yang beranggapan saat puncak pencapaian “Gangnam Style” oleh PSY dan ada juga yang beranggapan kekuatan *streaming* hadir ketika meningkatnya penyebaran gelombang Korea di tahun 2020. Jelas sebelum hadirnya

media digital, peluang seorang idola K-Pop memasuki pasar lebih kecil, karena untuk mendapat pengakuan hanya disesuaikan dengan penjualan fisik. Kini para penggemar dapat memilih cara mereka masing-masing untuk memberikan dukungan dan pengakuan yang pantas bagi idola kesayangannya. Apabila penggemar tidak memiliki banyak uang untuk membeli album fisik atau *merchandise*, kegiatan *streaming* merupakan satu-satunya cara terbaik untuk “menyumbang” suara bagi idola favoritnya mencapai puncak tangga lagu atau menerima penghargaan.

Dalam industri musik K-Pop, perhitungan *streaming* akan dikumpulkan melalui Circle Chart atau Gaon Chart (sejenis dengan Billboard). *Chart* nasional ini berpengaruh untuk memenangkan penghargaan pada ajang musik nasional tahunan (MAMA, MMA, GDA, SMA) dan juga pada program musik lokal mingguan (Inkigayo, Show Champion Music Bank, The Show). Mereka mengambil lebih banyak suara dari layanan *streaming* lokal seperti melOn, Genie, Soribada, dll. Dalam hal ini penggemar internasional kurang diuntungkan, karena untuk mendaftar akun harus memiliki nomor telepon Korea Selatan. Sulitnya mengakses layanan *streaming* lokal tersebut, penggemar internasional biasanya menggunakan tiga layanan *streaming* musik global yaitu iTunes, Spotify & Youtube.

Layanan *streaming* musik global yang baru-baru ini digunakan penggemar untuk melaksanakan kegiatan *streaming* adalah Stationhead. Stationhead merupakan aplikasi stasiun radio yang menawarkan konsep *Do It Yourself (DIY)*, yaitu pengguna dapat mendengarkan atau memandu stasiun radio mereka sendiri yang disiarkan secara langsung dan dengan menawarkan fitur interaktif. Pendengar dan host radio dapat melakukan sesi interaktif dengan menggunakan obrolan suara dan kolom pesan. Selain itu pendengar diberi kesempatan untuk memilih secara langsung musik apa yang akan diputar. Aplikasi ini secara otomatis akan tersambung dengan akun langganan berbayar Spotify atau Apple.

Stationhead diluncurkan pada tahun 2017 oleh musisi dan penulis lagu rock Amerika, Ryan Star. Dilansir melalui Billboard.com, kala itu ia sedang memperjuangkan politik masa depan radio, melihat bagaimana saat itu radio

mulai tertinggal dikarenakan media sosial dan *streaming* musik yang lebih membantu mendemonstrasikan tangga lagu secara keseluruhan. Pada tahun 2021 perusahaan Stationhead sedang diambang kebangkrutan, namun tak lama kemudian perusahaan dibukakan jalan terang. Stationhead mulai meroket berkat gelombang pesta *streaming* oleh fandom ARMY yang mendorong single terbaru BTS berjudul “Butter” pada peringkat 1 di Billboard yang bertahan selama 9 bulan. Ratusan ribu anggota ARMY menghabiskan waktunya selama seminggu untuk melakukan *streaming* lagu secara serempak. Sejak itulah Stationhead semakin populer di kalangan fandom K-Pop.

Era pesta *streaming* dalam industri K-Pop melalui platform Stationhead dipelopori oleh akun fanbase Twitter @btschartdata. Pencapaian mereka tentu menuai berbagai tanggapan; ada yang termotivasi dan semakin mendukung budaya *streaming* ini, namun ada juga yang beranggapan budaya *streaming* telah meracuni dan merusak esensi musik itu sendiri. Berdasarkan data dan fakta yang tertulis dalam latar belakang ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Stationhead sebagai *platform* yang menunjang kegiatan *streaming* dikalangan penggemar K-Pop. Penulis ingin mencari tahu bagaimanakah para penggemar menyelenggarakan *streaming* melalui *platform* Stationhead. Penelitian ini dirasa unik dan penting sebab belum ditemukan referensi yang membahas mengenai aplikasi ini. Selain itu sebagian besar referensi menggunakan data dan riset terbaru dalam kurun waktu 3 tahun terakhir dan dilengkapi dengan data terbaru yang diambil melalui media sosial Twitter.

Landasan Teori

Paul Rutter (2016) menyatakan Industri musik merupakan industri yang dipupuk oleh kreativitas dari mereka yang peduli untuk menampilkan karya musik atau memasukkan ide ke dalam format rekaman. Dalam hal ini penciptaan dan pertunjukan musik yang menjadi landasan adanya industri musik.

“Music, it seems, has become fully immersed in our daily interaction with digital technology, with hardware and software, with algorithms and programs taking an

active part in our musical experiences” (Johansson, Werner, Aker, Goldenzwaig, 2018a)

Johansson, Werner, Aker, dan Goldenzwaig (2018b) dalam bukunya menjelaskan *streaming* musik merupakan praktik untuk mengalami musik dengan cara yang berbeda. Perubahan struktur industri musik terjadi karena adanya perkembangan *streaming* musik yang memperkenalkan sistem baru. Teknologi *streaming* musik bergantung pada prasarana yang ada, dan syarat pentingnya adalah; akses Internet dan biaya akses, kecepatan transfer data (*bandwidth*), serta ponsel pintar dengan perangkat lunak aplikasi dan kapasitas untuk pembaruan yang berkelanjutan.

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa saat ini industri musik K-Pop telah mendominasi kancah global. Musik mereka diterima dengan baik oleh hampir semua komunitas global, dari remaja hingga dewasa. Berdasarkan hasil penelitian (Parc dan Kim, 2020), istilah K-Pop didefinisikan sebagai musik populer Korea Selatan dengan mengusung beberapa genre di dalamnya seperti genre hip hop atau rap, Electronic Dance Musik (EDM), serta perpaduan musik tradisional Korea Selatan. K-Pop biasanya dikenal dengan ciri khas konsep idol; yaitu dibentuknya *boygrup* atau *girlgrup* dengan wajah menawan yang menyuguhkan ketrampilan bernyanyi sambil menampilkan tarian kelompok yang sinkron.

Menurut (Aini, dkk. 2021) K-Pop memiliki keunikan yang tampak dari penggunaan liriknya dengan menggunakan dwibahasa Konglish; Korean & English.

“K-pop is a product that is influenced by the forces of globalization and nationalization. The global circulation of K-pop is indebted to the role of the Korean nation-state in branding its cultural products globally. K-pop as a global project and product seems to be facilitated by the national desire to globalize national cultural content and expand the cultural industry. Even though the content is considered hybrid pop music, K-pop has become a Korean product that ‘K’ cannot avoid.” (Aini, Fahmi, Ardhiyansyah, Putra, 2021)

Perkembangan musik pop di Korea Selatan secara historis dirangkum dalam jurnal yang ditulis oleh Ingyu Oh dan Hyo-Jung Lee (2014), "*K-pop in Korea: How the Pop Music Industry Is Changing a Post-Developmental Society*". Dalam jurnal ini digambarkan dengan jelas perjalanan industri musik populer Korea sebelum K-Pop, tepatnya pada masa Perang Korea tahun 1950 hingga pop modern tahun 2013.

Berdasarkan hasil penelitian Parc dan Kim (2020) salah satu faktor popularitas industri musik K-Pop di kancah internasional adalah adanya sekelompok penggemar yang biasa disebut fandom. Mereka secara aktif melakukan berbagai kegiatan online maupun offline untuk mendukung idola favoritnya

Metode dan Data

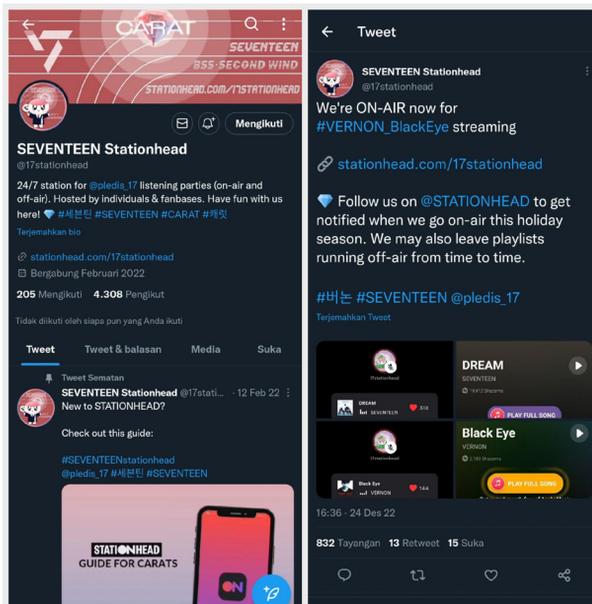
Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menjelaskan secara lengkap tentang Spotify sebagai sebuah platform music streaming, sejarah perkembangan musik digital hingga era music streaming, bagaimana cara generasi milenial dalam mengkonsumsi musik di era digital, dan bagaimana pengiklan menggunakan beragam format iklan yang ada di Spotify untuk menjangkau generasi milenial, termasuk jenis-jenis periklanan online yang ada di Spotify. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis, atau membuat prediksi. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat (Isaac dan Michael, 1981, dalam Rakhmat dan Ibrahim, 2016).

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Stationhead tersedia secara global pada perangkat iOS dan Android. Dengan mengunduh aplikasi ini pengguna dapat secara lengkap melakukan dan mengakses siaran. Stationhead juga tersedia dalam versi web yaitu stationhead.com yang dikhususkan bagi pengguna yang hanya ingin mendengarkan siaran. Salah satu kelebihan dari menggunakan aplikasi ini, musisi dan penggemar di seluruh dunia dapat saling terhubung melalui Stationhead untuk melakukan streaming bersama dan saling berinteraksi secara langsung. Dalam hal ini

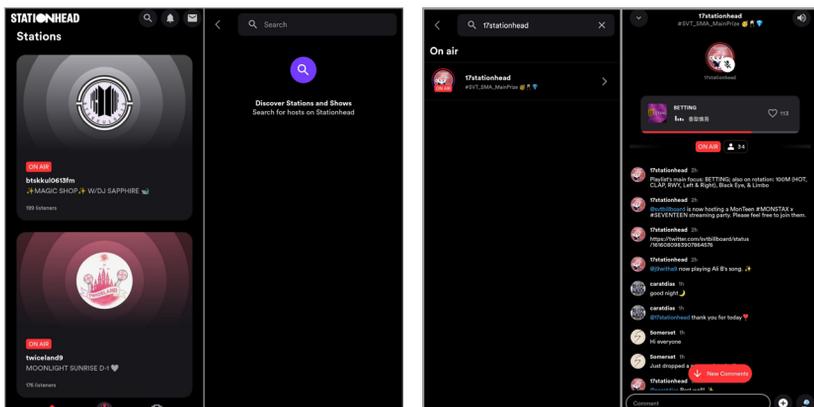
sang artis perlu mendirikan stasiun resmi mereka yang kemudian mengundang penggemarnya untuk bergabung.

Berdasarkan data yang ditemui, selain fandom ARMY (sebutan bagi penggemar BTS) beberapa fandom K-Pop lainnya telah mendirikan *station central* di Stationhead, seperti; 17stationhead, twiceland9, bpstationhead, itzstreaminglab, sb19stationhead, enhypenstation, skzshradio, moastation, teamikonicww, redvelvetnow, dll. Deretan *station central* ini memanfaatkan *platform* media sosial Twitter untuk mengumpulkan massa serta menyebarkan informasi terkait panduan streaming dan jadwal siaran on-air (beberapa dari mereka juga membuka layanan streaming selama 24 jam selama satu minggu penuh). Twitter menjadi media informasi utama bagi penggemar melaksanakan berbagai *fan project*. Setiap fandom memiliki fanbase atau akun forum media sosial yang mengelola informasi terkini terkait aktivitas idolanya. Untuk mengetahui informasi terbaru mengenai kegiatan *streaming* melalui Stationhead, fanbase dan juga penggemar individual mengikuti akun Twitter *station central* dari masing-masing fandom.



Gambar 1. Akun Twitter milik 17stationhead

Gambar di atas merupakan akun Twitter yang dikhususkan untuk mengakses Stationhead bagi fandom CARAT, yaitu penggemar dari boygrup SEVENTEEN. Pada postingan yang disematkan, disana terdapat panduan untuk pengguna baru aplikasi Stationhead terutama cara memulai program aplikasi. Berikut penjelasannya: (1). Unduh aplikasi Stationhead melalui Google Play Store untuk pengguna android atau melalui App Store untuk pengguna iOS, (2). Buat akun Stationhead. Disediakan empat opsi untuk membuat akun baru, yaitu melalui nomor ponsel, Email/Gmail, Facebook atau akun Twitter, (3). Buat nama pengguna anda, (4). Akun Stationhead berhasil terdaftar, kemudian hubungkan akun tersebut dengan akun layanan *streaming* berbayar; Spotify atau iTunes, (6). Setelah berhasil terhubung, pengguna akan diarahkan pada menu utama. Pada menu utama aplikasi, pengguna akan menjumpai stasiun radio yang sedang on-air. Apabila stasiun radio yang diinginkan tidak ada di daftar, pengguna dapat mencarinya melalui kolom pencarian. Setelah berhasil menemukan stasiun yang diinginkan, pengguna dapat bergabung dan menikmati siarannya. Pada tampilan layar, pengguna akan langsung melihat interaksi antar pendengar dan DJ melalui fitur *chatting*.

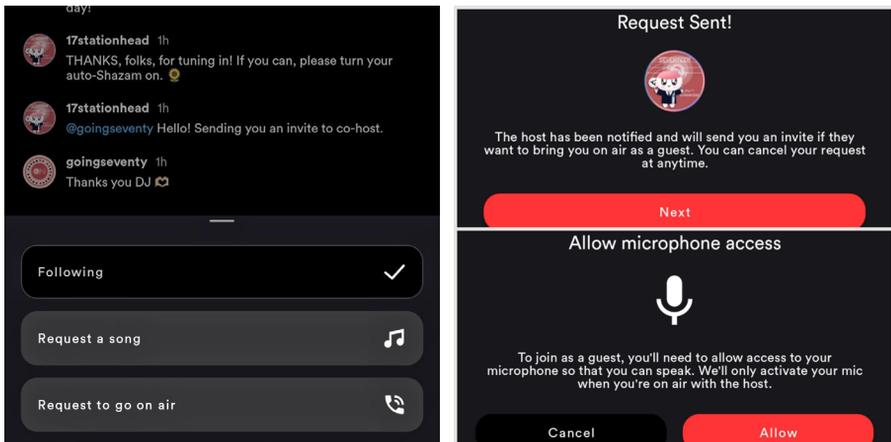


Gambar 2. Menu utama Stationhead & halaman siaran 17stationhead

Selama siaran berlangsung, pendengar akan dipandu oleh Host / DJ. Tidak sembarang pengguna dapat menjalankan tugas sebagai Host / DJ, karena mereka yang

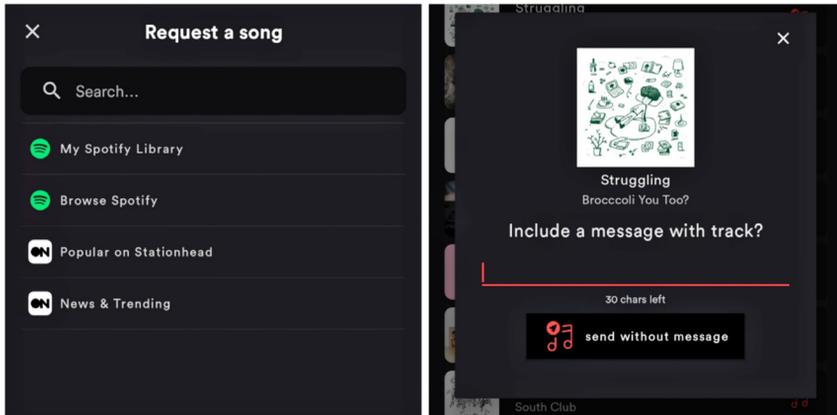
memiliki akses ke *dasbor hosting* merupakan admin resmi dari suatu fanbase atau individual CARAT yang terpilih untuk bertanggung jawab penuh atas siaran. Namun para pendengar memiliki kesempatan untuk menjadi *co-host*/tamu dengan mengirim permintaan untuk *on-air*. Pendengar dapat langsung menekan tanda (+) di samping kolom pesan, kemudian akan muncul pilihan “*request to go on air*”. Nantinya DJ akan menambahkan tamu tersebut ke panel hosting.

Co-host/tamu undangan merupakan pendengar yang ditambahkan ke panel hosting dengan maksimal 3 *co-host* dalam satu waktu. *Co-host* akan muncul pada layar siaran bersama DJ utama 17stationhead. Sesekali *co-host* memiliki akses untuk berbicara melalui mikrofon. Dalam beberapa kasus, 17stationhead juga akan menambahkan pendengar lain sehingga mereka juga memiliki kesempatan untuk bernyanyi atau berbicara sedikit.



Gambar 3. Tampilan untuk mengirim permintaan menjadi *co-host*

Pada halaman yang sama pendengar menemui pilihan “*request a song*”, yang mana di sela pemutaran daftar lagu pendengar juga dapat mengirim permintaan lagu yang diinginkan.



Gambar 4. Tampilan untuk mengirim permintaan lagu

Berdasarkan wawancara melalui beberapa penggemar, mereka berpendapat lebih memilih menggunakan stationhead daripada melakukan *streaming* secara reguler melalui Spotify atau Apple Music. Adapun alasannya sebagai berikut :

1. Menghindari *streaming bot* atau *spam*. Platform *streaming* Spotify memiliki sistem *unfiltered* dan *filtered*. Spotify membatasi jumlah pemutaran lagu yang ia dianggap sebagai *streaming* yang sah. Tiap akun spotify diberi batasan 20 kali putaran pertama, selebihnya tidak akan terhitung dalam Spotify Chart Global dan akan masuk kedalam *unfiltered* yang disana akan kembali disaring untuk menghapus *stream* yang dianggap *spam*. Sedangkan Stationhead tidak memiliki sistem penyaringan, satu lagu yang diputar akan dihitung berdasarkan banyaknya pendengar, sehingga dalam satu pemutaran akan menghasilkan banyak *stream* untuk satu trek. Setiap *stream* inilah yang akan membantu meningkatkan semua penjualan album digital.
2. Tidak perlu membuat daftar putar. Untuk melakukan pesta *streaming*, *fanbase* dari tiap *fandom* memiliki panduan untuk tiap individu membuat daftar putar melalui Spotify atau Apple Music. Daftar putar ini biasanya berisi 60 lagu atau lebih yang menjadi target *streaming* (jumlah lagu disesuaikan dengan kebutuhan *fandom*). Untuk membuat daftar putar

- tidaklah asal, daftar putar harus memuat urutan lagu yang tepat supaya *streaming* dapat terhitung. Para narasumber tidak memiliki banyak waktu untuk melakukan hal tersebut, sehingga mereka memilih untuk langsung bergabung melalui Stationhead. Disana mereka cukup “memarkirkan” akunnya dan dapat langsung menikmati playlist lagu yang telah otomatis dibuat oleh DJ/pembawa acara radio.
3. Terbebas dari segala peraturan *streaming*, kegiatan *streaming* lebih menyenangkan dengan Stationhead. Supaya *streaming* terhitung dengan benar para penggemar perlu mengikuti strategi dan aturan (*Do's and Dont's*) yang telah dibuat oleh *fanbase*. Sebagai contoh, jika *streaming* melalui Spotify pengguna diharapkan untuk tidak memutar ulang satu lagu atau *playlist*. Selain itu ketika pengguna mendengarkan lagu harap mengatur volume aplikasi minimal 50% ke atas, tidak diperkenankan melompati lagu sebelum 30 detik, harus melakukan interaksi dengan aplikasi (seperti *pause*, *skip*, *like* dan *share* lagu tersebut), dan masih banyak lagi. Stationhead sebagai aplikasi pihak ketiga tidak memiliki aturan ini. Pendengar sangat dibebaskan menggunakan aplikasi terlebih dengan adanya berbagai fitur menarik pengguna dapat saling berinteraksi dengan DJ maupun pendengar seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil riset dapat disimpulkan bahwa kecepatan internet dan teknologi yang semakin canggih sangat berperan penting dalam memfasilitasi difusi K-Pop ke seluruh dunia. Selama teknologi dan manusia masih eksis, budaya *streaming* ini tidak akan tenggelam dan perubahannya akan terus berjalan sesuai dinamika dari komunitas penggemar. Adapun pencapaian yang diraih BTS melalui single Butter, telah menginspirasi banyak fandom K-Pop untuk menggunakan Stationhead guna mendukung idolanya. Masing-masing fandom mendirikan stasiun siarannya dan membuat akun Twitter khusus untuk mengumpulkan massa dan menyebarkan informasi terkait *streaming*. Sebelum lagu atau video musik dirilis di

beberapa platform musik, akun fanbase telah menyiapkan panduan *streaming* untuk menyukseskan *comeback* idola kesayangannya. Aplikasi stationhead ini menjadi pilihan favorit beberapa penggemar untuk melakukan kegiatan *streaming*, karena penggemar dapat mendapat benefit seperti kepraktisan penggunaan dan fitur interaktif yang menarik.

Daftar Pustaka

- Aini, A. N., Fahmi, M., Ardhiyansyah, A., & Putra, B. R. (2021). K-pop's popularity strategy in the International Arena. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 4(4), 56–65. <https://doi.org/10.11594/nstp.2021.1006>
- Arbatani, T. R., Asadi, H., & Omid, A. (2018). Media Innovations in digital music distribution: The case of Beeptunes.com. *Contributions to Management Science*, 93–108. https://doi.org/10.1007/978-3-319-71722-7_6
- Fiacre, R. (2017). *Music Streaming Platform: Is it a viable business model for the music industri? (thesis)*. Metropolia University of Applied Science.
- Oh, I., & Lee, H.-J. (2014). K-pop in Korea: How the Pop Music Industry Is Changing a Post-Developmental Society. *Cross-Currents: East Asian History and Culture Review*, 3(1), 72–93. <https://doi.org/10.1353/ach.2014.0007>
- Parc, J., & Kim, S. D. (2020). The Digital Transformation of the Korean Music Industry and the Global Emergence of K-pop. *Sustainability*, 12(18), 7790. <https://doi.org/10.3390/su12187790>
- Putranto, W. (2009). James F. Sundah: “Pembajakan Seperti Mendapat Perlindungan Hukum”. In *Rolling Stone Music Biz: Manual Cerdas Menguasai Bisnis Musik* (p. 142). Yogyakarta: B-First.
- Rutter, P. (2016). *The Music Industry Handbook*. Britania Raya: Taylor & Francis.
- Werner, A., Johansson, S., Åker, P., & Goldenzwaig, G. (2017). *Streaming Music: Practices, Media, Cultures*. Britania Raya: Taylor & Francis.

Website :

- Blake, E. (2019, September 30). Study: Music streaming is a global business -- but its playlists still favor U.S. music. *Rolling Stone*. Retrieved January 7, 2023, from <https://www.rollingstone.com/pro/news/streaming-playlists-spotify-apple-music-891342/>
- Cirisano, T. (2021, June 3). This Social Audio App Is Driving Millions of Streams With Unofficial Listening Parties. *Billboard*. Retrieved September 14, 2022, from <https://www.billboard.com/pro/stationhead-social-audio-streams-listening-parties/>
- Khan, A. (2021, April 13). Streaming culture in Kpop: Do the targeted views really matter? PINKVILLA. Retrieved January 9, 2023, from https://www.pinkvilla.com.translate.google/entertainment/streaming-culture-kpop-do-targeted-views-really-matter-697432?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc
- n.n. (2022, July 9). K-pop album sales, music video views, and streams don't matter in determining a song's success – here's what does - KPOPHIT. KPOP HIT. Retrieved January 9, 2023, from <https://kpophit.com/k-pop-album-sales-music-video-views-and-streams-dont-matter-in-determining-a-songs-success-heres-what-does-kpophit/>
- Yung, A. (2020, September 15). How K-pop took over the global music industry. *Medium*. Retrieved January 13, 2023, from <https://bettermarketing.pub/how-k-pop-took-over-the-global-music-industry-62726ae4878f>

Profil Penulis



Maria Regina Murti Kusumaningrum

lahir di Yogyakarta 4 November 2001. Pada tahun 2016 menyelesaikan pendidikan studinya di SMK Negeri 2 Kasihan (SMM Yogyakarta). Saat ini sedang menempuh pendidikan S-1 Musik di Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Pada tahun 2021 pernah terlibat

dalam proyek LPPM ISI Yogyakarta yaitu Penelitian Dosen Pemula (PDP) dan Penyuluhan Seni.

STUDI PERTUKARAN PELAJAR DI MALAYSIA: ANALISIS KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM RENTANG DUA MINGGU

Maula Waytisi Kirana

Abstrak

Tuntutan untuk menyongsong era disrupsi yang semakin pesat dan kompetitif menggerakkan generasi penerus bangsa untuk memiliki kompetensi yang fleksibel, kritis, serta cermat dalam perspektif global. Salah satu inisiatif yang dilakukan beberapa negara dalam menangani hal tersebut adalah dengan melaksanakan program pertukaran pelajar yang memperkaya pengalaman pendidikan secara lintas budaya. Seiringan dengan itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi antarbudaya beberapa mahasiswa program Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) 2022 di Universiti Malaya, Malaysia, pada rentang waktu dua minggu. Metode penelitian yang digunakan di sini adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data dari observasi lapangan dan wawancara mendalam (*in-depth interview*). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa subjek memenuhi seluruh standar kompetensi komunikasi antarbudaya yang dikemukakan oleh Chen dan Starosta. Dengan demikian, dapat disimpulkan kalau subjek penelitian memiliki komunikasi antarbudaya yang baik secara sosial formal ataupun sosial informal. Mahasiswa program pertukaran pelajar, khususnya dengan tujuan Malaysia, dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi persiapan dalam berkomunikasi antarbudaya.

Kata kunci: Analisis komunikasi antarbudaya, pertukaran pelajar, Malaysia, kompetensi komunikasi

Abstract

Seeing the increasingly rapid and competitive world development, the nation's next generation must have flexible, critical, and careful competencies from a global perspective. One of the initiatives undertaken by several countries in dealing with this is to implement student exchange programs that enrich the educational experience across cultures. Along with that, this study aims to analyze the intercultural communication of several students of the

2022 Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) program at Universiti Malaya, Malaysia, in a span of two weeks. The research method used here is a qualitative method with field observations and in-depth interviews data collection techniques. After doing the research, it was found that the subjects met all the intercultural communication competency standards proposed by Chen and Starosta. Thus, it can be concluded that the research subjects have good intercultural communication, both formal and informal socially. Students of the student exchange program, especially those with the goal of going to Malaysia, can use this research as a reference for preparing for intercultural communication.

Keywords: *Intercultural communication analysis, Malaysian student exchange, communication competence*

Pendahuluan

Perkembangan dunia tidak dapat dihindari. Menyongsong era industri 4.0, kemajuan teknologi semakin pesat dan pendistribusian sebaran hasilnya semakin dinamis. Faktor utama yang menopang hal ini adalah globalisasi. Menurut Grew (dalam Lestari, 2018), globalisasi dipahami sebagai keputusan, aktivitas, hingga kejadian yang berlangsung di suatu wilayah atau tempat yang signifikansinya setara pada masyarakat secara keseluruhan karena merupakan suatu peregangannya dinamika lintas batas ekonomi, sosial, hingga politik. Kemudian, di sisi lain, Saodah et al. (2020) berpendapat kalau globalisasi merupakan proses mendunianya konstruksi masyarakat yang tidak memiliki batas wilayah, di mana proses pemunculan gagasan untuk ditawarkan ke bangsa lain ini bertujuan guna mencapai kesepakatan titik kebersamaan sehingga menjadi milik bangsa di seluruh dunia. Melalui kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan secara singkat bahwa globalisasi adalah proses mendunianya suatu hal sehingga batas antarnegara menjadi hilang. Mendukung interpretasi tersebut, Luthfia (2012) turut menyatakan kalau bahwa dengan berada di era digital, globalisasi sekarang ini membuat dunia terasa semakin menyusut dan tanpa tapal batas.

Melihat derasnya arus globalisasi yang kerap memicu kemajuan teknologi, secara tidak langsung, menghadirkan

kekhawatiran terhadap ketersediaan lapangan kerja. Tenaga manusia, pada era ini, tidak jarang digantikan oleh mesin yang dapat bergerak dan berfungsi dengan otomatis (Wahyono, 2019). Adha (2020), kemudian, juga sependapat dengan pernyataan sebelumnya dengan mengatakan bahwa tenaga manusia sudah mulai digantikan oleh mesin, yang padahal awalnya merupakan tumpuan utama dari ekonomi negara. Dengan demikian, untuk menjaga keseimbangan segmentasi lapangan pekerjaan, diperlukan pembangunan kapasitas (*capacity building*) sumber daya manusia untuk memastikan kesiapan dalam situasi kompetitif tersebut. Salah satu langkah yang sedang marak dilakukan untuk menjamin kesiapan itu adalah melalui program pertukaran mahasiswa, di mana mahasiswa akan terekspos kepada kompetensi global yang adaptif, fleksibel, dan esensial.

Pada 2021, pemerintah Indonesia melihat urgensi perubahan dunia yang cekat dengan kemunculan sistem hingga mesin dan mengajukan solusi melalui peluncuran program IISMA di bawah platform Kampus Merdeka. Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) adalah strategi pembiayaan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia untuk mendukung pelajar Indonesia dalam program mobilitas selama satu semester di universitas dan industri terkemuka di luar negeri. Program ini terdiri dari dua skema untuk mahasiswa sarjana dan vokasi. Mahasiswa yang terpilih nantinya akan dapat menghabiskan satu semesternya mempelajari mata kuliah di luar jurusan, mengembangkan komunikasi antarbudaya dan keterampilan kepemimpinan, mengenali budaya negara dan universitas tujuan, memperluas jaringan internasional, sampai melakukan tugas praktik yang meningkatkan keterampilan sehingga memungkinkan generasi penerus Indonesia menjadi pemimpin masa depan yang berwawasan global dan berdaya saing. Pada 2022, di antara seluruh 7.500+ penerima beasiswa, IISMA mengirim 20 mahasiswa Indonesia ke Universiti Malaya untuk meraih objektif kepaiawaian tersebut.

Sebagai salah satu mitra universitas terbaik IISMA, Universiti Malaya menempati peringkat ke-70 sedunia dan peringkat ke-3 se-Asia Tenggara berdasarkan penyelidikan

QS World University Rankings 2023. Memiliki peringkat internasional yang tinggi, kualitas sistem dan lingkungan pendidikan Universiti Malaya terjamin unggul. Dengan program mobilitas yang dinamis, peserta pertukaran internasional di semester musim gugur 2022 sendiri mencapai lebih dari 400 mahasiswa yang datang dari sekitar 15 negara. Melihat heterogenitas latar belakang yang melimpah tersebut, kemudian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi antarbudaya yang hadir dalam dinamika adaptasi subjek beberapa penerima beasiswa Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) 2022 ke Universiti Malaya. Selaku penjabaran lebih lanjut, penelitian juga dilakukan dalam kurun waktu dua minggu dari kedatangan penerima beasiswa IISMA 2022 ke Universiti Malaya karena dianggap merupakan jangka yang natural dalam fase adaptasi, di mana komunikasi antarbudaya yang dilakukan masih mentah dan secara murni hanya digunakan untuk menyampaikan pesan. Model kompetensi komunikasi antarbudaya apa yang akan diterapkan dan dalam konteks sosial apa, pada akhirnya, menjadi rumusan masalah penelitian ini dalam pemahaman bagaimana komunikasi antarbudaya berperan dalam perolehan kecakapan global yang berdaya saing.

Beberapa penelitian dengan topik serupa pernah dikaji dan berkontribusi pada ketersediaan referensi. Dari banyaknya literatur yang ada, terdapat dua rujukan yang memegang peranan signifikan dalam penyelidikan penelitian ini. Pertama, Adina dan Adrianto (2021) mengidentifikasi proses dan dampak pemahaman lintas budaya dari kegiatan pertukaran pelajar ke luar negeri (Malaysia serta Korea Selatan) dengan fokus kajian berdasarkan teori Jack dan Allen. Pada garis besar, kesamaan penelitian ini adalah bagaimana dianalisisnya subjek pertukaran pelajar internasional dalam menghadapi adaptasi secara lintas budaya. Akan tetapi, seperti yang dapat ditelaah melalui judul, perbedaan terbesar jatuh pada subjek penelitian dan pembahasan sentral (teori). Di sini, peneliti akan mengupas dengan detail komunikasi antarbudaya yang dilakukan subjek penelitian melalui standar kompetensi komunikasi antarbudaya yang dikemukakan oleh Chen dan Starosta. Kemudian, sebagai literatur kedua yang kian substansial,

Luthfia (2012) menelaah kompetensi komunikasi antarbudaya orang Indonesia ketika mereka ditugaskan belajar di Australia. Secara menyeluruh, penyidikan yang dilakukan Luthfia memiliki kesamaan yang lebih identik, mulai dari penggunaan teori standar kompetensi yang sama hingga pemilihan subjek yang studi di luar negeri. Namun, sekali lagi, perbedaan utama hadir pada karakteristik subjek penelitian, di mana di penyidikan Luthfia, subjek sudah dewasa serta bekerja yang kemudian mendapat pembekalan mendalam mengenai budaya Australia, sedangkan penelitian ini memiliki subjek di usia remaja yang sebelum kepergian tidak mendapat pembekalan mendalam mengenai Malaysia. Tidak hanya itu, perbedaan penentuan lokasi juga cukup bermakna melihat bagaimana akar budaya serta latar belakang antara Indonesia dan Malaysia cukup selaras.

Landasan Teori

Menurut Luthfia (2012), komunikasi antarbudaya hadir saat bagian dari suatu kebudayaan mengonsumsi, memproses, dan memahami pesan yang diproduksi bagian dari kebudayaan lain. Kemudian, Djafar (2013) berpendapat kalau komunikasi antarbudaya merupakan proses penegosiasian makna secara bersama pada kondisi interaktif sebagai sebuah simbiosis antar individu yang berasal dari kultur yang berbeda. Lalu, Dood (dalam Hadiono, 2016) juga menyatakan bahwa komunikasi antarbudaya akan mengalterasi sikap berkomunikasi pesertanya dalam komunikasi yang mewakili diri sendiri, antarpribadi, serta kelompok karena mempunyai tekanan perbedaan latar belakang. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan kalau komunikasi antarbudaya merupakan proses pertukaran informasi, pengetahuan, konsep, bahkan hingga emosi di antara individu atau kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang.

Dalam penelitian ini, standar kompetensi komunikasi antarbudaya yang dikemukakan oleh Chen dan Starosta digunakan. Model ini berusaha meningkatkan kapasitas pelaku interaksi untuk memahami, menghargai, menerima, dan mengintegrasikan perbedaan budaya dalam rangka persiapan partisipasi selaku bagian dari komunitas

global. Pada perspektif besar, model ini menggambarkan proses transformasi saling ketergantungan simetris yang dapat ditafsirkan melalui tiga sudut pandang, yakni *affective* (sensitivitas antarbudaya), *cognitive* (kesadaran antarbudaya), dan *behavioral* (kecakapan antarbudaya). Ketiga sudut pandang ini saling melengkapi, integral, dan merupakan gambaran komprehensif dari kepandaian komunikasi antarbudaya. Berikut uraian dari ketiga sudut pandang tersebut.

Affective Process: Intercultural Sensitivity, menurut Chen dan Starosta (1996), memiliki fokus pada sentimen individu atau perubahan emosional yang dibawa oleh keadaan, orang, atau latar tertentu. Empat ciri karakter yang mendukung perspektif ini adalah *self-concept* (cara pandang seseorang terhadap dirinya sendiri), *open-mindedness* (keterbukaan pikiran), *non-judgemental attitudes* (sikap tidak menghakimi), dan *social relaxation* (kapasitas untuk berkomunikasi antarbudaya hanya dengan sedikit ketakutan emosional).

Cognitive Process: Intercultural Awareness menekankan bagaimana upaya-upaya mengenali variasi khas antara budaya sendiri dan orang lain dapat membantu mengubah cara seseorang berpikir tentang suatu lingkungan. Terdapat dua aspek dalam sudut pandang ini, yaitu *self-awareness* (kesadaran diri) dan *cultural awareness* (kesadaran budaya).

Behavioral Process: Intercultural Adroitness memberikan penekanan kuat pada perilaku lintas budaya yang efektif. Selaku penjabaran lebih lanjut, keterampilan komunikasi dan kecakapan antarbudaya (*intercultural adroitness*) memiliki kaitan yang sangat erat yang terdiri dari tindakan yang mempromosikan interaksi produktif secara verbal maupun nonverbal. Atribut yang berkontribusi pada sudut pandang ini adalah *message skills* (kemampuan untuk berbicara dalam bahasa orang lain), *appropriate self-disclosure* (kemampuan untuk mengungkapkan diri secara layak), *behavioral flexibility* (kemampuan untuk menyesuaikan perilaku dalam konteks dan situasi yang berbeda), *interaction management* (kemampuan berbicara dalam memulai dan mengakhiri percakapan dengan tepat), serta *social skills* (kemampuan berempati).

Metode dan Data

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan implementasi pendekatan konstruktivisme. Dengan aplikasi skema konstruktivisme, pengkajian berkacamata kalau seseorang tidak memperoleh pengetahuan dan pemahaman secara pasif dalam proses transmisi pengetahuan langsung, melainkan mereka membangun pemahaman hingga pengetahuan baru melalui pengalaman dan wacana sosial dari integrasi informasi baru terhadap apa yang sudah mereka ketahui (pengetahuan sebelumnya). Pengumpulan data, pada penelitian ini, dilakukan melalui wawancara mendalam secara acak dengan beberapa penerima beasiswa Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) 2022 ke Universiti Malaya selaku subjek penyelidikan. Tidak hanya itu, penelitian yang menganalisis komunikasi antarbudaya pada kurun waktu dua minggu dari kedatangan ini juga menghimpun data melalui partisipasi aktif dalam kegiatan sehari-hari subjek penelitian di lingkungan pendidikan. Observasi lapangan tersebut, secara esensial, dilakukan untuk memastikan akurasi dinamika interaksi yang dilakukan subjek penelitian pada lingkungan sosial dan budaya yang berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Dua konteks sosial diimplementasikan dalam mengkaji standar kompetensi komunikasi antarbudaya yang dikemukakan oleh Chen dan Starosta. Pertama, pada konteks sosial formal, situasi yang ditelaah lebih berada di seminar, ruang pembelajaran, kunjungan lapangan, hingga jamuan makan. Orang-orang yang akan lebih berinteraksi dengan subjek penelitian pada konteks sosial formal ini adalah pendidik, pembimbing, sampai tenaga profesional lainnya. Kemudian, pada konteks sosial informal, subjek penelitian akan dikaji melalui interaksi yang hadir dalam situasi umum di kehidupan sehari-hari, seperti pusat perbelanjaan, restoran, asrama, dan transportasi umum.

Secara garis besar, subjek penelitian memenuhi seluruh standar kompetensi komunikasi antarbudaya di kedua konteks sosial. Beberapa penerima beasiswa Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) 2022 ke Universiti Malaya mencapai barometer tersebut

dengan rincian dalam beberapa sudut pandang, yaitu Affective Process: Intercultural Sensitivity, Cognitive Process: Intercultural Awareness, dan Behavioral Process: Intercultural Adroitness. Berikut uraian dari temuan lapangan yang ditelaah dari setiap sudut pandang.

Affective Process: Intercultural Sensitivity sendiri terdiri dari *self-concept*, *open-mindedness*, *non-judgemental attitudes*, dan *social relaxation*. Berdasarkan penyelidikan, peneliti menemukan bahwa subjek memiliki *self-concept* yang baik. Subjek memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan melihat diri sendiri sebagai sosok yang memiliki kemampuan sosialisasi hingga bahasa Inggris yang baik. Salah satu faktor yang berkontribusi pada atribut ini adalah karena sebelum keberangkatan, subjek sudah melakukan persiapan sampai riset mengenai negara dan universitas tujuan. Dari sudut pandang *open-mindedness*, dalam melakukan interaksi di kedua konteks sosial, subjek penelitian memiliki keterbukaan yang luar biasa. Pada setiap diskusi, subjek selalu menghargai lawan bicara dengan menerima dan mengapresiasi berbagai pendapat. Perbedaan perspektif juga selalu ditangani dengan baik tanpa pernah ada sikap yang merendahkan. Datang dari heterogenitas latar belakang Indonesia yang melimpah berperan besar dalam *non-judgemental attitudes*. Di berbagai dinamika komunikasi yang terjadi, berkaitan dengan atribut sebelumnya, subjek penelitian tidak pernah menunjukkan prasangka buruk terhadap lawan bicaranya. Subjek penelitian memiliki kesadaran kalau seseorang tidak dapat dinilai hanya berdasarkan konsepsi latar belakang yang hadir di masyarakat. *Social relaxation*, kemudian, ditujukan dari bagaimana subjek penelitian sama sekali tidak menunjukkan kecemasan dalam berkoneksi. Ketika berjejaring, subjek dapat menyampaikan pesan dengan baik tanpa kecemasan sosial yang dapat dilihat melalui kelancaran dalam berbicara. Tidak hanya itu, di kedua konteks sosial subjek juga selalu percaya diri dalam mengemukakan sudut pandangnya hingga menyampaikan ketidaksetujuan.

Cognitive Process: Intercultural Awareness terdiri dari *self-awareness* dan *cultural awareness*. *Self-awareness* sendiri ditujukan pada proses adaptasi di kurun waktu dua

minggu dari kedatangan. Subjek penelitian memperlihatkan kesadaran diri yang baik. Subjek memahami cara penempatan kesesuaian berpikir, berperilaku, hingga berbicara dalam konteks komunikasi antarbudaya. Lalu, *cultural awareness* ditunjukkan dari bagaimana subjek penelitian meraih kesadaran budaya yang tinggi dalam kedua konteks sosial. Saat berinteraksi, subjek menghormati perbedaan dinamika lawan bicarannya yang berasal dari latar belakang yang kontradiktif.

Behavioral Process: Intercultural Adroitness terdiri dari *message skills*, *appropriate self-disclosure*, *behavioral flexibility*, *interaction management*, dan *social skills*. *Message skills* menunjukkan irisan dengan atribut *self-concept* dan *social relaxation*, di mana kemampuan berkomunikasi subjek penelitian tidak kaku sama sekali. Subjek berkoneksi dengan baik bersama lawan bicarannya tanpa terbata-bata. Tidak hanya itu, subjek juga mampu melakukan pemilihan kata yang variatif agar pesan lebih mudah dipahami. *Appropriate self-disclosure* terlihat dari bagaimana di berbagai situasi, subjek penelitian mampu mengungkapkan diri mereka dengan baik. Subjek dapat mempresentasikan kerangka berpikir, berperilaku, hingga berbicara dengan selaras. Pergerakan interaksi yang dilakukan oleh subjek juga tidak pernah terkesan ambigu sehingga pesan yang berusaha disampaikan selalu diterima dengan baik. *Behavioral flexibility*, secara keseluruhan, ditunjukkan melalui fleksibilitas karakter subjek penelitian yang sangat tinggi pada berbagai kondisi konteks formal dan informal. Subjek memiliki perilaku yang majemuk yang dapat disesuaikan di berbagai konteks dan situasi. Seperti yang dikatakan di atribut sebelumnya, subjek juga dapat mengaplikasikan perbuatan terpilih sesuai pesan yang ingin disampaikan dalam keadaan tertentu. *Interaction management*, lalu, diperlihatkan dari bagaimana manajemen interaksi yang dilakukan subjek penelitian berada di atas rata-rata setelah dilakukan penelaahan. Pada proses penyampaian pesan, subjek beradaptasi sesuai dengan tata krama yang hadir di sekitarnya. Tidak hanya itu, subjek juga percaya diri dalam memulai hingga menghentikan interaksi ketika dibutuhkan. *Social skills* diperlihatkan dari bagaimana kemampuan bersosialisasi

subjek penelitian sangat baik di kedua konteks sosial. Berhubungan dengan atribut *interaction management*, subjek memiliki optimisme yang tinggi dalam memulai, melangsungkan, sampai mengakhiri komunikasi. Lalu, seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, subjek juga selalu menghormati dan menghargai lawan bicaranya.



Gambar 1. Dokumentasi kebersamaan penerima beasiswa Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) 2022 Universiti Malaya

Setelah mengontekstualisasi temuan berdasarkan sudut pandang yang bertumpu pada komunikasi antarbudaya, peneliti juga merefleksikan pengalaman sebagai bagian dari penerima beasiswa Indonesian International Student Mobility Awards 2022. Sebagai mahasiswa program studi musik ISI Yogyakarta, peneliti mengimplementasi sejumlah hal seni yang dimiliki ketika melakukan pertukaran pelajar. Contohnya, peneliti memegang kendali lebih besar ketika terselenggaranya suatu acara atau pertunjukan seni. Di kegiatan orientasi, salah satunya, peneliti ditunjuk sebagai representasi yang mengurus komposisi musik, konsep, hingga koreografi pertunjukan Indonesia. Secara garis besar, sebenarnya, program pertukaran pelajar memberikan perspektif yang lebih ekstensif kepada peneliti mengenai diri, Indonesia, hingga dunia. Melalui program ini, peneliti menemukan

kesadaran tinggi atas vitalitas keberagaman latar belakang seseorang pada diversitasnya dunia. Selaku mahasiswa seni, contohnya, peneliti tidak jarang dihubungi untuk memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai kesenian Indonesia di mata global. Situasi ini, sampai batas tertentu, menyadarkan peneliti bagaimana disparitas karakteristik setiap individu memiliki perannya tersendiri yang krusial yang saling menopang dalam keseluruhan ekosistem masyarakat yang heterogen.

Simpulan

Setelah dilakukan penyelidikan, dalam garis besar, dapat ditarik kesimpulan kalau subjek penelitian memiliki komunikasi antarbudaya yang baik. Beberapa penerima beasiswa Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA) 2022 ke Universiti Malaya, sebagai subjek penelitian, memenuhi seluruh standar kompetensi komunikasi antarbudaya yang dikemukakan oleh Chen dan Starosta. Melalui kajian Affective Process (*self-concept, open-mindedness, non-judgemental attitudes, dan social relaxation*), Cognitive Process (*self-awareness dan cultural awareness*), serta Behavioral Process (*message skills, appropriate self-disclosure, behavioral flexibility, interaction management, dan social skills*) subjek penelitian menunjukkan pencapaian barometer yang tinggi pada kedua konteks sosial, yakni formal dan informal.

Daftar Pustaka

- Adha, L. A. (2020). Digitalisasi Industri Dan Pengaruhnya Terhadap Ketenagakerjaan Dan Hubungan Kerja Di Indonesia. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 5(2), 267-298.
- Adina, Y., & Andrianto, T. (2021, September). Analisis Proses dan Dampak Pemahaman Lintas Budaya dari Wisata Pendidikan Luar Negeri (Studi terkait program pertukaran Mahasiswa ke Korea Selatan dan Malaysia). In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 12, pp. 1498-1502).
- Ambarwati, M. (2022). Komunikasi Antarbudaya Mahasiswa Rantau Dalam Menghadapi Culture Shock Di Madura. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis*, 8(1), 9-24.

- Chen, G. M., & Starosta, W. J. (1996). Intercultural communication competence: A synthesis. *Annals of the International Communication Association*, 19(1), 353-383.
- Djafar, W. S. (2013). Komunikasi Antarbudaya: Berbagi Budaya Berbagi Makna. *Farabi (e-Journal)*, 10(1), 1-14.
- Gudykunst, W.B., & Young Yun Kim (2002). *Communicating with Strangers: An Approach to Intercultural Communication* (4th ed.). McGraw-Hill Humanities.
- Hadiono, A. F. (2016). Komunikasi Antar Budaya:(Kajian Tentang Komunikasi Antar Budaya Di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi). *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*, 8(1), 136-159.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Luthfia, A. (2012). Realitas Kompetensi Komunikasi antar Budaya pada Proses Adaptasi Pelajar Indonesia di Luar Negeri. *Humaniora*, 3(2), 558-565.
- Oriza, V. D., Nuraeni, R., & Imran, A. I. (2016). Proses Adaptasi Dalam Menghadapi Komunikasi Antar Budaya Mahasiswa Rantau Di Universitas Telkom The Process Of Adaptation In The Face Of Cultural Communication Nomad Students Of Telkom University). *e-Proceeding of Management*, 3(2), 2377-2384.
- Ridwan, A. (2016). Komunikasi Antar Budaya Mengubah Persepsi dan Sikap dalam Meningkatkan Kreativitas Manusia. *Pustaka Setia*.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192-201.

Lampiran



Proses Komunikasi Antarbudaya Formal Penerima Beasiswa IISMA 2022 ke Universiti Malaya dalam Aktivitas Kunjungan dan Kegiatan Sosial di Taman Botani Rimba Ilmu Universiti Malaya



Proses Komunikasi Antarbudaya Informal Penerima Beasiswa IISMA 2022 ke Universiti Malaya dalam Pameran Budaya “GATOTKACA 2022: Getting You Introduced and Connected to Indonesia’s Chevaliers”

Profil Penulis



Maula Waytisi Kirana lahir di Jakarta, 24 September 2001. Menyelesaikan studi peminatan Ilmu Pengetahuan Alam di SMA Negeri 5 Kota Bekasi pada tahun 2020. Terpilih menjadi Duta Anak Kota Bekasi pada tahun 2016, Duta Hak Asasi Manusia pada tahun 2017, Mahasiswa Berprestasi Program Studi Musik ISI Yogyakarta pada tahun 2022, dan penerima beasiswa Indonesian International

Student Mobility Awards (IISMA) ke Universiti Malaya pada tahun 2022. Saat ini sedang menempuh studi di Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta

**MUSIK ETNIK NUSANTARA
SEBAGAI RAGAM MUSIK
DUNIA**

“THE SOUNDTRACK OF CONFLICT” PADA KASUS LAGU SOSOH DALAM RITUAL TABUIK, PARIAMAN, SUMATERA BARAT

Cameron Malik

Abstrak

The soundtrack of conflict mengetengahkan hubungan antara penyesuaian tubuh pada lingkungan tertentu yang dibangun melalui musik, dalam kasus ini adalah lagu *sosoh*. Sebagai lagu yang hadir di dalam ritual *tabuik*, *sosoh* tidak hanya berperan membangun atmosfir peperangan maupun pertentangan antar dua kelompok *tabuik*, tetapi juga mengondisikan tubuh untuk tujuan ritual. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri masalah yang mendasari mengapa justru peperangan yang menjadi perhatian di dalam ritual dan bagaimana peran lagu *sosoh* dalam mewujudkannya. Berdasarkan pada metode etnografi, fokus perhatian data terletak pada wawancara yang mendalam dengan narasumber. Narasumber dipilih berdasarkan kapasitas dan pengalamannya terhadap ritual *tabuik*. Selain itu data diarahkan untuk menggali pemahaman mendalam narasumber terhadap aspek budaya, ritual dan musik. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasannya interpretasi peperangan dalam *tabuik* dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial/ budaya dan juga biologis. Dimana budaya konflik yang telah berakar dalam kehidupan masyarakat Pariaman dan Minangkabau umumnya, turut memengaruhi aspek peperangan dalam ritual ini. Sementara musik berperan dalam memberi jaminan akan kolektifitas dan rasa aman untuk para pelaku yang terlibat dalam ritual *tabuik*.

Kata kunci: Lagu Sosoh, tabuik, musical entrainment, teori memetik

Abstract

The soundtrack of conflict found out the relationship between accordance of the body in a particular environment built by music, in this case, it is *sosoh* song. As a song presented in the ritual of *tabuik*, *sosoh* not only has a role as a conflict atmosphere between two different groups of *tabuik*, but, likewise, conditioning

*the body for the ritual aims. The research purpose is to explore why this ritual chooses to fight as a prominent purpose, then how the *sosoh* song's function makes it possible. Based on the ethnographic method, the data focused on the deep interview. The interviewee had to choose based on their capacity and experience regarding the ritual. Despite it, the data would dig into the interviewee's understanding of culture, ritual, and music. The research result saw that the fight interpretation in *tabuk* ceremony was influenced by cultural/ social and biological factors in which the culture of conflict had been rooted in the *Pariaman* and *Minangkabau* society generally influences the fight aspects in this ritual. While rules of music are to give guarantee collectivity and feel safe for participants who are involved in the *tabuik* ritual.*

Keyword: *Sosoh Song, tabuik, musical entrainment, mimetic theory*

Pendahuluan

Secara harfiah *tabuik* berarti peti, diambil dari kata *tabut* perjanjian dan juga sebagian menafsirnya sebagai peti (Armstrong, 2014). Dalam mitosnya masyarakat yang hingga saat ini masih menyelenggarakan upacara dalam rangka mengenang kematian Husein Bin Ali, cucu nabi Muhammad, meyakini bahwasannya jasad Husein disimpan di dalam *tabut* tersebut dan dibawa ke surga dengan menggunakan *Buraq*.

Pada dasarnya upacara yang bertujuan untuk menghormati atau mengenang kematian Husein ini memiliki beberapa nama yaitu, *tabuik*, *tabot* dan *asyura* atau *suro*. Di dalam konteks islam sebagian besar masyarakat meyakini bahwasannya *Asyura* berkaitan dengan tradisi Islam Syiah. Namun hal itu tidak sepenuhnya benar, karena *asyura* juga diselenggarakan di dalam tradisi islam Sunni dimana tujuannya tidak lain dan tidak bukan untuk memanjatkan doa kepada keturunan-keturunan nabi. Seperti yang dapat dilihat dari beberapa Negara seperti Pakistan, Iran, Irak, Arab Saudi, Turki, India, dan Indonesia (Ansary, 2012).

Adapun demikian, kasus di Indonesia terutama di *Pariaman* mungkin sedikit berbeda, dimana mayoritas masyarakat di sana lebih banyak menganut mazhab Sunni dan Tarekat *Sattariyah* sementara *tabuik* sangat lekat kesannya dengan Syiah. Namun walaupun begitu, beberapa

penulis menyebutkan bahwasannya persoalan tabuik tidak lepas dari persoalan politis islam Syiah (Andoni, 2010; Sastra & Sriwulan, 2020).

Sebagai upaya untuk tidak terlalu ikut campur dalam perdebatan antar mazhab dalam islam tetapi melihat jalinan yang terkandung di dalam tabuik, Asril dalam disertasinya memperlihatkan tabuik sebagai bentuk budaya hybrid yang meramu kisah Husein dari budaya Syiah tetapi diinterpretasikan dalam kaca mata Sunni dan kebudayaan Minangkabau. Dengan demikian, menurut Asril tabuik merupakan hibridasi antara budaya Syiah, Sunni dan kebudayaan Minangkabau (Asril, 2016).

Namun demikian, setiap daerah ataupun negara menginterpretasikan kisah Husein ini secara berbeda. Seperti misalnya komunitas Syiah di Iran maupun Irak selama Asyura, mulai dari tanggal 1 sampai 10 Muharram, dikenal sebagai hari-hari berkabung dimana ritual yang dilakukan adalah nyanyian-nyanyian yang berisi ratapan mengenai kematian dan kisah Husein. Dilain sisi masyarakat Sunni memperingatinya dengan melakukan puasa selama 10 hari (Ansary, 2012).

Pada kasus Pariaman maupun Bengkulu kisah Husein juga direpresentasikan melalui peristiwa kehidupan hingga meninggalnya Husein tersebut diwujudkan melalui prosesi-prosesi ritual. Begitu juga dengan kisah peperangan juga dimunculkan di beberapa prosesi. Hal yang membedakan antara tabot di Bengkulu dan tabuik di Pariaman adalah representasi peperangan tersebut. Bengkulu lebih mengedepankan peperangan yang bersifat musikal contohnya seperti pertandingan musikal, hal ini berbeda di Pariaman yang lebih mengedepankan pertarungan fisik, antar massa tabuik (Asril, 2013).

Pertarungan ini dalam kasus tabuik hanya mungkin difasilitasi oleh lagu sosoh, sebuah lagu yang hanya hadir selama ritual berlangsung. Proses peperangan ini dilakukan oleh sekumpulan remaja yang berasal dari daerah yang berbeda di Pariaman dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu, kelompok *tabuik pasa* dan *tabuik subarang*. Masing-masing kelompok nantinya akan dipertemukan di sebuah wilayah yang disebut sebagai Padang Karbala sebagai representasi wilayah peperangan Husein Bin Ali.

Selama ritual, lagu *sosoh* memainkan peran yang signifikan karena peperangan hanya mungkin terjadi ketika masing-masing kelompok sudah sama-sama memainkan lagu tersebut. Namun sebelum peperangan, para peserta akan memainkan lagu-lagu lain untuk memanaskan situasi atau membangun atmosfer konflik antar peserta.

Lagu *sosoh* dalam kasus ini adalah suara-suara konflik atau sebagai *soundtrack* untuk konteks konflik selama ritual, hal ini tidak hanya merepresentasikan kisah Husein itu sendiri akan tetapi juga manifestasikan konteks budaya Minangkabau secara umum. Dengan demikian, tulisan ini akan membahas persoalan mengapa lagu *sosoh* dianggap hal yang paling memungkinkan dalam memfasilitasi peperangan atau konflik selama ritual berlangsung? Dan bagaimana proses transformasi nilai budaya seperti konflik dimanifestasikan di dalam ritual tersebut?

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui secara lebih jauh mengapa konflik menjadi jantung dalam perayaan *tabuik*, dan mengeksplorasi peran musik dalam memfasilitasi konflik selama ritual berlangsung.

Landasan Teori

Dalam menjawab permasalahan penelitian, dengan demikian, dibutuhkan perangkat teori yang berkaitan dengan pengaruh budaya konflik yang mendasari proses “seleksi” dalam ritual *tabuik*. Selain itu, teori yang juga berkaitan dengan lagu *sosoh* yang berperan dalam memfasilitasi konflik selama ritual berlangsung. Oleh karena itu, tulisan ini menggunakan dua teori, pertama adalah teori memetik atau *meme* dan kedua adalah *musical entrainment*.

Teori Memetik

Jauh sebelum istilah *meme* muncul beberapa ilmuwan dari bidang studi seperti sosiologi, antropologi hingga sejarah telah berupaya mencari tahu proses evolusi kebudayaan. Seperti yang dilakukan oleh Herbert Spencer, Lewis Morgan hingga sejarawan kawakan Arnold Toynbee menformulasikan tahap-tahap kebudayaan melalui evolusi Darwinian. Dimana di dalam proses perkembangan kebudayaan ditemukan proses seleksi yang memengaruhi perubahan di dalam kebudayaan, baik dalam proses

penyebaran, pengaruh hingga interaksi dengan kebudayaan lainnya.

Namun yang menarik dari perkembangan kebudayaan mengapa, misalnya, seperti yang menjadi pertanyaan terbesar Jared Diamond, perkembangan kebudayaan berbeda-beda atau tidak linear? bahkan pertanyaan lain dalam bukunya yang berjudul *Collapse* mempertanyakan mengapa justru peradapan-peradapan yang sudah mapan dimasa lampau mengalami keruntuhan hingga punah seperti pada suku Maya, Polinesia di pulau Paskah dan seterusnya? (Diamond, 2016, 2017).

Adapun di dalam konteks *tabuik* yang menjadi pertanyaan utama dalam penelitian ini adalah, mengapa pertarungan fisik menjadi perhatian utama selama ritual *tabuik*. Bahkan, ritual ini telah mampu beradaptasi hingga sekarang. Artinya *tabuik* masih memiliki implikasi secara kebudayaan, ekonomi, politik dan sosial bagi masyarakat penyokongnya.

Dalam menjawab pertanyaan ini setidaknya kita membutuhkan perangkat teori yang mampu menjelaskan pertimbangan-pertimbangan masyarakat Pariaman “memilih” dan memutuskan aspek peperangan atau pertarungan menjadi capaian utama di dalam ritual *tabuik*. Dengan demikian teori memetik dapat menjawab persoalan tersebut, karena hal ini tidak selalu berkaitan dengan tafsiran masyarakat Pariaman terhadap kisah Husein, akan tetapi juga berkaitan bagaimana masyarakat setempat mewarisi nilai-nilai budaya melalui ritual tersebut.

Maka dari itu, mari kita bayangkan “negosiasi” kebudayaan antara masyarakat Pariaman dengan pasukan Cipai yang menjadi embrio lahirnya upacara *tabuik*. Dalam pertemuan kebudayaan, masyarakat Pariaman sudah terbiasa dengan kebudayaan-kebudayaan asing, karena Pariaman menjadi salah satu pelabuhan penting, maka pertemuan dengan orang Arab, India, Cina dan Aceh sudah dimulai dari abad ke 6 terutama dalam urusan perniagaan.

Sebelum abad 17 Sumatera masih di bawah kekuasaan Samudra Pasai. Namun dari abad 17 Inggris berhasil menguasai Sumatera. Sehingga Inggris membuat perjanjian dengan Belanda tentang pemindahan kekuasaan yang dikenal sebagai perjanjian London (1824) dan dikemudian

hari pada 1871 dikenal sebagai “perjanjian Sumatera” isinya adalah “memberi Belanda “kebebasan bertindak” di Sumatera, sementara Britania Raya boleh memperkuat kekuasaannya di Semenanjung Malaka” (Asril, 2016; Lombard, 1996; Malik, 2013). Karena sebagian tentara Inggris berasal dari India, banyak dari mereka yang lebih memilih untuk menetap di Pariaman dan sebagian menyebar ke Bengkulu. Dikemudian hari, masyarakat Cipai ini yang menyokong lahirnya perayaan *tabuik* di Pariaman dan tabot di Bengkulu.

Melalui kisah singkat di atas kita dapat mencari hubungan besar bahwasannya kisah Husein yang direpresentasikan oleh masyarakat Pariaman di dalam *tabuik* diperoleh dan dibawa oleh pasukan Cipai dari India. Jika dihubungkan dengan teori mimetik atau *meme*, dengan demikian, *tabuik* merupakan kopian dari kisah Husein yang dibawa oleh pasukan Cipai tersebut.

Kata kopi dalam terminologi mimetik bukan sesuatu yang pasif akan tetapi aktif, dan memiliki tendensi pada *cultural invention* (Blackmore, 2000, 2001). Dawkins mengetengahkan bahwa *meme* adalah sebuah replikator yang mana merupakan proses imitasi dalam rangka untuk memperbanyak dan menyebarkan dirinya (Blackmore, 2000; Dawkins, 2017). Sementara *meme* itu sendiri dapat berbentuk apapun, seperti sebuah ide, lagu, opini, gagasan, agama, film, pakaian dan lain sebagainya.

Untuk dapat menganalogikan apa yang dimaksud Dawkins, bayangkan beberapa orang menonton sebuah film yang sama, Avatar misalnya. Ide dari film Avatar adalah *meme* (ide/gagasan) dari sutradara, tetapi film itu sendiri merupakan *vehichle* atau kendaraan yang digunakan untuk menyebarkan *memenya*. Para penonton film akan menangkap makna dan kesan yang berbeda berdasarkan latar belakang masing-masing. Ada yang terkesan dengan perkelahianya, intrik politik, aktor/ aktris, ilustrasi musik, animasi, cerita filmnya dan lain sebagainya.

Dari cerita di atas kita dapat melihat dua kriteria utama dari prinsip *meme* sebagai replikator. Pertama adalah si sutradara dimana gagasannya tentang film Avatar hadir. Gagasan ini sebagaimana telah dijelaskan di atas juga se bentuk *meme* akan tetapi untuk menyebarkannya

si sutradara membutuhkan kendaraan. Kendaraan bisa dalam berbagai hal seperti musik, film, buku, komik, atau lewat lisan. Namun yang membedakan antar kendaraan ini adalah umur, akurasi dan potensinya yang berbeda (Blackmore, 2000). Misalkan sebuah opini yang yang ditulis dalam buku jauh lebih Panjang umurnya dari pada lewat lisan.

Sementara prinsip yang kedua dapat dicermati melalui hubungan film Avatar dengan penonton. Saat penonton menangkap informasi dari film setidaknya terjadi dua proses yaitu seleksi dan imitasi. Misalkan dalam rentang 2 jam menonton film, penonton A sangat terkesan pada ilustrasi musik, pemandangan, dan penonton B terkesan pada aktor/aktris dan alur cerita. Artinya mengapa penonton hanya tertarik pada hal-hal tertentu dari film dan jika penonton disuruh menceritakan ulang film tersebut maka mereka dapat menceritakannya dalam waktu hanya 10 hingga 15 menit tidak 2 jam seperti penayangan film, proses ini dalam istilah Dawkins disebut ketepatan replikasi (Dawkins, 2017). Pada tahap ini terjadi proses seleksi yang didasari oleh latar belakang sosial, politik, kebudayaan, pendidikan dan seterusnya. Terakhir adalah imitasi ketika penonton menceritakan ulang film yang telah ditontonnya kepada orang lain baik berupa opini di koran, melalui review film, ulasan youtube ataupun lisan.

Pada tahap imitasi ini terjadi apa yang disebut Dawkins sebagai variasi. Walaupun para penonton menerima sumber informasi yang sama akan tetapi terjadi proses pengungkapan variasi cerita. Dalam istilah Deleuze disebut sebagai proses *repetition* atau pengulangan yang memungkinkan lahirnya *difference* yang mana akan menjadi potensi dan dasar utama dari *creation* (Deleuze, 2014). Baik Deleuze maupun Dawkins melihat proses ini sebagai proses lahirnya keberagaman, perbedaan dan variasi yang memungkinkan lahirnya kreatifitas.

Bagi Dawkins *meme* merupakan unit dari transmisi kebudayaan, dimana setiap *meme* selalu mengkopi dirinya untuk bertahan hidup, oleh karenanya *meme* di istilah Dawkins sebagai *the Selfish Gene*. *Meme* mungkin secara prinsip hampir sama prilakunya dengan gen, akan tetapi Dawkins menggunakan gen hanya sebagai

analogi untuk menjelaskan *meme*. *Meme* lebih kepada konteks kebudayaan sebetuk pewarisan informasi antar generasi seperti nilai, aturan, gaya berpakaian, cara makan dan lain sebagainya. Adapun demikian, mengapa sebuah aturan, nilai, dan musik dapat bertahan hingga sekarang dan lainnya tidak sangat dipengaruhi oleh kebutuhan kebudayaan atau mana yang paling sesuai -*the survival of the fittest*- dengan kepentingan kebudayaan (Blackmore, 2000, 2001; Dawkins, 2017).

Kembali kepada konteks *tabuik*, berdasarkan teori ini walaupun *tabuik* dipengaruhi oleh pasukan Cipai akan tetapi terjadi proses seleksi oleh masyarakat Pariaman. Jika dibanding dengan *tabot* di Bengkulu, maka terlihat perbedaan yang mencolok antara kedua ritual tersebut, mulai dalam konstruksi mitos, penyajian, dan *angle* yang dipilih (Asril, 2002). Singkatnya baik masyarakat Pariaman maupun Bengkulu menyeleksi bagian yang dianggap paling sesuai dengan kebutuhan kebudayaan.

Persoalan seleksi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor; pertama adalah kebudayaan/ sosial, dan kedua biologis. Faktor pertama mengindikasikan bahwasannya perkelahian tersebut menjadi media edukasi bagi para pelaku, karena pelaku terdiri dari para remaja. Hal ini menjadi penting untuk membangun kesadaran mengenai peran laki-laki di Minangkabau seperti kewajiban menjaga dan mempertahankan sukunya (Malik, 2013). Sementara faktor kedua lebih kepada genetik yang mana kebutuhan untuk mendapat rasa aman dari kelompok suku (Dunbar, 1996). Suku di dalam konteks kebudayaan Minangkabau dibangun melalui hubungan darah dari keluarga ibu atau matrilineal, yang membangun identitas kesukuan seseorang di dalam kelompok suku.

Maka representasi konflik di dalam *tabuik* bagi masyarakat Pariaman adalah aktualisasi dari bagaimana sebuah konflik mestinya diperlakukan. Konflik di dalam *term* masyarakat Minangkabau adalah sumber energi yang diwujudkan dalam falsafah "*basilang kayu di dalam tungku di sinan api mako ka nyalo*" (bersilang kayu di dalam tungku makanya api dapat menyala). Konflik memiliki dua konsekuensi yang bersifat konstruktif dan destruktif, dalam falsafah di atas menyatakan bahwasannya konflik mestinya

disilangkan atau didialogkan guna dapat menjadi harmonis dan dinamis. Justru ketika konflik tidak didialogkan akan memiliki konsekuensi sebaliknya yaitu destruktif (Malik, 2013).

Dengan demikian, pemilihan peperangan di dalam konteks upacara *tabuik* sangat dipengaruhi oleh *meme* soal konflik yang disebarakan melalui upacara *tabuik*. Konflik sebagai sebuah *gen-cultural* yang sudah ada di dalam konteks kebudayaan Minangkabau jauh sebelum pertemuan dengan Pasukan Cipai. Maka, saat dipertemukan dengan kisah Husein *meme* konflik turut mempengaruhi interpretasi soal kisah tersebut. Dalam konteks ini Brodie maupun Lynch menyebut *meme* memiliki karakter menular dan bertindak seperti virus (Brodie, 2009; Lynch, 1996). Seperti virus, *meme* konflik selalu membutuhkan inang baru dan segar untuk menyebarkan gagasannya, dan dalam proses ini adalah upacara *tabuik* berfungsi sebagai inang dalam mentransmisikan *meme* konflik kepada masyarakat Pariaman dan generasi selanjutnya.

Musical Entrainment

Menurut Dawkins, salah satu karakter *meme* yang paling efektif adalah yang dapat bertahan lama atau berumur panjang, karenanya *meme* sangat berkaitan dengan memori atau ingatan (Dawkins, 2017). Pada dasarnya di dalam diri kita juga mengalami hal yang sama, ada sesuatu yang masih atau mudah diingat sampai sekarang dan yang lainnya tidak. Dengan demikian, untuk membuat *meme* konflik dapat diingat dan diturunkan antar generasi, masyarakat Pariaman membuat *meme* konflik tersebut menjadi aktual.

Salah satu cara untuk membuat sesuatu menjadi mudah diingat adalah membangunnya menjadi peristiwa atau kejadian. Karena kita lebih mudah mengingat sesuatu peristiwa baik yang menyenangkan maupun yang memalukan. Dalam istilah Deleuze ini disebut *actualization* dimana mengaktualisasikan dari yang virtual, dan pemahaman virtual di sini adalah sebuah potensi dan kemungkinan untuk diaktualisasikan (Deleuze, 2014).

Untuk itu dibutuhkan satu fokus dimana perhatian menjadi terpusat, yaitu dengan ritual. *Tabuik* merupakan

sebuah portal yang membawa para pelaku ke tempat yang “asing” dan tidak ditemukan di kehidupan sehari-hari. Hal ini merupakan pengalaman ritual yang umum terjadi, sebagaimana yang dijelaskan oleh Van Gennep dan Turner sebagai fase *liminal* atau *anti-structure* (Turner, 1977; Van Gennep, 1977). *Liminal* merupakan fase ambang dan terpisah dari struktur sehari-hari atau *anti-structure*. Ritual merupakan fase ambang dimana sebuah dunia yang sama sekali berbeda dengan kehidupan sehari-hari walaupun masih terhubung. Ritual merupakan batas-batas tegas yang memisahkan antara yang profan dan sakral, dimana *liminal* menjadi pemisahannya. *Liminal* juga merupakan proses menjadi dan portal seseorang menuju sesuatu. Seperti bagian lobi di gedung-gedung konser musik klasik (Small, 1998), ketika para penonton masuk ke Gedung tersebut suasananya sama sekali berbeda, dan semua aturan dari luar gedung sama sekali tidak berlaku.

Maka ritual di sini akan menjadi pusat perhatian bagi masyarakat Pariaman dalam mengaktualisasikan konflik tersebut. Konflik yang diwujudkan di dalam ritual dapat berbentuk perkelahian, melemparkan instrument seperti gendang, pemukulan, mencemooh dan seterusnya. Namun semua pertarungan ini mesti dibedakan dengan kehidupan sehari-hari yaitu menggunakan musik atau dikenal sebagai lagu *sosoh*. Karena perkelahian yang tidak menggunakan musik merupakan pertarungan yang hanya terjadi di luar ritual.

Lagu *sosoh* menjadi *soundtrack* dalam pertarungan ini, dan keberadaannya harus mampu mensinkronkan partisipan dengan lingkungan ritual. Sebagai *soundtrack* tentunya lagu *sosoh* di desain untuk dapat tidak hanya mengilustrasikan tetapi juga membangun atmosfer konflik antara partisipan dan ritual. Hal ini disebut sebagai *musical entrainment*, dengan pemahaman mendasar musik berfungsi sebagai “kendaraan” yang mengomposisi antara tubuh dan Lingkungan (Clayton, 2012; Clayton et al., 2004; DeNora, 2000). Artinya musik tidak diperlakukan sebagai stimulus tetapi berada antara tegangan *Endogenous* (tubuh) dan *Exogenous* (lingkungan).

Sebagaimana yang dijelaskan DeNora tubuh selalu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan hal ini diperoleh

dari *common sense* (DeNora, 2000). Contoh seperti kita berjalan di tempat yang licin dimana kita menyesuaikan langkah dengan karakter lingkungan, supaya tetap stabil. Pemahaman ini diperoleh karena interaksi antara dunia fisik dan tubuh. Di lain sisi dapat dicontohkan misalnya, sangat ingin memaku dinding tetapi kita tidak memiliki palu, kita akan mengidentifikasi alat-alat berdasarkan sifat dasar palu, maka kita akan menggantinya dengan batu misalnya, bukan kertas, pisau, kaca dan seterusnya. Hal ini adalah *common sense* yang diperoleh dari hubungan antara tubuh dan dunia fisik sebagaimana yang dimaksud oleh DeNora.

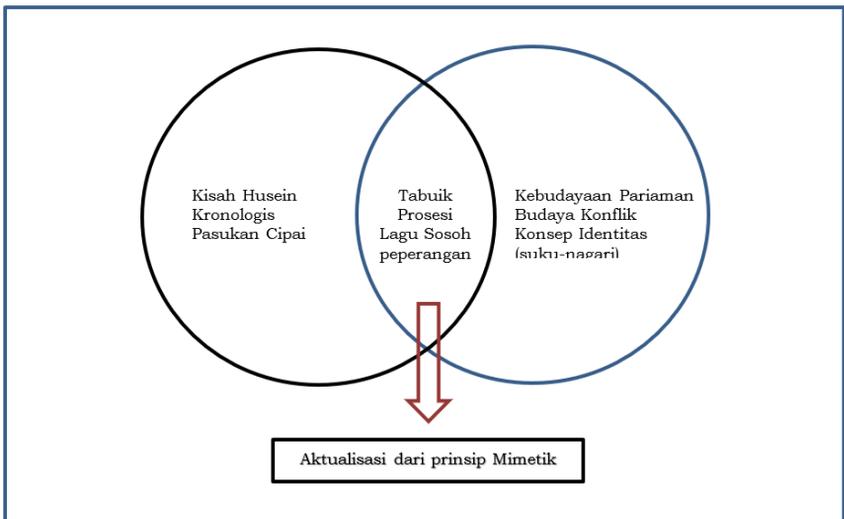
Sekarang bayangkan jika sebuah lingkungan yang dibangun berdasarkan ritual *tabuik* dimana tujuannya adalah untuk berkelahi dan bertarung antar partisipan ritual. Lingkungan dalam tahap ini telah memiliki pola-pola yang karakternya didasarkan pada perkelahian. Tentunya dibutuhkan musik yang mampu mengomposisikan tubuh sesuai dengan kepentingan ritual. Maka dengan demikian, fungsi musik di sini bertujuan untuk mengomposisi antara tubuh dan tujuan upacara, Blacking menyebut sebagai "*bodily resonance*" pemahamannya adalah sensasi dari tubuh yang dikondisikan oleh musik (Blacking, 1973, 1977).

Akan tetapi istilah yang diusulkan Blacking ini jauh sebelum *term musical entrainment* ada. Pemahamannya hampir sama dimana tubuh mengalami sensasi yang diperoleh dari dunia fisik yang pada konteks ini adalah musik, tetapi apa yang dijelaskan Blacking ini lebih tepat kepada proses kesadaran kolektif pelaku. Kembali kepada apa yang dijelaskan DeNora dan Clayton, bahwa tubuh juga memiliki komponen seperti kognitif, emosi, perilaku dan fisik dimana musik berperan di sini sebagai perangkat untuk mengaktifkan dan mensinkronkannya dengan lingkungan (Clayton et al., 2004; DeNora, 2000). Dengan demikian, pemilihan jenis musik akan "*fit in*" atau dianggap paling sesuai dengan kepentingan ritual dalam kasus *tabuik*.

Kemudian, proses "*fit in*" atau sinkronisasi antara tubuh dan lingkungan ini dapat diamati dari kemunculan pola-pola yaitu hubungan antar pola lingkungan, musik dan

perilaku partisipan. Perilaku tentunya akan berhubungan dengan perkelahian antar partisipan sebagaimana yang menjadi tujuan upacara. Maka dari sudut pandang musik pola-pola tersebut muncul dalam pemilihan instrumen, pelaku dan irama musik.

Selanjutnya, berdasarkan apa yang dijelaskan oleh DeNora dan Blacking, musik di dalam *musical entrainment* memastikan munculnya kesadaran dan rasa aman (Blacking, 1973; DeNora, 2000). Sekarang bayangkan apa yang terjadi selama ritual *tabuik* berlangsung, dimana seorang partisipan berpotensi kena pukul, ditendang atau dilempar oleh instrument atau stik gendang. Pada tahap ini merupakan tahap yang tidak stabil karena pelaku berada pada tahap kemungkinan-kemungkinan atau *chaos*. Tahap ini lah, menurut DeNora, musik mengambil peran menjamin kestabilan untuk para pelaku dan meningkatkan kesadaran kolektif. Lebih jauh Blacking sebagaimana yang dijelaskan di atas sebagai *bodily resonance*, musik meningkatkan “*fellow feeling*” antar sesama partisipan di dalam kelompok dari kemungkinan ancaman yang berasal dari kelompok lawan, Blacking menambahkan proses ini sebagai “*being together and tuning up to somebody else’s sense of time*” (Blacking, 1973, 1977).



Gambar 1: Bagan Landasan Teori

Metode dan Data

Penelitian ini merupakan lanjutan dari skripsi yang pernah penulis lakukan pada tahun 2013, tetapi setiap tahun penulis selalu melakukan pengamatan terhadap ritual *tabuik* terutama 5 tahun belakangan kecuali tahun 2020 dan 2021 dihentikan karena Covid 19. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi, dengan mengedepankan metode seperti pengamatan, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi

Penelitian ini dilakukan di wilayah Kota Pariaman, Sumatera Barat. Dimana pengamatan dalam penelitian ini dilakukan seminggu sebelum ritual *tabuik* berlangsung. Selama pengamatan penulis melakukan catatan-catatan lapangan mengenai persiapan yang dilakukan masyarakat Pariaman sebelum ritual dilakukan, selain itu juga mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada para narasumber.

Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan para tokoh-tokoh yang dianggap representatif dalam menjelaskan persoalan *tabuik*. Teknik wawancara yang dilakukan adalah bebas dan terbuka karena tujuannya adalah untuk mencari kedalaman dari persoalan *tabuik* tersebut. Pertama adalah Nasrulsam (almarhum), disebut sebagai *tuo tabuik* atau pawang *tabuik* yaitu orang yang dituakan dalam ritual *tabuik*. Data-data yang diperoleh dari Nasrulsam sebagian besar berkenaan dengan sejarah, mitos dan prosesi-prosesi yang dilakukan selama *tabuik*. Kedua yaitu narasumber dari latar belakang akademisi yakni, Asril seorang akademisi dari ISI Padang Panjang yang sebagian besar penelitian sampai disertasi meneliti persoalan *tabuik*. Selanjutnya yaitu Hajizar juga sebagai perwakilan dari akademisi sebagai pengamat musik Minang dan peneliti. Ketiga adalah para pelaku yang terdiri dari para remaja baik dari kubu *tabuik pasa* dan *tabuik subarang*. Data-data dari para anak *tabuik* ini berkaitan dengan pengalamannya dalam memainkan lagu *sosoh* tersebut.

Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan dengan tiga bentuk, yang pertama adalah audio, visual, dan video. Perekaman audio dilakukan terutama untuk merekam wawancara yang dilakukan dengan narasumber. Sementara visual merupakan dokumentasi peristiwa selama ritual *tabuik* berlangsung. Terakhir adalah video, dimana penulis merekam upacara ini dengan menggunakan perangkat audio-visual seperti handy cam dan camera DSLR.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara analisis naratif, dimana penekanannya adalah mengungkap dan mencari tahu konsep-konsep budaya berdasarkan sudut pandang partisipan. Selain itu analisis juga menggunakan triangulasi yaitu sumber data yang digunakan lebih dari satu sumber baik dari jumlah narasumber yang berbeda latar belakang dan perbedaan jenis data, dimana untuk meminimalisir terjadinya bias.

Proses analisis dilakukan dengan pertama memilah data berdasarkan bentuk atau jenis. Selanjutnya adalah membuat verbatim wawancara dari para narasumber. Setiap informasi dari narasumber juga diidentifikasi berdasarkan topik, konsep dan tema. Setelah itu mencari pola-pola yang muncul dari relasi seluruh data yang diperoleh dari lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Secara tradisi, ritual *tabuik* ini dilakukan setiap tanggal 1 sampai 10 Muharram dimana selama 10 hari itu akan dilakukan prosesi-prosesi secara simbolis yang mengisahkan riwayat Husein Bin Ali dari permulaan hidupnya hingga wafat. Namun, sekitar tahun 1980an terjadi perubahan pada penanggalan terutama untuk akhir atau puncak *tabuik* mesti dilakukan pada hari minggu, jadi walaupun dimulai tanggal 1 Muharram maka puncak dari ritual harus dilakukan di hari minggu. Konsekuensinya *tabuik* bisa sampai tanggal 14 atau 15 Muharram, karena sebagaimana dapat diduga pertimbangan lebih kepada kepentingan Pariwisata (Wawancara Asril, 12 Februari 2011; Wawancara Nasrulsam, 15 Desember 2010).

Sekilas Mengenai Ritual *Tabuik*

Setiap prosesi di ritual *tabuik* pada dasarnya bersifat simbolik yang menandai kisah Husein. Di bagian ini kita akan melihat secara sekilas mengenai prosesi-proses ritual *tabuik*, dan khusus pada bagian pertarungan di dalam ritual terjadi di tiga prosesi, yaitu: *manabang batang pisang*, *maarak jari-jari* dan *maarak saroban*.

a. *Maambiak Tanah*

Maambiak tanah secara harfiah berarti mengambil tanah, dilakukan di hari pertama ritual *tabuik*. Prosesi ini menggambarkan bahwasannya manusia berasal dari tanah dan akan kembali kepada tanah. *Maambiak tanah* dimulai sekitar pukul 6 sore dan biasanya pengambilan tanah di lakukan di sebuah sungai. Sebagaimana yang dijelaskan Nasrulsam bahwa tanah menjadi penting karena sebagai asal-usul manusia, dan kenapa di sungai? Karena menurut kisahnya jasad Husein itu ditemukan di dekat sungai (Wawancara Nasrulsam, 15 Desember 2010).

b. *Manabang Batang Pisang*

Manabang batang pisang berarti menebang pohon pisang dilakukan pada 4 hari berikutnya. Prosesi ini merupakan menebang batang pisang dengan menggunakan pedang, sementara batang pisang tersebut disusun sekitar 4 buah lalu ditebang dengan sekali ayunan.

Prosesi ini memiliki dua arti berdasarkan pemahaman masyarakat setempat, pertama adalah bahwa prosesi ini merepresentasikan ketajaman pedang dan kepiawaian Husein di medan pertempuran. Kedua prosesi ini juga menggambarkan hari dimana Husein melakukan peperangan dengan pasukan Yazid bin Muawiyah yang menyebabkan Husein terbunuh.

Ritual ini dimulai sehabis magrib atau sekitar jam 7 sore, dan pada prosesi ini juga perkelahian dan peperangan dilakukan di sebuah wilayah disebut sebagai tugu *tabuik*. Sebagai representasi dari Padang Karbala dimana tempat peperangan Husein berlangsung. Menurut Nasrulsam, peperangan di dalam *tabuik* setidaknya memiliki dua tujuan, yaitu sebagai aktualisasi dari perang Husein dan kedua sebagai tempat mengajarkan remaja bersilat. Artinya ini momen dimana remaja itu dapat mempraktekan ilmu

silatnya tersebut (Wawancara Nasrulsam, 15 Desember 2010).

c. *Maatam*

Prosesi *maatam* dilakukan di hari berikutnya pada pukul 12 sampai 13.00 siang hari. Menurut Nasrulsam prosesi ini lebih kepada meratapi kematian Husein karena pada hari ini Husein di hukum pancung dan bagian-bagian tubuhnya dimutilasi oleh pasukan Yazid (Wawancara Nasrulsam, 15 Desember 2010).

d. *Maarak Jari-Jari*

Masih di hari yang sama dengan upacara *maatam* tapi dilakukan pada sore pukul 7 dimana *maarak jari-jari* ini maksudnya adalah *mengarak* jari-jari Husein. Jari-jari tersebut dibuat dari sebuah lempengan yang menyerupai bentuk jari dan diletakan di sebuah wadah dimana para partisipan *tabuik* akan mengarak wadah tersebut keliling kampung sambil meminta sumbangan kepada masyarakat untuk membantu pembiayaan pembuatan *tabuik*. Menurut Nasrulsam, ritual ini merupakan manifestasi dari pengikut Husein yang memperlihatkan kepada masyarakat bahwasannya Husein telah meninggal (Wawancara Nasrulsam, 15 Desember 2010).

Pada prosesi ini juga dilakukan peperangan antar dua kelompok *tabuik*, masih di lokasi yang sama yaitu tugu *tabuik*.



Gambar 2: Suasana “Peperangan” antar dua kubu peserta *tabuik*. Biru: dari kelompok *tabuik subarang* dan Orange dari kubu *tabuik pasa*.

e. *Maarak Saroban*

Maarak saroban hampir sama dengan upacara *maarak* jari-jari akan tetapi kali ini yang diarak adalah *saroban* (sorban) Husein. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Nasrulsam (Wawancara 15 Desember 2010) sorban di sini adalah lambang dari keagungan dan kebesaran Husein. Maka prosesi ini ingin memperlihatkan kepada masyarakat mengenai kebesaran Husein tersebut. Prosesi ini hampir sama dengan ritual *maarak* jari-jari dimana dilakukan pada malam hari dan juga akan terjadi perkelahian di dalam prosesi ini. Akan tetapi, menurut Asril (Wawancara, 12 Februari 2011) prosesi ini pada dasarnya tidak ada perkelahian, namun karena kedua kelompok *tabuik* ini juga dipertemukan di Padang Karbala maka perkelahian tersebut tidak dapat dihindarkan. Sebagian besar karena memendam dendam dari prosesi sebelumnya dan karena ini prosesi terakhir dengan demikian para peserta *tabuik* yang masih memiliki dendam akan melampiaskannya pada hari ini. Bahkan, di prosesi ini pertarungannya itu lebih sulit dihentikan karena kedua kelompok saling sindir dan memanas-manaskan secara musikal (Wawancara Asril, 12 Februari 2011).

f. Upacara *Tabuik Naiak Pangkek* dan *Maoyak Tabuik*

Ini adalah tahap terakhir dari prosesi *tabuik*. *Tabuik naiak pangkek* artinya sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasannya *tabuik* merupakan sebuah peti yang membawa jasad Husein dengan Buraq. Maka dalam interpretasi masyarakat Pariaman *tabuik* ini bangunan dengan tinggi 5 sampai 6 meter yang dibuat secara terpisah yaitu bagian bawah dan bagian atas. Dimana pada prosesi ini adalah proses penyatuan bagian tersebut menjadi satu kesatuan. Umumnya prosesi ini dilakukan di tempat khusus dan luas, dan dilakukan pada setelah shalat subuh pukul 6 pagi.



Gambar 3: Puncak Ritual *Tabuik*

Setelah itu dilanjutkan dengan prosesi *maoyak tabuik* atau menghoyak tabuik. Yakni, bangunan *tabuik* tersebut di pertontonkan kepada masyarakat dengan berbagai atraksinya seperti menggoyang bangunan *tabuik* dan mengaraknya sebelum nantinya *tabuik* tersebut dibawa ke pantai untuk dibuang. Bagian ini merupakan representasi dari pengikut Husein yang ikut dalam mengantarkan Husein ke peristirahatan terakhirnya (Wawancara Nasrulsam, 15 Desember 2010).



Gambar 4: Suasana *Tabuik* di Buang ke Laut

Konsep Musikal Lagu *Sosoh*

a. Etimologi kata *Sosoh*

Sosoh merupakan musik yang dimainkan saat peperangan dan pertempuran selama upacara *tabuik* berlangsung. Penamaannya selama ritual *tabuik* pun beragam seperti musik *sosoh* dan *gandang basosoh*. Kedua penamaan tersebut di dalam kehidupan masyarakat tidak diperdebatkan dan dianggap sama benarnya, yang mengacu kepada pemahaman yang sama yaitu musik untuk peperangan saat upacara *tabuik*.

Jika ditelusuri arti dan pengertian *sosoh* di dalam kehidupan masyarakat, penulis sedikit mengalami kebingungan mencari padanan dan persamaannya ke Bahasa Indonesia. Tetapi masih bisa ditelusuri dengan memberikan contoh-contoh kasus yang ada di dalam kehidupan masyarakat. *Sosoh* dapat berbentuk sebuah semangat, yaitu sebuah sikap yang dilakukan “lebih” dari yang biasanya.

Pada pemahaman ini *sosoh* merupakan sebuah sikap atau perilaku yang dilakukan lebih aktif dari perilaku yang biasa. Semisal kata *basosoh* makan, *basosoh* membawa mobil, dan lain sebagainya. *Basosoh* makan pengertiannya adalah, situasi saat seseorang makan lebih bersemangat dari pada biasanya dan lebih lahap. Begitu juga dengan kasus lain, semisal ketika bertamu ke rumah seseorang, tentu mengalami situasi yang agak pasif, apalagi ditambah dengan bertamu ke rumah orang yang baru dikenal. Pada situasi tersebut tuan rumah menyediakan makanan, dan berharap kalau tamu bersikap lebih aktif, maka disebutkan *sosoh se lah* (*sosoh*/ hajar saja makanannya), artinya pada pemahaman ini tuan rumah berharap kalau tamu tidak usah sungkan dan anggap saja di rumah sendiri.

Artinya kata *sosoh* berkaitan dengan suasana hati, perasaan, kehendak, kemauan, gairah dan emosi seseorang. Maka *sosoh* merupakan semacam energi, yang menentukan besaran dan ukuran berperilaku (pergerakan) seseorang dalam kondisi-kondisi tertentu.

b. Instrumen *Gandang Tasa/ Gandang Tambua*

Saat upacara *tabuik* berlangsung ensambel *gandang tasa* dimainkan oleh 6 sampai 7 orang pemain musik,

terdiri dari 1 orang pemain tasa dan 6 orang pemain *gandang*. Posisi instrumen *gandang tasa* yaitu, disandang di bahu pemain musik; karena saat upacara, *gandang tasa* mengiringi arak – arakan dalam upacara *tabuik*. *Gandang tasa* dimainkan oleh remaja secara bergantian, karena jarak yang ditempuh ketika arak-arakan cukup jauh, lebih kurang 1 sampai 2 km.

Ensamble *gandang tasa* terdiri dari dua instrumen yaitu *gandang* dan *tasa*. *Gandang* memiliki ukuran yang besar dengan bentuk instrumen bermuka dua (*double – headed cylindrical drum*) (Asril, 2002). Panjang *gandang* lebih kurang 50 sampai 55 cm, sementara diameter *gandang* berkisar antara 45 sampai 48 cm. *Gandang* terbuat dari kayu *tarantang*, *sikubay* dan batang kapas, sementara muka *gandang* dilapisi dengan kulit kambing. *Gandang* dimainkan dengan cara dipukul dengan stik. Suara yang dihasilkan oleh *gandang* cenderung rendah dan tidak mengacu kepada nada tertentu. Bagian *gandang* yang dipukul ialah kedua bagian muka *gandang*, namun pukulan dengan tangan kanan lebih keras dibanding dengan tangan kiri (Asril, 2002).

Dalam menentukan bunyi *gandang* perlu juga dicermati posisi *gandang* saat dimainkan, hal tersebut senada dengan apa yang disebutkan Meriam *behavior in relation to music*, yaitu bagaimana posisi dan sikap pemain saat memainkan instrumen (Merriam & Merriam, 1964). Posisi *gandang* dijelaskan Asril bahwa: Pemusik mengambil posisi berdiri dengan berat badan bertumpu pada kaki kanan, kemudian *gandang* dengan memakai tali digantungkan pada bahu pemusik dengan posisi miring sekitar 45 derajat. Bagian yang ditinggikan adalah permukaan *gandang* yang dipukul dengan tangan kanan. Dengan posisi seperti itu memungkinkan pemusik lebih leluasa dan rileks menabuh *gandang*, sehingga suara yang diproduksi oleh *gandang* lebih optimal (Asril, 2002).



Gambar 5: Ensambel Gandang Tasa/ Gandang tambua

Posisi atau cara memainkan *gandang* selalu disandang pada bahu pemain, baik dalam keadaan berjalan maupun saat keadaan berdiri. Sementara *tasa* merupakan instrumen bermuka satu (*single-headed vessel drum*), yang berbentuk kuali (wajan). Pada zaman dahulu penampang *tasa* terbuat dari tanah liat dan kulit, pada bagian muka *tasa* dilapisi kulit kambing betina. Penampang yang berbentuk kuali disebut dengan *talenang*, namun sekarang *tasa* terbuat dari besi dan penutup muka *tasa* dilapisi dengan *membrane*. Pertimbangannya ialah, efisiensi pada penggunaan *tasa* (Wawancara Asril, 12 Februari 2011).

Karakter bunyi *tasa* ialah nyaring, sementara cara memainkan *tasa* adalah, dipukul memakai stik berbahan rotan yang berukuran kecil. Posisi saat memainkan *tasa* ialah, tali *tasa* digantungkan di leher pemusik sementara posisi *tasa* berada di sekitar pinggul dan paha pemusik. Umumnya *tasa* memiliki tinggi kira-kira 12 sampai 13 cm dengan diameter 34 sampai 37 cm.

c. Struktur Musikal Lagu *Sosoh*

Musik *sosoh* merupakan lagu yang berfungsi untuk membangun atmosfer konflik selama pertarungan di dalam ritual *tabuik*. Jika dibandingkan dengan lagu-lagu pada ensambel *gandang tasa* umumnya, lagu *sosoh* ini terkesan seperti sebuah bagian lagu (Wawancara Asril, 12 Februari 2011). Karena lagu *sosoh* tersebut meminjam struktur lagu lain untuk melengkapi struktur lagunya. Artinya lagu *sosoh*

ini bukan satu lagu yang utuh, tetapi meminjam bagian awal dari lagu lain untuk melengkapi strukturnya.

Struktur umum sebuah lagu pada ensambel *gandang tasa* umumnya, terdiri dari tiga bagian yaitu: *pangka maatam*, *maatam* dan *ikua maatam*. *Pangka maatam* (awal lagu) merupakan bagian intro dalam sebuah lagu. Setelah itu adalah bagian *maatam* (isi atau pokok lagu). Bagian *maatam* ini merupakan bagian inti atau pokok lagu di dalam struktur lagu *gandang tasa*. Sementara bagian akhir dari struktur lagu *gandang tasa* adalah *ikua maatam*.

Dalam konteks lagu-lagu *gandang tasa* pada umumnya, lagu *sosoh* sebenarnya tidak memiliki kelengkapan struktur seperti di atas. Dan lagu *sosoh* hanya dapat dimainkan saat ritual *tabuik*. Berbeda dengan lagu-lagu *gandang tasa* pada umumnya, yang biasanya dipertunjukkan dalam acara pernikahan, arak-arakan pengantin dan sebagainya. Tetapi lagu *sosoh* hanya hadir di dalam upacara *tabuik*. Secara strukturnya lagu *sosoh* mengadopsi lagu lain untuk melengkapi bagian awal lagunya, biasanya lagu-lagu yang diadopsi adalah lagu *katidiang sompong* dan *oyak tabuik* (Wawancara Asril, 12 Februari 2011).

Lagu *sosoh* hanya terdiri dari bagian *maatam* sampai *ikua maatam*, maka untuk bagian *pangka maatam*, lagu *sosoh* menggunakan awal lagu dari reperoar lain seperti *oyak tabuik* atau *katidiang sompong*. Tapi dalam analisis ini akan diambil salah satu lagu saja yaitu lagu *oyak tabuik* yang digunakan di bagian awal lagu *sosoh*.

Sebagaimana yang akan diilustrasikan dari gambar di bawah ini bagian awal lagu atau *pangka maatam* diambil dari lagu *oyak tabuik*. Pada bagian awal ini lagu *oyak tabuik* hanya dimainkan beberapa kali saja, tujuannya adalah untuk mengantarkan ke bagian inti lagu *sosoh*.

Pangka maatam

The image displays a musical score for the piece "Pangka maatam". It is written in 4/4 time. The score is divided into two systems. The first system starts with a treble clef and a 4/4 time signature. The top staff is labeled "Tasa" and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. Below it are six guitar staves, labeled "G 1" through "G 6", which contain rhythmic accompaniment with chords and single notes. The second system starts with a measure rest labeled "5" and continues with similar melodic and rhythmic parts for the "Tasa" and guitar staves.

Gambar 6: Bagian Awal atau pembuka lagu *Oyak tabuik*.

Bagian ini hanya dimainkan beberapa kali pengulangan saja, tergantung dari pemain *tasa* yang memberi isyarat akan pergantian ke irama berikutnya yaitu lagu *sosoh*.

Tempo berubah menjadi cepat

2/4 Pola *sosoh*

Gambar 7: Peralihan ke lagu *sosoh*

Secara karakter irama *sosoh* memang dikenal dengan pukulan satu-satu (*ciek-ciek*). Maka jika kita mendengarnya saat ritual berlangsung akan terasa seperti derap langkah (Wawancara Asril, 12 Februari 2011). Fase ini dimainkan dalam rentang yang cukup lama bahkan hingga sampai pada tahap peperangan. Dimana berperan seperti mengoordinasi para peserta di dalam kelompok.

Hajizar mengistilahkan bahwasanya lagu *sosoh* ini sebagai lagu yang sudah jadi (Wawancara Hajizar, 23 Februari 2012). Maksudnya adalah lagu *sosoh* mengisyaratkan kesiapan dari partisipan untuk memulai peperangan atau setidaknya mulai berjalan berlahan ke Padang Karbala. Adapun demikian, DeNora menjelaskan bahwasannya *musical entrainment* akan berkaitan ke proses tubuh itu sendiri (DeNora, 2000), misalnya kompleksitas emosi, kesadaran, amarah, ketakutan dan seterusnya akan dikonversi melalui musik kepada rasa aman dan kesadaran kolektif peserta tabuik.

Sebagaimana yang diutarakan oleh Aftara bahwasannya dengan lagu *sosoh* “kami merasakan kehadiran teman dan jadi yakin kita bersama-sama teman juga, seperti percaya gitu” (Wawancara Aftara, 12 Desember 2010). Pada tahap ini Blacking menyebut bahwasanya bermain musik bersama memberikan *share experienced* dimana para pelaku dapat

merasakan perasaan bersama atau kebersamaan yang dalam istilah Blacking disebut sebagai *bodily resonance* dan membangun *fellow feeling* (Blacking, 1973, 1977).

Kesimpulan

Sebagaimana yang telah diulas di atas, bahwasannya proses aktualisasi kisah Husein di dalam ritual *tabuik* dipengaruhi oleh dua aspek utama yaitu budaya dan juga biologis. Dimana kedua aspek itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dimana bagi masyarakat Pariaman sendiri, *tabuik* tidak hanya sebagai upaya dalam merekonstruksi kembali kisah Husein, tetapi juga sebagai regenerasi nilai dan norma sosial kepada generasi-generasi selanjutnya. Konsep konflik yang telah sudah lebih dulu terbangun di dalam konteks budaya, turut memengaruhi tafsiran masyarakat terhadap kisah Husein yang dibawa oleh pasukan Cipai dari India.

Selanjutnya proses realisasi konflik atau *meme* konflik tersebut menggunakan komponen ritual dan salah satunya adalah musik atau lagu *sosoh*. Lagu *sosoh* sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya tidak hanya berfungsi sebagai kendaraan akan tetapi juga sebagai *musical entrainment* yang menjamin para pelaku terhadap rasa aman selama ritual berlangsung. Konsep ini yang nantinya memperkuat ikatan kekeluargaan atau kesukuan di antara partisipan *tabuik*.

Ucapan Terima Kasih

Tulisan ini tidak akan bisa terbit tanpa bantuan dari berbagai pihak, yaitu para narasumber yang bersedia memberikan pengetahuannya seputar ritual *tabuik*. Selain itu juga dari pihak penyelenggara yang akan menerbitkan tulisan ini yaitu Institut Seni Indonesia Yogyakarta khususnya jurusan Musik.

Daftar Narasumber

1. Nama : Asril
Pekerjaan : Dosen Institut Seni Indonesia (ISI)
Padang Panjang
2. Nama : Aftara
Pekerjaan : Nelayan dan pedagang

3. Nama : Hajizar
Pekerjaan : pensiunan Dosen Institut Seni Indonesia (ISI) Padang Panjang
4. Nama : Nasrulsam (Alm)
Pekerjaan : Tuo (pawang) tabuik pasa. Pensiunan dari Dinas Pariwisata Kota Pariaman

Daftar Pustaka

- Andoni, Y. (2010). *The Hoyak Tabuik: From Sacred Expression to Emotional Dispirit: A Shi'ism Ritual in Padangpariaman*. Singapore, 19.
- Ansary, T. (2012). *Dari Puncak Bagdad*. Serambi Ilmu Semesta.
- Armstrong, K. (2014). *Sejarah Tuhan: Kisah 4.000 Tahun Pencarian Tuhan dalam Agama-Agama Manusia*. Mizan Pustaka.
- Asril. (2002). *Pertunjukan gandhang tambua dalam upacara ritual Tabuik di Pariaman Sumatera Barat*. Universitas Gadjah Mada.
- Asril. (2013). *Perayaan Tabuik dan Tabot: Jejak Ritual Keagamaan Islam Syi'ah di Pesisir Barat Sumatra*. Panggung, 23(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v23i3.144>
- Asril. (2016). *Tabuik: Pertunjukan Budaya Hibrid Masyarakat Kota Pariaman, Sumatra Barat [P.hD Thesis]*. INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) YOGYAKARTA.
- Blacking, J. (1973). *How musical is man?* University of Washington Press.
- Blacking, J. (Ed.). (1977). *The Anthropology of the body*. Academic Press.
- Blackmore, S. (2000). *The Meme Machine*. OUP Oxford.
- Blackmore, S. (2001). *Evolution and Memes: The Human Brain as a Selective Imitation Device*. *Cybernetics and Systems*, 32, 225–255. <https://doi.org/10.1080/019697201300001867>
- Brodie, R. (2009). *Virus of the mind: The new science of the meme*. Hay House.
- Clayton, M. (2012). *What is Entrainment? Definition and applications in musical research*. *Empirical Musicology*

- Review, 7. <https://doi.org/10.18061/1811/52979>
- Clayton, M., Sager, R., & Will, U. (2004). In Time With the Music: The Concept of Entrainment and Its Significance for Ethnomusicology. *European Meetings in Ethnomusicology*, 11.
- Dawkins, R. (2017). *The Selfish Gene: Gen Egois*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Deleuze, G. (2014). *Difference and Repetition*. Bloomsbury Publishing.
- DeNora, T. (2000). *Music in everyday life*. Cambridge University Press.
- Diamond, J. (2016). *Guns, Germs & Steel (NEW)*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Diamond, J. (2017). *Collapse*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Dunbar, R. I. M. (1996). *Grooming, gossip, and the evolution of language*. Harvard University Press.
- Lombard, D. (1996). *Nusa Jawa: Batas-batas pembaratan*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lynch, A. (1996). *Thought contagion: How belief spreads through society (1st ed)*. Basic Books.
- Malik, C. (2013). *Musik Sosoh Untuk Membentuk Sikap Kebertahanan Dalam Upacara Tabuik Di Pariaman Sumatera Barat [Undergraduate Thesis]*. INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA.
- Merriam, A. P., & Merriam, V. (1964). *The Anthropology of Music*. Northwestern University Press.
- Sastra, A. I., & Sriwulan, W. (2020). *Shi'a and the Tabuik Tradition: A Religious Ritual in Aesthetical Packaging in the Pariaman Community of Minangkabau-West Sumatera*.
- Small, C. (1998). *Musicking: The meanings of performing and listening*. University Press of New England.
- Turner, V. (Ed.). (1977). *The ritual process: Structure and anti-structure (7. print)*. Aldine Publ. Company.
- Van Gennep, A. (1977). *The rites of passage (Repr. d. Ausg. 1960)*. Routledge & Kegan Paul.

Profil Penulis



Cameron Malik lahir di Padang 17 Februari 1987 adalah seorang peneliti independen. Ia memperoleh gelar sarjana seni pada tahun 2013 di ISI Surakarta dan gelar magister seni di ISI Yogyakarta pada tahun 2017. Ia aktif sebagai relawan untuk isu literasi digital melalui Gerakan Literasi Komunitas Baca di Padang Panjang. Ia juga terlibat

sebagai pengajar di Yayasan Baabussalam Foundation, Bukittinggi. Sebagai peneliti, ia terlibat dalam berbagai proyek penelitian seperti Cultural Preservation in West Borneo yang didukung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ia juga tercatat sebagai peneliti di ISI Padang Panjang. Dalam bidang keorganisasian, ia tercatat sebagai ketua Insulinde yaitu lembaga yang bergerak di bidang penelitian, pengembangan, dan pelestarian seni di Padang Pariaman.

GAGASAN DUALISTIK DALAM SAJIAN KENDANG BALI

Ulfa Riano & Kiswanto

Abstrak

Tulisan ini mencoba menelisik dualitas oposisioner yang terefleksikan dalam musik karawitan bali (kendang) untuk memahami musik dalam tataran gagasan yang abstrak, karena musik hasil dari tindakan manusia itu sendiri, tulisan ini berfokus pada sajian kendang Bali yang dimainkan secara berpasangan yang terdapat pada gamelan gong kebyar, semar pegulingan dan gamelan angklung (kendang gupekan, krumpungan, kendang centungan, serta kendang lainnya yang dimainkan secara berpasangan). Tulisan ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menghasilkan data kualitatif. Dari data yang dikumpulkan penulis menemukan Logika dualitas ini berangkat dari pengalaman manusia atas apa yang telah mereka alami, gagasan mereka terkonstruksi oleh peristiwa alam yang mereka alami.

Kata kunci: gagasan, dualitas, kendang Bali.

Abstract

This paper tries to examine the opposite duality reflected in Balinese karawitan music (kendang) to understand music in an abstract way of thinking, because music is the result of human action itself, this paper focuses on the performance of Balinese drums which are played in pairs found in gamelan gong kebyar, semar pegulung and gamelan angklung (gupekan drums, krumpungan, centungan drums, and other drums played in pairs). This paper is descriptive qualitative research that produces qualitative data. From the data collected, the authors found that this duality logic departs from human experience of what they have experienced, their ideas are constructed by the natural events they experience.

Keyword: ideas, duality, Balinese drums.

Pendahuluan

Bali memiliki kebudayaan yang kompleks, meliputi nilai, keyakinan, moral, hukum, adat istiadat, perilaku, kebiasaan, dan kesenian. Salah satu kesenian yang menjadi ikonik di Bali adalah musik gamelannya, dimana

bunyinya yang khas serta memiliki tempo yang umumnya relatif cepat. Di Bali sendiri, memiliki lebih kurang 30 jenis gamelan, hal ini terjadi karena adanya berbagai macam kebutuhan untuk menjalani kegiatan upacara adat ataupun acara keagamaan bagi masyarakat Bali yang mayoritas beragama Hindu. Gamelan Bali, selain bunyinya yang khas dan temponya yang relatif cepat masih terdapat keunikan lainnya, yaitu seperti yang dinyatakan oleh Bandem dalam bukunya yang berjudul *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*:

“hampir semua ensambel dan instrumen gamelan Bali diciptakan berdasarkan prinsip lanang dan wadon, purusa dan pradana, laki dan perempuan, sehingga prinsip ini jika dipadukan akan menimbulkan sebuah keindahan, keharmonisan atau keselarasan jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari” (Bandem, 2013, dalam Prayatna, Santosa, Sudirga, 2020:91).

Hal ini terjadi mungkin saja karena orang Bali menganut prinsip keseimbangan. Dalam masyarakat Bali, mengenal konsep *Rwa bhineda*, secara harfiah *Rwa* yaitu Dua dan *Bhineda* berarti Yang Berbeda, jadi *Rwa Bhineda* adalah “dua yang berbeda”. Dua yang berbeda tersebut merujuk kepada dua hal berbeda dalam kehidupan, yang selalu menjadi satu dan tak terpisahkan satu sama lain. Dalam konsep ini posisi *Rwa Bhineda* dapat disejajarkan dengan dualistik.

Dualistik yang memandang bahwa adanya dua prinsip yang berbeda dan saling bertentangan, contohnya seperti adanya hitam dan putih, siang dan malam, kiri dan kanan, laki-laki dan perempuan, dan lain sebagainya. Namun, dua unsur yang saling bertentangan tersebut menjadi sebuah sistem yang berhubungan dan saling melengkapi (*binary*). Menurut Wirawan (2019) suatu yang ada, pasti ada pasangannya sebagai penyeimbang (*balancer*). Contoh aplikasi dualistik dalam kehidupan sehari-hari yaitu ada pada tubuh manusia, seperti kaki kiri dan kaki kanan yang dimana fungsinya untuk menyeimbangkan manusia dalam berjalan, tanpa adanya kaki kiri manusia akan mengalami kesulitan dalam berjalan, begitu pula jika sebaliknya. Hal inilah yang menjadikan kaki kiri dan kaki kanan sebagai

dua unsur yang berbeda namun menjadi satu dalam sistem yang struktural, mereka saling melengkapi dan tidak terpisah satu sama lain.

Fenomena dualistik ini juga hadir pada sajian kendang yang digunakan dalam perangkat gamelan Bali, seperti pada gamelan gong kebyar, semar pegulingan, gamelan angklung, dan gamelan Bali lainnya yang menggunakan instrumen atau *tungguhan* kendang.¹ Dalam sajiannya, pada umumnya kendang sering dimainkan secara berpasangan, yang terdiri dari kendang *Lanang* dan *Wadon* (*Lanang* dan *Wadon* dalam bahasa Indonesia berarti laki-laki dan perempuan). Dalam sajian kendang Bali, bunyi atau warna suara (timbre) kendang *lanang* lebih tinggi dari pada suara kendang *wadon*. Lalu, hal yang juga mencolok dalam perbedaan ini adalah ukuran antara kendang *lanang* dan *wadon* yang berbeda. Dalam sajian kendang Bali, Kendang *lanang* dan kendang *wadon* mempunyai pola-pola tabuhan yang berbeda-beda, namun jika dimainkan secara bersama bisa menimbulkan keserasian dan keseimbangan bunyi yang tertata dengan baik.

Dalam konteks ini musik merupakan imitasi dari realita manusia itu sendiri maupun diluarnya, baik secara konkrit begitupun abstrak, musik juga merupakan produk “budaya”, yang berarti aktivitas musik merupakan hasil dari perilaku manusia. Oleh sebab itu untuk memahami musik kita perlu memahami manusianya dalam tataran yang lebih abstrak yaitu gagasan manusia itu sendiri. Karena musik hanyalah hasil dari perjalanan gagasan manusia.

Metode Penelitian

Berdasarkan fenomena di atas, dan berkaitan dengan pembahasan artikel ini, peneliti memfokuskan pembahasan pada ruang konsep gagasan dualitas yang hadir pada sajian kendang Bali. Penelitian ini dilakukan untuk memahami kedudukan manusia dalam kosmologinya dan menerapkan hal tersebut ke dalam musik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menghasilkan data kualitatif. Menurut Bogdan dan Tylor (1992) penelitian

¹Dalam kasus gamelan angklung, kendang di mainkan secara berpasangan, tidak ada penyajian secara tunggal (menggunakan srti terdapat dua orang yang memainkan kendang atau satu orang yang memainkan kendang), yang berakan dua kendang.

kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati (Bogdan dan Tylor dalam Sujarweni, 2022:6). Oleh karena itu data yang akan diperoleh dari penelitian ini dilakukan dengan teknik metode penelitian berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

Pembahasan

I. Kendang Bali

Kendang Bali merupakan bagian pokok dari perangkat gamelan Bali. Di Bali setidaknya ada sembilan jenis kendang dari tiga jenis kendang yang telah diamati, seperti yang ditulis oleh Indra Sadguna dalam bukunya yang berjudul *Kendang Bebarongan* dalam *Karawitan Bali Sebuah Kajian Organologi*:

Adapun kesembilan jenis kendang yang dimaksud adalah sebagai berikut, dan diurut dari ukuran terbesar hingga terkecil: kendang *mebarung*, kendang *tambur*, kendang *bedug*, kendang *cedugan*, kendang *gupekan*, kendang *bebarongan*, kendang *krumpungan*, kendang *batel*, dan kendang *angklung* (Sadguna, 2010, dalam Prayatna, Santosa, Sudirga, 2020:91).

Dalam perangkat gamelan Bali, sajian kendang jika di perhatikan, kendang memiliki peran yang cukup 'krusial', karena berfungsi sebagai pengatur tempo dan memimpin jalannya sajian *gending*, tanpa adanya kendang dalam sajian gamelan Bali mungkin permainan gamelan tidak dapat disajikan.²

Instrumen kendang dalam tradisi Sachs dan Hornbostel (1914), kendang termasuk pada klasifikasi instrumen musik *membranophone*³, yang dimana kulit atau selaput dipukul menggunakan stick atau tabuh, maupun tangan (*struck*). Instrumen musik ini berbahan dasar kayu yang berbentuk tabung silinder, kayu yang digunakan adalah kayu dari pohon nangka atau kayu intaran, dan sejenisnya. Dalam kendang yang digunakan pada gamelan *gong kebyar*,

²Dalam konteks ini gamelan yang di maksud oleh penulis adalah gamelan gong kebyar, semar pegulingan, dan gamelan angklung.

³Membranophone adalah alat musik yang memiliki senar getar yang diregangkan selaput atau kulit yang menghasilkan suara.

panjang kayu pada kendang berkisar kurang lebih 67-72 cm. Pada bagian kedua muka kendang, yaitu pada bagian sisi atas dan bagian sisi bawah kendang memiliki ukuran diameter lingkaran yang berbeda. Ukuran diameter yang ada pada bagian kepala atau bagian sisi atas, mempunyai ukuran yang lebih besar, sedangkan pada bagian sisi bawah kendang, mempunyai ukuran diameter yang lebih kecil dibandingkan diameter ukuran kepala kendang.⁴

Pada kedua bagian sisi atas (muka kendang) terdapat lubang yang menghubungkan bagian sisi atas ke bagian sisi bawah kendang. kemudian kedua bagian tersebut ditutup menggunakan selaput atau membran, selaput yang berfungsi sebagai sumber getar, lalu getaran bunyi yang diterima dari tabuhan tangan atau *stick* ke selaput masuk ke dalam ruang resonator kendang sehingga menghasilkan bunyi yang nyaring.

Jika bagian kepala atau sisi atas tersebut ditabuh menggunakan tangan ataupun *panggul* maka akan mengeluarkan bunyi *dah, deh*, atau *dag* dan *deg*, dan sebaliknya jika bagian sisi bawah atau bagian ekor kendang ditabuh, maka akan mengeluarkan bunyi *pak*, begitulah jika bunyi kendang tersebut dituliskan ke bentuk tulisan.

Kulit yang digunakan pada bagian muka (bagian yang ditabuh) tersebut umumnya menggunakan kulit sapi, atau kulit kambing, dan sejenisnya. Kemudian kulit yang ada pada bagian muka kendang tersebut disanggah dengan menggunakan rotan atau kayu yang membentuk lingkaran (*ring*) dengan diameter mengikuti kedua sisi lingkaran kendang. Lalu pada bagian badan kendang juga terdapat tali yang membentang untuk mengikat penyanggah tersebut, tali yang membentang tersebut juga berbahan dasar kulit. Selain itu tali tersebut juga berfungsi sebagai pengatur keregangan kulit yang ada pada kedua sisi atas dan bawah kendang sehingga mempengaruhi suara atau *timbre* kendang (*tuning system*).

II. Implementasi Dualitas dalam Kendang Bali

Implementasi dualitas dapat dilihat secara *tangible* pada sajian kendang Bali, Dalam penyajian kendang Bali, kendang dimainkan secara berpasangan antara kendang

⁴Sadguna, Indra. Kendang bebarongan dalam karawitan Bali: sebuah kajian organologi. Penerbit Kanisius, 2010.

yang satu dengan kendang yang lainnya (pasangannya). Antara kendang pertama dan kendang kedua mempunyai penempatan nama atau semacam identitas, yaitu *lanang* dan *wadon* (laki-laki dan perempuan), dalam hal ini dapat kita temukan bahwa adanya prinsip gender dalam sajian kendang Bali yang dimana ada penempatan laki-laki dan perempuan, laki-laki dan perempuan termasuk dalam kaidah dualitas oposisioner. Penempatan nama *lanang* dan *wadon* tersebut dapat dibedakan pada bentuk kendang yang memiliki ukuran berbeda, jika dilihat secara seksama ukuran fisik (tabung silinder) kendang *wadon* lebih besar daripada ukuran fisik kendang *lanang*.



Gambar 1. Foto kendang *lanang* dan kendang *wadon* (kendang *gupekan*).

(Dokumentasi Penulis, 2023)

Dalam kasus kendang *gupekan* yang digunakan untuk mengiringi gamelan gong kebyar. Kendang *wadon* memiliki ukuran diameter sekitar 23-32 cm pada bagian sisi depan, sedangkan kendang *lanang* memiliki ukuran diameter 26-29 cm pada sisi depan dan 19-22 cm pada sisi belakang.⁵

⁵Sukerta, P.M. "Jenis-jenis Tungguhan Karawitan Bali". (2001).



Gambar 2. Foto bagian sisi depan kendang *lanang* dan kendang *wadon* (kendang *gupekan*).
(Dokumentasi Penulis, 2023)



Gambar 3. Foto bagian sisi depan kendang *lanang* dan kendang *wadon* (kendang *gupekan*)
(Dokumentasi Penulis, 2023)

Kemudian dualitas yang kontras juga terefleksikan pada perbedaan warna bunyi kendang (*timbre*), ukuran kendang yang berbeda tentu saja memunculkan frekuensi bunyi atau teba suara yang juga berbeda, jika kita mendengar bunyi antara kendang *lanang* dan kendang *wadon*, bunyi suara kendang *lanang* lebih tinggi jika dibandingkan bunyi suara

kendang *wadon*. Perbedaan suara yang ada pada kedua kendang tersebut dinamakan dengan istilah *ngumbang-ngisep*, yang berarti suara dengan bunyi yang sama tetapi memiliki frekuensi yang berbeda. Istilah *ngumbang* diberikan kepada suara yang lebih rendah, sedangkan suara *ngisep* diistilahkan pada kendang yang bersuara lebih tinggi. Seperti yang dikatakan Sukerta (2019) dalam tulisannya:

“ngumbang-ngisep term had two meanings that were to show the sound of two similar tones, with a slight difference in frequency (high low). The lower tone was called ngumbang, while the higher tone was called ngisep.” (Sukerta, Sukerna, Prihartini, 2019:43).

Yang berarti istilah *ngumbang-ngisep* memiliki dua pengertian yaitu: menunjukkan bunyi dari dua nada yang mirip, dengan frekuensi yang sedikit berbeda (tinggi rendah). Nada yang lebih rendah disebut *ngumbang*, sedangkan nada yang lebih tinggi disebut *ngisep*. Implementasi dualitas juga ada pada pola-pola tabuhan yang di mainkan pada kendang Bali, pola-pola yang dimainkan dalam permainan kendang Bali merupakan sebuah jalinan pola antara tabuhan kendang *lanang* dan tabuhan kendang *wadon* yang saling mengikat. Seperti contoh pola angsel pada kendang centungan yang digunakan pada gamelan anklung yang ada pada gambar berikut:

Angsel - Kendang Centungan

The image displays musical notation for the 'Angsel - Kendang Centungan' pattern. It consists of two systems of notation, each with two measures. The first system shows the following notes and rests:

- Measure 1:** Lanang (rest, note, rest, note, note, rest); Wadon (note, rest, note, note, note, note).
- Measure 2:** Lanang (note, rest, note, note, note, rest); Wadon (note, note, rest, note, note, note).

The second system is identical to the first, but with a '3' above the first measure of the Lanang part, indicating a triplet. Labels 'deg' are placed below the notes in the Lanang part, and 'dag' are placed below the notes in the Wadon part.

Gambar 4. Pola Angsel Kendang Centungan yang dimainkan secara berpasangan

III. Dasar Gagasan Dualitas

A. Manusia dan Dualitas

Pandangan dualitas yang memandang adanya dua entitas yang terpisah dan terbagi dalam substansi yang berbeda namun memiliki esensi yang sama. Logika dualitas ini berangkat dari pengalaman manusia atas apa yang telah mereka alami, gagasan mereka terkonstruksi oleh peristiwa alam, peristiwa tersebut merupakan makna dari kehidupan kosmos manusia “primodial”, secara mikro, makro, dan bahkan metakosmos. Sumardjo (2014) Pandangan demikian sekiranya muncul karena manusia mulai sadar pada realitas-objektif, manusia menyadari bahwa makhluk hidup itu tidak tunggal melainkan berpasangan, kemudian peristiwa-peristiwa alam yang teralami juga memiliki kaidah yang oposisioner, seperti yang terjadi pada ruang dan waktu, dalam ruang adanya langit-bumi, gunung-laut, hulu-hilir (sungai), sedangkan dalam waktu adanya siang dan malam.⁶

B. Orang Bali dan Dualitas

Masyarakat Bali yang khususnya beragama Hindu, mengenal Konsep *Rwa Bhineda*. Secara harfiah *Rwa* yaitu Dua dan *Bhineda* berarti Yang Berbeda, jadi *Rwa Bhineda* adalah “dua yang berbeda”. Dua yang berbeda tersebut merujuk kepada dua hal berbeda dalam kehidupan, yang selalu menjadi satu dan tak terpisahkan satu sama lain. Sukerta (2019) dalam tulisannya *Rwa bhineda the Aesthetics of Balinese*:

“Rwa bhinneda was a concept used in Balinese culture and/or Hinduism which was interpreted as two different things which combined into one unit, for example black and white, right-left, top-down.”

Rwa bhinneda adalah konsep yang digunakan dalam budaya Bali dan/atau Hindu yang diartikan sebagai dua hal yang berbeda yang digabungkan menjadi satu kesatuan, misalnya hitam putih, kanan-kiri, atas-bawah.

Rwa bhineda dapat disejajarkan dengan dualistik karena memiliki ruang konsep yang sama (seperti yang telah dijabarkan). *Rwa Bhineda* merupakan sebuah konsep yang sangat mendasar dalam kehidupan masyarakat Bali,

⁶Sumardjo, Jakob. Estetika Paradoks, (2014: 46-47)

baik dalam alam mikro (*micro cosmos*) maupun sebaliknya yaitu alam makro (*macro cosmos*) maka akan di didasari oleh konsep ini, demikian juga baik secara konkret maupun abstrak, karena konsep ini hal yang mendasar bagi orang Bali.⁷ Oleh sebab itu *rwa bhineda* menjadi semacam pola dasar bagi orang Bali, yang telah diakui dan digunakan oleh masyarakat Bali. Menurut Sumardjo (2014) “Pola dasar yang menstruktur bangunan sebuah negara, biasanya dipakai pola yang sama untuk kampung-kampungnya, pola kampung dipakai untuk membangun rumahnya, pola yang sama dipakai untuk mengatur tingah laku manusia-manusianya, keseniannya, alat-alat rumah tangga yang dibikinya.” Dari kutipan tersebut dapat kita tarik bahwa pola dasar yang menstruktur juga dijadikan sebagai pengatur hal yang sederhana hingga pada hal yang lebih kompleks, dari siasat atas alam hingga pada “perilaku” manusianya. Pola seperti itu terjadi secara berulang-ulang sehingga mengakar dalam “gagasan” masyarakat Bali sehingga pola dasar tersebut termanifestasikan dalam aktivitas musik. Dalam hal ini karena musik bagian dari budaya manusia, tentu saja kecenderungan *rwa bhineda* akan hadir dalam sajian kendang Bali.

Penutup

Dari hal yang telah dijabarkan, dapat kita sadari, gagasan manusia dikonstruksi oleh alam dan lingkungannya, sedangkan musik adalah hasil dari perilaku manusia, tingkah laku berakar dari akal manusia, akal yang mengabstraksi peristiwa yang telah dialami oleh manusia, kemudian di manifestasikan melalui perilaku-perilaku atau simbol-simbol tertentu. Salah satunya terwujudkan pada kendang Bali.

Daftar Sumber

- Pryatna, I. Putu Danika, Hendra Santosa, and I. Komang Sudirga. “Permainan Kendang Bali.” *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* 15.2 (2020): 90-100.
- Wiratna, Sujarweni. “Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami.” *Pt. Pustaka Baru* 1 (2014): 11.

⁷I Gusti Ngurah, Wirawan. “Rwa Bhineda.” (2019).

Sadguna, Indra. *Kendang bebarongan dalam karawitan Bali: sebuah kajian organologi*. Penerbit Kanisius, 2010.

Sukerta, Pande Made, I. Nyoman Sukerna, and Nanik Sri Prihatini. "Rwa Bhinneda the aesthetics of Balinese traditional music." *Arts Des. Stud* 74 (2019): 40-46.

Sukerta, P.M. *Jenis-jenis Tungguhan Karawitan Bali*. Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan Nasional, Republik Indonesia (2001).

Sumardjo, Jakob. *Estetika Paradoks*, (2014): 46-47

I Gusti Ngurah, Wirawan. "Rwa Bhineda." (2019).

Profil Penulis



Ulfia Riano lahir di Padang, Sumatera Barat, pada tanggal 16 Januari 2003. Mengenyam pendidikan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas di Padang: sekolah dasar di SDN 25 Padang Air Tawar Selatan (2009-2015), kemudian sekolah menengah pertama di SMP Pertiwi 2 Padang (2015-2018), lalu melanjutkan sekolah menengah atas di SMK Negeri 7 Padang (2018-2021).

Setelah 12 tahun menempuh pendidikan di Padang, saat ini penulis hijrah ke kota Surakarta untuk melanjutkan pendidikan tinggi Srata-1 (Sarjana) di Institut Seni Indonesia Surakarta, Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), Program Studi Etnomusikologi. Selama menempuh pendidikan tinggi di Surakarta penulis mengikuti beberapa kegiatan pentas seni guna memperbanyak pengalaman dan apresiasi seni dengan ikut berpartisipasi dalam beberapa karya pada pentas seni, salah satunya seperti Mahambara Gamelan Nusantara, Hari Tari Dunia, Bukan Musik Biasa (BMB), dan lain sebagainya. Adapun kegiatan penulis pada saat ini berupaya untuk meningkatkan kualitas diri dengan memperkaya literasi.



Kiswanto adalah dosen / pengajar di Program Studi Etnomusikologi ISI Surakarta. Berasal dari daerah lereng Merapi-Merbabu, Selo Boyolali. Aktif dalam kegiatan pengembangan seni dan organisasi kesenian berbasis kerakyatan di Boyolali, serta telah menghasilkan karya ilmiah dari penelitian musik dan seni pertunjukan rakyat yang tumbuh dan berkembang di Boyoalali dan Magelang. Saat ini bertugas sebagai Ketua Program Studi Etnomusikologi ISI Surakarta periode 2022-2026.

ANALISIS SEMIOTIKA PEMAKNAAN LIRIK LAGU *BAWI KUWU TUMBANG RAKUMPIT* ARANSEMEN MARYOS TANDANG

Seane Rose Sabatini Simanjuntak

Abstrak

Penelitian ini membahas komposisi lagu dengan judul *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit*. Lagu ini merupakan sebuah karya dengan format paduan suara yang berasal dari sebuah cerita rakyat asal Tumbang Rakumpit, Kalimantan Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi nilai budaya yang terdapat pada karya lagu *Bawi Kuwu* yang menjadi wadah penting dalam proses internalisasi kesejarahan dalam kehidupan masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menelaah makna-maknanya yang tersembunyi. Data dikumpulkan dengan teknik dokumentasi dan wawancara. Penelitian ini memberikan interpretasi atas makna semiotik dari lirik lagu *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit* sebagai suatu media pengingat pada anggota komunitasnya untuk menjaga nilai-nilai adat dan budaya dengan teguh. Penelitian ini menunjukkan bahwa tanda yang digunakan tidak hanya sebatas pada representasi makna denotasi dan konotasi saja, namun juga melibatkan unsur konteks sosial dan budaya yang memengaruhi mitos yang tercipta serta makna tersembunyi di baliknya.

Kata Kunci: *Semiotika, lirik lagu Bawi Kuwu, Nilai Budaya*

Abstract

This study discusses the composition of a song entitled “Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit”. The song is a choral work based on a folk tale from Tumbang Rakumpit, Central Kalimantan. The aim of this research is to explore the cultural values contained in the song “Bawi Kuwu”, which is an essential vessel in the internalization of history in community life. This study uses Roland Barthes’ semiotic approach to examine the hidden meanings of the song. Data was collected through documentation and interviews. This research provides an interpretation of the semiotic meanings of the lyrics of “Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit” as a reminder to community members to firmly uphold traditional values and

culture. The study shows that the signs used are not only limited to denotation and connotation but also involve social and cultural contexts that influence the myths created and their hidden meanings.

Keywords: *Semiotics, Bawi Kuwu song lyrics, Cultural Values*

Pendahuluan

Lagu tradisional merupakan salah satu media dan aset yang esensial dalam upaya-upaya pelestarian nilai adat-istiadat dan budaya suatu komunitas. Lagu tradisional juga merupakan alat yang sangat penting dalam pembentukan serta pengembangan identitas kebudayaan komunitasnya (Arshad & Idris, 2015). Melalui lagu dan musik tradisi, nilai adat istiadat, pesan-pesan moral, serta sejarah dapat tersampaikan dari leluhur hingga ke generasi berikutnya. Lagu tradisional juga berperan penting dalam menjaga kelestarian bahasa dan dialek yang digunakan oleh komunitasnya (Kasuga, 2016). Lagu tradisional dapat menjadi alat pelestari nilai adat budaya secara efektif dan efisien karena lagu tradisional mengandung lirik yang merefleksikan kehidupan sehari-hari, sistem kepercayaan, harapan-harapan, serta kesadaran akan pentingnya menjaga warisan adat-istiadat dan kebudayaan (Buranbaeva, 2018; Sisay, 2017).

Koentjaraningrat (1985) menjelaskan bahwa nilai-nilai adat-istiadat merupakan perangkat kompleks tentang sistem nilai dan norma-norma yang dipegang oleh suatu kelompok sosial yang berkaitan dengan adat dan kebiasaan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai dan norma yang dimaksud adalah mencakup nilai sosial, agama, keyakinan, moral, dan ekspresi estetika yang ditampilkan pada praktik-praktik budaya tradisional. Nilai-nilai itu diciptakan secara komunal dan alamiah, yang selanjutnya menjadi bagian integral dari kehidupan suatu masyarakat. Nilai tradisi itu kemudian lestari dan berkembang seiring waktu melalui proses dinamika sosial dan historis.

Lagu tradisional merupakan salah satu bentuk kesenian masyarakat. Umar Kayam (1981) menjelaskan kesenian sebagai segala bentuk hasil karya cipta yang dihasilkan oleh manusia baik dalam bentuk lukisan,

patung, tari, teater, sastra, dan tentunya musik. Beliau menjelaskan bahwa kesenian mengandung nilai-nilai luhur moral serta nilai estetika yang tinggi sehingga dapat menjadi wahana identitas dan jati diri dan memperkaya kehidupan masyarakatnya. Eksistensi kesenian adalah hal krusial dalam penyampaian pesan-pesan moral, keyakinan, agama, serta nilai adat-istiadat sekaligus sebagai pengingat dari ancaman memudarnya nilai-nilai itu dalam kehidupan masyarakat.

Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit dipercayai oleh masyarakat Dayak, Kalimantan Tengah, sebagai sebuah kisah nyata dari Tumbang (kecamatan) Rakumpit, Kalimantan Tengah. Cerita ini mengisahkan tentang anak gadis yang disebut Bawi Kuwu, yaitu anak dari seorang pembesar desa setempat. Anak gadis ini berparas cantik yang sangat disayangi oleh kedua orang tuanya. Karena saking sayangnya, kedua orang tuanya memerintahkan dayang-dayang untuk menjaganya dan tidak mengizinkannya untuk keluar rumah. Pada suatu hari orang tuanya pergi untuk berladang. Orangtuanya memberi pesan agar para dayang menjaga Bawi Kuwu di rumah. Namun, hari itu sangat panas dan membuat Bawi Kuwu sangat ingin untuk mandi di sungai. Bawi Kuwu yang kemudian menyelip pergi ke sungai akhirnya tewas nahas diterkam buaya (Provinsi Kalimantan Tengah, 2013; BPCB Kaltim, n.d.). Dari kisah tersebut terciptalah sebuah lagu dengan judul *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit*. Karya lagu tersebut di aransemen oleh seorang putra daerah Kalimantan Tengah bernama Maryos Tandang tetapi komposer aslinya tidak di ketahui.

Penelitian tentang lagu tradisional yang berbasis pada cerita rakyat ini penting untuk dilakukan untuk dapat memahami nilai adat-istiadat dan budaya yang terkandung di dalamnya. Lagu tradisional tentunya mencerminkan nilai, cara pandang, keyakinan, dan tradisi masyarakat pada saat lagu atau cerita rakyat itu dibuat. Melalui penelitian pada lagu tradisi, kita dapat memahami bagaimana suatu komunitas memaknai kehidupan serta merayakan kebudayaannya dalam bentuk kesenian. Peneliti akan menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes untuk menelaah dan menginterpretasi makna tersembunyi

yang terkandung pada lagu tradisional yang berbasis cerita rakyat Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit.

Landasan Teori

Teori Semiotika

Semiotika menurut Barthes (1964) adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam bahasa dan kebudayaan. Tanda merupakan unit paling dasar untuk memahami makna dalam komunikasi. Semiotika mempelajari bagaimana cara tanda-tanda itu diciptakan, digunakan, diinterpretasikan, maupun direproduksi ulang oleh masyarakat dalam konteks sosial, budaya, dan sejarah yang melingkupinya. Tanda-tanda digunakan pada tiap masyarakat atau budaya dan konteks sosial akan menciptakan arti dan pemahaman yang berbeda pula.

Semiotika dapat dipahami melalui unsur atau elemen-elemen yang membentuk makna. Tanda terdiri dari dua elemen penting, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (yang diacu). *Signifier* merupakan bentuk fisik tanda, dan *signified* merupakan makna yang terkandung dalam tanda. Barthes (1964) lebih lanjut menekankan pentingnya konteks untuk dapat menjangkau lebih dalam makna sebuah tanda. Makna tanda tidak dapat ditentukan berdasarkan *signifier* atau *signified* saja, namun wajib memperdalam juga pada konteks sosial, budaya, dan sejarah yang membentuk dan melingkupinya. Selanjutnya Barthes juga mengembangkan konsep denotasi dan konotasi dalam memahami makna sebuah tanda. Denotasi merujuk pada makna konkret tanda, sementara konotasi merujuk pada makna kias yang terkandung dalam tanda. Makna konotasi bersifat kias, abstrak, simbolik, atau ideologis. Barthes menunjukkan bahwa konotasi sebuah tanda dapat berubah sesuai dengan konteks sosial dan budaya yang berbeda.

Gunther Kress (2010) lebih lanjut menjelaskan bahwa suatu relasi sosial dan ideologi yang terkandung dalam aktivitas komunikasi dapat diungkap dengan teori dan metode semiotika sosial. Teori semiotika sosial dapat menelaah berbagai modus semiotika seperti gambar, teks, suara, dan lainnya untuk kemudian membuka makna-maknanya yang tersembunyi. Teori Semiotika sosial mengasumsikan bahwa tanda-tanda (*signs*) memiliki

makna-makna sosial yang terkait erat dengan konteks sosial dan budaya di mana tanda tersebut digunakan.

Analisis multimodal pada semiotika sosial digunakan untuk memahami bagaimana modus-modus semiotik dapat berinteraksi satu sama lain dan menciptakan makna baru dalam sebuah pesan komunikasi. Kemampuan setiap modus semiotik dalam memberikan makna sosial dan menciptakan interaksi makna dengan modus semiotik lainnya dalam sebuah pesan kemudian disebut dengan *modal affordances*.

Pendekatan semiotika dapat mengupas bagaimana suatu pesan maupun aktivitas komunikasi lainnya dapat merefleksikan struktur sosial dan ideologi yang terkandung di dalamnya. Semiotika sosial dapat menjadi landasan teori yang berguna dalam menganalisis pesan-pesan yang tersembunyi, termasuk dalam konteks karya lagu masyarakat tradisional yang memiliki ciri khas komunikasi multimodal.

Konsep “komunikasi multimodal” merujuk pada penggunaan berbagai modus semiotika seperti gambar, teks, dan suara dalam sebuah pesan. Dalam konteks karya lagu masyarakat tradisional, pesan atau komunikasi yang dihasilkan tidak hanya terdiri dari lirik atau kata-kata yang diucapkan, tetapi juga terdiri dari unsur-unsur multimodal lainnya seperti melodi, irama, vokal, instrumen musik yang digunakan, ritual yang menyertai, waktu pertunjukan, dan unsur tradisi lainnya.

Unsur-unsur multimodal dalam sebuah karya lagu, dapat saling berinteraksi dan menciptakan makna yang lebih kaya. Sebagai contoh, sebuah lagu dapat menggunakan lirik yang berisi pesan atau makna tertentu, namun juga dapat menggunakan melodi, irama, ritual, dan instrumen musik tertentu untuk mengekspresikan atau menekankan pesan tersebut.

Metode dan Data

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Untuk mendapatkan data, penulis melakukan observasi terhadap seluruh teks lirik lagu. Lirik lagu dalam bahasa daerah terlebih dahulu diterjemahkan

dalam Bahasa Indonesia. Penulis akan mengidentifikasi bait per bait pada lirik lagu dan menganalisisnya dengan menggunakan semiotika.

Hasil dan Pembahasan

Karya lagu *Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit* ini berasal dari cerita rakyat Kalimantan Tengah dan berbahasa Dayak Ngaju. Lagu ini menceritakan tentang seorang gadis cantik di desa Tumbang Rakumpit, putri dari seorang yang disegani. Gadis ini akan segera menikah, sesuai dengan adat istiadat Dayak yang berlaku, dia harus di-*pingit* dan tidak dapat bertemu dengan sang calon suami apalagi keluar rumah karena selama *pingitan* dia harus belajar tentang kehidupan berkeluarga. Selama masa *pingitan*, calon mempelai perempuan harus mempersiapkan fisik dan spiritualnya sehingga dia menjadi nampak sempurna saat upacara pernikahannya.

Suatu hari, sang gadis merasa kepanasan dan kegerahan, dia sangat ingin pergi mandi ke sungai. Ketika para penduduk desa pergi berkebun, sang gadis memberanikan diri pergi ke sungai. Akan tetapi sang gadis tidak mengetahui disungai ada siluman buaya yang disebut Jata telah menunggunya karena sangat terpesona akan kecantikan sang gadis dan ingin menjadikannya sebagai istri.

Tiba – tiba, kilat petir menyambar dan membuat orang tua dari sang gadis terkejut dan penduduk desa menganggap itu sebagai pertanda buruk. Mereka berlari pulang ke rumah dan menemukan anak gadisnya tidak berada di kamar. Kemudian mereka mendengar teriakan dari sang gadis, teriakan itu berasal dari sungai. Mereka berlari menuju sungai dan betapa terkejutnya mereka melihat anak gadisnya telah ditangkap sang siluman buaya dan dibawa ke tengah sungai lalu membawanya kedalam sungai. Keluarga sang gadis dan penduduk desa mencoba menolong sang gadis yang telah diseret Jata kedalam dunia dibawah sungai. Mereka semua menangis dan berteriak sekuat-kuatnya tapi tidak dapat menolong sang gadis. Kini, *Sandung* (rumah bagi roh) dari sang gadis masih ada di Tumbang Rakumpit. *Sandung* itu didirikan untuk sang gadis “Bawi Kuwu” yang bernama Intan Selong.

Lagu Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit

Bait 1:

*Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit, hantelu nyahu garuntung langit
 kilat mangajang Tumbang Rakumpit, alamat intan nihau paririt*

Bait 2:

*Atun anak riak manuhing, daren je lunuk ije kapating
 nabuhi behas nahusung tiwing, katika tambun manasa mihing*

Bait 3:

*Lihi uluh tulak kan tana, melai mandare je putir jata
 angkat balasut, muhun kanggiwa, baja'i manyambar lilap sarita*

Bawi Kuwu Tumbang Rakumpi

Analisis semiotika lirik lagu:

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
1.	<i>Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit</i>	Gadis pingitan dari desa Tumbang Rakumpit (desa di Muara Rakumpit)	Calon pengantin perempuan dilarang keluar rumah bertemu calonnya sebelum menikah dan yang sedang menjalani ritual tersebut dalam bahasa Dayak adalah "Bawi Kuwu"
	Mitos	seorang gadis yang sebentar lagi ingin menikah harus di pingit (tidak boleh keluar rumah). Tradisi ini dipercayai untuk menghindarkan gadis pingitan dari hal-hal buruk atau marabahaya.	Gadis yang dipingit merepresentasikan nilai-nilai kebudayaan masyarakat Tumbang Rakumpit.
		Nilai budaya dan tradisi, sebagaimana seorang anak gadis yang harus dijaga kesuciannya, tidak boleh diganggu atau dirusak oleh siapapun juga.	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
2.	<i>Hantelu nyahu garuntung langit</i>	Petir menyambar 3 kali, menggetarkan langit	Petir yang menggetarkan langit menggambarkan bahwa ingin turun hujan
		Mitos	Petir dalam gambaran lagu ini adalah hal yang buruk karena menandakan hal buruk akan terjadi Adanya tanda keributan dalam komunitas masyarakat menandakan yang tidak baik bagi masyarakat.

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
3.	<i>kilat mangajang Tumbang Rakumpit</i>	Kilat menghantam	menggetarkan desa Tumbang Rakumpit
		Mitos	Mitos untuk sebuah kilat yang menyambar adalah akan adanya malapetaka yang terjadi di desa Tumbang Rakumpit Malapetaka adalah dampak dari keributan atau huru-hara yang terjadi.

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
4.	<i>Alamat intan nihau paririt</i>	Firasat mutiara yang hilang tercecer	Pertanda mutiara adalah benda mulia yang berharga rusak tercecer
		Mitos	Mutiara adalah perhiasan yang sangat berharga, sayangnya ia rusak tercecer. "Pertanda Intan akan tercecer" merepresentasikan adanya firasat bahwa nilai dan adat-istiadat yang ada dapat rusak.

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
5.	<i>Atun anak riak manuhing</i>	Ada sedikit riak dari anak sungai Manuhing	Ada suatu anak sungai yang bernama sungai manuhing
	Mitos	Riak atau gelombang air menandakan ada suatu kegiatan atau aktifitas yang membuat sungai Manuhing menjadi berriak	Riak atau gelombang pada air sungai Manuhing. Sungai Manuhing atau air sumber kehidupan masyarakat, menandakan kehidupan masyarakat itu sendiri.
		Riak di sungai Manuhing dapat dimaknai sebagai kehidupan masarakat atau adat istiadat yang terusik	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
6.	<i>Daren je lunuk ije kapating</i>	Anyaman daun beringin satu tangkai	
	Mitos	Daun beringin dapat di olah menjadi kerajinan tangan berupa anyaman	Kerajinan anyaman yang indah dari beringin
		Anyaman merepresentasikan nilai-nilai adat istiadat yang saling terkait dan menjadi indah. Satu tangkai merepresentasikan bahwa menjaga nilai-nilai dan adat-istiadat adalah tanggung jawab setiap orang atau setiap anak dari komunitas Tumbang Rakumpit.	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
7.	<i>Nabuhi behas nahusung tiwing</i>	Menghamparkan/ memuai padi, menyusuri lembah/jurang	Salah satu mata pencaharian masyarakat desa Tumbang Rakumpit adalah petani
	Mitos	Menyusuri lembah dan jurang ketika ingin bekerja adalah suatu gambaran bahwa untuk bertahan hidup adalah sebuah usaha yang cukup sulit dan berbahaya	Menanam padi dan menyusuri lembah untuk bekerja adalah upaya untuk bertahan hidup
		upaya-upaya untuk menjaga dan melestarikan nilai adat budaya merupakan usaha yang sulit dan penuh tantangan.	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
8.	<i>Katika tambun manasa mihing</i>	Ketika Tambun (nama orang/ tokoh dayak) mengasah senjata (mihing= badik/keris yang kecil yang ada di sarung Mandau)	Ada sebuah senjata khas Kalimantan Tengah yaitu Mandau, dan pisau kecil di dalam mandau bernama mihing
	Mitos	Senjata biasanya diasah atau di persiapkan untuk bertahan hidup atau untuk melawan musuh	Senjata yang diasah mere- presentasikan kesiap- siagaan
		kewaspadaan untuk mempertahankan diri atau nilai adat budaya.	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
9.	<i>Lihl uluh tulak kan tana</i>	Ditinggalkan orang pergi ke sawah/kebun	Ada yang ditinggalkan di rumah saat orang lain berkegiatan ke luar rumah
	Mitos	alat tersebut diperuntukkan untuk gadis pingitan yang ditinggal di rumah karena tidak boleh berkegiatan diluar	Senjata yang telah diasah atau dipersiapkan dan ditinggal di rumah.
		Rumah merepresentasikan lingkungan tempat tinggal masyarakat. Sehingga senjata atau segala upaya yang diperlukan untuk menjaga nilai-nilai dan adat-istiadat yang luhur	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
10.	<i>Melai mandare je putir jata</i>	Duduk sambil menganyam lah si Putir Jata (putir jata: panggilan sayang)	Anak gadis duduk sendiri menganyam di rumah
	Mitos	Gadis tersebut ditinggal di rumah sendirian dan akhirnya ia hanya bisa berkegiatan menganyam di rumah	Anak gadis berkegiatan menganyam di rumah
		Anyaman merepresentasikan nilai-nilai adat istiadat yang saling terkait dan menjadi indah. Adat istiadat dirangkai di dalam lingkungan masyarakat.	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
11.	<i>Angat balasut, muhun kangiwa,</i>	Hari sangat panas, turun kebawah (ke sungai, ingin mandi)	Karena situasi udara panas, sang anak gadis ingin mandi ke sungai agar segar

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
	Mitos	Udara yang panas dapat diatasi dengan mandi di sungai yang airnya segar, namun hal itu dilarang	walaupun udara sangat panas, dilarang mandi sendirian di sungai
		Hari yang panas merepresentasikan bahwa akan ada hari di mana mempertahankan adat budaya akan terasa sulit. Sedangkan turun ke sungai pada saat masa pingitan, terlebih lagi apabila pergi sendiri untuk mandi, adalah sesuatu yang dilarang. Situasi udara panas dan keinginan untuk mandi di sungai merepresentasikan godaan untuk melanggar adat istiadat	

NO	Lirik Lagu	Denotasi	Konotasi
12.	<i>baja'i manyambar lilap sarita</i>	buaya menyambar dan hilang lah cerita	Ada buaya yang hidup di sungai sehingga orang yang ingin mandi disambar olehnya
	Mitos	ia pergi ke sungai dan akhirnya dimakan buaya. Hilanglah cerita berarti sang gadis pingit tidak dapat ditolong nyawanya	Keluar lingkungan rumah sendirian ke sungai akan diterkam buaya
		Nilai dan adat-istiadat hilang karena nilai adat-istiadat dilanggar	

Simpulan

Analisis semiotika menunjukkan bahwa lirik lagu Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit mengandung makna-makna yang dalam, yang berfungsi untuk menyampaikan nilai-nilai dan adat-istiadat pada komunitas Tumbang Rakumpit. Pendekatan semiotika Roland Barthes dan semiotika sosial yang digunakan dapat menjelaskan bahwa tanda-tanda (*signs*) pada lirik lagu tersebut memiliki makna-makna sosial yang terkait erat dengan konteks sosial dan budaya Tumbang Rakumpit.

Adapun makna yang dapat diinterpretasikan dari lirik lagu Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit adalah berupa

nasihat pada tiap anggota komunitasnya, yaitu:

1. Nilai budaya dan tradisi, sebagaimana seorang anak gadis yang harus dijaga kesuciannya, tidak boleh diganggu atau dirusak oleh siapapun juga.
2. Adanya tanda keributan dalam komunitas masyarakat menandakan yang tidak baik bagi masyarakat.
3. Malapetaka adalah dampak dari keributan atau huru-hara yang terjadi.
4. “Pertanda Intan akan tercecceh” merepresentasikan adanya firasat bahwa nilai dan adat-istiadat yang ada dapat rusak.
5. Riak di sungai Manuhing dapat dimaknai sebagai kehidupan masyarakat atau adat istiadat yang terusik
6. Anyaman merepresentasikan nilai-nilai adat istiadat yang saling terkait dan menjadi indah. Satu tangkai merepresentasikan bahwa menjaga nilai-nilai dan adat-istiadat adalah tanggung jawab setiap orang atau setiap anak dari komunitas Tumbang Rakumpit.
7. upaya-upaya untuk menjaga dan melestarikan nilai adat budaya merupakan usaha yang sulit dan penuh tantangan.
8. kewaspadaan untuk mempertahankan diri atau nilai adat budaya
9. Rumah merepresentasikan lingkungan tempat tinggal masyarakat. Sehingga senjata atau segala upaya yang diperlukan untuk menjaga nilai-nilai dan adat-istiadat yang luhur
10. Anyaman merepresentasikan nilai-nilai adat istiadat yang saling terkait dan menjadi indah. Adat istiadat dirangkai di dalam lingkungan masyarakat.
11. Hari yang panas merepresentasikan bahwa akan ada hari di mana mempertahankan adat budaya akan terasa sulit. Sedangkan turun ke sungai pada saat masa pingitan, terlebih lagi apabila pergi sendiri untuk mandi, adalah sesuatu yang dilarang. Situasi udara panas dan keinginan untuk mandi di sungai merepresentasikan godaan untuk melanggar adat istiadat
12. Nilai dan adat-istiadat hilang karena nilai adat-istiadat dilanggar

Selanjutnya, bahwa lagu ini masih dinyanyikan oleh masyarakat Tumbang Rakumpit dari daerah Kalimantan Tengah, serta memiliki versi aransemenn sendiri membuktikan bahwa bahasa serta dialek yang digunakan oleh anggota komunitas juga masih terjaga. Lagu tradisi ini dengan demikian juga terbukti berfungsi sebagai wahana pelestari bahasa dan dialek masyarakat Tumbang Rakumpit dari daerah Kalimantan Tengah.

Penelitian ini memberikan suatu interpretasi atas makna semiotis dari lirik lagu Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit dari daerah Kalimantan Tengah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan tanda-tanda dalam lirik lagu memiliki peran yang penting dalam membentuk makna yang diterima oleh anggota komunitasnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa tanda yang digunakan tidak hanya sebatas pada representasi makna denotasi dan konotasi saja, namun juga melibatkan unsur konteks sosial dan budaya yang memengaruhi mitos yang tercipta serta makna tersembunyi di baliknya. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa lagu tradisional Bawi Kuwu berfungsi sebagai media pelestari bahasa dan dialek komunitas Tumbang Rakumpit. Dengan demikian, penelitian semiotika khususnya semiotika sosial memiliki peran yang penting dalam mengungkap makna tersembunyi dalam lirik lagu tradisional dan membantu untuk memahami bagaimana mitos dapat memengaruhi persepsi dan perilaku anggota komunitasnya. Selanjutnya diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya di masa depan.

Daftar Pustaka

- Arshad, R., & Idris, N. A. (2015). The role of traditional music in preserving culture in the Asia-Pacific region. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 23(S), 1-14.
- Barthes, R. (1964). *Elements of Semiology*. Hill and Wang.
- Buranbaeva, O. (2018). *Music in the Dialogue of Cultures: Traditional Music and Cultural Policy*. Cambridge Scholars Publishing.
- Kasuga, N. (2016). The preservation of dialects in Japanese traditional songs: A case study of traditional folk songs

in *Kyushu. Language and Linguistics Compass*, 10(10), 494-506.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). Sandung Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit. Diakses pada tanggal 2 November 2022, dari <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbkaltim/sandung-bawi-kuwu-tumbang-rakumpit/>

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.

Provinsi Kalimantan Tengah. (2013). Bawi Kuwu Tumbang Rakumpit. Diakses pada tanggal 2 November 2022, dari <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=4021>

Sisay, M. (2017). The Importance of Traditional Music in Preserving Culture. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 4(19), 73-81.

Profil Penulis



Seane Rose Sabatini Simanjuntak

lahir di Banjarbaru, 16 September 2001 menyelesaikan pendidikan formal Sekolah Menengah Atas di SMAN 5 Palangkaraya, Kalimantan Tengah pada tahun 2019. Sekarang tercatat sebagai mahasiswa aktif Jurusan Musik dengan fokus minat vokal klasik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pengalaman

berorganisasi selama sekolah yaitu OSIS, PASKIBRA, dan paduan suara. Saat ini aktif sebagai anggota KKMV Serenata dan UKM Vocalista Harmonic Choir.

GINGGONG: INSTRUMEN GESEK SUKU DAYAK

Nehemia Borneo Harnowo

Abstrak

Instrumen gesek pada alat musik tradisional suku Dayak sangat jarang ditemui. Umumnya instrumen yang sering dijumpai adalah bentuk alat musik pukul dan tiup. Melalui penelitian kualitatif pada instrumen gesek Ginggong akan dideskripsikan bagaimana sejarah, bentuk, struktur, hingga peran dari alat musik Ginggong ini di kalangan masyarakat suku Dayak Bakati' Seluas. Pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara dan dokumentasi. Dalam kajian ini akan dipaparkan bagaimana pentingnya kajian historis instrumen untuk membantu memberikan beragam informasi terhadap pentingnya pekerjaan musikolog dan etnomusikolog serta pelestarian budaya musik. Instrumen Ginggong merupakan salah satu alat musik tertua dari suku Dayak Bakati' Seluas. Instrumen Ginggong digunakan sebagai pengiring lantunan pantun. Teknik dasar bermainnya mirip seperti cara memainkan alat musik Rebab dari Jawa atau Tehyan dari Betawi. Ginggong biasanya dimainkan secara solo dalam iringannya. Alat musik ini hampir punah khususnya karena minimnya regenerasi pemain, serta kurangnya upaya pelestarian melalui tulisan maupun dokumentasi lainnya. Dibutuhkan upaya serius dari semua kalangan khususnya ahli di bidang musikolog dan etnomusikolog dalam pendokumentasian, pelestarian, serta pengembangan alat musik tradisional ini.

Kata kunci: Ginggong, Dayak Bakati', Instrumen Gesek.

Abstract

Stringed instruments on traditional Dayak musical instruments are very rare. Generally, the instruments that are often found are percussion and wind instruments. Through qualitative research on the Ginggong stringed instrument, it will be described how the history, shape, structure, and role of this Ginggong musical instrument among the Dayak Bakati' Seluas people. Data collection was carried out through interviews and documentation. This study will show how important the historical study of instruments is to help provide various information on the importance of the work of musicologists and ethnomusicologists as well as the

preservation of musical culture. The ginggong instrument is one of the oldest musical instruments of the Dayak Bakati' Seluas tribe. The Ginggong instrument is used as an accompaniment to the chanting of rhymes. The basic technique of playing is similar to how to play the Rebab from Java or the Tehyan from Betawi. Ginggong is usually played solo in accompaniment. This musical instrument is almost extinct, especially because of the lack of player regeneration and preservation efforts through writing and other documentation. It takes serious efforts from all groups, especially experts in the field of musicologists and ethnomusicologists, in documenting, preserving, and developing this traditional musical instrument.

Keywords: *Ginggong, Dayak Bakati', String Instruments.*

Pendahuluan

Kesenian adalah sebuah unsur dalam suatu budaya. Adapun kesenian terdiri dari beragam jenis. Antara lain tari, musik hingga kesastraan yang merupakan sebuah hasil karya seni suatu daerah yang memiliki hubungan erat terhadap lingkungan masyarakatnya. Seni tradisional tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Seni hidup sebagai media ekspresi kreativitas masyarakat yang erat kaitannya dengan adat istiadat, pandangan dan nilai masyarakat, dan sistem kepercayaan yang ada.

Kalimantan Barat adalah salah satu pulau yang banyak memiliki keberagaman budaya. Mulai dari suku, tradisi, adat, tarian hingga alat musik tradisional. Ada beragam macam alat musik tradisional dengan berbagai bahan dasar dan dengan cara memainkannya yang juga berbeda-beda. Secara umum dapat kita ketahui alat musik tradisional suku Dayak yang sangat dikenal adalah alat musik petiknya yaitu Sape' serta beberapa lainnya seperti Gong dan Bedug. Namun ternyata masih ada peninggalan alat musik tradisional tua suku Dayak yang keberadaannya sendiri masih belum banyak diketahui secara menyeluruh oleh masyarakat. Alat musik tersebut mempunyai nama sebagai Ginggong, yaitu alat musik yang dimainkan dengan cara digesek seperti biola. Alat musik ini diyakini memiliki usia yang sangat tua yaitu lebih kurang sekitar 1500 tahun. Hal ini tentu saja unik karena umumnya yang banyak diketahui bahwa alat musik tradisional Kalimantan Barat

seperti Sape' yang dimainkan dengan cara dipetik. Melalui tulisan ini, Penulis ingin menjelaskan salah satu kekayaan budaya masyarakat Bengkayang, Kalimantan Barat, yaitu berupa alat musik gesek yang disebut Ginggong.

Tulisan ini akan menjelaskan pembahasan dalam garis besar: (1) sejarah penting perkembangan serta penggunaan Ginggong dalam kehidupan masyarakat suku Dayak; dan (2) peran penting instrumen Ginggong dalam masyarakatnya itu sendiri. Adapun tujuan dari penulisan ini yakni adalah untuk: (1) memahami karakteristik dari Ginggong sebagai salah satu alat musik gesek yang cukup unik bentuk dan suaranya; serta (2) mengangkat eksistensi Ginggong agar dapat dikenal layaknya instrumen tradisional lainnya

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan metode wawancara. Digunakan teknik wawancara semistruktur, yaitu bentuk wawancara semi-terstruktur yang memungkinkan pewawancara untuk mengeksplorasi pertanyaan tanpa perlu terpaku pada daftar pertanyaan sebelumnya. Narasumber pada penulisan ini adalah Ari Djatmiko dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, Adapun dokumentasi dalam bentuk tulisan, foto, serta video.

Landasan Teori

Erich von Hornbostel dan Curt Sachs (1914) menjelaskan pembagian alat-alat musik menjadi empat kategori. Pertama, idiophone, yaitu golongan alat musik yang suaranya dihasilkan berasal dari getaran tubuh pokok alat musik itu sendiri, dan bukan senar, membran, ataupun kolom udara. Kedua, membranophone, yaitu golongan alat musik yang suaranya dihasilkan oleh getaran membran yang dibentangkan secara ketat. Ketiga, kordofone, yaitu golongan alat musik di mana suaranya dihasilkan dari getaran senar yang dibentangkan di antara titik-titik paten. Kelompok ini memasukkan semua instrumen dari kelompok alat musik dawai, beberapa keyboard, seperti piano dan harpsikord. Keempat, aerophone, yaitu golongan alat musik di mana suaranya dihasilkan dari getaran udara.

Metode dan Data

Penelitian ini memilih untuk menggunakan metode kualitatif. Ada pun metode kualitatif difungsikan untuk

memaparkan pengaruh sosial yang tidak dapat diungkap oleh penelitian yang menggunakan metode kuantitatif (Sugiono, 2016). Penelitian mengenai sejarah instrumen Ginggong ini menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menilik status dari kumpulan manusia, objek, begitu juga kondisi beserta sistem pemikiran yang bergulir pada masa sekarang. Penelitian deskriptif memberikan penggambaran yang faktual dan akurat perihal fakta, sifat, serta keterkaitan antara fenomena yang diinvestigasi. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui proses pembuatan kongahyan demi mendapatkan urutan peristiwa yang dicari. Peneliti melaksanakan wawancara kepada narasumber Ari Djatmiko mengenai latar belakang instrumen Ginggong.

Penelitian ini bertempat pada rumah narasumber yaitu Ari Djatmiko, Sabalo, Jl. Raya Sanggau Ledo No.43, Kec. Bengkayang, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. Pemilihan tempat ini dilakukan karena tempat tersebut merupakan kediaman Ari Djatmiko yang mana ia merupakan narasumber yang awalnya mengangkat eksistensi keberadaan instrumen Ginggong.

Hasil dan Pembahasan

Alat musik Ginggong merupakan sebuah instrumen gesek yang berasal desa Mayak, Kecamatan Seluas, Kabupaten Bengkayang, Provinsi Kalimantan Barat. Instrumen gesek ini dipercaya sudah berusia sekitar 1500 tahun. Ginggong sendiri diyakini telah hadir pada saat masuknya bangsa Tiongkok ke Kalimantan. Narasumber menyatakan bahwa Ginggong memiliki kemiripan yang amat dekat dengan instrumen gesek dari Tiongkok yaitu Erhu/Hu-Chin. Secara fisik dan secara sekilas apabila diperhatikan, Ginggong memiliki kemiripan yang sangat dekat dengan instrumen Erhu.



Ginggong sendiri memiliki sejarah yang disebutkan dalam cerita rakyat. Ginggong diceritakan merupakan sebuah instrumen yang tercipta dari kebimbangan seseorang. Orang tersebut berdoa kepada *Jubata* (Tuhan) untuk diberikan petunjuk agar dapat membuat sebuah alat musik yang kemudian akan digunakan untuk menjadi penghibur serta media untuk mengucap syukur kepada *Jubata* melalui lantunan suara. Kemudian orang itu pun mendapatkan petunjuk melalui mimpinya untuk berjalan ke berbagai penjuru arah. Akhirnya, ia sampai ke tujuan dan mendapatkan bahan baku untuk membuat alat musik yang kemudian disebut dengan nama Ginggong.

Fungsi Ginggong

Seperti instrumen musik tradisional pada umumnya memiliki fungsi atau tujuan tertentu dalam penggunaannya. Dalam masyarakat tua suku Dayak Bakati' sendiri Ginggong difungsikan sebagai alat musik pengiring hiburan. Jenis hiburan yang berkembang pada masanya adalah lantunan pantun. Ketika masyarakat suku Dayak Bakati' sedang berkumpul dalam sebuah acara, biasanya berlangsung pula hiburan berpantun. Tidak diketahui secara jelas konsep dari isi pantun yang dilantunkan oleh masyarakat kuno suku Dayak tersebut pada masanya namun apabila ditelaah secara umum hiburan berpantun yang dimaksud

adalah berupa syair kuno yang dibacakan sambil diiringi dengan nada sederhana dari instrumen Ginggong.

Hiburan lantunan pantun yang diiringi dengan instrumen Ginggong merupakan sebuah gambaran bahwa masyarakat sedang mengucapkan syukur atas hasil panen yang didapatkan dengan baik dan memuaskan. Ucapan syukur tersebut ditujukan kepada Jubata, yaitu wujud Tuhan dari kepercayaan suku Dayak kuno pada masa tersebut. Selain itu, Ginggong biasa hadir dalam pesta-pesta yang diadakan oleh masyarakat suku Dayak.

Keunikan instrumen Ginggong yang paling menonjol adalah instrumen gesek suku Dayak ini sejarahnya dulu hanya boleh dimainkan oleh kaum hawa. Tentu saja hal ini sangat unik lantaran ada pengecualian atau dapat dikatakan batasan dalam gender pada tradisi musik tradisional ini. Belum diketahui alasan mengapa dulu hanya boleh dimainkan oleh perempuan.

Kesenian mewujudkan sebagai eksistensi yang terkait dengan fungsinya yang berkelindan bagi kebutuhan masyarakat tersebut. Dipandang dari segi konseptual, fungsi dapat dikaitkan dengan apa yang disebut sebagai organisme sosial. Budhisantosa (1991) mengemukakan bahwa fungsi sosial mencakup sarana untuk mengungkap jati diri. Di samping itu, fungsi sosial juga berbicara tentang sarana untuk penyembuhan yang signifikan. Soedarsono (1995) mengungkap fungsi seni mencakup tiga fungsi yakni sebagai kepentingan sosial dan sebagai sarana dalam menyelenggarakan upacara, begitu juga sebagai ungkapan perasaan yang bersifat pribadi dan sebagai media untuk penyajian estetika.

Merriam (1980) mengemukakan bahwa musik memuat fungsi dalam aspek penggunaannya seperti misalnya untuk dinikmati oleh diri sendiri maupun untuk dinikmati oleh kelompok tertentu yang disesuaikan dengan fungsi musik itu sendiri. Ia merumuskan sampai sepuluh hal yang berkaitan dengan fungsi musik bagi masyarakat. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut ini.

1. Fungsi musik sebagai ungkapan emosional. Artinya musik difungsikan sebagai sarana mengungkap perasaan individu baik dari sang pemusik begitu pun sang penikmat musik. Ungkapan yang dihasilkan

- dapat berwujud kegembiraan, dapat juga berwujud kesedihan, atau hal lain yang beresonansi dengan pengalaman orang yang merasakannya.
2. *The function of aesthetic enjoyment.* Artinya bahwa musik menjadi ungkapan yang muncul ketika merespons keindahan dan mengakui keindahan dari objek yang dilihat dan dirasakan.
 3. *The function of entertainment.* Maka musik berperan sebagai media hiburan yang mampu membangkitkan semangat maupun kesenangan.
 4. *The function of communication.* Bahwa musik mengilustrasikan ciri atas irama tertentu yang mampu dipahami oleh pendengarnya di sebuah wilayah atau daerah.
 5. *The function of symbolic representatiom.* Yakni musik menjadi representasi yang bersifat simbolik. Ada pun simbol ini mencakup irama, tempo, lirik, dan berbagai hal lain.
 6. *The function of physcial response.* Musik memiliki kapabilitas untuk mendorong terbangunnya respons terhadap aspek psikis individu. Gerak fisik minim merupakan respons yang dapat terbentuk ketika musiknya bertempo lambat. Sebagai antitesis, musik yang memiliki kecepatan temp yang tinggi akan menciptakan respons fisik yang begitu aktif.
 7. *The function of enforcing conformity to social norms.* Musik difungsikan sebagai sarana mensosialisasikan nilai kebudayaan dalam komunitasnya atau kelompok etnik tertentu.
 8. *The function of validation of social institutions and religious rituals.* Secara universal musik banyak difungsikan dalam rangka mengiringi aktivitas di masyarakat adat termasuk upacara daur hidup.
 9. *The function of contribution to the continuity and stability of culture.* Musik menjaga keberlangsungan kebudayaan agar tetap resisten dan eksis demi menunjukkan identitas sebuah identitas yang melekat dengan suku bangsa tersebut.
 10. *The function of contribution to the integration of society.* Musik berfungsi sebagai alat yang kuat untuk mempersatukan masyarakat dengan segudang

perbedaan baik dari lingkup agama, lalu budaya, serta berbagai elemen identitas lainnya.

Bahan Pembuatan Ginggong

Seperti alat musik tradisional pada umumnya, Ginggong pastinya berasal dari alam lingkungan sekitarnya. Berikut bahan di setiap bagian instrumen Ginggong.

- Bambu kanyi sebagai bahan baku pembuatan *neck* atau bagian leher dari Ginggong yaitu jenis bambu kanyi. Bambu tersebut keberadaannya cukup sulit untuk didapatkan lantaran produksi Ginggong akan memakan waktu yang cukup lama dalam melengkapi bahan kebutuhannya bambu kanyi harus didapatkan didalam hutan yang tumbuh secara liar.
- Rotan sebagai senar dan peredam dari neck Ginggong, Dikarenakan rotan cukup sulit untuk didapatkan serta proses mengolahnya yang akan memakan banyak waktu untuk menjadikannya sebuah senar pada Ginggong akhirnya narasumber dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagai ganti rotan kemudian senar Ginggong diganti menggunakan senar besi gitar akustik sebagai alternatif rotan dalam tubuh asli Ginggong. Sebab apabila penggunaan senar masih menggunakan rotan akan lebih mudah putus karena senar dan bow terbuat dari otan yang mana hasil gesekan kedua bagian tersebut dapat lebih mudah membuat satu sama lain menjadi semakin tipis akibat terkikis.
- Bambu Petung yang menjadi salah satu bahan baku pembuatan Ginggong, Namun bahan baku yang satu ini cukup mudah didapatkan karena masih lebih mudah untuk ditemui.
- Membran Kulit Rusa yaitu pada bagian membrannya menggunakan bahan berupa kulit hewan yaitu rusa. Bagian membran adalah tempat berpijaknya *bridge* dari Ginggong.

Ciri Khas Ginggong

Ginggong dapat digolongkan pada keluarga *string* yang dimainkan dengan cara digesek, sehingga dapat menghasilkan bunyi dari gesekan tersebut. Berikut merupakan ciri khas dari Ginggong, yaitu:

- Cara menekan senar Ginggong tidak boleh terlalu ditekan, Karena jarak antara senar dengan neck sangat tinggi yang mana hal tersebut apabila dipaksakan dapat membuat senar cepat putus atau bahkan melukai pemain Ginggong. Sentuhan lembut cukup untuk memberikan efek suara yang berbeda pada melodi Ginggong saat dibunyikan.
- Hanya dimainkan dengan tiga jari dan bahkan dominan menggunakan dua jari dalam memainkannya, Karena memang jarak antar fret pembeda melodinya sangat dekat. Jadi tidak perlu menjangkau fret terlalu jauh.
- Melodi Ginggong umumnya hanya dimainkan dengan tiga nada yaitu La, Do dan Re (6-1-2). Variasi 3 nada tersebut dimainkan dengan pola yang berbeda-beda tergantung si pemain saat sedang mengiringi pantun. Nada tersebut kelihatan sangat terbatas namun saat ini sudah dapat dikembangkan ke dalam tangga nada diatonis sehingga mulai dapat digunakan untuk mengiringi lagu-lagu kontemporer.

Pelestarian Instrumen Ginggong

Ginggong adalah salah satu instrumen asli Kalimantan Barat yang belum banyak diketahui oleh masyarakat. Pelestarian instrumen ini sudah semestinya menjadi tanggung jawab masyarakat komunitas Kalimantan Barat itu sendiri, Pemerintah Daerah, serta masyarakat Indonesia pada umumnya. Upaya pelestarian ini baru dilakukan oleh beberapa orang saja, termasuk oleh nara sumber, namun tentunya perlu usaha yang lebih baik lagi untuk melestarikan dan mengembangkan musik asli Bengkayang ini. Saat ini instrumen Ginggong mulai dupayakan aktif di gunakan di beberapa kesempatan acara budaya meskipun belum banyak.

Pemerintah Kabupaten Bengkayang juga mendukung upaya pelestarian Ginggong sebagai salah satu aset kabupaten yang berarti menjadi alat pemersatu yang telah diakui oleh pemerintah daerah. Beberapa upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam melakukan pengenalan instrumen yang satu ini, misalnya acara kolaborasi bersama Kementrian Pendidikan dan Budaya Pusat yaitu dengan digandengnya program Gerakan Seniman Masuk

Sekolah (GSMS). GSMS mengusung konsep mempelajari sebuah kesenian bersama siswa sekolah mulai dari SD, SMP sampai SMA dengan memberikan program pendidikan non-akademik berupa banyak kegiatan yang beridentitas sebagai kesenian. Program GSMS sendiri memiliki hasil ajar yang dipertunjukkan melalui Pagelaran Seni dan Pameran. Tentu saja ini langkah yang sangat baik dalam menunjang pelestarian aset daerah seperti Ginggong ini.

Simpulan

Instrumen Gesek suku Dayak Bakati' yang bernama Ginggong ini merupakan alat musik yang masuk kedalam kategori kordofon. Ginggong sendiri adalah alat musik melodis hanya saja pada penggunaannya di dalam masyarakat suku Dayak Bakati' nada-nadanya sangat terbatas namun tetap memiliki progresi melodi layaknya instrumen melodis yang kita kenal. Penggunaan Ginggong berperan sebagai sarana kerohanian, yaitu sebagai pengiring acara syukuran pada Tuhan atas hasil panen yang didapatkan. Ginggong juga tentunya memiliki fungsi hiburan, yakni hiburan pengiring pantun pada masanya.

Upaya pelestarian Ginggong merupakan tanggungjawab bersama oleh masyarakat komunitas Bakati' bersama-sama pemerintah daerah pada khususnya, serta masyarakat Indonesia pada umumnya. Diperlukan penelitian yang lebih lanjut oleh musikolog dan etnomusikolog untuk mengeksplorasi alat musik Ginggong ini maupun instrumen musik etnik lainnya sehingga tidak punah dan dapat lebih dikenal masyarakat kini maupun generasi berikutnya.

Daftar Pustaka

- Budhisantosa, B. (1991). "Pendidikan Seni Dan Globalisasi Budaya Dalam Konteks Sentral Dan Strategis", Makalah seminar Nasional Pendidikan Seni Dan Globalisasi Budaya, ISI Yogyakarta, 12 Desember 1991.
- Iriani, Y., & Arios, R. L. Femmy. (2008). "Kesenian Tradisional: Jenis, Tokoh, dan Penyebarannya di Kota Padang, Bengkulu, dan Palembang". Laporan Penelitian.

- Koentjaraningrat. (2013). Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta
- Merriam, A. P. (1980). The Antropology of Music. Northwestern.
- Samovar, L. A., Porter, R. E., & McDaniel, E. R. (2010). Komunikasi Lintas Budaya. (IM Sidabalok, Trans.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Soedarsono, S. (1995). "Pendidikan Seni Dalam kaitannya dengan keparawisataan". Seminar Dalam Rangka Peringatan Hari Jadi Jurusan Pendidikan Sendratasik ke-10 FPBS IKIP Yogyakarta, 12 Pebuari 1995.
- Sugiono, S. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Alfabeta
- Von Hornbostel, E. M., & Sachs, C. (1914). Systematik der musikinstrumente. Ein versuch. Zeitschrift für Ethnologie, 46(H. 4/5), 553-590.

Profil Penulis



Nehemia Borneo Harnowo lahir di Bandar Lampung 24 Februari 2000. Menyelesaikan pendidikan tingkat SMA dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMA Negeri 2 Bengkayang pada tahun 2018. Saat ini berstatus sebagai mahasiswa aktif di Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta dan tergabung di Kelompok Kreativitas Mahasiswa (KKM) Aksaratala dalam tim kreatif. KKM Aksaratala merupakan organisasi jurnalistik yang berdiri dibawah Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Prodi Musik, ISI Yogyakarta.

ORKES SINTEN REMEN PADA MASA KEPEMIMPINAN DJADUK FERIANTO

Refa Nada Violina

Abstrak

Sinten Remen atau Siapa Suka dalam bahasa Jawa adalah grup musik bebas berlandaskan keroncong yang didirikan tahun 1997 dan diresmikan pada tahun 2002 oleh Djaduk Ferianto. Musik keroncong sendiri termasuk genre musik yang sudah diakui dan berkembang di Indonesia sejak tahun 1880. Keroncong ini dibagi menjadi empat tahap masa perkembangan yaitu keroncong tempo doeloe, keroncong abadi, keroncong modern, dan keroncong millenium. Saat ini, keroncong jarang diminati generasi muda karena masuknya musik pop dan genre musik lainnya, pada era keroncong millenium ini keroncong kembali menyambut kaum muda dengan sajian yang berbeda dari keroncong-keroncong sebelumnya. Tulisan ini membahas grup keroncong era millenium yaitu Orkes Sinten Remen pada masa kepemimpinan Djaduk Ferianto. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kesimpulan penelitian ini yaitu Orkes Sinten Remen disahkan pada tahun 2002 yang diprakasai oleh Djaduk Ferianto. Orkes ini memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh grup lainnya dan mengalami masa kejayaan pada tahun 2003-2005 dan keberhasilan mengangkat kembali musik keroncong menjadi musik yang abadi dengan cara mereka sendiri.

Kata Kunci: Musik Keroncong, Keroncong Millenium, Orkes Sinten Remen.

Abstract

Sinten Remen or "Who Likes" in Javanese is a free music group based on keroncong which was founded in 1997 and inaugurated in 2002 by Djaduk Ferianto. Keroncong music itself is a music genre that has been recognized and developed in Indonesia since 1880. This keroncong is divided into four stages of development, namely keroncong tempo doeloe, eternal keroncong, modern keroncong, and millennium keroncong. Nowadays, keroncong is rarely attracted by young people because of the inclusion of pop music and other musical genres. In this millennium keroncong era, keroncong again welcomes young people with a different dish from the previous keroncong. In this study, the method

used is a qualitative method with narrative analysis, trying to be able to subjectively express problems that are more oriented by emphasizing the area of textual study. The result of this research is that the Sinten Remen Orchestra was legalized in 2002 and was initiated by Djaduk Ferianto. It has characteristics that are not shared by other groups and experienced a heyday in 2003-2005 and the success of re-elevating keroncong music into eternal music in their way.

Keywords: *Keroncong Music, Millennium Keroncong, Sinten Remen Orchestra.*

Pendahuluan

Musik keroncong adalah salah satu jenis musik yang dikenal luas di nusantara. Musik yang memiliki sejarah panjang di nusantara ini bermula dari musik fado yang dibawa oleh Portugis. Musik keroncong berkembang di Malaka, Maluku, dan daerah lainnya. Ketika pengaruh Portugis semakin meredup, Belanda turut mempengaruhi perkembangannya kemudian. *De Mardijkers* atau budak bekas tawanan VOC yang sebelumnya dibawa Portugis kemudian menetap di Kampung Tugu yang terletak di Jakarta Utara dan masih memainkan musik keroncong.

Istilah keroncong bersumber secara onomatopis dari bunyi yang dihasilkan salah satu instrumen utama yang bernama *cuk* atau *ukulele* yaitu “*crong... crong... crong*” (Ratna Sari 2015, 141). Ada pula yang mengatakan bahwa istilah keroncong mengacu pada perhiasan tradisional di Madura, dan yang terakhir, berarti suatu ansambel musik yang identik dengan musik tradisional dengan ciri irama tertentu dari yang disebut “irama keroncong”. Hingga kini, ukulele dalam keroncong dibagi menjadi dua yaitu *cak* dan *cuk* yang menjadi alat musik utama dalam genre musik ini. Walaupun fado Portugis adalah “akar” dari musik keroncong, namun akulturasi antara Portugis dan Nusantara menghasilkan nuansa musik yang berbeda. Selanjutnya keroncong telah menjadi genre musik asli Indonesia.

Pada tahun 1919, Manusama, Piegaud, dan De Haan membahas musik keroncong melalui buku “*Kerontjong als muziek instrument als melodie en als gezang*” yang menjelaskan bahwa keroncong adalah musik yang populer

dan berkembang di Pulau Jawa. Disebutkan juga musik ini memiliki mutu yang tinggi, keindahan, dan serasi dengan suasana Indonesia. Perkembangan musik keroncong dibagi menjadi empat tahap yaitu keroncong tempo doeloe (1880-1920), keroncong abadi (1920-1960), keroncong modern (1960-2000), dan keroncong millenium (2000-kini). Selanjutnya musik keroncong dibagi menjadi tiga jenis yaitu keroncong asli, keroncong langgam, dan keroncong stambul.

Musik keroncong sempat mengalami masa kejayaan. Keroncong beat, congdut (keroncong dangdut), keroncong campursari, dan keroncong langgam kerap didengar dimana-mana. Sayangnya, keroncong sempat mengalami kemunduran karena kurangnya perhatian dari industri musik bahkan televisi hanya memberikan satu acara khusus seperti Gebyar Keroncong yang disiarkan satu minggu sekali. Musik keroncong sebelumnya pernah dianggap sebagai “musik orang tua”, karena memiliki irama yang lambat dan digemari hanya oleh orang-orang berusia lanjut. Jarang kalangan muda yang menyukai musik keroncong karena umumnya anak muda menggemari musik dengan ritme cepat dan berjenis pop-rock. Namun, seiring perkembangan musik dan semakin beragamnya pilihan jenis dan media, musik keroncong tampaknya juga terbukti mampu bertahan dan memiliki penggemar di kalangan anak muda. Keroncong kini dikemas dengan nuansa yang lebih kekinian.

Beberapa kelompok keroncong muda yang kini eksis seperti grup Srawa Omkara asal Yogyakarta yang terdiri dari tiga orang wanita. Kelompok ini memainkan tiga alat musik inti yaitu cak, cuk, dan *selo*. Ada pula grup keroncong bernama Cikini Tropical Sound yang menggabungkan antara musik keroncong dan musik Hawaii. Ini adalah contoh grup musik keroncong dengan format trio dan band. Selanjutnya ada pula kelompok dengan format orkes yaitu Orkes Sinten Remen yang terdiri dari 12 orang pemain dan menggabungkan berbagai genre musik yang dikeroncongkan.

Dalam artikel ini, peneliti akan membahas keroncong di era millenium yang berkembang di Yogyakarta yaitu Orkes Sinten Remen. Berbeda dengan orkestra yang terdiri

dari banyak pemain musik di panggung seperti *Symphony Orchestra*, *Chamber Orchestra*, dan *Classical Orchestra*. Orkes Keroncong adalah suatu ensambel yang memainkan lagu-lagu khas keroncong atau lagu lain dengan irama keroncong. Kelompok semacam ini dapat disebut dengan orkes keroncong apabila masih menggunakan alat musik inti dari keroncong tersebut, misalnya *cak*, *cuk*, dan *sélo*. Orkes keroncong bisa saja ditambah dengan instrumen lain seperti keyboard, saksofon, perkusi, atau diiringi dengan ensambel gesek.

Sinten Remen disebut grup gila karena pada umumnya keroncong mempunyai sifat yang mendayu-dayu atau gagah, sedangkan grup musik ini memainkan keroncong dengan pembawaan nuansa senang dan gembira. Pembawaan lagu dari Sinten Remen sendiri memang begitu unik, dengan menggabungkan beberapa genre dengan gaya kenakalannya yang khas. Lagu terdahulu yang dikemas dengan ciri khas mereka, salah satunya Geef Mij Maaf Nasi Goreng atau “Beri Saya Nasi Goreng” ciptaan Louisa Johanna Theodora “Wieteke” Van Dort atau Tante Lien merupakan lagu “nostalgia kolonial”. Lagu ini kembali naik daun ketika dibawakan Sinten Remen. Banyak pendengar yang mengira bahwa itu lagu dari Sinten Remen.

Landasan Teori

Menurut Soeharto (1996:45), musik keroncong tergolong permainan musik tradisional dengan khas nada-nada diatonik dan iringan beberapa alat musik berdawai yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga menjadi ciri khas musik itu sendiri. Musik keroncong merupakan musik tradisional dengan tata nada dinamik, berbentuk vocal dengan iringan beberapa alat musik berdawai yang merupakan bentuk baku dari sebuah orchestra yang terdiri dari gitar melodi secara berkesinambungan dari awal hingga akhir permainan atau 26 lagu, gitar pengiring, ukulele (*cuk*), dan cello untuk menimbulkan nada *staccato* yang disebut sebagai *kendhang* (menurut istilah dalam keroncong) atau efek bunyi *kendang* (Dekdikbud 1987:84).

Menurut Soewito (1996:33), bentuk pertunjukan musik ditinjau dari jumlah pemusiknya atau pendukungnya digolongkan menjadi 4 kategori. Kategori pertunjukan

musik berdasarkan jumlah pemusiknya yaitu:

1. Solo adalah bentuk pertunjukan musik yang dibawakan oleh seorang saja secara tunggal misalnya seorang membawakan suatu lagu sendirian tanpa bantuan orang lain.
2. Duet adalah dua orang yang membawakan satu lagu secara bersamaan baik vokal, atau memainkan alat musik. Demikian selanjutnya trio tiga orang, kwartet empat orang, kwintet lima orang, sektet enam orang, septet tujuh orang.
3. Ansambel adalah pertunjukan atau permainan alat musik yang dimainkan secara bersama baik alat musik sejenis, beberapa jenis atau disertai nyanyian.
4. Orkestrasi adalah pertunjukan musik yang terdiri dari gabungan berbagai alat musik yang dimainkan menurut jenis lagunya. Orkestrasi ini terdiri dari orkes keroncong yang memainkan lagu-lagu keroncong, orkes Melayu yang memainkan lagu-lagu Melayu, orkes Gambus yang memainkan lagu-lagu berirama padang pasir, dan band yang memainkan lagu-lagu modern.

Soemarsono (1993: 67), menyatakan bahwa musik tradisional mempunyai tiga sifat yang khas yaitu:

1. Sederhana: dilihat dari segi alat-alatnya dan 16 perlengkapannya, musik tradisional sangat sederhana dalam arti bentuk alat instrumennya maupun dalam pembuatannya dan bahan yang digunakan untuk alat yang terbuat dari bahan-bahan yang sederhana.
2. Spontan: dalam pementasan musik tradisional bisa dilakukan secara mendadak dalam arti tidak melalui proses latihan yang benar-benar serius. Bentuk pementasan musik tradisional diikuti dengan improvisasi, tetapi masih berpegang pada corak musik aslinya.
3. Komonikatif: musik tradisional merupakan musik hasil cipta masyarakat yang lahir sesuai dengan keadaan dan kehidupan masyarakat. Musik tradisional selalu mengikuti perubahan jaman . dari bentuk dan irama musiknya sangatlah mudah diterima dan dipahami sehingga masyarakat akan dapat menerima atau menyenangi jenis musik ini.

Metode dan Data

Metode penelitian adalah suatu cara untuk mendapatkan data yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur guna tujuan dan kegunaan tersendiri. Data yang diperoleh melalui penelitian bersifat empiris atau teramati yang mempunyai kriteria valid. Valid menunjukkan *derajat ketepatan* antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang mengandung makna (Noor, 2014). Data kualitatif pada penelitian ini berupa data hasil wawancara dan dokumen resmi. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Musik keroncong berkembang di pulau Jawa pada abad-20. kemunculan keroncong dan ciri khas keroncong di setiap daerah berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena dipengaruhinya musik-musik daerah (tradisional). Seperti di Jawa Tengah, musik keroncong dipengaruhi musik gamelan (Musik Pentatonis). Perkembangan keroncong di Jawa Timur dimulai dari teater rakyat komedi stambul yang mempergunakan lagu-lagu keroncong di panggung pertunjukan.

Sejak musik fado sebagai akar keroncong masuk ke wilayah Nusantara, keroncong kemudian telah banyak mengalami perubahan sebagai bagian dari proses akulturasi musik. Perubahan ini diakibatkan oleh faktor selera masyarakat, kebudayaan, tren pada tiap perkembangan waktu, pengaruh kuat dari musik lokal, serta alat musik yang turut dimainkan.

Musik-musik lokal, sebagaimana pula musik keroncong sempat meredup dan kurang populer karena kalah dengan gempuran musik barat. Namun demikian, kelompok-kelompok musik keroncong dapat bertahan. Musik keroncong ini pun ternyata memiliki penggemar

setia yang bertahan diantara zaman. Selanjutnya musik keroncong juga terbukti mampu menggaet penggemar dari kalangan muda. Dengan demikian, meskipun musik keroncong bukan genre musik mainstream yang menjadi tren di semua kalangan, namun musik keroncong yang telah menjadi bagian dari identitas musik Indonesia ini mampu bertahan hingga kini dan mampu memiliki penggemar di kalangan anak muda.

Beberapa kelompok keroncong seperti Grup the Step, Rollies, C'Blues, Trenchem, dan Peels pernah merekam beberapa lagu yang berirama keroncong dengan tujuan merangkul kalangan muda untuk melestarikan keroncong. Upaya pelestarian musik keroncong juga pernah dilakukan oleh stasiun TVRI pada tahun 1992 pada program Gema Keroncong di acara Elfa's Big Orchestra.

Selanjutnya, Orkes Keroncong Taman Budaya Yogyakarta yang dipimpin oleh (OKTB) Djaduk Ferianto juga meluncurkan lagu-lagu keroncong kreatif yang baru. Namun OKTB tak berjalan lama, karena grup itu dianggap "jalan di tempat". Djaduk Ferianto selanjutnya membentuk grup lain yang diberi nama Orkes Sinten Remen pada tahun 1997. Grup ini merupakan kelanjutan dari grup keroncong Sukar Maju (1981).

Sinten Remen yang berarti "siapa suka" dalam bahasa Jawa, merupakan grup musik yang bergaya keroncong. Grup ini sudah tidak asing bagi penggemar keroncong di era millenium. Bagi para penggemarnya Sinten Remen adalah grup musik keroncong revolusi. Digemari dari berbagai kalangan termasuk generasi muda, Djaduk Ferianto selalu mempunyai ide untuk mengemas musiknya sendiri dengan karakternya yang khas. Grup ini termasuk era millenium karena muncul di tahun 1990-an hingga awal 2000. Dimana grup ini berkembang di mana teknologi yang sudah berkembang pesat dan informasi yang dimana-mana sudah mudah untuk diakses.

Sebagai landasan kelompok kreatif, menurut Sinten Remen "daur ulang" musik keroncong bukanlah dosa. Djaduk Ferianto adalah seorang seniman yang mempunyai bakat hampir di segala bidang seni, dalam sanggar yang dibentuk seperti Kua Etnika dan Sinten Remen, Djaduk Ferianto memfokuskan kepada musik etnis. Tidak sembarang

memilih musik keroncong untuk dikembangkan, musik etnis ini memiliki kekuatan dan keagungannya sendiri yang tentunya didukung masyarakat. Grup yang disahkan pada tahun 2002 ini sempat mendapat komentar negatif karena dianggap merusak pakem keroncong. Namun, hal ini tidak menjadikan hambatan untuk berkembang. Tentunya, banyak juga respon positif dari para penonton, Sinten Remen dianggap sebagai revolusi perkembangan keroncong di era millenium.

Djaduk Ferianto yang lahir pada tanggal 19 Juli 1964 dan meninggal pada 13 November 2019 ini adalah putra bungsu Bagong Kussudiardja yang merupakan seorang sutradara, seniman, aktor, dan musikus. Djaduk berfokus pada musik tradisi dan telah membangun kelompok musik yaitu Kua Etnika dan Sinten Remen. Dengan menggabungkan keroncong ke berbagai genre musik, tentunya Sinten Remen banyak menuai pro dan kontra karena tidak sesuai dengan pakem keroncong pada umumnya. Sinten Remen bersifat bebas, “nakal”, dan jenaka ini lantas tidak mengambil hati penilaian-penilaian negatif yang ada. Musik-musik yang digubah oleh Sinten Remen memang disengaja untuk menabrak pakem keroncong.

Orkes Sinten Remen tidak memakai nama “keroncong” pada nama kelompoknya. Hal ini disebabkan karena jika memakai nama keroncong, Sinten Remen akan mempunyai batasan dalam penggarapan lagu dan aransemen. Maka dari itu Sinten Remen tidak memakai nama keroncong didalamnya agar mempunyai kebebasan dalam menggubah lagu dan dapat mengikuti fenomena apa yang sedang terjadi di masyarakat, dengan catatan *basicnya* tetap musik keroncong.

Djaduk mengolah musik keroncong dengan sentuhan modern, tanpa harus kehilangan spirit keroncongnya. Sinten Remen mempunyai ciri khas yang nakal, bebas, dan jenaka. Grup yang beranggotakan 12 orang ini memadukan beberapa jenis genre musik seperti jazz, reggae, pop, etnik, dan lainnya kedalam musik keroncong. Djaduk Ferianto mengumpulkan pemain inti keroncong seperti cak, cuk dan selo, bass, dan pemain lainnya seperti vokal, combo, keyboard, dan beberapa alat perkusi modern. Sinten Remen banyak menggunakan improvisasi dalam menggabungkan

berbagai alat musik yang dimainkan sehingga tidak bertabrakan. Kelompok Sinten Remen juga kemudian menggunakan kombo dan *keyboard* ala dangdut, yang bermula dari Pasar Rakyat. Sejak itu Sinten Remen terus menggunakan kombo dan *keyboard*.

Sinten Remen juga menggunakan alat musik gamelan yaitu kendang. Muncul asumsi bahwa orang-orang yang menyukai gamelan rata-rata juga menyukai keroncong begitu sebaliknya. Pola kendangan sangat erat kaitannya dengan irama langgam Jawa dan dalam keroncong, biasanya pola kendangan digantikan oleh *selo*. Sinten Remen menggunakan kedua alat musik tersebut yaitu kendang dan *selo*. Kedua alat musik ini dimainkan saling membutuhkan satu sama lain. Teknik yang digunakan *selo* pada grup Sinten Remen sama halnya dengan *selo* keroncong pada umumnya, yaitu menggunakan teknik "*kepla'an*".

Pada masa kepemimpinan Djaduk Ferianto, Sinten Remen mengisi beberapa acara besar dan dikontrak di TV Nasional selama enam tahun. Bagi Sinten Remen, tidak mudah untuk bertahan selama ini. Hal yang membuat Sinten Remen bertahan sampai sekarang adalah lagu yang dibuat Sinten Remen selalu update/ relevan dengan apa yang terjadi pada saat ini.

"*Nyaris Keroncong*", itulah yang dikatakan Fafan Isfandiari untuk mendeskripsikan Sinten Remen (wawancara 1 September 2022). Karena Orkes Sinten Remen memuat genre musik lain yang dikeroncongkan dan merupakan hasil eksperimen, ciptaan lagu dari Sinten Remen tentunya juga berbeda, seperti Parodi Lagu Anak Indonesia, Gadis Facebook, dan gubahan lagu dari musikus Belanda yaitu Wieteke Van Dort dengan judul "*Geef Mij Maar Nasi Goreng*" (Beri Saya Nasi Goreng).

Orkes Sinten Remen tetap berjalan setelah Djaduk Ferianto meninggal pada 13 November 2019. Para anggota mengatakan bahwa tidak di awal merasa tidak mudah untuk menjalankan kelompok Sinten Remen tanpa sosok ketua mereka itu. Kelompok ini kemudian memilih Indra Gunawan sebagai ketua yang baru untuk melanjutkan kepemimpinan. Orkes Sinten Remen kemudian kembali bangkit dan mempertahankan ciri khas mereka yang bebas,

nakal, dan jenaka. Perubahan sedikit dalam pengelolaan yang baru yaitu bila sebelumnya biasanya dalam tiap pertunjukan Djaduk Ferianto mengurus hampir semua hal mulai dari panggung, *sound*, sampai *lighting*, kini setiap anggota melakukan hal tersebut. Selanjutnya, Sinten Remen juga bekerja sama dengan kelompok Kua Etnika yang sebelumnya juga di bawah kepemimpinan Djaduk Ferianto.

Anggota atau pemain dalam Orkes Sinten Remen merupakan para pemain yang sudah berpengalaman panjang. Masing-masing anggota memiliki kreatifitas dan ide-ide segar yang membuat mereka bertahan sampai sekarang. Semua anggota Sinten Remen juga mempunyai mimpi yang sama, yaitu mengenalkan, mempertahankan, serta mengembangkan musik keroncong. Generasi yang tidak mengenal keroncong jadi tahu apa itu musik keroncong lewat permainan segar dari kelompok orkes Sinten Remen. Hal ini bisa menjadi jembatan antara keroncong di era millenium ke keroncong tempoe doloe, keroncong abadi, dan keroncong modern.

Orkes Sinten Remen memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi hiburan, fungsi ekonomi, dan fungsi sosial. Pertama, Orkes Sinten Remen menawarkan suatu pendekatan baru dan unik pada seni musik keroncong. Nuansa lagu, suasana pertunjukan, dan aksi panggung yang interaktif menunjukkan citranya yang “nakal”, bebas, dan jenaka. Kedua, Orkes ini tentunya memiliki fungsi ekonomi, yaitu terkenal dan eksisnya kelompok ini membawa manfaat ekonomi yang besar bukan hanya pada masing-masing anggotanya namun juga pada industri kreatif di Yogyakarta sebagai daerah asalnya, dan tentunya pada industri musik keroncong Indonesia secara luas. Ketiga, kelompok ini memiliki fungsi sosial, yaitu baik sebagai *influencer* musik keroncong, kelompok ini juga kerap menyuarakan kritik sosial dan politik dalam pertunjukan-pertunjukannya.

Simpulan

Keroncong merupakan musik yang memiliki sejarah panjang di Nusantara. Musik yang memiliki akar fado dari Portugis ini tumbuh dan berkembang di Nusantara dan kemudian bermetamorfosis sejalan interaksinya

dengan budaya dan gaya musik lokal menjadi bentuk musik baru yang khas. Musik keroncong pernah berjaya di Nusantara yang kemudian disebut dengan Indonesia ini. Musik keroncong pernah populer dan menjadi alat propaganda perjuangan di masa awal kemerdekaan, lagu-lagu patriotisme dan cinta tanah air, lagu dengan kritik sosial, dan selanjutnya tentunya juga lagu-lagu cinta dan hiburan secara umum.

Seperti yang dialami oleh musik tradisi, musik keroncong juga turut mengalami pasang dan surut. Keroncong meredup dengan masuknya musik-musik bergaya baru dan media-media yang baru dari luar negeri. Redupnya keroncong pada tahun 1970-1980 utamanya dikarenakan masuknya aliran musik rock dan pop-rock, promosi yang kurang, hingga kurangnya upaya regenerasi pemain keroncong itu sendiri. Kurang lancarnya regenerasi pemain dan penikmat keroncong membuat musik ini kemudian sempat identik sebagai “musik orang tua”. Sebelumnya musik keroncong hidup dan bertahan secara alami saja. Meskipun pernah ada program televisi (TVRI) khusus yang menayangkan pertunjukan musik keroncong, namun akhirnya juga tidak bertahan dengan gempuran selera musik baru yang hadir. Sebelumnya tidak ada upaya khusus yang dilakukan untuk melestarikan dan mengembangkan musik keroncong.

Pelestarian dan pengembangan musik keroncong muncul dari inisiatif masyarakat sendiri. Kelompok-kelompok keroncong “tua” bertahan dengan bermain bersama rekan-rekannya dan tidak banyak menarik minat anak muda. Orkes Sinten Remen hadir membawa nuansa baru dalam perkembangan musik keroncong di Yogyakarta khususnya dan Indonesia pada umumnya. Orkes ini menawarkan gaya, nuansa, dan aksi panggung yang baru yang terbukti dapat menghidupkan kembali gairah keroncong yang sempat redup. Orkes Sinten Remen mengemas musik keroncong dengan beda dan mempunyai karakteristik yang bebas, nakal, dan jenaka. Musik yang dikemas adalah musik dari berbagai paduan genre yaitu mulai dari rock, reegae, jazz, pop, dll yang dikeroncongkan. Hal ini disambut hangat oleh penggemar keroncong dan mampu menarik minat generasi muda. Meski ada beberapa

pihak yang mengkritisi bahwa gaya Sinten Remen merusak pakem keroncong, namun hal tersebut tidak menyurutkan kelompok orkes ini untuk tetap berkarya. Kita tidak boleh lupa bahwa musik keroncong sendiri merupakan hasil metamorfosis dari musik fado yang dikembangkan dan dipadukan sedemikian rupa dengan gaya musik lokal Nusantara menjadi bentuk musik keroncong yang kita kenal kini. Upaya kelompok Orkes Sinten Remen bukan hanya usaha pelestarian, namun lebih dari itu merupakan upaya mengembangkan musik keroncong secara lebih fresh sesuai zaman.

UcapanTerimaKasih

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga saya bisa menyelesaikan artikel ini dengan baik. Tak lupa saya berterimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah mendukung, Mbak Tata selaku kakak saya yang telah memberi motivasi, dan juga Ibeng, Citra, Siwi, Abigail, Airna yang telah memberikan energi positif dan semangat yang luar biasa. Saya ucapkan terima kasih kepada narasumber yaitu Om Fafan dan Om Indra. Tak lupa Saya juga mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah mendukung penulisan artikel ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi bidang kajian musik keroncong pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Daftar Pustaka

- Artanto, M. (2019). Multi-Hybridity In Indonesian Keroncong Music In The Twenty-First Century. The International Council For Traditional Music Study Group On Performing Arts Of Southeast Asia, 238.
- Budiman, A. (2020). Pengaruh Bahasa Portugis Dan Melayu Dalam Tiga Lagu Keroncong Kreol Tugu The Influence Of Portuguese And Malay Language In Three Creole Tugu Keroncong Songs. *Metahumaniora*, 10(2), 239.
- Darini, R.-. (2015). Keroncong: Dulu Dan Kini. *MOZAIK: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 6(1).
- Ganap, V. (2006). Pengaruh Portugis pada musik keroncong (Portuguese influence to kroncong music). *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 7(2).

- Huda, C. N. (2021). Faktor - Faktor Motivasi Bernyanyi Keroncong Pada Penyanyi Keroncong Muda. *IKONIK : Jurnal Seni Dan Desain*, 3(1), 1.
- Nopianti, R., Riawanti, S., & Rajab, B. (2019). Identitas Orang Tugu Sebagai Keturunan Portugis Di Jakarta. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 11(2), 169.
- Rachman, A., & Utomo, U. (2017). "Sing Penting Keroncong" Sebuah Inovasi Pertunjukkan Musik Keroncong di Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 3(1).
- Standiford, H. (2018). The New Nostalgia in Yogyakarta's Annual Keroncong Festival. *DEDIKASI*.
- Winasis, R. S. (2014). Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Keroncong Beat Sebagai Sarana Unjuk Kegiatan Generasi Muda (Doctoral dissertation, UAJY).
- Wahyudin, D. (2004). Sanggar Seni Musik Kontemporer (Pengembangan Kua Etnika).
- Zandra, R. A. (2014). Sejarah Musik Keroncong di Surabaya. *Imaji*, 12(1).
- Zandra, R. A. (2019). Keroncong Gaya Keempat (Kajian Bentuk dan Gaya Penyajian). *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 4(1), 39.
- Zandra, R. A., & Rustopo, R. (2020). Politik dan Situasi Sosial dalam Sejarah Keroncong di Indonesia. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 15(1), 6-11.

Lampiran



Gambar 1. Orkes Sinten Remen



Gambar 2. Alm. Djaduk Ferianto



Gambar 3. Wawancara Penulis dengan narasumber

Profil Penulis



Refa Nada Violina lahir di Yogyakarta, 24 September 2000. Lulus dari SMK Negeri 2 Kasihan pada tahun 2019 jurusan Musik Klasik. Sekarang menjadi mahasiswa aktif di Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Selain aktif sebagai pemain viola dan violin di berbagai orkestra, Refa juga aktif dalam kegiatan riset kolaboratif mahasiswa dan dosen yaitu Penelitian Dosen Pemula (PDP) Tahun 2022 yang didukung LPPM ISI Yogyakarta.

MUSIK BAMBU KESUFE SEBAGAI KHASANAH BUDAYA MASYARAKAT ALOR

Riko M J Moukoli

Abstrak

Permasalahan yang dibahas adalah musik bambu Kesufe sebagai khasanah budaya masyarakat Alor. Tujuan penulisan ini yaitu mendeskripsikan dan menganalisis apa itu musik bambu Kesufe, apa saja alat musik yang terdapat dalam musik bambu Kesufe, serta ketentuan teknik permainan dasar pada musik bambu Kesufe. Metode yang digunakan pada pembahasan analisa adalah apa itu musik bambu Kesufe dan teknik dasar bermain.

Kata Kunci: teknik permainan, musik bambu, kesufe

Abstract

The problem discussed is Kesufe bamboo music as the cultural treasures of the Alor people. The purpose of this paper is to describe and analyze what Kesufe bamboo music is, what musical instruments are contained in Kesufe bamboo music, as well as the basic technical rules for Kesufe bamboo music. The method used in the discussion of the analysis is what is Kesufe bamboo music and the basic techniques of playing.

Keywords: *Repertoire, History, game technique, Kesufe*

Pendahuluan

Pulau alor adalah salah satu pulau yang banyak memiliki keberagaman budaya. Mulai dari suku, tradisi, adat, tarian hingga alat musik tradisional. Ada berbagai macam alat musik tradisional dengan bahan dasar dan cara memainkannya yang berbeda-beda. Salah satunya adalah musik bambu Kesufe. Musik bambu Kesufe adalah perpaduan dari berbagai jenis alat musik yang terbuat dari bambu dengan bentuk dan cara memainkannya yang berbeda pula. Mulai dengan cara ditiup, dipetik dan dipukul. Terbagi menjadi alat musik ritmik, bass, ritem atau pengiring, hingga medoli utama.

Dengan topik Musik “Bambu Kesufe sebagai Khasanah Budaya Masyarakat Alor”, penulis ingin menyajikan ulasan tentang salah satu kekayaan dalam bidang musik pada masyarakat Alor yaitu seperangkat alat musik berbahan dasar bambu yang bernama Kesufe. Dari pembahasan apa itu musik bambu Kesufe dan teknik dasar permainan Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah

1. Apa saja alat alat yang terdapat dalam musik bambu Kesufe?
2. Bagaimana teknik dasar permainan yang dipakai dalam memainkan tiap alat musik bambu Kesufe?

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menambah wawasan pembaca serta acuan tentang apa itu musik bambu Kesufe. Memberikan pemaparan tentang apa saja alat musik yang terdapat dalam musik bambu Kesufe dan teknik dasar memainkannya.

Penulis menggunakan tiga cara untuk melakukan pengumpulan data yaitu, wawancara dengan narasumber dan orang-orang terdekat, pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti atau observasi, dan mendokumentasi dalam bentuk tulisan, gambar, dan video.

Landasan Teori

Pengertian Ensambel

Dalam Bahasa Prancis, ensambel diambil dari kata memiliki makna Bersama-sama. Musik ensambel adalah bentuk interpretasi musik di mana beberapa alat musik dimainkan Bersama-sama, baik itu dengan satu jenis alat musik atau beragam jenis alat musik (Sugianto dkk, 2004: 89).. Secara umum, ensambel dapat merupakan bentuk permainan musik yang dilakukan secara bersama-sama (Purnomo dan Subagyo, 2010: 71).

Pengertian musik ensambel menurut A. Yudana Basuki dkk (1994: 2), musik ensambel merupakan sajian musik yang dilakukan oleh sekelompok orang menggunakan alat-alat musik tertentu, dengan memainkan lagu-lagu sederhana. Berdasarkan peran dan fungsi yang dimainkannya, instrumen musik yang digunakan dalam permainan ensambel dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yakni instrument musik melodi, instrument musik

ritme, dan instrumen musik harmoni. Menurut Adiarto (1996: 7) pengertian Ensambel dalam musik adalah permainan bersama dalam kelompok kecil dengan jumlah pemain berkisar antara 2 sampai 15 orang. Menurut L. Julius Juih dkk (2000: 31) musik ensambel merupakan bentuk peyajian musik secara kolektif di mana alat-alat musik yang digunakan bisa seragam atau beragam. Oleh karena itu, musik ensambel merujuk pada analisis musik yang melibatkan tiga unsur utama dari alat musik seperti ritmis, melodis, dan harmonis.

Menurut Sugiyanto dkk (2003: 16) musik ensambel berdasarkan fungsinya dibagi menjadi 2 yaitu: 1. Alat musik melodis adalah jenis instrumen musik yang dimanfaatkan untuk memainkan urutan nada atau melodi dari sebuah lagu. Contohnya : Violin, Flute, suling, dll. 2. Alat Musik Ritmis adalah jenis instrument musik yang dalam eksekusinya menghasilkan pola irama atau ritme khusus. Hal ini juga terkait dengan pengaturan ketukan dan pola irama. Beberapa contohnya meliputi drum, tambur, dan sejenisnya.

Metode dan Data

Jenis Penelitian Kualitatif

Hal penting yang harus diperhatikan dalam proses penelitian adalah metode penelitian. Metode penelitian merupakan kegiatan melakukan sesuatu dengan pola pikir yang sama agar mencapai suatu tujuan Priyono (2016:1). Metode penelitian pada hakikatnya merupakan penggambaran ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan suatu data dengan tujuan dan kegunaan tertentu Sugiyono (2013:2). Dari konsep tersebut, ada empat konsep inti yang memerlukan perhatian, yakni pendekatan ilmiah, informasi, maksud, dan manfaat. Dengan merujuk pada pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa metode penelitian ialah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan maksud dan kegunaan yang spesifik.

Tahap- Tahap Penelitian.

Penelitian yang dilaksanakan, biasanya menggunakan tiga tahapan penelitian (Moleong, 2007:127-148), yaitu

tahap sebelum ke lapangan (pra lapangan), saat di lapangan (pengumpulan data), dan saat meninggalkan lapangan. Tahapan ini adalah tahapan yang secara umum dipakai. Pelaksanaan tahap penelitian secara rinci adalah sebagai berikut.

- Tahap Pra Lapangan.
Tahap ini adalah langkah awal dimana peneliti harus mengurus surat ijin baik surat ijin melakukan pendahuluan maupun surat izin untuk melakukan penelitian. Kedua surat ini akan di tujukan kepada penanggung jawab sanggar Tama Fayang. Surat ijin ini akan melancarkan proses penelitian saat memasuki lapangan. Hal ini bertujuan untuk mencari subjek penelitian, mempelajari bidang studi dan mengetahui permasalahan yang terdapat di lapangan untuk memperjelas lagi fokus penelitian, serta menyiapkan diri dengan literatur pendukung data penelitian.
- Tahap di Lapangan (pengumpulan data).
Pada tahap ini, peneliti sudah mulai mempelajari dan memahami secara langsung tempat penelitian (Sanggar Tama Fayang) untuk mengumpulkan data. Pendekatan metode penelitian kualitatif terdapat pada proses dari pada hasil. Untuk itu proses yang utuh dapat memenuhi hasil yang akurat.
- Tahap Pasca Lapangan.
Tahapan ini, peneliti sudah melakukan serangkaian proses analisis data pada data-data yang didapat sebelumnya untuk ditulis dalam laporan.

Tempat dan Waktu Penelitian.

Tempat dilaksanakan penelitian ini bertempat pada rumah Sanggar Tama Fayang. Tempat ini dipilih karena merupakan tempat tinggal dari narasumber yang adalah anak sekaligus penerus dari pencipta serta pengajar musik bambu itu sendiri. Peneliti juga sudah mendapat ijin dari penanggung jawab sanggar atas kesediaannya untuk diwawancarai.

Sedangkan waktu penelitian, dilaksanakan pada bulan Oktober 2022. Peneliti hanya dapat melakukan penelitian sesuai jadwal yang ditentukan pihak sanggar untuk diwawancarai. Bogdan dan Biklen (2007:29) bahwa

dalam penelitian kualitatif, peneliti berpendapat bahwa suatu kegiatan ataupun aktivitas hanya dapat dipahami sebaik-baiknya apabila diamati, kegiatan ataupun aktivitas itu terjadi secara alami (natural). Pelaksanaan penelitian diatur berjalan dengan natural.

Teknik Pengumpulan Data.

Pengumpulan data dalam penelitian, berfokus pada seputar musik bambu Kesufe yang meliputi pengetahuan, persepsi dan pengalaman musical narasumber. Ada tiga cara untuk melakukan pengumpulan data yaitu, teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi (Rukajat, 2018). Dengan demikian, uraian teknik pengumpulan data sebagai berikut.

a. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Wawancara dilakukan Bersama narasumber Masterino Moukoli yang merupakan anak kandung dari alm. Yonatan Moukoli sebagai penerus music bambu Kesufe.

Teknik wawancara (Yin, 2003:89; Creswell, 2010:267; Hancock & Algozzine, 2006:39) merupakan salah satu sumber informasi yang penting dan sekaligus merupakan teknik yang sangat umum digunakan dalam penelitian studi kasus. Teknik ini digunakan untuk mencari informasi terperinci mengenai apa itu Kesufe, asal-usulnya, bagaimana perannya dalam acara adat serta teknik dasar permainan. Oleh karena itu, peneliti harus berupaya untuk mendengar secara cermat, mencatat, dan merekam apa yang dikemukakan objek penelitian. Proses terjadinya wawancara dilangsungkan pada rumah sanggar Tama Fayang.

b. Observasi

Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu

gejala pada objek penelitian. Dengan demikian, observasi adalah pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti yaitu Musik Bambu Kesufe dengan proses yang alamiah.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Musik bambu Kesufe didokumentasikan dalam beberapa bentuk seperti, tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari narasumber. Dokumentasi merupakan bagian penting dalam penelitian yang dapat dijadikan bukti bahwa penelitian pernah dilakukan.

Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data bersifat induktif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, ada tiga tahap dalam menganalisis data (Sugiyono, 2006: 275) yaitu sebelum memasuki lapangan, selama berada di lapangan, dan setelah selesai dari lapangan. Dapat diartikan bahwa analisis data sebelum memasuki lapangan adalah menganalisis studi pendahuluan. Analisis data saat berada di lapangan dilakukan secara terus menerus sampai tuntas sampai selesai dari lapangan.

Pembahasan

Musik bambu Kesufe merupakan perpaduan beberapa alat musik yang berbahan dasar bambu. Nama-nama alat musiknya adalah Kani atau suling bambu, Ke Lifang, Ma Tawa, Feeting Taba, dan Maba. Nama Kesufe merupakan akronim dari nama jenis-jenis bambu yang dipakai sebagai bahan dasar membuat alat musik bambu.

Kea tau Kee merupakan buluh bambu atau biasa disebut aur bagi orang Alor. Bambu ini berukuran kecil dan memiliki ruas yang panjang. Jenis bambu inilah yang dipakai sebagai bahan dasar untuk membuat Kee Lifang dan Kani (suling).

Su diambil dari kata Supol, yaitu jenis bambu yang berukuran sedang dan memiliki ruas yang panjang. Jenis bambu tersebut yang menjadi bahan dasar dari Ma Tawa.

Fe yang berasal dari kata Feeting, yaitu jenis bambu betung yang berukuran besar dan tebal serta berdiameter

lebar. Jenis bambu inilah yang menjadi bahan dasar dari Feeting Taba dan Maba.

Dalam konsep ansambel pada umumnya, musik bambu Kesufe juga memiliki tiga unsur gabungan alat musik mulai dari alat musik ritmis, melodis, maupu harmonis. Berikut nama yang sesuai dengan pembagian jenisnya masing masing.

A. Kanui



Kanui atau yang lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia dengan sebutan suling, merupakan Bahasa dari etnis Abui Apangba. Suling Kanui terbuat dari bulu bambu yang sudah tua lalu dilubangi.

Memiliki tujuh lubang yaitu satu lubang tiup yang berjarak sedikit jauh dari enam lubang jari yang berjarak sama tiap lubang. Karena alat musik ini melekat pada merakyat, maka sangat sering digunakan dalam upacara adat, keagamaan bahkan kenegaraan. Satu buah suling dapat menghasilkan delapan buah nada yaitu 1 2 3 4 5 6 7 i.

Teknik Dasar Bermain.

Pada lubang tiup, bentuk bibir seperti sedang bersiul tetapi mengarah kebawah, dan lidah ditarik sedikit kedalam. Teknik menutup 6 lubang jari yaitu menutup dengan menempelkan ujung ruas jari dekat dengan bibir lubang. Menutup menggunakan jari telunjuk, tengah dan manis pada kedua tangan. Untuk menghasilkan delapan buah nada mulai dari do hingga do tinggi adalah sebagai berikut:

- Nada do: Lubang jari tertutup semua

- Nada re: Buka lubang jari satu dari bawah
- Nada mi: Buka lagi lubang jari kedua dari bawah
- Nada fa: Buka lagi lubang jari ketiga dari bawah
- Nada sol: Buka lagi lubang jari keempat dari bawah
- Nada la: Buka lagi lubang jari kelima dari bawah
- Nada si: Semua lubang jari dibuka
- Nada do tinggi; Tutup lubang jari 1 2 3 4 5 kemudian buka lubang jari 6.

B. Ke Lifang



Ke Lifang merupakan alat music tiup yang berasal dari etnis Kamang Apangba. Sesuai dengan penulisannya, Ke Lifang terdiri dari dua kata yaitu, Ke yang berarti buluh, Lifang yang berartikan siulan. Ke Lifang merupakan hasil pengembangan dari suling padi (A Kanui) dan peluit dari buluh yang diubah oleh alm. Yonatan Moukoli yang merupakan seorang pengrajin sekaligus pelatih Musik Bambu Kesufe.

Pengaturan nada pada Ke Lifang adalah dengan menggunakan sumbatan dalam ruang bambu yang berguna untuk meresonansikan udara yang ditiup agar menghasilkan sebuah bunyi. Masing masing dari bulu yang dirangkai memiliki nada yang berbeda untuk kebutuhan harmonisasi bunyi.

Alat musik Ke Lifang merupakan alat music pengiring yang memainkan harmonisasi. Oleh karena itu Ke Lifang dibagi menjadi 3 jenis, yaitu Kelifang I, Ke Lifang II dan Kelifang III dan ketiganya memiliki susunan nada akord triad mayor yang berbeda beda. Tiga buah buluh bagian kiri merupakan akord dominand, bagian tengah merupakan akord tonika, dan bagian kanan merupakan akord sub dominand.

Susunan akor triad mayor pada Ke Lifang I, II, dan III yaitu,

Ke Lifang I: 572 | 135 | 461

Ke Lifang II: 725 | 351 | 614

Ke Lifang III: 257 | 513 | 146

Alat musik ini menggunakan batang buluh yang sudah tua dan tipis, kayu untuk membuat sumbata tiup, sabut kelapa untuk menyumbat ujung buluh untuk mengatur seberapa tinggi atau rendahnya nada yang ingin dihasilkan dan empat bilah berukuran kecil untuk merekatkan buluh menjadi satu rangkaian.

Teknik Dasar Bermain.

Sebagai alat music tiup, caranya memainkannya cukup mudah yaitu meniup lubang pada ujung Ke Lifang yang disediakan dengan melipat sedikit bibir kedalam. Walaupun susunan nada akord triad pada Ke Lifang I, II, dan III berbeda, tetapi cara memainkannya yaitu membagi tiga kiri (V), tiga tengah (I) dan tiga kanan (IV). Menjadikan buluh tengah sebagai patokan atau gandengan untuk membunyikan nada pada buluh di samping. Variasi yang biasa dipakai untuk pengiringan dengan ritmis sebagai berikut.



C. Ma Tawa

Nama Ma Tawa diambil dari Bahasa Kamang Apangba. Terdiri dari dua kata yaitu Ma yang berarti bambu sedangkan Tawa yang berarti nafiri. Jadi dapat kita artikan bahwa Ma Tawa adalah nafiri bambu.



Sesuai dengan namanya, Ma Tawa sering dijadikan pengganti nafiri yang dipergunakan oleh masyarakat terdahulu dengan beberapa fungsi seperti, sebagai penghimpun masa, pengiring dalam membawa hasil buruan, dan pengiring saat pemikulan tiang rumah adat. Kemudian Ma Tawa diubah oleh alm. Yonatan Moukoli menjadi Ma Tawa yang sekarang yang digunakan sebagai pengiring dalam Musik Bambu Kesufe.

Ma Tawa terbagi menjadi tiga jenis yaitu Ma Tawa I berukuran yang besar, Ma Tawa II berukuran sedang dan Ma Tawa III berukuran kecil, serta masing-masing memiliki tiga buah laras bambu yang memiliki bunyi yang berbeda pula. Ma Tawa I memiliki nada susun kebawah yaitu Do, Fa, Sol, Ma Tawa II memiliki susunan nada Mi, La, Si, dan Ma Tawa III memiliki susunan nada Sol, Do, Re.

Menggunakan buluh berukuran dan besar berdiameter 5 cm – 7 cm, kemudian terdapat lubang tiup didekat batas ruasnya lalu lubang suara dibagian ujung bambu. Ukuran bambu disesuaikan dengan tinggi atau rendahnya nada yang dibutuhkan.

Teknik Dasar Bermain

Memegang Ma Tawa juga ada tekniknya agar mempermudah mulut kita untuk meniupnya. Tangan kiri kita memegang bagian belakang lubang tempat meniup Ma Tawa sedangkan tangan kanan memegang bagian ujung bawah berdasarkan laras bambu di tengah. Teknik meniup Ma Tawa seperti saat sedang membuang ludah kedalam lubang Ma Tawa tanpa ludah jadi hanya angin yang dikeluarkan. Ma Tawa ditiup berurutan sesuai dengan nada akord triad. Jika bambu

paling atas yang ditiup oleh Ma Tawa I, maka pemegang Ma Tawa II dan III juga ikut meniup pada bambu paling atas sesuai dengan urutan ritmis yang diberikan.



D. Feeting Taba



Asal usul dari alat ini tidak diketahui secara pasti, tetapi alat musik ini telah berada di tengah kebudayaan masyarakat Lembur Tengah dan diubah oleh alm. Yonatan Moukoli sehingga dapat berperan memberikan nada bas pada Musik Bambu Kesufe. Nama Feeting Taba memiliki arti yaitu musik betung. Sesuai dengan Namanya, Feeting Taba memiliki tabung resonansi dari bambu betung yang tua dan juga besar tentunya serta buluh bambu yang tipis dan panjang untuk menyalurkan udara kedalam tabung untuk diresonansikan sehingga menghasilkan bunyi.

Tinggi rendahnya nada yang dibutuhkan dapat ditakar dengan ukuran tinggi rendahnya tabung bambu dan buluh bambu ditiup pada salah satu ujungnya agar menghantar udara dari mulut ke dalam tabung dan ujung satunya lagi berada didalam tabung dengan ketinggian yang ditentukan dan ditandai untuk menghasilkan bunyi yang bulat.

Feeting Taba terbagi menjadi duat, Feeting Taba I yang berbukuran kecil, serta memiliki dua bunyi nada yaitu Do dan Re. Nada do dihasilkan dengan buluh mendekati dasar tabung dan nada re dihasilkan dengan buluh menjauh dari dasar tabung seesuai dengan jarak yang ditentukan. Sedangkan Feeting Taba II memiliki bentuk yang lebih besar dengan suara yang dihasilkan lebih rendah dengan memiliki dua nada juga yaitu Fa dan Sol. Nada fa dihasilkan dengan mendekatkan buluh kedasar tabung dan nada sol dihasilkan dengan menjauhkan buluh dari dasar tabung yang tentunya sesuai dengan jarak yang ditentukan.

Teknik Dasar Bermain.

Cara memegang Feeting Taba yaitu tangan kiri memegang bibir tabung bambu dan tangan kanan memegang selinder tiup kira-kira 1 cm dari bibir bambu. Kemudian bentuklah bibir seperti sedang bersiul lalu tiup hingga bibir bergetar sesuai dengan jarak dari dasar tabung yang sudah ditentukan hingga menghasilkan bunyi yang tebal dan bulat. Permainan mengikuti akord yang dimainkan, misalnya pada akord tonika bas yang dimainkan adalah nada do dan sol. Pada akord subdominant nada yang dimainkan adalah do dan fa degangkan pada akord dominan nada yang dimainkan adalah nada re dan sol.



E. Maba.

Alat musik Maba yang merupakan alat musik ritmis ini sebenarnya berbentuk seperti pentongan dimana semua daerah di Indonesia memiliki bentuk umum yang hampir sama. Nama Maba merupakan sebutan masyarakat Lembur Tengah. Biasanya Taba digunakan untuk mengusir hewan yang berada dikebun, pertanda kedatangan pemilik kebun ke rumah kebun.



Alat music ini berbahan dasar bambu betung yang ruasnya tidak terlalu jauh sehingga memiliki dinding bambu yang tebal, dan kuat. Pemukulnya juga terbuat dari bambu betung.

Bambu betung yang sudah dipotong, disisakan sebelah ruasnya untuk dijadikan pengait. Pada bagian bawah bambu, dibuat lubang kecil dan memanjang hingga mendekati ruas ujung-ujung bambu sehingga menghasilkan bunyi yang lebih nyaring. Dalam Musik Bambu Kesufe, Yonatan Moukoli menyajikan alat musik Taba dengan “bambu serak” atau sejenis bambu yang dicincang memanjang rapi sehingga menghasilkan suara yang serak.

Teknik Dasar Bermain

Memegang tongkat pukul pada tangan kanan dan kiri, lalu memukul Bambu Serak menjadi perkusi utama karena memiliki suara yang lebih rendah sedangkan Taba menjadi variasi bunyi disetiap pukulan.

Kesimpulan

Musik Bambu Kesufe merupakan sebuah ansambel musik dari bambu yang terdiri dari tiga unsur jenis alat musik pembentuk ansambel yaitu, alat musik melodis, harmonis dan ritmis. Alat musik melodis dalam ansambel musik bambu Kesufe yaitu Kani (suling) yang dimainkan dengan cara ditiup. Alat musik Harmonis dalam ansambel musik bambu Kesufe yaitu Ke Lifang, Ma Tawa, Feeting Taba yang ketiganya adalah alat music tiup. Alat musik ritmis dalam ansambel musik bambu Kesufe yaitu Maba

dan Bambu Serak yang merupakan alat musik pukul/perkusi. Semua alat musik bambu Kesufe memiliki peran yang hampir sama dalam setiap acara adat. Sebagai pengiring lagu dan juga pengiring pemikulan bagian rumah adat.

Ukuran panjang pendek dan atau tinggi rendah sebuah alat musik tidak sama secara spesifik walaupun alat musik yang sama dengan nada dasar yang sama, hal itu disebabkan karena ketebalaan bambu atau buluh yang berbeda beda. Karakter suara yang dihasilkan juga berbeda walaupun alat musik yang sama dengan nada dasar yang sama karena factor ketebalan bambu yang tidak merata dan tingkat kekeringan bambu atau buluh yang dipakai.

Kani, Ke Lifang, Ma Tawa, Feting Taba dan Maba adalah kesatuan dasar pada music bambu Kesufe. Namun musik bambu Kesufe sering dipadukan dengan beberapa alat musik ritmis maupun harmonis lainnya. Pengembangan musik bambu Kesufe terus dilakukan dan sedang dalam pengembangan harmonisasi dalam bentuk akord minor.

Daftar Pustaka

- A. Yudana Basuki, 1996, Kerajinan Tangan dan Kesenian Seni Musik, Surakarta: Cahaya Ilmu.
- Adiarto, 1996, Kerajinan Tangan dan Kesenian, Semarang: Adiswara.
- L. Julius Jui dkk, 2000, Kerajinan Tangan dan Kesenian, Jakarta: Yudhistira
- Moleong, L. J. (2007). Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Purnowo, W., dan Subagyo, F. (2010). Terampil Bermusik untuk SMP dan MTs. Jakarta: PUSAR Perbukuan Kemendiknas.
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach). Deepublish
- Sugiyanto dkk, 2004, Kerajinan Tangan dan Kesenian, Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2006). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D. Bandung: CV. Alfabeta.

Lampiran



Gambar 1. Proses Wawancara

Profil Penulis



Riko Markus Januari Moukoli lahir di Kupang 14 Januari 2001. Ia menyelesaikan pendidikan SMA bidang bahasa di SMA Negeri 1 Kalabahi, Kabupater Alor, Nusa Tenggara Timur pada tahun 2019. Saat ini merupakan mahasiswa aktif Jurusan Musik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ia aktif dalam KKM seperti GEMA dan Aksaratala.

PERTUNJUKAN MUSIK

KECEMASAN PERFORMA MUSIK PADA MAHASISWA PENYAJIAN MUSIK INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA: KAJIAN FENOMENOLOGI

Khairunnisa Putri Hamida

Abstrak

Kecemasan Performa (*Performance Anxiety*) merupakan sebuah fenomena yang sering kita temui sebagai seorang penyaji pertunjukan. Fenomena ini membawa beberapa gejala baik dari segi mental seperti rasa takut, gelisah, serta resah, juga dari segi fisik seperti tangan yang terasa dingin dan gemetar, hingga kesulitan untuk tidur. Penelitian mengenai fenomena ini masih sedikit jumlahnya di Indonesia, sedangkan topik penelitian ini merupakan hal yang sangat krusial bagi para seniman. Penelitian ini merupakan sebuah kajian fenomenologi yang berfokus pada penelitian mengenai kecemasan performa yang penulis terapkan pada mahasiswa-mahasiswa prodi Penyajian Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menghadapi mata kuliah Resital. Secara garis besar, semua mahasiswa tersebut mengalami gejala-gejala yang timbul akibat kecemasan performa. Walaupun demikian kesadaran mengenai fenomena ini masih sangat minim. Penelitian ini merupakan langkah pertama bagi penulis dalam menyebar luaskan pengetahuan mengenai kecemasan performa dan bagaimana menghadapinya.

Kata Kunci: *Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prodi Penyajian Musik, Musik, Resital, Fenomenologi, Kecemasan*

Abstract

Performance Anxiety often occurs to us as art performers. This phenomenon brings along some severe symptoms, both mentally, such as nervousness, fear, also anxiousness, and also physically, from cold and sweaty hands, to sleep difficulties. Researches concerning this phenomenon is still countable in Indonesia, despite its important is close to being crucial for performers. This research is a study of phenomenology which focuses on performance anxiety that is being tested on university students of The Indonesia Institute of Arts who are majored in

Music Performance, who have had their Recitals. In general, all of these students faced the symptoms due to performance anxieties before performing for recital. Despite this, awareness concerning the phenomenon is still very limited. This research is a first step for the writer in spreading awareness about performance anxiety and how to cope up with it.

Keywords: *The Indonesia Institute of Arts, Music Performance, Music, Recital, Phenomenology, Anxiety*

Pendahuluan

Pertunjukan musik memiliki banyak manfaat bagi penampil, baik dalam melatih keahlian motorik, serta memperdalam studi kognitif (Palmer, 1997). Penampil musik yang baik tidak hanya dinilai dari segi keterampilannya dalam memainkan alat musik, tetapi juga dari kemampuannya dalam menunjukkan kepercayaan diri serta kekuatan mental yang tangguh (Zakaria, Musib, & Shariff, 2012). Hal tersebut adalah kemampuan krusial yang sangat menunjang performa seorang penampil. Di antara musisi profesional dan mahasiswa musik, kecemasan performa (*performance anxiety*) adalah hal yang sering kali ditemui. Fenomena kecemasan performa ini tidak hanya dirasakan oleh musisi yang baru saja belajar musik, bahkan musisi dengan banyak pengalaman pun masih sering merasakan tekanan dari fenomena ini. Menurut Salmon (1990), kecemasan performa adalah suatu pengalaman bertahan seorang penampil dalam ketakutan besar dan penurunan keterampilan performa dalam konteks publik. Terdapat beberapa argumen tentang penyebutan lain dari “kecemasan performa”, “*stage fright*” atau demam panggung adalah salah satunya. Dalam bahasa Jerman, “*stage fight*” disebut dengan *Lampenfieber*, yang memiliki arti harafiah “*light fever*” atau dalam bahasa Indonesia “demam ringan”, frase yang secara grafis menunjukkan manifestasi perilaku dari gemetar dan keringat yang sering menyertai demam pada penampil yang gugup ketika disorot (Mantel, 2003). Namun, untuk mempersempit kebingungan yang mungkin terjadi dalam penggunaan istilah “*stage fright*”, beberapa penulis memutuskan untuk menggunakan istilah ‘*music performance anxiety*’ (Salmon, 1990) atau, dalam konteks penulisan ini, ‘kecemasan performa.’

Dengan frekuensi timbulnya fenomena ini, munculah pertanyaan-pertanyaan seputar “apaitu kecemasan performa” serta relevansi dari penulisan-penulisan mengenai topik ini secara lebih mendalam. Seperti yang dibahas dalam kalimat sebelumnya, kecemasan performa merupakan istilah umum untuk serangkaian gangguan yang mempengaruhi performa seseorang, mulai dari mengerjakan ujian, *public speaking*, olahraga, serta tampil pada acara seni, seperti tari dan musik (Kenny, 2006). Kecemasan yang parah memiliki faktor penting yang berperan penting terhadap stress dalam karir seorang musisi, dan hal ini dapat mengurangi kenikmatan yang dirasakan musisi amatir dan profesional saat tampil di depan umum (Steptoe, 1989). Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai fenomena ini agar pembaca dapat lebih sadar dan memahami tentang kecemasan performa.

Subjek yang menjadi target penelitian adalah mahasiswa prodi Penyajian Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah pernah mengambil mata kuliah resital I sampai Resital III, dengan tujuan memahami lebih dalam apakah mahasiswa-mahasiswa ini mengalami fenomena kecemasan performa sebelum melaksanakan resital secara langsung. Prodi Penyajian Musik merupakan salah satu bagian dari 4 jurusan musik yang terdapat di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana mahasiswa-mahasiswa dalam prodi ini diharapkan menjadi penyaji musik yang handal dan profesional. Resital merupakan mata kuliah yang mempersiapkan calon-calon seniman muda yang kelak diharapkan menjadi penyaji musik yang unggul. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa-mahasiswa tersebut akan melaksanakan konser dengan format yang berbeda-beda, dan kecemasan performa adalah suatu hal yang tidak jarang mereka hadapi. Namun, bukan hanya dengan mahasiswa di kampus ini, banyak musisi-musisi di Indonesia yang masih belum cukup sadar mengenai fenomena kecemasan performa, ataupun memiliki cara untuk mengatasinya. Penelitian-penelitian mengenai topik ini juga masih sangat terbatas baik secara general di Indonesia, maupun secara spesifik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sebagai institut seni.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi sendiri adalah bentuk penelitian yang mempelajari suatu fenomena yang dialami, dan mengidentifikasi esensi dari pengalaman tersebut (Flood, 2010). Teknik pengambilan data akan dilakukan melalui wawancara. Wawancara akan dilakukan kepada mahasiswa prodi Penyajian Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam tiga kategori tingkat yang berbeda: mahasiswa tingkat awal, mahasiswa tingkat menengah, dan mahasiswa tingkat akhir. Kategori tersebut berdasarkan oleh tiga jenjang mata kuliah resital ini sendiri, untuk melihat adakah perbandingan tingkat kecemasan performa dari ke-3 jenjang tersebut. Penulis memutuskan untuk mewawancarai masing-masing lima mahasiswa dari setiap kategori, dengan total jumlah 15 mahasiswa. Data yang didapatkan akan kemudian dicek serta dibandingkan antara masing-masing kategori untuk mendapatkan satu kesimpulan yang komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Telah banyak penelitian mengenai tingkat kecemasan siswa, mahasiswa, maupun musisi profesional dan amatir. Sebagai contoh, Hamann (1982) meneliti mengenai perbandingan efek pertunjukan musik dibawah kondisi kecemasan di depan penonton dan di ruangan rekaman, serta menguji efek pengalaman musisi yang profesional di bawah kondisi kecemasan yang meningkat. Selain itu, Osborne dan Franklin (2002) meneliti perbandingan dari proses kognitif dari fobia sosial musisi dengan tingkat kecemasan performa yang tinggi dalam pertunjukan formal dan informal. Dalam konteks penelitian ini, wawancara yang telah dilakukan berisikan pertanyaan-pertanyaan mendalam yang menjurus kepada fenomena yang subjek penelitian alami ketika mereka mempersiapkan diri untuk melaksanakan resital.

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis mendapat jawaban yang bervariasi dari para subjek. Jawaban-jawaban tersebut berupa gejala-gejala serta pengalaman subjektif dari para subjek penelitian. Dalam kategori pertama, yaitu mahasiswa prodi Penyajian Musik

Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah melaksanakan mata kuliah resital I, para mahasiswa (subjek penelitian) menjawab bahwa mereka semua mengalami kecemasan performa ketika mempersiapkan diri sebelum tampil resital. Mereka merasa gugup, cemas, serta takut dan khawatir sebelum tampil. Selain itu fenomena ini juga mempengaruhi fisik mereka. Gejala yang umum terjadi pada mahasiswa dalam kategori pertama berupa gemetar, tangan terasa dingin, dan juga kesulitan untuk tidur beberapa waktu sebelum hari resital. Durasi dari gejala susah tidur ini juga berbeda-beda pada mahasiswa kategori ini, dan salah satu yang paling menonjol adalah pada satu mahasiswa semester 5 yang mengalami kesulitan tidur selama hampir satu bulan sebelum resital. Sebelum tampil, mahasiswa kategori ini menjawab bahwa mereka memiliki cara mereka sendiri dalam menangani rasa cemas, beberapa cara tersebut adalah dengan mengalihkan fokus mereka dari latihan, dan juga memberikan afirmasi kepada diri mereka sendiri dengan tujuan menaikan kepercayaan diri. Selain itu, mereka juga merasa bahwa praktek keagamaan seperti berdoa dan ibadah memberikan ketenangan dalam melaksanakan resital, dan menjadi suatu metode untuk merileksasikan pikiran mereka. Berbeda dengan saat sebelum tampil, mahasiswa kategori ini merasakan perbedaan ketika mereka sedang tampil. Jika sebelum naik ke atas panggung mereka merasa cemas, saat mereka tampil, mereka merasa lebih tenang dan memfokuskan diri kepada *repertoire* yang mereka bawakan. Begitu pula dengan apa yang mereka rasakan setelah tampil, kecemasan yang timbul adalah dampak yang hadir akan penampilan yang telah mereka lakukan, namun kecemasan tersebut bukanlah hal yang mengganggu dan tingkat kecemasan itu tidak setinggi sebelum mereka melaksanakan resital, bahkan perasaan yang dirasakan terdominasi oleh rasa lega bahwa mereka sudah menampilkan usaha terbaik mereka. Mahasiswa kategori pertama merasa bahwa kesiapan serta tingkat kesulitan suatu karya mempengaruhi tingkat kecemasan. Semakin sulit dan cepat karya tersebut, semakin sulit bagi pemain untuk mengontrol kecemasan mereka. Hal serupa juga dirasakan terhadap jumlah penonton, mereka merasa bahwa kuantitas penonton meningkatkan

tingkat kecemasan. Jawaban mereka mengenai apakah pengalaman konser-konser lainnya juga berbeda dari satu sama lain, ada yang merasa bahwa resital merupakan suatu hal yang spesial dan tidak bisa disamakan dengan konser-konser pada umumnya, sehingga pengalaman mereka tampil pada konser-konser sebelum resital tidak membantu mereka dalam menanggapi rasa cemas, namun ada juga yang merasa bahwa pengalaman konser-konser terbut membantu mereka dalam membangun kepercayaan diri serta melatih kesiapan mental mereka sebelum tampil. Mahasiswa dalam kategori ini juga memberikan saran bahwa sebelum melaksanakan resital, ada baiknya untuk menjaga kesehatan serta mempersiapkan diri dengan sebaik mungkin. Saran lainnya adalah untuk lebih mengenali diri sendiri sehingga penampil dapat memiliki cara untuk menangani kecemasan sebelum tampil.

Mahasiswa dalam kategori kedua, memiliki jawaban yang sedikit berbeda dari mahasiswa kategori pertama. Walaupun telah melaksanakan mata kuliah resital I dan II, kecemasan performa tetap dihadapi oleh mahasiswa dalam kategori ini, begitu pula dengan gejala-gejala yang kurang lebih sama: resah, *overthinking*, tangan gemetar, kaku, dan terasa dingin, serta kesulitan tidur beberapa hari sebelum tampil. Namun salah satu subjek mengatakan bahwa ia juga mengalami gejala sakit pada bagian perut, tangan yang terasa kaku, dan penurunan kepercayaan diri. Dalam menangani rasa cemas sebelum melaksanakan resital mahasiswa pada kategori ini lebih memfokuskan diri untuk melatih bahan atau *repertoire* yang akan mereka bawakan, namun, berbeda dengan mahasiswa pada kategori pertama, mereka lebih memilih untuk tidak latihan secara instens beberapa hari sebelum tampil, dan memilih untuk beristirahat agar kondisi tubuh lebih optimal. Selain itu, mereka juga lebih paham mengenai hal-hal yang membuat mereka cemas, dan memiliki metode atau cara untuk menenangkan diri, seperti mengatur pola nafas dan berdoa. Sama seperti mahasiswa dalam kategori pertama, mahasiswa pada kategori ini merasa kecemasan yang mereka rasakan berkurang pada saat tampil resital, bahkan salah satu mahasiswa juga mengatakan bahwa ia lebih memfokuskan diri dalam menginterpretasikan karya

yang ia bawakan. Kuantitas penonton juga merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap kecemasan yang mahasiswa-mahasiswa ini rasakan. Setelah tampil, semua mahasiswa dalam kategori ini merasa lega, dan tidak ada kekhawatiran berlebih yang mengganggu selain pikiran-pikiran mengenai tanggapan seperti apa yang kiranya mereka dapatkan. Mahasiswa-mahasiswa ini juga menjawab bahwa tingkat kecemasan yang mereka rasakan memuncak saat sebelum melaksanakan resital. Tanggapan mahasiswa dalam kategori ini terhadap pengalaman-pengalaman konser sebelum melaksanakan resital tidak berbeda jauh dari mahasiswa kategori pertama, mereka merasa bahwa pengalaman-pengalaman yang mereka dapatkan dari konser-konser sebelumnya membantu mereka membangun kepercayaan diri dan menyiapkan mental untuk keadaan-keadaan yang tidak terduga, terutama karena mereka merasa bahwa tekanan yang mereka rasakan saat resital jauh lebih besar jika dibandingkan dengan konser-konser pada umumnya. Perbedaan lain juga muncul pada mahasiswa dalam kategori kedua ini, mereka merasa bahwa suhu ruang menjadi sesuatu yang dapat memicu kecemasan mereka. Saran yang diberikan oleh mahasiswa-mahasiswa ini adalah untuk mempersiapkan diri serta untuk benar-benar menguasai karya yang akan dibawakan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang dapat timbul akibat kecemasan performa.

Kategori terakhir merupakan mahasiswa prodi penyajian musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan semua jenjang mata kuliah resital. Secara keseluruhan, tidak banyak perbedaan yang muncul dari jawaban-jawaban yang diberikan. Mahasiswa pada kategori ini juga merasakan kecemasan performa sebelum melaksanakan resital, gejala-gejala yang timbul akibat fenomena ini pun juga tidak jauh berbeda, yaitu keringat dingin, tangan kaku dan gemetar, sakit pada daerah perut, serta kesulitan tidur beberapa hari sebelum hari diadakannya resital. Namun terdapat perkembangan dari tingkat kecemasan yang dapat dilihat dari kategori-kategori sebelumnya. Mahasiswa pada kategori ini menjawab bahwa mereka merasa semangat dan menantikan hari resital datang, walaupun rasa cemas tetap nememani

rasa semangat tersebut. Cara atau metode penanganan terhadap rasa cemas mahasiswa-mahasiswa ini lebih terfokuskan kepada latihan untuk mempersiapkan karya yang akan dimainkan, juga dengan berdoa. Salah satu mahasiswa mengatakan bahwa ia akan menghubungi orang tuanya untuk meminta bantuan doa untuk kelancarannya dalam melaksanakan resital. Mahasiswa lainnya juga mengatakan bahwa ia mengkonsumsi lebih banyak nikotin daripada asupan nikotin hariannya. Diluar perbedaan-perbedaan tadi, jawaban dari mahasiswa kategori ini saat dan setelah resital sama seperti mahasiswa pada kategori pertama dan kedua, mereka merasa tingkat kecemasan mereka menurun saat sedang tampil dan lebih fokus dengan performa dalam memainkan karya, dan merasa lega ketika sudah menyelesaikan resital, Kekhawatiran terhadap komentar dan tanggapan setelah tampil tetap muncul pada mahasiswa dalam kategori ini, dan mereka juga mengatakan bahwa tingkat kecemasan yang dirasakan adalah pada sebelum resital, bukan sebelum maupun setelah. Pengalaman dari konser-konser sebelumnya juga dianggap membantu mereka untuk menjadi lebih yakin saat tampil, dan jumlah penonton juga menjadi faktor yang mereka khawatirkan. Namun salah satu mahasiswa dalam kategori ini mengatakan bahwa dosen penguji memberikan tekanan yang lebih besar dibandingkan dengan jumlah penonton yang tidak memiliki pengaruh terhadap nilai ujiannya. Selain itu, tingkat kesulitan lagu juga berpengaruh dalam memicu kecemasan, maka dari itu mayoritas dari mahasiswa dalam kategori ini mendedikasikan lebih banyak waktu dalam mempersiapkan karya yang akan dimainkan. Sama seperti kategori-kategori sebelumnya, mahasiswa dalam kategori ini memberikan saran untuk sangat menguasai karya sebelum melaksanakan resital, juga untuk menghafalkan karya tersebut dengan sangat kuat agar dapat tampil dengan maksimal.

Secara keseluruhan, semua mahasiswa prodi penyajian musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta mengalami fenomena kecemasan performa sebelum melaksanakan resital, baik mahasiswa tingkat awal maupun tingkat akhir. Dalam menganalisis data, penulis menemukan bahwa semua subjek penelitian berbagi kesamaan terhadap

pengalaman subjektif masing-masing individu mengenai kecemasan performa. Subjek penelitian memiliki faktor pemicu dan gejala yang berbeda-beda, namun mereka juga memiliki persamaan dalam segi waktu serta durasi dari kecemasan yang mereka alami. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan dari para mahasiswa berpuncak pada saat sebelum melaksanakan resital, dan tingkat kecemasan mereka mulai menurun saat sedang melaksanakan resital maupun setelah resital terselaksanakan. Dalam penelitiannya, Wolfe (1989) menemukan musisi dengan lebih banyak pengalaman bermain (tampil) melaporkan lebih banyak kecemasan adaptif, dan lebih sedikit kecemasan maladaptif, kognitif, dan emosional daripada musisi amatir. Hal serupa pun terjadi pada penelitian ini. Penulis menemukan bahwa pengalaman dari resital yang telah dilaksanakan memiliki pengaruh dalam menguasai serta mengendalikan kecemasan performa yang dialami. Mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah Restial II dan III mengatakan bahwa pengalaman yang didapatkan dari melaksanakan Resital I membantu mereka dalam memahami panggung dengan lebih baik. Para subjek penelitian juga memiliki kesamaan dalam memberikan saran kepada mahasiswa yang akan melaksanakan resital, yaitu untuk benar-benar mempersiapkan diri dari segi keheatan fisik serta kesiapan dari *repoertoire* yang akan dibawakan.

Walaupun para mahasiswa yang telah diwawancarai telah memahami bagaimana kecemasan performa dapat mempengaruhi performa seseorang diatas panggung, masih terdapat pula beberapa mahasiswa yang merasa kurang memahami mengenai kecemasan perfroma secara keseluruhan. Sebagian dari mahasiswa ini mengatakan bahwa mereka menyadari gejala-gejala yang dialami sebelum melaksanakan resital maupun konser-konser lainnya, namun belum benar-benar paham mengenai apa itu kecemasan performa. Hal ini mendorong pentingnya kesadaran mengenai fenomena ini untuk lebih disebar luaskan.

Kesimpulan

Fenomenologi kecemasan performa (*Performance Anxiety*) adalah suatu fenomena yang sering kali dialami oleh banyak orang. Sebagai musisi, kecemasan performa adalah hal yang sangat umum untuk ditemui, terutama sebelum tampil. Kecemasan performa juga dapat dilihat datang kepada mahasiswa-mahasiswa jurusan Musik prodi Penyajian Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap mata kuliah Resital. Sebelum melaksanakan resital, mahasiswa-mahasiswa ini merasakan gejala-gejala yang timbul akibat kecemasan performa, seperti perasaan takut, gugup, serta gelisah. Gejala lain yang dirasakan oleh para mahasiswa ini adalah tangan yang terasa dingin dan gemetar, rasa sakit pada bagian perut, hingga kesulitan untuk tidur beberapa hari sebelum hari tampilnya resital. Beberapa dari mahasiswa yang telah diwawancarai memiliki cara mereka sendiri dalam menangani kecemasan performa mereka, seperti dengan mengalihkan perhatian mereka dari latihan beberapa hari sebelum tampil, dan juga berdoa, namun masih banyak pula yang tidak tahu bagaimana melawan rasa cemas tersebut. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kesadaran mengenai fenomena ini belum tersebar luas secara merata, dan dengan selesainya penelitian ini penulis berharap pembaca dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai fenomena ini.

Daftar Pustaka

- Wojnar, D.M. and Swanson, K.M. (2007) "Phenomenology," *Journal of Holistic Nursing*, 25(3), pp. 172–180. Available at: <https://doi.org/10.1177/0898010106295172>.
- Flood, A. (2010) "Understanding phenomenology," *Nurse*, 17(2), pp. 7–15. Available at: <https://doi.org/10.7748/nr2010.01.17.2.7.c7457>.
- Randles, C. (2012) "Phenomenology," *Update: Applications of Research in Music Education*, 30(2), pp. 11–21. Available at: <https://doi.org/10.1177/8755123312436988>.
- Dura, M.T. (2006) "The phenomenology of the music-experience," *Arts Education Policy Review*, 107(3), pp. 25–32. Available at: <https://doi.org/10.3200/aep.107.3.25-32>.

- Fehm, L. and Schmidt, K. (2006) "Performance anxiety in gifted adolescent musicians," *Journal of Anxiety Disorders*, 20(1), pp. 98–109. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2004.11.011>.
- Zakaria, J.B., Musib, H.B. and Shariff, S.M. (2013) "Overcoming performance anxiety among music undergraduates," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 90, pp. 226–234. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.086>.
- Taborsky, C. (2007) "Musical performance anxiety: A review of literature," *Update: Applications of Research in Music Education*, 26(1), pp. 15–25. Available at: <https://doi.org/10.1177/87551233070260010103>.
- Papageorgi, I., Creech, A. and Welch, G. (2011) "Perceived Performance Anxiety In Advanced Musicians Specializing In Different Musical Genres," *Psychology of Music*, 41(1), pp.18–41. Available at: <https://doi.org/10.1177/0305735611408995>.
- Handayani, F.D. (2019) Hubungan Perfectionism Dengan Music Performance Anxiety Pada Musisi Dewasa Awal.
- Kenny, D.T. (2006) 9. Music performance anxiety: Origins, phenomenology, assessment and treatment. In *Special Issue: Renegotiating musicology*.

Profil Penulis



Khairunnisa Putri H. lahir di Jakarta, 24 Juli 2001 menyelesaikan jenjang sekolah menengah atas di Sekolah Menengah Kejuruan Musik Yayasan Musik Jakarta (YMJ), Tangerang Selatan. Ia melanjutkan pendidikan strata satu di ISI Yogyakarta dengan mengambil studi seni musik. Artikel yang ditulisnya yaitu: "*Resital III dan Launching Mini Album*" (kompasiana.com). Ia aktif dalam organisasi yaitu anggota divisi akademik Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Musik FSP ISI Yogyakarta dan KKM F-Hole.

KEBENARAN DI DALAM SENI- TINJAUAN KRITIS FILSAFAT KONTEMPORER GADAMER ATAS KONSEP ESTETIKA MODERN

Fidelio S. Inabuy

Abstrak

Pretensi gerakan Rasionalisme-Modern untuk mencapai kebenaran tunggal dengan kuasa rasio turut menempatkan peran estetika – diskursus seni keindahan – ke dalam perspektif saintifik sebagai *tools* bagi temuan kebenaran objektif atas keindahan. Menegaskan hal itu, di hadapan konsep estetika transendental Immanuel Kant (1724-1804), seni tampak kehilangan daya magisnya sebab eksistensinya diserahkan begitu saja pada logika (*cogito*) seniman dan ditentukan secara normatif oleh hukum moral. Fakta ini merupakan hasil konsekuensi logis dari proyek filsafat Kant yang memisahkan autentisitas seni dari bangunan ontologinya sendiri, kemudian melokalisirnya di rasio seniman. Doktrin estetika transendentalnya yang berciri rasionalistik dan keras (*strict*) kemudian menuai kritik; salah satunya datang dari Bapak Hermeneutika Kontemporer, Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Membidik titik-titik lemah pada bangunan filsafat Kant, Gadamer memberikan terobosan kritis. Melalui karyanya, *Wahrheit und Methode*, atau *Truth and Method* (1960), ia mengeksplorasi filsafat metafisika ketersingkapan Martin Heidegger (1889-1976) dan berhasil menemukan konsep pemahaman yang lebih apresiatif terhadap seni dan dunianya – ketimbang model Kant. Kenyataan ini sekaligus membuka akses ontologis bagi manifestasi kebenaran di dalam seni (*the truth of art*) – yaitu Ada (*Being*) yang bermanifestasi melalui bahasa seni. Tulisan ini ingin mengelaborasi persoalan tersebut dengan melihat kontekstualisasinya di dalam seni praktis, khususnya musik.

Kata Kunci: Estetika-Modern, Hermeneutika-Kontemporer, Kebenaran-Seni.

Abstract

The pretense of the Rationalism-Modern movement to achieve a singular truth through the power of reason also places the role of aesthetics – the discourse of artistic beauty – into a scientific perspective as tools for the discovery of objective truths about beauty.

Affirming this, in the face of Immanuel Kant's (1724-1804) concept of transcendental aesthetics, art seems to lose its magical power as its existence is simply entrusted to the artist's logic (cogito) and normatively determined by moral law. This fact is a logical consequence of Kant's philosophical project that separates the authenticity of art from its own ontological structure, then localizing it within the artist's reason. His transcendental aesthetic doctrine, characterized by rationalism and strictness, subsequently encountered criticism; one of which came from the Father of Contemporary Hermeneutics, Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Aiming at the weak points of Kant's philosophical framework, Gadamer provided a critical breakthrough. Through his work, "Wahrheit und Methode," or "Truth and Method" (1960), he explored the metaphysical philosophy of disclosure by Martin Heidegger (1889-1976) and successfully discovered a more appreciative concept of understanding art and its world – unlike Kant's model. This reality simultaneously opens ontological access for the manifestation of truth in art (the truth of art) – the Being that manifests through the language of art. This paper aims to elaborate on this issue by examining its contextualization within practical art, especially music.

Keywords: *Modern Aesthetics, Contemporary Hermeneutics, Artistic Truth.*

Pendahuluan

Estetika dan Filsafat Kritisisme Kant

Apa itu estetika dan bagaimana keterkaitannya dengan diskursus keindahan? Istilah estetika (*aesthetic*) berasal dari kata Latin *aestheticus* atau Yunani *aestheticos* yang berarti proses pencerapan panca indra atas isi alam semesta. Istilah ini pertama kali muncul di abad ke-18 oleh Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762), seorang pemikir Jerman yang karyanya selalu dirujuk sebagai sumber utama bagi setiap diskursus estetika. Di masa itu estetika dipahami sebagai bangunan segitiga konseptual yang menyatukan 3 unsur sekaligus: Keindahan (*pulchrum*), kebaikan (*bonum*), dan kebenaran (*verum*). Sementara itu, proyek estetika Baumgarten adalah pencarian hubungan-hubungan logis sebagai ukuran objektif bagi seni-keindahan (*the art of beauty*).¹

¹Lih. Mery J. Gregor, "Baumgarten's Aesthetica," dalam *The Review of Metaphysics*, Philosophy Education Society Inc., 1983, hlm. 357-358.

Distingsi subjek-objek pada konsep estetika Baumgarten tak lepas dari pengaruh kuat filsafat Rasionalisme Cartesian (Rene Descartes, 1596-1650) sebagai peletak dasar aliran pemikiran rasionalisme abad ke-17. Ia telah jauh sebelumnya menempatkan rasio (*cogito*) sebagai pengadilan tunggal atas persoalan-persoalan duniawi.² Dalam hal ini rasio dianggap begitu saja mampu menemukan kebenaran objektif menjawab segala persoalan kehidupan. Pandangan ini kemudian dikritisi oleh Kant; ia menyebut para pengikut filsafat Cartesian sebagai filsuf-filsuf dogmatis yang terlalu percaya akan kemampuan rasio mereka sendiri, tanpa sedikitpun menyangsikannya.³ Filsafat Kant sebaliknya, mencari batas-batas kemampuan rasio untuk mengetahui sejauh-mana pengetahuan itu mungkin diperoleh.⁴ Gerakan revolusioner tersebut melahirkan cabang baru di panggung sejarah filsafat dengan nama Kritisisme.

Dapat dipahami mengapa posisi filsafat Kant berseberangan dengan konsep estetika Baumgarten; ia rupanya ingin melepaskan estetika dari cengkaman

²Filsafat Rene Descartes mencari metode yang-pasti sebagai dasar refleksi filosofis untuk memahami seluruh perubahan di alam semesta. Dari kegiatan meditasi penyangsian Descartes menemukan satu kepastian – bahkan tak terbantahkan oleh kaum Skeptisis, yaitu eksistensi pemikiran (*res cogitans*) dan kesadaran diri (*cogito*) yang sedang bertindak “menyangsikan” segala sesuatu itu! Sejak itu ia berkesimpulan bahwa dasar seluruh refleksi filosofis (pencarian kebenaran) terletak pada pikiran manusia (*cogito*) itu sendiri. Keyakinan tersebut tertuang dalam kalimat populernya: *Cogito ergo sum*, yang berarti Aku berpikir maka Aku ada.

³Mengutip kalimat Hardiman dikatakan, “*Dogmatisme merupakan filsafat yang menerima begitu saja kemampuan rasio tanpa menguji batas-batasnya, (sementara) kritisisme dipahami sebagai sebuah filsafat yang lebih dahulu menyelidiki kemampuan dan batas-batas rasio sebelum memulai penyelidikannya.*” Lih. F. Budi Hardiman, *Pemikiran-Pemikiran yang Membentuk Dunia Modern dari Machiavelli sampai Nietzsche*, Erlangga, Jakarta, 2011, hlm. 114.

⁴Pembalikan ini dikenal dengan istilah Revolusi Copernican – dipinjam dari temuan fenomenal teori heliosentris-nya Nicolaus Copernicus (1473-1543). Oleh karena teori itulah Copernicus berhasil membalikan pemahaman gereja pada saat itu yang masih memahami bahwa pusat semesta adalah bumi. Teori Heliosentris Copernicus yang menyatakan sebaliknya – bahwa matahari-lah pusat tata surya (dan bukan bumi) kemudian dipahami benar hingga hari ini; kendati temuan itu harus merenggut nyawanya sendiri oleh otoritas gereja saat itu yang diyakini sakral. Lih. Simon Petrus L. Tjahdjadi, *Petualangan Intelektual – Konfrontasi dengan Para Filsuf dari Zaman Yunani hingga Zaman Modern*, Kanisius, Yogyakarta, 2004, hlm. 281.

para rasionalis.⁵ Kritiknya terhadap Baumgarten tampak pada karya *Critique of Pure Reason*, khususnya di bagian *Transcendental Aesthetic* yang menuding bahwa Baumgarten telah mendeduksi aturan-aturan tentang keindahan dari konsep tentang perfeksi (*the rules from the concept of perfection*).⁶ Kritik tersebut sekaligus tertuju pada gerakan Rasionalisme Estetik di kubu Neo-Classisme Prancis,⁷ yang memandang seni dalam produk aturan-aturan. Bagi mereka, ukuran atas selera (*taste*) misalnya, harus ditentukan oleh adanya bukti dan pendapat.⁸ Konsep empirisme yang menggunakan logika induktif dalam mengukur persoalan keindahan, bagi Kant, telah menjadikan estetika bak instrumen (*tools*) macam teleskop, mikroskop, teropong, dst., yang berfungsi sebagai indra-indra eksternal guna mencari objektivitas keindahan.⁹ Kant memiliki pendirian yang berbeda – penjelasan tentang ini akan dimulai dengan meninjau konsep metafisikanya; sebab tentu persoalan keindahan lebih terkait dengan bidang metafisis.

Telah dijelaskan bahwa Kant melakukan gerakan revolusioner di bidang pemikiran dengan berbalik mencari batas-batas rasio subjek; dalam rangka itu filsafatnya

⁵ Dalam kalimat Gregor, “*Explaining his own use of ‘Trancendental Aesthetic’ in the Critique of Pure Reason, Kant criticizes Baumgarten’s, ‘abortive attempt . . . to bring the critical treatment of the beautiful under the rational principles and so to raise its rules to the rank of science.’*” Lih. *Ibid.*

⁶ Gregor menulis, “*Judgment of beauty are not cognitive or ‘logical’ judgments . . . the view that beauty is perfection known confusedly or indistinctly . . . Baumgarten simply lowered beauty from the level of distinct to that of confused concept and tried to deduce its rules from the concept of perfection.*” Lih. Mery J. Gregor, *Ibid.*, hlm. 358.

⁷ Perlu diketahui Neo-classisme merupakan sebuah gerakan pemikiran yang berkembang di Prancis sejak awal abad ke-18. Gerakan ini bermula di dalam bidang arsitektur, design dan seni – yang dominan di Prancis pada tahun 1760-1830 (masa Klasik dalam sejarah Musik-Classik) sebagai reaksi dari kejenuhan akibat amat banyaknya ornamen yang digunakan di era Barok-Rakoko.

⁸Weinsheimer menulis, “*Kant has convincingly demonstrated the untenability of aesthetic rationalism. ‘Aesthetic Rationalism’ refers here to the ideal of French neoclassicism that art can and should be produced by rule, along with its corollary that questions of taste can be determined by proof and argument.*” Lih. Joel C. Weinsheimer, *Gadamer’s Hermeneutics A Reading of Truth and Method*, Yale University Press, London, 1985, hlm. 6.

⁹Lih. Mery J. Gregor, *op.cit.*, hlm. 359-360.

disebut *transcendental*.¹⁰ Pada proses investigasi tersebut, salah satu pertanyaan penting yang dikemukakan Kant adalah bagaimana metafisika itu mungkin untuk dipahami sebagai sebuah pengetahuan universal (absah dan bisa diterima secara umum).¹¹ Menurut Kant, itu mungkin jika metafisika bisa diakses sebagai data-data *a priori* dalam rasio subjek.¹² Artinya, metafisika harus dapat dijelaskan berdasarkan konsep ruang-waktu sebagai dua perangkat *a priori* tersebut. Proses pengetahuan *a priori* yang berlangsung di area rasio membuat sains modern memantapkan pijakannya pada filsafat Kant; kendati Kant sendiri tidak dengan sengaja memberi teorinya dalam kepentingan itu.¹³

¹⁰Istilah '*transcendental*' di dalam filsafat Kant menunjukkan bahwa ia ingin mencari batas-batas pengetahuan secara transenden di dalam rasio subjek. Di sana ia menemukan adanya perangkat *a priori* yang terdiri atas forma ruang dan waktu. Pengetahuan perlu diolah di tataran ini sebelum diterima secara universal.

¹¹Istilah "Metafisika" (*metaphysic*) berasal dari kata *meta* (yang melampaui) dan *physics* (fisik); sehingga berarti apapun yang melampaui (atau yang berada di balik) realitas fisik yang tampak inderawi. Perlu diketahui bahwa pernyataan-pernyataan menyangkut seni dan keindahan terkait erat dengan konsep-konsep metafisika.

¹²Kant memulai proyek filsafat-nya dengan 3 pertanyaan mendasar: (1) "Apa yang dapat kuketahui?" – dijawab dalam karyanya *Kritik der reinen Vernunft – Critique of Pure Reason* atau Kritik atas Budi, 1781; (2) "Apa yang harus kulakukan?" – dijawab dalam karyanya *Kritik der praktischen Vernunft – Critique of Practical Reason* atau Kritik atas Budi Praktis, 1788); dan (3) "Apa yang bisa kuharapkan?" – dijawab dalam karya *Kritik der Urteilskraft – Critique of Judgment* atau Kritik atas Daya Pertimbangan, 1790. Dari seluruh upaya filosofis itu Kant merumuskan 3 tingkatan pengetahuan atau syarat-syarat sebagai batas pengetahuan: *Pertama*, tataran inderawi (*a posteriori*) sebagai tataran paling dasar di mana pengetahuan diperoleh dari data-data pengalaman indrawi manusia; *kedua*, pengetahuan hasil-olah rasio (*a priori*) di mana seluruh data indrawi pada tahap pertama tadi diolah kembali dalam perangkat ruang-waktu yang melekat pada rasio manusia sejak ia lahir. Hasil olahan di tataran ini disebut Kant pengetahuan *a priori*. Di tingkat ini pengetahuan memperoleh keabsahannya serta dapat dipelajari/diterima secara universal; dan *ketiga*, tataran tertinggi yang menurutnya bukan merupakan sumber pengetahuan (sebab tidak bisa diperoleh dari data-data indrawi maupun proses *a priori*) namun akal manusia senantiasa terbuka padanya. Tataran ini disebut ide regulatif yang terdiri dari 3 substansi, yaitu Allah, Jiwa dan Kosmos.

¹³Dalam kalimat Gadamer, "*Kant certainly did not intend to prescribe what modern science must do in order to stand honorably before the judgment seat of reason. He asks a philosophical question: What is the condition of our knowledge by virtue of which modern science is possible, and how far does it extend?*" Hans-Georg Gadamer, *op. cit/*. hlm. xxv.

Metafisika Kant dapat dijelaskan sebagai berikut: Saat mencermati objek apapun di sekitar kita diandaikan bahwa kita sedang dipengaruhi olehnya di dalam cara yang ‘tertentu.’ Seluruh perhatian kita tercerap olehnya. Persepsi (pikiran) atau indra kita yang tercerap itu disebut Kant ‘sensibilitas’ (*sensibility, Sinnlichkeit*), sedangkan realitas yang tampak disebut fenomena (*phenomenon*) atau penampakan (*Ercheinung*).¹⁴ Sebagai contoh: Saat menikmati alunan musik cukup pasti bahwa kita tercerap ke dalamnya. Kemampuan indra kita menyerap irama, harmoni dan melodi dari musik itu disebut *sensibilitas*, sedang alunan musik yang masuk ke telinga kita disebut *fenomena*.

Konsep ini membagi tegas 2 wilayah metafisis, yaitu bidang fenomena (*phenomenon*, yang-teramati) dan bidang *noumena* (yang-tak-teramati). Dari kedua wilayah ini, yang sampai ke area sensibilitas kita hanyalah yang pertama (bidang fenomena). Sementara itu bidang *noumena* berada jauh melampaui batas-batas tangkapan sensibilitas kita. Ia juga mengatakan bahwa yang masuk ke area sensibilitas kita itu bukanlah inti (hakikat) realitas melainkan hasil sintesa belaka antara efek benda itu *di satu sisi* dan hasil kerja *a priori* (forma ruang dan waktu) subjek *di lain sisi*. Kant memberi istilah *das Ding an sich* (benda-pada-dirinya-sendiri) untuk menyebut inti realitas; yang disebut terakhir ini tidak tampak di area fenomena melainkan eksis di area *noumena* dan bebas dari tangkapan sensibilitas manusia.

Menariknya, Kant mengatakan pula bahwa kendati *das Ding an Sich* tidak muncul ke hadapan sensibilitas subjek pengetahuan, ia merupakan satu-satunya penyebab adanya seluruh rangkaian peristiwa penampakan tersebut. Di sini kemudian terbuka celah kritis bagi para kritikus Kant, terutama datang dari 3 tokoh utama aliran filsafat Ideal-isme Jerman (Fichte, Schelling dan Hegel), bahwa Kant telah menimbulkan paradoks di dalam teorinya sendiri. *Sebab* jika dikatakan *das Ding an sich* berada di luar kemampuan sensibilitas manusia maka bagaimana mungkin dikatakan begitu saja bahwa dialah penyebab seluruh rangkaian peristiwa metafisis itu.¹⁵ Segala sesuatu

¹⁴Bdk. F. Budi Hardiman., *op.cit.*, hlm. 118.

¹⁵Lih. *Ibid.*, hlm. 135.

yang tidak diketahui keberadaannya secara pasti tidak bisa dituding begitu saja bahwa dialah alasan di balik adanya peristiwa.

Konsep Keindahan Murni dalam Estetika Kant

Konsep Estetika Kant adalah teori tentang estetika yang amat sistematis dan paling berpengaruh di sepanjang panggung sejarah filsafat.¹⁶ Memang, ia semula berpendirian bahwa penentuan nilai keindahan dan keagungan (*judgment of beauty and sublimity*) terletak di tataran empiris yang didasari atas ragam pengalaman antar orang dan antar-lingkungannya.¹⁷ Akan tetapi pandangan tersebut lantas berubah saat Kant mulai menemukan teori keindahan non-empiris (*non empiricist theory of beauty*) yang berisi refleksi atas keterkaitan fakultas-fakultas kognitif pemahaman (*the cognitive faculties of understanding*) dan imajinasi. Di sana Kant lantas menyadari adanya *pengetahuan non-indrawi* dengan justifikasi *a priori* atas keindahan-murni (*pure beauty*).¹⁸ Pakar filsafat Kant, Robert Wick (2007), mencermati 3 tahap pencerapan keindahan murni secara *a priori*:

- (1) Menilai *keindahan murni* suatu objek dengan merujuk pada desain abstraknya (tanpa memperhitungkan dari mana ia muncul); (2) Menilainya seperti tahap pertama namun juga menghubungkan *keindahan murni* objek tersebut dengan suatu

¹⁶Wick menulis, “*It is one of the most influential systematic aesthetic theories in the history of philosophical aesthetic.*” Lih. Robert Wicks, *Kant on Judgment*, Roulledge, London, 2007, hlm. 1.

¹⁷Kant meyakini pandangan ini hingga akhir 1781 hingga titik baliknya pada Desember 1787. Lih. *Ibid.*, hlm. 9. Bandingkan dengan yang dikatakan Gadamer, “*In the process of investigating the foundation of taste, Kant himself was surprised to find an a priori element which went beyond empirical universality.*” Bdk. Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, diterjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Joel Weinsheimer dan Donald G. Marshall, Continuum, London, 2006, hlm. 37.

¹⁸Dalam hal ini Kant membicarakan temuan barunya tentang kemungkinan menuliskan sebuah “kritik atas selera” (*critique of taste*) yang bertumpu pada elemen-elemen pengetahuan (seperti konsep dan intuisi) dan kekuatan-kekuatan mental (*mental powers*) yang terhubung dengannya (pemahaman dan imajinasi). Lih. *Ibid.*, hlm. 9. Bandingkan dengan pernyataan Gadamer, “*In the process of investigating the foundations of taste, Kant himself was surprised to find an a priori element which went beyond empirical universality.*” Bdk. Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, hlm. 37.

kepuasan tambahan menyangkut asalnya sebagai objek alam; (3) Menilainya dengan merefleksikan desain abstraknya dalam sudut pandang pengakuan kita akannya sebagai karya seni yang berasal dari tindakan seseorang secara sengaja.¹⁹

Selain keindahan murni (*pure beauty*), Kant juga menyebut tentang keindahan alam (*natural beauty*), keindahan artistik (*artistic beauty*), dan teleologi alam (*natural teleology*).²⁰ Sementara keindahan murni adalah sebuah penilaian atas objek tertentu yang ditentukan dengan menampik asal-usul historisnya (hanya kuualitas dan refleksi atas desain persoalan yang menjadi fokus perhatian; sedang dari mana asal desain tersebut bukan lagi bagian dari penilaian),²¹ sebaliknya keindahan alam turut memasukkan asal-usul historis objek.²² Adapun keindahan artistik adalah penilaian yang lebih memperhatikan desain abstrak suatu objek tertentu dengan acuan pada ukuran-ukuran karya seni.²³ Menurut Kant pikiran manusia mampu mengonsruksi penilaian keindahan karya seni dan menentukan penilaian atas keindahan-sertaan (*adherent beauty*) dengan melihat rupa benda itu.²⁴ Di sini timbul penilaian pada rasio subjek akan objek estetis baik sebagai desain abstrak karya seni maupun sekedar objek natural publis yang bukan tergolong karya seni.²⁵

Konsep teleologi alam Kant (*natural teleology*), berasal dari kata Yunani *telos* yang berarti bertujuan) dijelaskan

¹⁹Dalam uraian Wick, “*We must distinguish between (1) judging an object’s pure beauty in reference to its abstract design alone (i.e., no matter where it come from), (2) judging an object’s pure beauty as in (1), but taking the supplementary step of associating this pure beauty with an additional satisfaction related to the object’s origin as a nature object, and (3) judging an object’s beauty insofar as we reflect upon its abstract design in view of our recognizing it as a work of art, i.e., as having originated through someone’s intentional action. Judging the beauty of an object as a work of art, and therefore as having a definite purpose, clearly entails that we form a judgment of adherent beauty that highlights what sort of thing the object is.*” Lih. *Ibid.*, hlm. 114

²⁰Lih. *Ibid.*, hlm. 10-11.

²¹Lih. *Ibid.*, hlm. 114.

²²Lih. *Ibid.*

²³Lih. *Ibid.*

²⁴Lih. *Ibid.*

²⁵Lih. *Ibid.*

sebagai berikut: Di antara keindahan murni (*pure beauty*) dan keindahan alam (*natural beauty*), Kant lebih mencurahkan perhatiannya pada yang kedua ketimbang yang pertama oleh karena, menurutnya, keindahan alam memiliki tujuan pada persoalan moral. Keterarahan moralistik ini diawali oleh temuannya akan adanya sikap sombong (*vein*), kepala batu (*obstinate*) dan perusak (*spoil*) dalam diri seniman (*connoisseurs*). Atas temuan itu ia berkesimpulan bahwa “memiliki ketertarikan terhadap karya seni yang indah bukan merupakan kepastian bahwa seseorang memiliki karakter moral baik; ketertarikan terhadap seni keindahan itu netral terhadap persoalan karakter.”²⁶ Sebaliknya, keindahan yang datang dari alam akan membimbing manusia menuju karakter moral baik (*good moral character*).²⁷ Tentang ini Kant menegaskan posisinya: “*Beauty as the symbol of Morality.*”²⁸ Artinya, pada pendasaran moral baik ditemukan minat terhadap tujuan utama eksistensi manusia, sehingga dalam makna universal dan praktisnya, karakter minat yang baik atas keindahan alam melampaui minat-minat terlokalisir (pada keindahan) belaka.²⁹ Menyimpulkan posisi Kant, Wick menulis:

Kant melangkah demikian jauh dalam pernyataannya bahwa jika orang memiliki karakter moral baik, perihal keindahan alam yang kurang kuat tetap akan lebih memuaskan daripada perihal keindahan artistik yang lebih kuat, ini menegaskan bahwa mereka yang memiliki karakter moral baik akan lebih tertarik pada pentingnya keindahan alam.³⁰

²⁶Dalam kalimat Wick, “*For Kant, this supports the view that having an interest in beautiful works of art does not provide evidence of good moral character (i.e., taking an interest in beautiful art is neutral with respect to the issue of character.*” Lih. *Ibid.*, hlm. 115.

²⁷Lih. *Ibid.*

²⁸Lih. *Ibid.*

²⁹Lih. *Ibid.*

³⁰Dalam kalimat Wick, “*He goes so far as to say that if one has a good moral character, a less intense example of natural beauty will be more satisfying than a more intense example of artistic beauty, thus underscoring how those with good moral characters are more interested in the significance of natural beauty.*” Lih. *Ibid.*

Pembahasan

Filsafat Gadamer Mengkritisi Konsep Estetika Kant dan Kebenaran Sainifik

Dari penjelasan Wick di atas, kita ketahui bahwa keindahan murni yang diandaikan Kant kemudian menjadi bercorak amat formal dan moralistik. Kenyataan ini mendapat tanggapan Gadamer bahwa konsep estetika Kant telah membuka semacam landasan konseptual memadai bagi munculnya kesadaran estetis (*aesthetic consciousness*) yang membawa seni ke ranah saintifik. Seni dan kebenarannya dipahami di dalam ukuran-ukuran saintifik yang ketat. Di titik inilah Gadamer mengemukakan keberatannya.

Kritiknya adalah bahwa semangat saintisme telah membawa aneka persoalan dalam kajian ilmu-ilmu kemanusiaan (*geisteswissenschaften*), termasuk di dalamnya seni—dieksplorasi berdasarkan prinsip metodik ilmu-ilmu alam (*naturwissenschaften*) yang ketat. Beberapa nama yang disebut Gadamer adalah para filsuf Neo-Kantianisme, seperti Helmholtz dan Droysen, yang mencari justifikasi logis atas persoalan-persoalan kemanusiaan dalam pijakan filsafat Kantian.³¹ Kecuali itu, Gadamer tak lupa menyebut Dilthey sebagai salah satu di antara mereka yang berupaya keras mencari karakteristik khusus bagi ilmu-ilmu kemanusiaan, kendati tetap belum dapat sepenuhnya meninggalkan pengaruh kuat Kant.³² Empirisme yang diusung Helmholtz misalnya, menurut Gadamer, dipandang dalam model yang sama sebagaimana ilmu meteorologi lengkap dengan adanya pemotongan (*renunciation*) dan penghentian (*resignation*).³³

Persoalannya, dalam tilikan Gadamer, “*ilmu-ilmu kemanusiaan terkait erat dengan moda pengalaman yang terletak di luar sains: yaitu pengalaman filsafat, seni dan kesejarahan.*”³⁴ Dalam perspektif saintifik unsur-unsur krusial ini (filsafat, seni dan historisitas) menjadi tereliminasi

³¹ Lih. Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, hlm 1-6.

³² *Ibid.*, hlm. 7.

³³ *Ibid.*, hlm. 8.

³⁴ Gadamer menulis, “*Hence the human sciences are connected to modes of experience that lie outside science: with the experiences of philosophy, of art, and history.*” *Ibid.*, hlm. xxi.

(kurang diperhatikan). Gadamer menulis:

Investigasi berikut dimulai dengan sebuah kritik atas kesadaran estetis untuk mempertahankan pengalaman kebenaran yang datang pada kita melalui karya seni, melawan teori estetika yang memberi dirinya dibatasi oleh konsep kebenaran saintifik . . . Oleh sebab itu, bersama dengan pengalaman filsafat, pengalaman seni adalah teguran paling tegas pada kesadaran saintifik untuk mengakui batas-batasnya sendiri.³⁵

Kutipan di atas jelas menampakkan keberatan utama Gadamer atas semangat Neo-Kantianisme yang melanda ilmu-ilmu kemanusiaan; bahwa teori estetika menyerahkan dirinya begitu saja untuk ditentukan oleh konsep kebenaran saintifik. Kenyataan ini menimbulkan kekhawatiran bagi Gadamer bahwa kekayaan pengalaman seni runtuh seketika dan berubah menjadi sekedar produk-produk (hasil) kesadaran estetik belaka yang amat berkarakteristik saintifik. Menurutnya, “*Keberadaan seni tidak bisa dipandang begitu saja sebagai objek kesadaran estetik karena, sebaliknya, sikap estetik itu lebih daripada bagaimana ia menyadari akan dirinya sendiri.*”³⁶ Artinya, sikap estetik itu tidak boleh ditentukan oleh suatu ukuran tertentu yang asing dari luarnya (misalnya metode dan sains) melainkan lebih kepada rasa yang timbul dari segenap pengalaman hidup seseorang.

Telah dikatakan di atas, filsafat Gadamer bertolak dari filsafat metafisika Heidegger yang dikenal dengan istilah “ontologi ketersingkapkan” (*Erschlossenheit*). Ia berbicara tentang peristiwa Ada (*event of Being*) dalam manifestasi

³⁵Gadamer menulis, “*The following investigation starts with a critique of aesthetic consciousness in order to defend the experience of truth that comes to us through the work of art against the aesthetic theory that lets itself be restricted to a scientific conception of truth . . . Hence, together with the experience of philosophy, the experience of art is the most insistent admonition to scientific consciousness to acknowledge its own limits.*” Lih. Hans-Georg Gadamer, *op.cit.*, hlm. xxi-xxii.

³⁶Secara eksplisit Gadamer menegaskan tesisnya, “*My thesis, then, is that the being of art cannot be defined as an object of an aesthetic consciousness because, on the contrary, the aesthetic attitude is more than it knows of itself. It is a part of the event of being that occurs in presentation, and belongs essentially to play as play.*” Lih. Hans-Georg Gadamer, *Ibid.*, hlm. 115.

aktif: Bergerak menyingkapkan dirinya (*revealing*) namun di saat yang sama, menyembunyikan diri (*concealing*),³⁷ di antara permainan kehadiran (*presence*) dan kealpaan (*absence*), di hadapan tangkapan kesadaran (rasio) manusia. Filsafat Heidegger terbagi menjadi 2 tahapan, yaitu pertama (karya *Sein und Zeit, Being and Time, Ada dan Waktu*, yang membahas tentang struktur eksistensial fakta keterlemparan *Dasein*),³⁸ dan kedua (karya *Letter on Humanism*) di mana ia merumuskan bahasa sebagai akses menuju misteriusitas Ada.³⁹

Mempelajari filsafat Heidegger lebih jauh maka kita akan melihat kontrasitasnya dengan cara para filsuf analitis menganalisa dunia. Apabila Kant menonjolkan analisis abstrak atas pengetahuan *a priori*-nya, atau Hegel dengan abstraksinya tentang dunia sebagai Roh Absolut, maka Heidegger lebih memaknai dunia sebagai jalinan peristiwa (*event*) yang berlangsung spontan (terjadi begitu saja) dan tidak pernah berulang – itu berarti tidak bisa dianalisis secara rekonstruktif. Makna ‘peristiwa’ menjadikan filsafat Heidegger menjadi amat menarik dan bermuatan mistik. Sebab dari kata ini banyak hal penting mengemuka. Dunia dan aneka persoalan kehidupan berlangsung spontan tanpa meminta peran dan kuasa manusia sehingga

³⁷Distingsi menyingkap-menyembunyi Ada ini dimaknai oleh Heidegger dengan nama seorang Dewi dari mitologi Yunani, Aletheia. Bandingkan dengan kalimat Spiegelberg, “*For here Being assumes an active role, revealing itself to or hiding itself from thinking.*” Bdk. Herbert Spiegelberg, *The Phenomenological Movement a Historical Introduction Volume One*, Martinus Nijhoff, The Hague, 1960, hlm. 287. Dalam kalimat Hardiman, “*Ada menopang Mengada-mengada dan memungkinkannya ada.*” Bdk. F. Budi Hardiman, *Heidegger dan Mistik Keseharian, Suatu Pengantar Menuju Sein und Zeit*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2008, hlm. 46.

³⁸Di dalam filsafat Heidegger, manusia mendapat istilah khusus: *Dasein*, berasal dari kata *Da* (di sana) dan *Sein* (berada), yang berarti “berada di sana.” Istilah ini hendak menandai makna keterlemparan manusia di dunianya sebagai sebuah faktisitas (*Faktizitat*) eksistensial, ketimbang istilah ‘manusia’ yang lebih bermakna abstrak (kerumunan layaknya hewan, tumbuhan dan benda) sehingga kurang memperhatikan keunikan masing-masing individu. Maka *Dasein* adalah manusia eksistensial. Istilah ini kemudian dilawankan dengan *Dasman* (manusia tanpa eksistensi). Lih. F. Budi Hardiman, *Heidegger dan Mistik Keseharian Suatu Pengantar Menuju Sein und Zeit*, Gramedia, Jakarta, 2008, hlm. 44-50.

³⁹Lih. M. Sastrapratedja, *Mencari Alternatif Pandangan Tentang Allah*, Pusat Kajian Filsafat dan Pancasila, Jakarta, 2011, p. 63-64.

analisis abstrak yang rekonstruksif tentang ideal-dunia yang *njelimet* (sejak para filsuf Yunani Klasik hingga para modernis macam Kant dan Idealisme Jerman) menjadi terlambat untuk memahami kehidupan yang terus bergulir.

Kendati terkesan banal dan praktis namun tidak mengatakan bahwa filsafat Heidegger anti-konseptual dan dengan demikian lebih mudah dipelajari. “Dunia sebagai jalinan peristiwa Ada” (*event of Being*) menjadi topik sentral yang penting di dalam filsafat Heidegger yang kemudian dieksplorasi oleh Gadamer dengan hermeneutika filosofisnya.⁴⁰ Konsep ini menjadi penting sebab dengan demikian peran logika subjek, yang sebelumnya diagungkan para modernis, kini ditekan dan dianggap sebagai bentuk “kepongahan intelektual” yang berpretensi ‘menelan’ dunia sebagai objek analisisnya.⁴¹ Sejak Heidegger distingsi ‘subjek *versus* objek,’ hasil kreasi filsafat modern dihancurkan dan berganti menjadi hubungan intersubjektivitas di mana dunia lantas dipahami sebagai ‘subjek’ pula dengan otoritasnya yang bebas dari cengkraman rasio manusia modern.⁴²

Menjauh dari pendekatan-pendekatan Kant, eksplisit dikatakan Gadamer bahwa pendekatan filsafat faktisitas keterlemparan *Dasein* Heidegger dalam memahami dunia

⁴⁰Berdasarkan etimologi kata, istilah ‘hermeneutika’ (*hermeneutics*, Inggris) berasal dari kata Yunani *hermeneuein*, yang berarti “menerjemahkan” atau “menafsir.” Jadi diskursus hermeneutika, dalam arti yang paling umum, berarti melakukan pekerjaan/kegiatan menafsir peristiwa – yang dimaksud adalah peristiwa apa saja, seperti fenomena sejarah, teks, tradisi, seni, budaya, manusia, dan seterusnya. Istilah ini diadopsi dari nama dewa dalam mitologi Yunani, Hermes, yang bertugas menerjemahkan pesan Ilahi kepada manusia. Dalam tugas itu ia melakukan dua tahapan penting yang menandai pekerjaan hermeneutika, yaitu memahami (*Verstehen*) pesan Ilahi dan mampu mengartikulasinya (*Erklaren*) kepada pemahaman manusia.

⁴¹Istilah ‘kepongahan intelektual’ penulis pinjam dari ulasan F. Budi Hardiman tentang filsafat Heidegger. Lih. F. Budi Hardiman, *Seni Memahami dari Schleiermacher sampai Derrida*, Kanisius, Yogyakarta, 2015, hlm. 108.

⁴²Maka realitas dunia jelas tidak dimaknai sebagai hasil konstruksi pikiran melainkan dialami sebagai sebuah peristiwa kehadiran Ada. Mengutip Gadamer: “*It does not mean that the one who understands has an absolute mastery over being but, on the contrary, that being is not experienced where something can be constructed by us and is to that extent conceived; it is experienced where what is happening can merely be understood.*” Lih, *Ibid.*, hlm. xxxi.

merupakan pendekatan yang jauh lebih meyakinkan, terutama menghadapi persoalan-persoalan yang dihadapi estetika dalam memahami dunia-seni.⁴³ Istilah “memahami dunia,” dalam konsep Heideggerian, “*tidak lantas dipahami sebagai salah satu dari sejumlah perilaku subjek, melainkan moda/cara mengada Dasein itu sendiri di dalam dunianya (In-der-Welt- Sein). Dalam pengertian inilah hermeneutika dipahami.*”⁴⁴

Sehingga perkara memahami bukan segenap aktivitas subjek yang bertumpu pada kesadaran *a priori*-nya – berupa pengambilan jarak dengan dunia dan berharap mendapatkan kebenaran objektif tentangnya – melainkan memahami dalam gerakan yang terjadi di dalam kehidupan praktis sehari-hari. Artinya, pemahaman berjalan menurut fakta keterlemparan (*Geworfenheit*) *Dasein* di-dalam-dunianya (*In-der-welt-Sein*) yang menjadi topik sentral di dalam filsafat Heidegger I (ontologi faktisitas keterlemparan *Dasein*). Bagi Gadamer estetika perlu mempertimbangkan masukan tersebut, bahwa dunia dimaknai sebagai pengalaman (estetis) tentang peristiwa Ada (*the event of Being*) yang, melampaui konstruksi kesadaran (*consciousness*), berjalan menurut ketersituasian (*Befindlichkeit*) *Dasein*.⁴⁵

Terkait dengan konsep ontologi bahasa Gadamer, mengalami dunia dalam peristiwa hermeneutis selalu dimediasi oleh fenomen bahasa (*language*).⁴⁶ Di sini mulai tampak pengaruh filsafat Heidegger II yang, seperti telah dikatakan di atas, membuka akses menuju misteriusitas

⁴³Dapat disimpulkan sejak terbit karya Gadamer, *Truth and Method* (1960), distingsi subjek-objek – yang menjadi persoalan utama estetika modern – menjadi persoalan hermeneutika kontemporer. Gadamer menulis, “*Heidegger’s temporal analitic of Dasein has, I think, shown convincingly that understanding is not just one of the various possible behaviors of the subject but the mode of being of Dasein itself.*” Lih. *Ibid.*, hlm. xxvii.

⁴⁴Gadamer menulis, “*that understanding is not just one of the various possible behaviors of the subject but the mode of being of Dasein itself.*” Lih. *Ibid.*, hlm. xxvii

⁴⁵Gadamer menulis, “*I go so far as to assert that the act of understanding, including the experience of the work of art, surpasses all historicism in the sphere of aesthetic experience.*” Lih. *Ibid.*, hlm. xxvii

⁴⁶Dalam kalimat Gadamer, “*Hence what is here affirmed – that the province of hermeneutics is universal and especially that language is the form in which understanding is achieved – embrace ‘pre-hermeneutic’ consciousness as well as all modes of hermeneutic consciousness.*” Lih. *Ibid.*, hlm. xxxi.

Ada melalui bahasa (*Language is the house of Being*). Bagi Gadamer, bahasa memiliki makna yang misterius, presis bukan sekedar karena peran-nya sebagai alat komunikasi antar-manusia (sebagaimana yang umum dipahami), melainkan oleh karena kehadirannya yang mau dimaknai sebagai “subjek-berbicara” yang mampu berdialog dengan pemahaman subjek pengetahu.⁴⁷ Memahami bahasa sebagai subjek ditegaskan oleh Gadamer di dalam kalimatnya: “Bahasa melampaui kesadaran pembicaraanya.”⁴⁸ Sekarang timbul pemahaman baru bahwa dialog terbangun dalam hubungan intersubjektivitas antara para manusia (*Dasein*) sebagai subjek *pertama* yang juga bercakap-cakap satu sama lain, Dunia (*Welt*) itu sendiri sebagai subjek *kedua* sebagai manifestasi Ada (*Being*) dan Bahasa yang juga merupakan subjek *ketiga* sebagai ‘rumah’ bagi Ada (Heidegger 2). Ketiganya terkoneksi sebagai para partisipan di dalam bangunan dialog dalam suasana yang ‘cair’ (*liquid*) – apa maksudnya ‘cair’ di sini?

Kata ‘cair’ menerangkan tentang moda (pola) percakapan yang terbangun di antara mereka.⁴⁹ Weinsheimer, pakar filsafat Gadamer sekaligus penerjemah Inggris *Werenheid und Methode* menulis:

Peristiwa pemahaman yang mengkreasikan suatu bahasa bersama telah terjadi; dan, berbagi suatu

⁴⁷Dalam ungkapan Fial, “Gadamer in this case creates a variation of Heidegger’s proportion that ‘language speaks’ (*die Sprache spricht*).” Lih. Fial, Günter, “The Doing of the Thing Itself: Gadamer’s Hermeneutic Ontology of Language,” terjemahan dalam Inggris: Robert J. Dostal, dalam Robert J. Dostal, (ed.), *The Cambridge Companion to Gadamer*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002, hlm. 109.

⁴⁸Lih. Hans-Georg Gadamer., *op.cit.*, hlm. xxxiii. Bandingkan dengan penjelasan Sokolowski, “Language he (Gadamer) observes, is not only an instrument but also an embodiment of thought . . . Language is the bearer of a tradition, but it can also be a kind of a participant in the human conversation and not merely a vehicle for it.” Bdk. Robert Sokolowski, “Gadamer’s Theory of Hermeneutics,” dalam Lewis Edwin Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, The Library of Living Philosophers, USA, 1997, hlm. 228

⁴⁹Bandingkan dengan penjelasan Sokolowski, “Language he (Gadamer) observes, is not only an instrument but also an embodiment of thought . . . Language is the bearer of a tradition, but it can also be a kind of a participant in the human conversation and not merely a vehicle for it.” Bdk. Robert Sokolowski, “Gadamer’s Theory of Hermeneutics,” dalam Lewis Edwin Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, The Library of Living Philosophers, USA, 1997, hlm. 228

bahasa, para partner tidak lagi berada dalam kondisi perlu mengerti bahasa itu (secara teknis, *pen*). Mereka tak perlu lagi menerjemahkan kecuali hanya berbicara . . . Memahami suatu bahasa berarti memahami apa yang dikatakan dan bukan memahami bahasa itu kata per kata.⁵⁰

Dari kutipan di atas tampak bahwa pemahaman (melalui bahasa) yang terjadi di dalam dialog antar-para-pembicara adalah pemahaman praktis (bukan teknis) yang melampaui persoalan-persoalan teknis bahasa. Artinya pemahaman yang terjadi di dalam dialog tidak begitu mempersoalkan dimensi teknis bahasa – maka kemudian dapat dipahami kritik Gadamer pada filsafat bahasa,⁵¹ kecuali berfokus hanya pada topik pembicaraan.⁵² Inilah yang ia sebut pemahaman di tataran praktis-aplikatif, di mana para partisipan percakapan sudah mengaplikasikan percakapan dan (di saat yang sama) memiliki kemampuan yang baik untuk menafsir maksud di balik yang dikatakan lawan bicara.⁵³ Dalam situasi ini maka justru bahasalah yang membimbing arah percakapan, dan bukan (sebaliknya)

⁵⁰Weinshiemer menulis, “*The event of understanding creating a common language has already occurred; and, sharing a language, the partners in a sense no longer need to understand that language. They do not need to translate but only to speak . . . To understand a language means to understand what is said and not to understand the language per se at all.*” Lih. Joel C. Weinsheimer, *Gadamer’s Hermeneutic s A Reading of Truth and Method*, Yale University Press, London, 1985 hlm. 218.

⁵¹Dalam kutipan Weinsheimer atas Gadamer: “*Bahasa bukan hanya contoh terbaik atas fakta ini; bagi Gadamer itulah dasarnya. Sejauh seluruh kesadaran adalah linguistik, ketersembunyian bahasa dalam ucapan (justru) memerlukan kekuranglengkapan kesadaran diri (incompleteness of self-consciousness). Betapapun hebatnya para grammarians, filolog, filosof bahasa, (mengutip Gadamer) ‘ketidaksadaran bahasa tidak berhenti menjadi moda mengada bicara yang riil.*” Lih. Joel C. Weinsheimer, *op.cit.*, hlm. 39.

⁵²Dalam kalimat Weinsheimer, “*But we are not focally aware of the manner of speaking or the rules of expression except when communication is for some reason impeded. In fact, the more we focus on the expression per se, the less we hear of what he said.*” Lih. *Ibid.* Bandingkan dengan kalimat Sokolowski, “*A language not just made up of a vocabulary and a set of grammatical rules, but is also the repository of understanding that have settled into it.*” Bdk. Robert Sokolowski, *op.cit.*, hlm. 228.

⁵³Dalam kalimat Sokolowski, “*When we learn language not a formally, but as something through which we can live and act – we absorb the opinions or the appearance of things that have been incorporated into the language.*” Lih. Robert Sokolowski, *op.cit.*, hlm. 228.

bahasa dibicarakan di bawah kesadaran para pembicaranya. Penjelasan ini sekaligus menerangkan konsep misteriusitas di dalam konsep ontologi bahasa Gadamer bahwa bahasa melampaui kesadaran pembicaranya.⁵⁴

Begitupun yang terjadi di dalam relasi dialogal antara pemikiran dan dunia. Melalui misteriusitas bahasa, keduanya terlibat di dalam percakapan “autentik.” Maksudnya, pemikiran dan dunia terlibat dalam suasana percakapan tanya-jawab yang penuh keterbukaan dan menghormati integritas masing-masing pihak.⁵⁵ Di hadapan yang-lain (Dikau, *Thou*) aku menyadari keterbatasanku dan satu-satunya sikap yang mungkin hanyalah terbuka padanya (yang-lain itu).⁵⁶ Hubungan dialogal dalam suasana cair seperti ini oleh Gadamer disebut percakapan autentik (*authenticity of conversation*).

Gagasan “kesalingterbukaan” ini menemukan titik singgunnya pada pemikiran Martin Buber (1878-1965), filosof Austria yang berbicara tentang relasi intersubjektivitas (subjek *versus* subjek) sebagai peristiwa perjumpaan antara Aku dan Engkau/Dikau (*I-Thou*) dalam relasi ontologis yang dialogal. Berdasarkan keterangan Friedman, Buber memaknai dialog sebagai peristiwa perjumpaan di hadapan yang-lain dan mengakui keunikannya sebagai yang nyata (*real*); bukan hasil analisis konten pengalaman.⁵⁷ Bagi Buber

⁵⁴ Gadamer menulis: “*Language is the form in which understanding is achieved . . . ‘everything’ is only language and language event.*” Lih. *Ibid.*, hlm. xxxi.

⁵⁵ Dalam ungkapan Figal, “*There are no masters of conversation from their own power.*” Lih. Günter Figal, *op.cit.*, hlm. 108.

⁵⁶ Dalam kalimat Alexander, “*Pandangan dialogis Gadamer tentang memahami telah memperkenalkan sebuah peristiwa transendensi: Sementara aku tidak mampu berjalan melampaui keterbatasanku, kecuali bila aku benar-benar terbuka pada yang lain. Memang, temporalitasku akan tetap tidak reflektif jika aku tidak dapat menyesuaikannya melalui yang lain. Ini adalah peristiwa pemahaman dialogis yang membuka sifat temporalitas manusia, dan yang dengan demikian menyeimbangkan individuasi moralitas diriku dengan kemungkinan transendensi diri bersama yang-lain.*” Lih. Thomas M. Alexander, “Eros and Understanding: Gadamer’s Aesthetic Ontology of the Community,” dalam Lewis Edwin Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, The Library of Living Philosophers, USA, 1997, hlm. 340.

⁵⁷ Dalam pengantarnya atas karya Martin Buber, *Between Man and Man*, Friedman menulis, “*Dalam mengartikulasi ‘dialog,’ Buber memperkenalkan sebuah konsep yang hanya eksis secara implisit dalam I and Thou, yang ‘mengalami sisi lain ‘dari keterkaitan. Tindakan inklusi*

seluruh kehidupan nyata adalah perjumpaan (*meeting*).⁵⁸ Momen ontologis ini adalah bidang antara (*between*) yang mudah luput dari ingatan (*seemingly evanescent sphere of the 'between' as ontological reality*).⁵⁹ Di dalam konteks relasi intersubjektivitas Buber, yang-lain (*Thou*) dipahami sebagai Aku (*I*) yang lain (pula), “yang-dibiarkan-berbicara” dalam keunikannya (*otherness*) tanpa adanya intervensi dari pihak lain.⁶⁰

Selain Buber dan Heidegger, Gadamer juga merujuk pada konsep *phronesis*-nya Aristoteles (384-324 SM),⁶¹ khususnya tampak pada pembahasannya bagian pertama *Truth and Method* tentang warisan humanistik abad ke-19, *sensus communis*.⁶² *Phronesis* (kebijaksanaan praktis) adalah syarat mutlak bagi *sensus-communis* (bentuk perasaan individu mencari komunitas).⁶³ Dengan *phronesis* yang muncul di dalam komunitas merupakan keniscayaan bagi adanya kesepahaman bersama (*common understanding*). Weinsheimer menulis: “Apa yang dihasilkan dalam kebersamaan juga diterima/dipahami melaluinya. Seseorang yang memiliki kesepahaman bersama seharusnya memiliki pula *phronesis* sebagai oposisi dari pengetahuan

ini, sebagaimana Buber mengatakannya dalam 'Education' adalah yang membuatnya mungkin untuk bertemu dan mengenal yang lain dalam keunikannya yang nyata dan bukan hanya sebagai konten pengalaman seseorang . . . Kehidupan yang paling riil adalah perjumpaan, kata Buber dalam 'I and Thou,' dan 'Between Man and Man' lagi dan lagi merujuk pada bidang antara yang tampaknya cepat berlalu dari ingatan sebagai realitas ontologis.” Lih. Maurice Friedman, “Introduction,” dalam Martin Buber, *Between Man and Man*, diterjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Ronald Gregor-Smith, et.al., Routledge, London, 2004, hlm. xiii.

⁵⁸ Lih. *Ibid.*

⁵⁹ Lih. *Ibid.*

⁶⁰ Bdk. F. Budi hardiman, *Seni Memahami dari Schleiermacher sampai Derrida*, Kanisius, Yogyakarta, 2015, hlm. 190-192.

⁶¹ Dalam tradisi filsafat Yunani, khususnya pada pemikiran Aristoteles, dikenal 2 keutamaan sebagai persyaratan bagi kesempurnaan akal budi, yaitu kebijaksanaan (*sophia*) dan kepintaran (*phronesis*). Kedua sifat ini dimiliki oleh manusia dengan harapan agar ia mampu memilih tindakan yang paling tepat berdasarkan pengertian yang tepat pula. Lih. Simon Petrus L. Tjajadi, *Petualangan Intelektual Konfrontasi dengan Para Filsuf dari Jaman Yunani hingga Zaman Modern*, Kanisius, Yogyakarta, 2004, hlm. 73.

⁶² Lih. Hans-Georg Gadamer, *op.cit.*, hlm. 17-27.

⁶³ Lih. Thomas M. Alexander, *op.cit.*, hlm.338.

*teoretis-abstrak yang logis.*⁶⁴ Rujukan Gadamer atas filsafat Aristotelian menegaskan pentingnya pengetahuan konkrit yang berporos pada nilai-nilai tradisi komunal (*the value of communal tradition*).⁶⁵

Pijakan pada ketiga filsuf ini: Heidegger, Buber, Aristoteles – dan nanti akan disinggung juga tentang filsafat bahasa Wittgenstein, perlu dikemukakan kepada sidang pembaca dengan pertimbangan agar lebih mudah memahami perbedaan pandangan antara Gadamer dengan para filosof Pencerahan, seperti: Tokoh Idealisme Jerman Hegel (1770-1831), filsafat Kritisisme Kant, juga Schiller yang masih sepenuhnya bertumpu pada Rasionalisme Cartesian.

Maka sekarang kita telah sampai pada apa yang Gadamer maksudkan sebagai persoalan utama yang perlu dihadapi oleh estetika modern, yaitu hermeneutika.⁶⁶ Di dalam estetika Kant, karya seni harus bersumber dari hasil kreasi seniman (*the genius*, dalam istilah Kant).⁶⁷ Kant berpendirian bahwa “*fine art is the art of genius.*”⁶⁸ Kata ‘jenius’ dalam Kant terkait dengan jenius dalam kreasi,⁶⁹ di mana rasio seniman adalah ruh (*spirit*) yang memiliki wewenang penuh untuk menentukan nilai (*value*) suatu karya seni (*the work of art*). Interpretasi atas Kant tertuang di dalam kalimat Gadamer pada *Truth and Method*:

Sekarang, bahkan pada Kant sendiri, ada peluang menuju sebuah pembalikan nilai. Bahkan menurut Kant, itulah sejumlah makna untuk menilai fakultas rasa bahwa seni adalah kreasi sang jenius. Salah satu alasan

⁶⁴ Lih. Joel C. Weinsheimer, *op.cit.*, hlm. 73.

⁶⁵ Lih. *Ibid.*

⁶⁶ Lih. Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, hlm xxii.

⁶⁷ Gadamer menulis, “*Kant based the a priori of taste and genius on the free play of the faculties of knowledge.*” Lih. Hans-Georg Gadamer, *op.cit.*, hlm. 49 dan 71. Bandingkan dengan penjelasan Wicks, “*Kant defines art (Kunst) as type of productive activity that is grounded in rational deliberation.*” Bdk. Robert Wick, *Kant on Judgment*, Routedge, USA, 2007, hlm. 116

⁶⁸ Lih. Hans-Georg Gadamer, *op.cit.*, hlm. 49. Atas kalimat Kant, “*Seni yang indah adalah seni jenius.*” Wick menulis, “*Kant menegaskan tipe kekuatan intelektual itu bahwa yang kita hipotesiskan sebagai alasan teleologis atas keindahan objek-objek adalah alam mirip/sama dengan kekuatan yang menghasilkan karya seni.*” Dari keterangan Wick ini tampak bahwa, bagi Kant, kekuatan kreasi sama dengan kekuatan intelektual. Bdk. Robert Wick, *op.cit.*, hlm. 122.

⁶⁹ Lih. *Ibid.*

menilai cita-rasa (*taste*) adalah apakah karya seni memiliki ruh atau tidak. Kant mengatakan tentang keindahan artistik bahwa ‘dalam menilai objek artistik, orang harus mempertimbangkan ruh – dan maka itulah (disebut) jenius – di dalamnya,’ dan di sisi lain ia membuat tekanan yang jelas bahwa tanpa *sang* jenius tidak hanya seni namun juga sebuah ketepatan rasa yang bebas tidak mungkin ada.⁷⁰

Gadamer menuding pandangan ini sebagai sebuah pembalikan nilai: Bahwa Kant – tanpa melihat roh di balik karya seni dan pengalamannya – telah menekan (melokalisir) seni di bawah kreasi sang seniman. Tanpa melihat kekayaan pengalaman di balik setiap karya seni, Kant memahami seni sebatas objek artistic yang nasibnya selalu ditentukan oleh sosok jenius bernama seniman. Kesadaran estetis (*aesthetic consciousness*) memisahkan kemelekatan antara pengalaman seni dan dunianya riilnya.⁷¹ Dalam pemahaman Kant, lanjut Gadamer, “Kesadaran estetis adalah lokus pengalaman (*Erlebende*) yang melaluinya segala pertimbangan seni apapun diukur. Karya seni dan pengalaman estetis bergantung pada sebuah proses abstraksi.”⁷² Ia kemudian memberikan refleksi kritisnya:

Kawasan seni bukanlah pemberian abadi yang memberi-diri pada sebetuk kesadaran estetis murni, melainkan sebuah tindakan pikiran dan ruh yang telah membentuk dirinya sendiri secara historis. Pengalaman estetis kita pun adalah suatu moda pemahaman diri (*the mode of self-understanding*). Pemahaman diri selalu terjadi dengan memahami sesuatu yang lain dari diri, dengan memasukan

⁷⁰Kritik Gadamer atas Kant: “Now even in Kant himself, there are openings for such a reversal of values. Even according to Kant, it is of same significance for the judging faculty of taste that art is the taste of genius. One of the things taste judges is whether a work of art has spirit or is spiritless. Kant says of artistic beauty that ‘in judging such an object one must consider the possibility of spirit – and hence of genius – in it, and in another place, he makes the obvious point that without genius not only art but also a correct independent taste in judging it is not possible.” Lih. Hans-Georg Gadamer, op.cit., hlm 49.

⁷¹Gadamer menulis, “It no longer admits that the work of art and its world belong to each other, but on the contrary, aesthetic consciousness is the experiencing (*Erlebende*) center from which everything considered art is measured.” Hans-Georg Gadamer, op.cit., hlm. 73-74.

⁷²Lih. *Ibid.*, hlm. 74.

kesatuan dan integritas yang-lain.⁷³

Jadi alih-alih terpisah dan diobjektifikasi di hadapan kesadaran estetis subjek, bagi Gadamer, pengalaman estetis ternyata juga merupakan moda memahami (*mode of understanding*) yang telah dan terus membentuk-diri secara historis. Dalam hal ini maka pengalaman – yang kurang mendapat ruang dalam sains modern, kini memiliki peran sentral. Gadamer menggunakan istilah Jerman, *Erlebnisse*, yang berarti pengalaman eksistensial. Istilah ini dibedakan dengan *Erfahrung* yang lebih berarti kejadian biasa di dalam keseharian. Yang menjadi tendensi Gadamer adalah istilah yang pertama yaitu pengalaman mendalam yang perlu dihayati. Pengalaman dengan dunia-seni termasuk di dalamnya. Melalui *Erlebniss* percakapan dengan dunia-seni terjalin – di sini moda pemahaman-diri (*the mode of self-understanding*) pun berlangsung.

Menurut Gadamer, menghayati seni sebagai pengalaman (*Erlebnisse*) mengisyaratkan adanya konsekuensi hermeneutis (*hermeneutical consequence*). Ia menulis, “setiap perjumpaan dengan bahasa seni adalah perjumpaan dengan peristiwa yang tidak berkesudahan di mana bahasa seni menjadi bagian dari peristiwa itu sendiri.”⁷⁴ Sekarang peran ontologi bahasa di dalam filsafatnya mulai tampak: Bahasa-seni adalah mediator bagi peristiwa perjumpaan (*encounter*) antara seniman dengan karya seni di hadapannya. Dalam konsep ontologi bahasa Gadamer, bahasa seni dipahami sebagai *Ada* (*Being*), subjek-berbicara, yang ikut berdialog dengan seniman dalam tugas mereka menginterpretasikan (membentuk kembali) makna karya seni di hadapan mereka.⁷⁵

⁷³Gadamer menulis, “*The pantheon of art is not a timeless present that presents itself to a pure aesthetic consciousness, but the act of a mind and spirit that has collected and gathered itself historically. Our experience of the aesthetic too is a mode of self-understanding. Self-understanding always occurs through understanding something other than the self, and includes the unity and integrity of the other.*” Lih. *Ibid.*, hlm. 83.

⁷⁴Dalam kalimat Gadamer, “*All encounter with the language of art is an encounter with an unfinished event and is itself part of this event.*” Lih. Hans-Georg Gadamer, *op.cit.*, hlm. 83.

⁷⁵Bandingkan dengan kalimat Gadamer, “*Sejauh dalam perhatian bahasa, subjek aktual permainan jelas bukan subjektivitas individu yang, diantara aktivitas lainnya, juga bermain melainkan permainan itu sendiri.*” Lih. Hans-Georg Gadamer, *op.cit.*, hlm. 104

Sebelumnya telah diperkenalkan istilah ‘percakapan autentik’ (*authentic conversation*) yaitu percakapan yang ditandai oleh sikap saling menghargai integritas pihak-pihak yang terlibat dalam dialog.⁷⁶ Bagi Gadamer, percakapan autentik selalu dimediasi oleh adanya bahasa bersama (*common language*) dengan tujuan agar tercapainya pemahaman bersama (*common understanding*) di antara para partisipan dialog.⁷⁷ Adanya bahasa bersama mengikat semua partisipan percakapan sekaligus mengarahkan/membimbing/ mengawal jalannya percakapan.⁷⁸

Bagian paling inti dari konsep ontologi bahasa Gadamer adalah bahwa bahasa memiliki misteriusitasnya sendiri sehingga ia mampu menyembunyikan bahkan mempermainkan aneka kandungan maknanya di hadapan para partisipan. Untuk ini kita bisa mengambil contoh bahasa sastra yang kaya makna dan multi tafsir. Di sini Gadamer tampak mengacu pada konsep filsafat bahasa asal Rusia Ludwig Wittgenstein (1889-1951) yang disebut ‘permainan bahasa’ (*the game of language*). Figal menyebut 2 istilah penting yang diperkenalkan Wittgenstein yaitu: *Ubereinkunft und Ubereinkommen*, atau aransemen-aransemen (tambahan-tambahan) dan pemahaman-pemahaman, yang dilakukan dalam aktivitas yang terbiasa.⁷⁹ Dalam penjelasan Figal kedua istilah tersebut mengasumsikan suatu aktivitas yang diistilahkan sebagai *the game of language*.⁸⁰

⁷⁶Dalam kalimat Weinsheimer, “*Every conversation presupposes a common language, or better; it creates a common language.*” Lih. Joel C. Weinsheimer, *op.cit.*, hlm. 212.

⁷⁷Patut digaris-bawahi bahwa, di dalam pemahaman ini, makna “kesepahaman” atau “kesalingpemahaman” (*common/mutual understanding*) di antara para partisipan dialog bukan dimaknai sebagai pereduksian pandangan pihak lain kepada pandangan yang mendominasi – sebab yang seperti ini bukanlah kesepahaman melainkan memperluas (memaksa) pemahaman tertentu agar diterima pihak lain. Berbeda dengan itu, kesepahaman yang dimaksud adalah mengutip interpretasi Hardiman: “*Respek terhadap integritas pihak lain dalam keberlainannya . . . tidak menghisap Aku dan Engkau ke dalam kekitaan.*” Lih. F. Budi Hardiman, *Seni Memahami dari Schleiermacher sampai Derrida*, Kanisius, Yogyakarta, 2015, hlm. 194.

⁷⁸Weinsheimer menulis, “*Menjangkau suatu pemahaman bersama, suatu pengertian bersama, bergantung pada pencapaian suatu bahasa bersama yang dengannya para partner dapat berkomunikasi.*” Lih. *Ibid.*

⁷⁹Lih. Günter Figal, *op.cit.*, hlm. 123

⁸⁰Bertens menulis: “*Sebagaimana terdapat banyak permainan, demikian juga terdapat ‘permainan bahasa,’ banyak cara untuk*

Kesimpulan dan Refleksi Kritis

Maka sekarang kita sudah bisa menjawab pertanyaan: Bagaimana pemahaman tentang “kebenaran di dalam seni” menurut filsafat ontologi bahasa Gadamer? Yang jelas proses itu tidak dilakukan dengan mendeduksi aturan-aturan sebagaimana yang dilakukan Baumgarten atau melalui pengetahuan *apriori* dalam estetika transendental Kant melainkan dengan pendekatan filsafat Heidegger I yang membahas tentang fakta keterlemparan *Dasein* dan menempatkan bahasa sebagai rumah *Ada*. Artinya kebenaran seni dipahami seiring perjalanan hidup *Dasein* dalam prosesnya berkesenian, ber-budaya atau bermasyarakat. Selain itu Dunia (*Welt*) juga dipahami dalam cara yang sama, yaitu dalam konsep ontologi ketersingkapan *Ada* di mana dunia tidak menunggu untuk ditemukan seperti objek-objek mati yang diteliti oleh sains dengan metodologi yang ketat, melainkan sebagai subjek pula yang menyingkapkan diri dan berkata-kata dari dalam dirinya bagi manusia. Dunia, berbeda dengan istilah bumi, dalam konsep Heideggerian bersifat fleksibel, lentur dan hidup. Kita mengenal istilah-istilah seperti dunia film, dunia musik, dunia artis, dunia politik, dst.

Selanjutnya, Heidegger II adalah satu-satunya akses bagi konsepsi ontologi bahasa hermeneutika filosofis Gadamer. Prinsip Heidegger adalah “*Bahasa adalah rumah Ada,*” diinterpretasikan Gadamer dalam pernyataan bersayap: “*Ada yang dapat dipahami adalah bahasa.*”⁸¹ Tendensi Heidegger pada *Ada* dialihkan oleh Gadamer pada persoalan bahasa: “*Bahasa adalah bentuk di mana pemahaman tercapai . . . apapun hanyalah bahasa dan peristiwa bahasa.*”⁸² Bahasa yang ‘berbicara’ di saat dialog

menggunakan bahasa . . . Seperti tiap permainan merupakan suatu aktivitas, demikian pun bahasa kita. Dan kata-kata yang dipakai mendapat maknanya dalam aktivitas itu. Karena itu makna suatu kalimat selalu tergantung pada cara dipakainya kalimat tersebut. Dengan kata lain, makna suatu kalimat dapat dimengerti sebagai penggunaan kalimat itu.” Bdk. K. Bertens, *Sejarah Filsafat Kontemporer Jerman dan Inggris Jilid 1*, Gramedia, Jakarta, 2014. hlm. 68-69

⁸¹ Secara eksplisit dikatakan Gadamer, “*It is in the sense that the statement “being that can be understood is language” is to be read.*” Lih. Hans-Georg Gadamer, *op.cit.*, hlm. xxxii.

⁸² Gadamer menulis: “*Language is the form in which understanding is achieved . . . ‘everything’ is only language and language event.*” Lih. *Ibid.*, hlm. xxxi.

berlangsung sudah melampaui tataran struktur teknis bahasa dan menjangkau tataran makna – pemahaman berlangsung secara aplikatif-praktis. Kata ‘melampaui’ bukan berarti mengabaikan struktur bahasa melainkan sudah diandaikan bahwa para partisipan telah menguasai dengan baik persoalan-persoalan teknis tersebut.

Dengan demikian konten (topik pembicaraan) yang disampaikan lawan bicara menjadi pusat perhatian sehingga timbul sikap etis yang menghargai lawan bicara dan perhatian yang berfokus menanggapi topik percakapan. Inilah yang disebut Gadamer sebagai “percakapan autentik”. Istilah ‘autentik’ menerangkan sifat sejati dari percakapan itu sendiri. Artinya, percakapan tidak dilangsungkan demi kepentingan salah satu partisipan namun demi topik pembicaraan itu sendiri. Semua perhatian partisipan tertuju ke sana. Adanya kesepahaman bersama tidak berarti bahwa para partisipan berdialog tanpa perbedaan melainkan merawat perbedaan di dalam bahasa yang sama-sama dipahami (*common language*).⁸³ Permainan bahasa yang terjalin di dalam dialog membuat dialog kaya akan interpretasi, prasangka dan resiko kesalahpahaman.⁸⁴ Namun, alih-alih melihat kesalahpahaman secara negatif dan perlu diperiksa seperti sains, Gadamer justru lebih memahaminya sebagai ambiguitas indah (*the beautiful ambiguity*) yang meniscayakan kesepahaman bersama.⁸⁵

Oleh karena itu, di dalam filsafat Gadamer (sama

⁸³Weinsheimer menulis, “*Reaching a common understanding, a common sense, depends on the achievement of a common language in which the partner can communicate.*” Bdk. Joel C. Weinsheimer, *op.cit.*, hlm. 212

⁸⁴Berbeda dengan Gadamer, secara intelektual (sejak masa Pencerahan) prasangka akan dinilai sebagai kelemahan (*debilitating*). Lih. Robert Sokolowski, *op.cit.*, hlm. 227. Bandingkan pernyataan Zimmermann: “*Sebuah teks berbicara kepada kita melalui prasangka-prasangka (kita) sebab kita telah berpartisipasi dalam peristiwa tradisi. Partisipasi ini dikarakterisasi oleh strukturnya yang dialektis antara pertanyaan dan jawaban.*” Bdk. Jens Zimmermann, *Humanism and Religion A Call for the Renewal of Western Culture*, Oxford University Press. New York, 2012.*op.cit.*, hlm. 254

⁸⁵Figal menulis: “*Pertanyaan, tulis Gadamer dalam the beautiful ambiguity, adalah gagasan yang muncul tiba-tiba pada suatu peristiwa. Ia menyerang pendirian-pendirian seseorang bagai tentara asing yang menyerbu suatu negara. Itu lebih kepada sebuah hasrat ketimbang tindakan.*” Günter Figal, *op. cit.*, hlm 108.

halnya dengan Heidegger) tidak dikenal adanya kebenaran objektif sebagaimana yang diagungkan oleh filsafat modern; kecuali kebenaran yang interpretatif. Kebenaran akan dipahami sebagai peristiwa tentang Ada (*the event of Being*) yang eksistensinya berdiri secara bebas dan tidak tergantung sama sekali oleh bidang kesadaran manusia. Mengekor pada konsep *Aletheia* yang diperkenalkan Heidegger, kebenaran seni (*the truth of art*) menyingkapkan sekaligus menyembunyikan dirinya dari tangkapan rasio seniman, namun bermain-main di dalam bahasa-seni yang dipahami bersama oleh komunitas seniman tertentu. Siapapun yang ingin menikmati kebenaran seni, maka ia harus terlebih dahulu mampu berkomunikasi di dalam bahasa-seni yang menjadi bahasa bersama bagi para seniman. Kemampuan ini perlu ditunjang dengan berlatih-keras baik secara praktis maupun praksis agar mampu memahami “permainan bahasa” yang berlangsung dalam dialog antar para seniman hebat!

Refleksi kritis penulis: Filsafat hermeneutika Gadamer amat penting diketahui dan dipelajari secara komprehensif terutama bagi para penggiat seni. Dengan jalan filsafat Gadamer berhasil meletakkan posisi seni sebagai salah satu bidang sentral di dalam kehidupan manusia yang perlu disikapi serius. Pada bab 2 dari bagian pertama *Truth and Method* (tentang ontologi permainan), terkesan bahwa ia menempatkan seni dalam dua sisi sekaligus, inklusif namun juga eksklusif! Inklusif sebab seni membuka salah satu temboknya bagi siapapun yang ingin menikmatinya *namun* juga eksklusif sebab menuntut penikmatnya agar memahami bahasanya.⁸⁶

Filsafat Gadamer dapat bermanfaat sebagai landasan epistemologi bagi pelbagai cabang seni, baik rupa maupun pertunjukan. Ambil satu contoh misalnya seni musik: *Pertama*, dapatlah kita gunakan istilah *Dunia (welt)* untuk musik Jazz, keroncong, Rock, Reggae, dst. Masing-masing *genre* musik ini adalah ‘dunia-dunia’ yang berbeda-beda kendati tetap dapat terhubung satu sama lain – misalnya saja dunia-keroncong yang bisa berkolaborasi dengan dunia-Reggae. Di sini presis yang dikatakan Gadamer bahwa dunia-dunia itu lentur sehingga memungkinkan adanya

⁸⁶Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, hlm. 107.

kolaborasi antar-*genre*. *Kedua*, tentang ontologi bahasa: Tiap-tiap *genre* musik memiliki bahasa yang berbeda-beda sekaligus menandai karakteristik dan identitas mereka. Bahasa musik di dalam seni permainan musik Jazz tentu saja berbeda dengan yang terdapat pada keroncong. Kendati sama-sama memiliki bagian improvisasi namun perbedaannya amat kontras – begitupun yang terjadi dengan Reggae atau Rock. Apabila kita ingin memiliki pengala-man estetis dengan musik tertentu kita perlu memahami perbedaan bahasa-bahasa ini agar dapat ikut berkomunikasi dalam ‘dialog’ permainan bersama dengan para pemain (*player*). *Ketiga*, percakapan autentik: Dialog di antara mereka terbangun kondusif dan saling mendukung satu sama lain menuju sebuah permainan yang menarik. Topik yang dipercahkan (tampilkan) tentu saja merupakan topik yang sama-sama diminati bersama dalam komunitas itu. Apa yang muncul selalu merupakan gagasan yang tidak pernah sama, baru dan segar. Mengapa demikian? Sebab mereka membiarkan diri dibimbing oleh topik percakapan. Mereka sudah sama-sama tahu bagian dan posisi mereka masing-masing sehingga timbul saling menghormati antar sesama partisipan (pemain musik dan penonton). Kendati demikian percakapan (permainan) berjalan de-ngan penuh resiko. Resiko kesalahpahaman yang justru (di tangan para profesional) membuat permainan semakin menarik. Mengutip kalimat Bob Marley, “*Panasnya pertarungan semanis Kemenangan.*”⁸⁷ Semakin besar resiko semakin indah permainan itu!

Daftar Pustaka

- Alexander, Thomas M., “Eros and Understanding: Gadamer’s Aesthetic Ontology of the Community,” dalam dalam Lewis Edwin Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer, The Library of Living Philosophers, USA, 1997.*
- Bertens, K., *Sejarah Filsafat Kontemporer Jerman dan Inggris Jilid 1*, Gramedia, Jakarta, 2014.
- Figal, Günter, “The Doing of the Thing Itself: Gadamer’s Hermeneutic Ontology of Language,” terjemahan

87 <https://azsayings.com/kutipan-penulis/bob-marley-6010>

- dalam Inggris: Robert J. Dostal, dalam Robert J. Dostal, (ed.), *The Cambridge Companion to Gadamer*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002
- Fredman Maurice, "Introduction," dalam Martin Buber, *Between Man and Man*, diterjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Ronald Gregor-Smith, et.al., Routledge, London, 2004
- Gregor, Mery J., "Baumgarten's Aesthetica," dalam *The Review of Metaphysics*, Philosophy Education Society Inc., 1983.
- Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method*, diterjemahkan dalam bahasa Inggris oleh Joel Weinsheimer dan Donald G. Marshall, Continuum, London, 2006.
- Hardiman F. Budi, *Heidegger dan Mistik Keseharian Suatu Pengantar Menuju Sein und Zeit*, Gramedia, Jakarta, 2008.
- Hardiman, F. Budi, *Pemikiran-Pemikiran yang Membentuk Dunia Modern dari Machiavelli sampai Nietzsche*, Erlangga, Jakarta, 2011.
- Sastrapratedja, M., *Mencari Alternatif Pandangan Tentang Allah*, Pusat Kajian Filsafat dan Pancasila, Jakarta, 2011
- Sokolowski, Robert, "Gadamer's Theory of Hermeneutics," dalam Lewis Edwin Hahn (ed.), *The Philosophy of Hans-Georg Gadamer*, The Library of Living Philosophers, USA, 1997
- Tjahdjadi Simon Petrus L, *Petualangan Intelektual – Konfrontasi dengan Para Filsuf dari Zaman Yunani hingga Zaman Modern*, Kanisius, Yogyakarta, 2004.
- Weinsheimer Joel, *Gadamer's Hermeneutics A Reading of Truth and Method*, Yale University Press, London, 1985.
- Wick Robert, *Kant on Judgment*, Roulledge, London, 2007
- Zimmermann, Jens, *Humanism and Religion A Call for the Renewal of Westurn Culture*, Oxford University Press. New York, 2012.

Profil Penulis



Fidelio Samuella Inabuy lahir di Jakarta 19 April 1979 adalah seorang musisi, kreator konten, penulis lagu, dan pengajar musik. Ia memperoleh gelar sarjana seni musik pada tahun 2007 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tahun 2001, ia mendapat gelar magister filsafat di Sekolah Tinggi Filsafat (STF) Driyarkara Jakarta. Sebagai musisi, ia aktif dalam berbagai pertunjukan musik baik skala nasional maupun

internasional, seperti Java Jazz Festival, Trafic Jazz Surabaya, Jazz on RRI, International Jazz Day. Ia juga aktif *section player* di berbagai stasiun televisi yaitu Trans7, ANTV, NetTV, dan MetroTV. Ia pernah bekerja sebagai dosen di STTI Harvest Tangerang dan Universitas Pelita Harapan (UPH).

KEBERLANGSUNGAN PERTUNJUKAN MUSIK ORKESTRA DI ERA NEW NORMAL: STUDI KASUS F-HOLE STRING ORCHESTRA

Nensi Listiowati

Abstrak

Pertunjukan musik orkestra di Yogyakarta terhenti dan kemudian terbatas selama hampir dua tahun penuh sebagai akibat wabah covid-19. Berbagai usaha alternatif dengan konvergensi media sebagai alat pendukung telah dilakukan guna terciptanya sebuah dinamika baru. Pandemi covid-19 yang saat ini berangsur membaik tentu menciptakan perubahan untuk yang kesekian kalinya terhadap aktivitas bermusik musisi orkestra di Yogyakarta. Hadirnya era baru yang disebut *New Normal* sebagai produk pandemi saat ini. Perubahan yang begitu cepat dan dinamis ini tentu memengaruhi proses-proses dalam menyajikan pertunjukan musik orkestra. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus pada F-Hole String Orchestra. Sumber data penelitian terbagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Sumber data primer didapatkan dari narasumber utama, yaitu seniman dan musisi yang terlibat di dalam konser F-Hole #13. Data dokumentasi kasus berupa artikel, jurnal artikel, dan sebagainya. Data sekunder didapatkan dari pihak yang tidak terlibat secara langsung, dapat berupa seorang pengamat kasus. Kajian ini diharapkan mampu membentuk pemahaman atas apa yang terjadi dalam dunia musik orkestra, serta menjadi referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

Kata kunci: New Normal, F-Hole String Orchestra, Musik Orkestra.

Abstract

Orchestra music performance in Yogyakarta had stopped and stricted for almost two years as the result of covid-19 outbreak. Various alternatives with the convergence of media as proponent tools have been carried out in order to create a new dynamic. Covid-19 pandemic is currently gradually improving and getting better, certainly creating changes for the umpteenth time on musician's musical activities in Yogyakarta. The presence of a

new era called the New Normal as a pandemic product these days. Such a rapid and dynamic change certainly affected the processes in presenting orchestral musical performances. This research uses qualitative research as the method and F-Hole String Orchestra as the case study approach. Research data sources are divided into two parts—primary and secondary. Primary data sources are obtained from key sources, such as artists and musicians. Data of documentation case in the form of articles, article journals, and so on. Secondary data obtained from parties who are not directly involved, in the form of a case observer. This study is expected to be able to form an understanding of what is happening in the world of orchestral music, as well as become a reference in subsequent studies.

Keywords: *New Normal, F-Hole String Orchestra, Music Orchestra.*

Pendahuluan

Pertunjukan musik orkestra di Yogyakarta memiliki pengaruh yang besar dalam ekosistem musik Indonesia. Yogyakarta banyak melahirkan tokoh berpengaruh dalam dunia pertunjukan musik orkestra dimulai sejak berkembangnya ilmu musik seperti musikologi dalam Akademi Musik Indonesia pada tahun 1984. Musik orkestra yang berakar pada kebudayaan Barat menjadi sebuah hiburan edukatif yang cukup dekat dengan masyarakat di Yogyakarta. Serenade Bunga Bangsa, Yogyakarta Royal Orchestra, Orkestra Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, adalah beberapa nama pagelaran musik orkestra yang berada di Yogyakarta.

Musik sering dimobilisasi sebagai sarana ‘rutinitas, asumsi, dan kesempatan’ yang ketiganya membentuk sebuah “kehidupan sosial” (DeNora 2000: xi). Musik dapat menyatukan dirinya dengan segala kondisi alam serta budaya dalam sebuah masyarakat. Berbagai kolaborasi musik ditawarkan dalam setiap sajian pertunjukan musik yang adiluhung di kota pelajar, Yogyakarta.

Pandemi covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk bumi Nusantara, Indonesia, melumpuhkan berbagai aktivitas masyarakat. Aktivitas dan kegiatan yang melibatkan orang banyak dibatasi dan ditanggihkan. Berbagai upaya kreatif telah dilakukan dalam menghadapi pandemi covid-19. *Internet of Things (IoT), Work From*

Home, dan *Learn From Home* menjadi salah beberapa upaya pemerintah dalam menghadapi virus mematikan yang muncul di Indonesia pada tahun 2019 lalu. Segala hal yang membutuhkan usaha orang banyak dilakukan secara daring, menggunakan berbagai teknologi yang dapat mendukung kesuksesan kegiatan dalam ruang maya. Seni adalah salah satu 'dunia' yang turut terdampak dengan serius. Septiyan (2020) mengatakan bahwa subsektor kesenian yang paling terdampak adalah musik.

Musik klasik Barat mengalami pergantian ciri khas dan karakter dari satu era ke era selanjutnya, perubahan tersebut didasari oleh pergeseran kondisi dan lingkungan di setiap era. Sama halnya dengan kondisi di tengah pandemi yang menyempurnakan bentuk konvensional sebelumnya. Berbagai pertunjukan musik di Nusantara mengalami kesulitan semenjak hadirnya pandemi covid-19. Menurut De Fretes dan Listiowati (2020), ekosistem pertunjukan musik di Indonesia sedang mengalami kelumpuhan. Setiap komponen pertunjukan mengalami keterbatasan dalam melaksanakan sebuah sajian pertunjukan dalam ruang fisik. Dadang Dwi Septiyan (2020) membahas berbagai perubahan budaya yang dialami oleh para musisi sebagai akibat dari pandemi covid-19. Gaya baru dalam menyajikan karya dan berkesenian yang diikuti oleh perubahan sikap-sikap tertentu. Keakraban dengan teknologi menjadi satu-satunya jalan yang dapat ditempuh untuk menciptakan sebuah sajian pertunjukan. Segala kebijakan untuk menjaga jarak dibuat demi kebaikan, tetapi dalam dunia seni yang sangat terdampak memiliki banyak sekali pengaruh, baik dari sisi pelaku maupun penikmat. Musik sebagai sektor seni yang paling terdampak berada pada angka tertinggi dibandingkan kesenian lainnya, yaitu 33% (Septiyan, 2020). Semangat setiap pelaku musik akan menghadirkan sebuah pertunjukan harus mengalami kesulitan akibat hadirnya situasi kondisi yang tidak menentu.

Segala aktivitas seni mati mati suri selama pandemi. Ketidakpastian kondisi ini menciptakan berbagai batasan. Batasan tersebut termasuk berinteraksi dengan dunia dan berkesenian. Hal tersebut diakui berdampak pada *feedback* dan komunikasi yang sesungguhnya dapat terjalin di antara penikmat karya dan pemusik. Tiap

ruang fisik baik aula konser, maupun auditorium musik menjadi sunyi mencengkam. Ruang fisik yang sebelumnya digunakan sebagai media praktik berkarya dan memperkaya pengalaman harus mengalami transfigurasi kolektif sepanjang masa pandemi dua tahun lalu. Protokol kesehatan yang melarang adanya kegiatan orang banyak, serta kondisi yang tidak menentu dapat menjadi salah beberapa ancaman yang nyata terhadap keberadaan ruang fisik pertunjukan musik orkestra beserta setiap komponen di dalam ekosistem tersebut.

Pemanfaatan ruang digital menjadi satu-satunya hal yang dapat dilakukan agar tetap hidup dalam dunia seni pertunjukan. Seruan modernisme semakin digagaskan dari segala penjuru. Eksplorasi kreatif kemudian melebur menjadi kewajiban demi terciptanya sebuah dinamika hidup yang baru. *Claustroart* yang digagas oleh Albertus (2021) menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan. *Claustroart* adalah produksi dan pendistribusian pertunjukan musik melalui ruang tertutup dengan dukungan teknologi. Teknologi menjadi alat dukung utama dalam sajian musik orkestra di tengah kondisi pandemi. Transisi *online* ini menjadi titik temu antara pengembangan informasi dan teknologi komunikasi, serta untuk menciptakan konvergensi media (Nur, et. al., 2020). Masyarakat sedang terbiasa dengan hadirnya internet dalam kehidupan sehari-hari, karena internet menawarkan kesempatan mengubah masalah menjadi solusi (Zamroni, 2021). Penelitian terbaru telah memperdebatkan kemampuan situs jejaring sosial untuk menyediakan ‘ruang ketiga’, platform virtual yang tidak hanya menghubungkan orang tetapi juga dapat menghasilkan kesadaran kolektif yang diperoleh dari ritual yang sukses (Bartholomew & Manson, 2020). Meskipun penikmat musik jelas menikmati musiknya, banyak komentar yang menunjukkan bahwa mereka menganggap konser *livestreaming* lebih terasa seperti rekaman daripada pengalaman langsung (Vandenberg, et. al., 2021). Euforia yang tercipta antara ruang fisik dan digital tentu berbeda.

Perubahan dinamika tersebut dilakukan sebagai upaya untuk menyempurnakan ruang fisik, agar setiap kegiatan dapat tetap berjalan dengan bentuk yang baru. Kebaruan terus bergerak bahkan setelah pandemi

berkembang menuju kondisi yang lebih baik. Kondisi pandemi yang semakin membaik ini kembali menawarkan fisik dan ritual lama seperti saat sebelum pandemi ruang hadir. Ruang fisik yang perlahan membaik, gedung-gedung konser yang kembali terbuka untuk umum tanpa dibatasi oleh jumlah dan angka audiens. Perubahan yang begitu cepat dan dinamis ini tentu memengaruhi proses-proses dalam menyajikan pertunjukan musik orkestra. Kajian ini diharapkan mampu membentuk pemahaman atas apa yang terjadi dalam dunia musik orkestra, serta menjadi referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

Adapun pembahasan dalam penelitian ini berkenaan dengan penerapan era baru yang disebut sebagai *New Normal* yang dihadapi dalam ekosistem pertunjukan musik sebagai penyempurna ritual lama di tengah kondisi yang kian membaik. Kelangkaan kajian terhadap keberlangsungan musik orkestra di Yogyakarta menjadi alasan utama penulis memilih topik ini. Seorang musisi harus memiliki sikap adaptif untuk dapat terus berolah seni demi terciptanya ekosistem musik yang baik di Indonesia tercinta.

Landasan Teori

Perubahan sosial mendeskripsikan tentang segala konsekuensi dalam dinamika kehidupan sosial Suryono (2019). Teori tentang perubahan sosial berfokus untuk mengidentifikasi serta menganalisa segala dampak dan konsekuensi yang muncul akibat dari perubahan sosial yang terjadi. Perubahan budaya sebagai salah satu bentuk perubahan sosial merupakan suatu perubahan pada bentuk, tatanan, dan norma, sosial yang berlaku dalam masyarakat. Perubahan budaya mencakup perubahan lingkungan sosial, lembaga, perilaku, dan hubungan sosial.

Koentjaraningrat (1985) menjelaskan bahwa kebudayaan terbagi dalam tiga wujud. Pertama adalah bentuk ide, gagasan, aturan serta norma yang bersifat abstrak dan berlaku di dalam masyarakat. Wujud kedua adalah sistem sosial, termasuk sikap dalam hidup bersosial di masyarakat yang nyata dan dapat diobservasi. Wujud ketiga adalah produk dari segala aktivitas dalam wujud satu dan dua, produk fisik yang dapat diraba. Ketiga

wujud saling memengaruhi satu dengan yang lain. Setiap bentuk aktivitas sosial menghasilkan produk budaya dan memengaruhi bagaimana kehidupan beserta cara-caranya akan terus berjalan.

Teori adaptasi ditekankan pada penggunaan teknologi sebagai upaya pertahanan dalam menghadapi COVID-19. Fullan (dalam Sriyana, 2020) berpendapat bahwa karakter sebuah perubahan adalah respon terhadap kekacauan sistem baik eksternal maupun internal, dan perubahan sulit untuk dikendalikan, menimbulkan rasa takut dan kepanikan. Kasali (dalam Sriyana, 2020) mengatakan dengan teknik komunikasi, perilaku yang baik dan pengemasan yang tepat, perubahan dapat dikelola menjadi sebuah hal menyenangkan.

DeNora (2003) mengatakan bahwa sosiologi musik ada karena metodologi sosiologi menawarkan sebuah perspektif yang berbeda dalam bagaimana musik terbentuk, diterima, dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sosiologi musik berfokus pada bagaimana musik dibentuk secara sosial, bagaimana musik sampai di sebuah realitas sosial, dan bagaimana musik merupakan sebuah bagian dari kehidupan sosial yang dinamis. Bentuk musikal dan kehidupan sosial ditelaah untuk mengeksplorasi berhubungan antara bentuk kehidupan musik dengan ide-ide atau aturan-aturan sosial yang berlaku di sekitarnya.

Musikologi menurut Indrawan (2018) merupakan sebuah bidang ilmu yang memiliki ruang lingkup meliputi kajian historis dan fenomena di dalam musik. Adapun cakupan dari musikologi, yaitu bentuk serta notasi musik yang bersifat intramusikal. Kehidupan sehari-hari setiap komponen dalam dunia musik termasuk komponis, dan pemain musik. Perkembangan alat-alat musik. Teori musik yang mencakup harmoni, melodi, orkestrasi, dan sebagainya. Bidang estetika, akustika, dan seterusnya.

Metode dan Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus pada kelompok F-Hole String Orchestra mahasiswa Prodi Musik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa obyek dalam penelitian kualitatif bersifat dinamis

dan holistik. Hasil temuan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka, triangulasi sumber gabungan dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahap kajian pustaka membedah serta memperluas pedoman literatur yang relevan dengan topik bahasan. Tahap observasi berisi pengamatan terkait fenomena yang selanjutnya akan diklasifikasikan ke dalam masing-masing kategori. Tahap observasi deskriptif sebagai tahap pengamatan awal akan melakukan observasi secara menyeluruh sehingga menghasilkan kesimpulan awal. Observasi terfokus dilakukan sebagai tahap kedua setelah mereduksi data yang ditemukan pada tahap pertama. Tahap observasi terseleksi menjadi tahapan terakhir setelah mereduksi data dan mendapatkan kesimpulan kedua. Tahap wawancara dilakukan dengan menggunakan wawancara semiterstruktur. Tahap dokumentasi menggunakan alat perekam suara dan foto sebagai bukti data.

Sumber data penelitian terbagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Sumber data primer didapatkan dari narasumber utama, seperti seniman dan musisi. Data dokumentasi kasus berupa artikel, jurnal artikel, dan sebagainya. Data sekunder didapatkan dari pihak yang tidak terlibat secara langsung, dapat berupa seorang pengamat kasus yang telah dijabarkan di atas.

Hasil dan Pembahasan

F-Hole String Orchestra merupakan sebuah Kelompok Kreativitas Mahasiswa di bawah naungan Himpunan Mahasiswa Musik, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. F-Hole String Orchestra terbentuk pada tahun 2002 dalam bimbingan Bapak Budhi Ngurah. F-Hole terbentuk sebagai sebuah upaya kesadaran mahasiswa instrumen gesek untuk menciptakan wadah berolah seni bersama. F-Hole String Orchestra telah menghadirkan beberapa pertunjukan *string orchestra* sejak tahun 2002. *The Spirit of Sound* adalah pertunjukan KKM F-Hole pertama tahun 2002, berkolaborasi dengan Solis Edward C. Van Ness. Pertunjukan kedua dilaksanakan dalam format tur ke dua kampus di Yogyakarta, yaitu Sanata Dharma dan UKRIM pada tahun

2007. Chamber Music Day sebagai pergelaran ketiga pada tanggal 1 Mei 2010 yang diikuti oleh konser bertajuk *When They Make A Harmony* pada tanggal 26 Mei 2010. *Harmony of String* sebagai konser kelima pada tanggal 8 Maret 2012. Konser keenam bertajuk *Early 20th Century Music* pada tanggal 23 Februari 2013 delapan bulan setelahnya F-Hole menghadirkan sebuah konser bertajuk *From Baroque to 20th Century Music* pada 12 November 2013. *The Sound of Dream* pada 31 Oktober 2014. *Musikku Kebanggaankku* pada 2 April 2016. *Rangkaian Tarian Nada* pada 18 April 2017. *Encounter of Sounds* pada 7 Mei 2019. *Serenity Serenades* pada 4 Desember 2020. F-Hole String Orchestra kembali dengan konser #13 bertajuk *Mimpi* setelah tiga tahun tidak menghadirkan pertunjukan musik. Konser #13 dapat dinikmati pada tanggal 29 November 2022 di Concert Hall Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis membatasi pembahasan pada dua konser terakhir F-Hole String Orchestra, yaitu *Serenity Serenades* dan *Mimpi*.

Bens Leo berpendapat bahwa teknologi musik digital merupakan sebuah perkembangan musik yang bersifat global, semua komponen yang terlibat di dalam ekosistem musik harus terlibat secara aktif, kreatif dan adaptif serta memahami bisnis musik digital dengan lebih baik (Sinaga & Suryahanto, 2020). *Serenity Serenades* hadir sebagai konser perdana F-Hole dalam platform digital dengan harapan menjadi penyejuk di tengah pandemi COVID-19 yang sedang marak melanda Indonesia.

Muhammad (2020) menyampaikan bahwa Dirjen Kebudayaan melakukan pendataan terkait pelaku seni yang terdampak. Dirjen Kebudayaan, Hilmar Farid, mengatakan bahwa pendataan tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 40.081 pelaku seni terdampak covid-19 per tanggal 7 April 2020. Pelaku seni yang dapat bertahan di tengah kondisi yang tidak menentu adalah seniman yang menguasai teknologi, multimedia, aplikasi *online* dan platform digital. *Serenity Serenades* menghadirkan kolaborasi *live painting* oleh Oscar Artunes, S.Sn., dan ballet oleh Gaby Callista seorang mahasiswi Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Para pemain telah merindukan atmosfer konser sehingga semangat yang tertuang begitu maksimal dengan kesiapan yang matang.

f
Hole
STRING
ORCHESTRA

F-HOLE STRING ORCHESTRA
PRESENTS

F-HOLE CONCERT #12
Serenity Serenades
Virtual Concert

Conductor:
Budhi Ngurah

Tickets Available at:
kios TIX 27K
kiosTix.com
Putri: 0811 1372 407

4 Desember
19.00 WIB

Guest Star:
Oscar Artunes (Painter)
Gaby Callista (Dancer)

Victor Herbert | Edward Elgar | Joseph Haydn
Mozart | Mieczysław Karłowicz | Ernanno Wolf-Ferrari

SUPPORTED BY: TAMU FILMMAHERKADA, KEMENTERIAN KEBUDAYAAN DAN KEMERDEKAAN BERSEKUTUAN, KEMENTERIAN KEMASYARAKATAN DAN PERUMAHAN

SPONSORED BY: JAWA PARTNER: KEMENTERIAN KEMASYARAKATAN DAN PERUMAHAN

Poster Konser F-Hole #12 bertajuk Serenity Serenades

Proses produksi mendekati hari H, termasuk latihan sektional, dan gabungan secara fisik selama kurang lebih dua bulan bertempat di Tembi Rumah Budaya, Yogyakarta. Konser F-Hole #12 menggunakan *tapping system* yang marak digunakan pelaku seni di era pandemi COVID-19 serta memanfaatkan platform KiosTix.com. Sektional pertama dilakukan pada pertengahan Oktober, latihan gabungan rutin dimulai pada 11 November, dan *tapping* dilaksanakan pada tanggal 19 November 2020. Proses produksi banyak memanfaatkan platform *chatting* seperti Whatsapp, sedangkan proses sektional dan gabungan banyak menggunakan ruang fisik dengan protokol kesehatan yang berlaku. Peran berbagai peralatan profesional terkesan rumit dalam proses *tapping*. Baik dalam proses pemasangan, proses *shooting*, dan proses pasca *tapping*. *Tapping system* membutuhkan ruangan khusus, dengan rancangan akustik tertentu, peralatan penyokong analog yang mahal, serta instrumen yang mempunyai spesifikasi rekaman standar profesional (Sinaga & Suryahanto, 2020).

Pengulangan di beberapa bagian dalam musik terasa cukup mengisi proses *tapping* tersebut menurut beberapa pemain dalam konser #12. Produk dari proses *tapping* semakin hangat dengan berbagai sentuhan tambahan pada tone yang disunting terlebih dahulu sebelum mengudara di platform *online*. Berbagai peralatan, dukungan cahaya, dan atmosfer *tapping* memang bertujuan untuk menyukseskan acara namun tak dipungkiri juga bahwa suasana 'konser' yang baru terkesan mengintimidasi.

Tema konser terkonsep dengan sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan melalui pemilihan *repertoire* yang dibawakan. Pemilihan *repertoire* yang sejalan dengan tema pun terkemas dengan kualitas audio yang baik. Dengan sistem *tapping*, ketidaksesuaian mendapatkan solusi yang efisien. *Tapping system* dapat bersifat solutif dalam menyelesaikan masalah-masalahnya. Pengulangan *shoot* di beberapa bagian dapat dilakukan ketika ada kesalahan dalam musiknya, namun hal tersebut justru menciptakan satu kesan di mana konser terasa tidak apa adanya yang tampak begitu jelas. *Shoot* kamera yang tidak stabil di beberapa bagian cukup mengusik fokus. Interaksi yang hadir pun terasa tidak nyata. Gaya komunikasi dalam konser virtual berubah, termasuk hilangnya interaksi secara langsung. Komunikasi dalam sebuah pertunjukan dahulu tidak menggunakan perantara, sedangkan komunikasi dalam konser virtual membutuhkan perantara media, sehingga komunikasi langsung secara *face to face* menghilang dan digantikan oleh media. Selain itu, model baru ini membantu menciptakan gaya hidup yang berbeda yang menuntut orang untuk beradaptasi (Nur et al., 2020).

Adapun kolaborasi antara musik dan *live painting* menjadi angin segar dalam sejarah berdirinya F-Hole String Orchestra. Proses kanvas putih menjadi penuh warna menciptakan kesan apa adanya yang dirasa kurang ditimbulkan melalui musiknya. Selain kolaborasi *live painting*, terdapat tari ballet yang menemani musik di akhir acara. Peletakkan kolaborasi dengan ballet pada dua terakhir list *repertoire* diakui menjadi keputusan yang cerdas. Penonton telah disuguhkan berbagai musik, kehadiran tari ballet menjadi pembentuk klimaks dan membangunkan kembali euforia konser *online* tersebut.

Puncak dari acara malam tersebut adalah penampilan karya Mieczysław Karłowicz berjudul *Serenade for Strings Op. 2* yang turut hadir dalam video pendek pra-acara. Sebuah karya yang indah, penuh warna dan memesona. Komposisi ini menghadirkan suasana megah serta agung di awal dan akhir musiknya. Strategi dan pengemasan keseluruhan konser yang dilakukan oleh F-Hole String Orchestra dalam menjaga penonton tetap merasakan euforia sebuah pertunjukan musik jarak jauh dapat dikatakan berhasil, bahkan detail terkecil dalam menyusun urutan *repertoire* mendapatkan perhatian yang baik.

Kondisi sosial pasca pandemi kemudian perlahan kian membaik. Seluruh Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta diwarnai oleh semangat Kelompok Kreativitas Mahasiswa menunjukkan kembali eksistensinya. Kelompok Kreativitas Mahasiswa berlomba-lomba menghadirkan kembali pertunjukan musik dalam ruang fisik, tak terkecuali F-Hole String Orchestra. F-Hole membawakan sebuah konser perdana *offline* setelah pandemi COVID-19 yang bertajuk “Mimpi”.



Poster Konser F-Hole #13 bertajuk Mimpi

F-Hole berkolaborasi dengan bidang animasi pada konser tahun ini. Dunia serba teknologi saat ini menahan Bahol, sang pemeran utama, bermain dengan teman-teman di luar rumah. Permainan untuk anak sebayanya sudah tergantikan oleh *video games online* serta adanya batasan untuk berinteraksi dengan dunia luar akibat pandemi covid-19. Konsep ini dibawakan untuk memperingati Hari Anak Sedunia pada tanggal 20 November 2022 lalu sekaligus merayakan ulang tahun F-Hole String Orchestra ke-20 tahun. Kondisi yang terus beranjak membaik, anak-anak dapat kembali bermain di luar ruangan tanpa memiliki rasa khawatir berlebih. Dengan kondisi yang kian membaik tersebut, anak-anak dalam masa pertumbuhannya memiliki rasa kebebasan untuk berhubungan dengan dunia luar seperti yang sudah seharusnya. Menurut Ki Hadjar Dewantara, masa wiraga dimulai sejak anak lahir ke dunia sampai 8 tahun pertama hidupnya. Masa ini disebut sebagai masa emas karena perkembangan yang pesat dalam panca indera, sistem motorik anak, dan otot besar, sehingga sangat baik untuk beraktivitas di luar ruangan agar anak dapat mengekspresikan dirinya dengan maksimal (Olaf, 2019).

Konser tahun ini tidak hanya berkolaborasi dengan bidang animasi, tetapi juga diwarnai oleh berbagai aransemen mahasiswa dan dosen Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dari awal hingga akhir acara. Seluruh aransemen menggema mengisi kembali ruang-ruang fisik yang telah dinanti. Konser dibuka dengan lagu *Nina Bobo* yang diaransemen oleh Sara Gracintya Rhapsody. Lagu selanjutnya adalah *Pok Ame-ame* yang diaransemen oleh Josia Manuel Charisto. Lagu ketiga, yaitu *Ular Naga* yang diaransemen oleh Ribka Vita Ismawar Prabowo. *Potong Bebek Angsa* diaransemen oleh Kelompok Kreativitas Mahasiswa Comater. *Ampar-ampar Pisang* diaransemen oleh Kristi. *Meong-meong* diaransemen oleh Thea Kezia Lovena. *Cublak-cublak Suweng* diaransemen oleh Bapak Budhi Ngurah. *Cik-cik Periuk* diaransemen oleh Nabila Farazhafira. *Layang-layang* diaransemen oleh Arya Putra Hananta kemudian konser ditutup dengan meriah oleh aransemen Radityawan Gilar Risangaji berjudul *Medley Lagu Anak*. Sebuah medley anak dengan sentuhan gaya musik Klasik. Penonton bertepuk tangan dengan meriah di akhir

pertunjukan. Salah satu komunikasi yang telah dirindukan oleh para musisi orkestra.

Proses produksi dilakukan secara *hybrid*, latihan secara fisik dan komunikasi rapat melibatkan aplikasi *online*. Pembatasan fisik berdampak tidak hanya di saat pandemi sedang berada di fase epideminya. Hal tersebut turut berdampak pada komunikasi yang terjalin setelahnya, proses produksi dan sistematika latihan menjadi tidak maksimal. *Excitement* selama proses dapat dikatakan kurang baik bagi pemain. Kurangnya kesadaran diri untuk menghadiri sesi seksional menjadi kendala terbesar selama proses. Transisi yang dinamis ini mengubah kebiasaan sebelum dan sesudah *New Normal*. Suryono (2019b) mengatakan bahwa segala permasalahan sosial akan berujung pada perubahan sosial (kausalitas).

Apresiasi dilakukan oleh penonton di akhir acara. Penonton melakukan interaksi dengan para pemain, serta berfoto bersama. Interaksi yang terbangun membuat atmosfer pertunjukan semakin terasa nyata. Penonton dapat menyalurkan perasaan senang, bahagia, dan rindu melalui tepuk tangan meriah di akhir karya. Pemain dapat merasakan perasaan tersebut, sehingga semangat menyajikan pertunjukan yang baik terus terbentuk. Interaksi timbal-balik itu saling melengkapi dan memengaruhi satu sama lain mewujudkan ekosistem musik yang ideal. Meski proses latihan terkesan kurang maksimal, interaksi yang terjalin dapat menutupi hal tersebut dan membangun performa terbaik dari setiap komponen pertunjukan.

Simpulan

Transisi *online* ke *offline* dan sebaliknya turut mengubah budaya seni pertunjukan di Indonesia. Perubahan interaksi, gaya komunikasi, dan atmosfer yang tidak dapat dihindari oleh para pelaku seni pertunjukan dalam F-Hole String Orchestra. Konser virtual tidak dapat menggantikan interaksi yang terbangun dalam konser fisik, namun, konser virtual dapat terus dimanfaatkan sebagai pelengkap bentuk sebelumnya serta sebagai penengah di kala pembatasan tiada henti. Musik dalam budaya baru menghadirkan keberagaman.

Musik merupakan media dinamis yang hidup. Musik akan terus berkembang sesuai dengan lingkungannya.

Seperti halnya perkembangan musik klasik Barat yang mengalami perubahan demi perubahan sesuai dengan relevansinya terhadap zaman dan lingkungan. Musik akan terus menyesuaikan diri di setiap kondisi begitupun para mahasiswa yang tergabung di dalam F-Hole String Orchestra. Sikap adaptif dan inovatif menjadi senjata yang mapan untuk terus hidup di dalam dunia seni pertunjukan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Jurusan Musik, Institut Seni Indonesia Yogyakarta selaku penyelenggara Studi Independen MBKM. Terima kasih pula kepada seluruh Dosen Pembimbing yang telah membantu saya menyelesaikan tulisan ini dan membagikan setiap ilmunya dengan penuh ketulusan.

Daftar Pustaka

- Albertus, H. (2021). *Claustroart: Seni Baru di Masa Pandemi*. Sesanti.
- De Fretes, D., & Listiowati, N. (2020). *Pertunjukan Musik dalam Perspektif Ekomusikologi*. *Promusika*, 8(2).
- DeNora, T. (2003). *After Adorno; Rethinking Music Sociology* (Vol. 148). New York: Cambridge University Press.
- Indrawan, A. (2018). *ANDRE INDRAWAN_MUSIKOLOGI_book chapter_dalam Persembahan Maha Guru reviiiiisssi akhir.pdf*. In *Berbagi Musik Persembahan untuk Sang Maha Guru*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Koentjaraningrat. (1985). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan* (ke-12). Jakarta: PT Gramedia.
- Nur, F. A., Wenerda, I., Fatonah, N., & Palupi, Y. (2020). *COVID-19*. (10), 215–223.
- Olaf. (2019). *WIRAMA, WIRAGA, WIRASA, CERMINAN HIDUP MANUSIA MENURUT KI HAJAR DEWANTARA*.
- Septiyan, D. D. (2020). *Perubahan Budaya Musik Di Tengah Pandemi Covid-19*. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(1), 31–38. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i1.37>
- Sinaga, T., & Suryahanto. (2020). *Pengembangan Model Pertunjukan Musik Dengan Cara Work From Home Berbasis Teknologi Digital Sebagai Respon Covid 19*. *Jurnal Seni Musik*, 9(1), 52–65.

- Sriyana. (2020). *Perubahan Sosial Budaya*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi ke-3; S. Y. Suryandari, Ed.)*. Bandung: ALFABETA.
- Suryono, A. (2019a). *Teori dan Strategi Perubahan Sosial (B. S. Fatmawati, Ed.)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryono, A. (2019b). *Teori dan Strategi Perubahan Sosial (B. S. Fatmawati, Ed.)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vandenberg, F., Berghman, M., & Schaap, J. (2021). The 'lonely raver': music livestreams during COVID-19 as a hotline to collective consciousness? *European Societies*, 23(S1), S141–S152. <https://doi.org/10.1080/14616696.2020.1818271>

Lampiran



Gambar 1. Dokumentasi bersama Informan



Gambar 2. Dokumentasi pribadi penulis



Gambar 3. Konser Serenity Serenades #12 tahun 2020



Gambar 4. Konser Serenity Serenades #13 pada tahun 2022

Profil Penulis



Nensi Listiowati lahir di Jakarta, 3 Juli 2001 menyelesaikan pendidikan tingkat SMA/K sederajat di Sekolah Menengah Musik Yogyakarta pada tahun 2019. Saat ini menempuh pendidikan S1 Musik di Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Pada tahun 2021, ia meraih juara III dalam lomba penulisan artikel tingkat nasional yang diselenggarakan ISI Yogyakarta dalam rangka Dies Natalis XXXVII.

Dalam bidang riset, ia terlibat dalam proyek penelitian LPPM ISI Yogyakarta yang berkolaborasi dengan dosen. Selain itu, ia juga terlibat dalam proyek riset dari peneliti independen lainnya. Selain terlibat dalam berbagai proyek riset dan penelitian, ia juga tergabung di dalam beberapa orkestra seperti: Yogyakarta Royal Orchestra tahun 2021; dan Gita Bahana Nusantara tahun 2023 sebagai pemain biola. Ia juga tergabung dalam beberapa manajemen pertunjukan sebagai aktivitas di luar perkuliahan seperti: Yogyakarta Chamber Music Festival tahun 2022 sebagai divisi program; Jurasik Festival tahun 2022 sebagai sekretaris; dan Pesparawi tahun 2022 sebagai Liaison Officer venue UGM.

“POLUTION CONCERT” SEBAGAI BEKAL KOMPETENSI PROFESI MUSIKOLOG

**Putri Isydora Bonggaminanga, Bona Rajabasa,
Kurnia Rahmad Dhani, & Daniel de Fretes**

Abstrak

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah program unggulan pemerintah Indonesia yang diterapkan beberapa kampus untuk mahasiswa sebagai bekal memasuki dunia kerja. Mahasiswa Program Studi S-1 Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta menyelenggarakan konser musik bertema “Polution Concert” sebagai program MBKM mereka. Artikel ini bertujuan untuk memberikan catatan dari hasil dan manfaat “Polution Concert” sebagai luaran dari program MBKM tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data menggunakan studi literatur, studi dokumentasi, dan wawancara. Penelitian ini menjelaskan bahwa Lingkungan akademik Program Studi Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta tentunya juga terbuka untuk mempelajari dan mengkaji semua jenis musik yang ada, meski *core* kurikulum lebih condong ke musik klasik. Konser bertema ‘Evolusi Genre Musik Populer’ ini tidak hanya membawakan genre musik Klasik namun juga genre Jazz, Rock, R&B, Folk, City Pop, Pop Balada, Alternatif Pop, dan Pop Indie. Mahasiswa Prodi Musik melalui kegiatan MBKM pada konser “*Polution Concert*” hendak menyampaikan bahwa lingkungan akademik kampus ini terbuka dan inklusif untuk semua jenis genre musik yang ada.

Kata Kunci: pertunjukan musik, program MBKM, “Polution Concert”.

Abstract

The MBKM is the flagship program of the Indonesian government, implemented by several campuses for students as preparation for entering the professional world. Students of the Music Study Program at the Institut Seni Indonesia Yogyakarta held a music concert with the theme “Polution Concert” as their MBKM program. This article aims to describe the results and benefits of the “Polution Concert” as an output of the MBKM program. This

research uses a qualitative method with a case study approach. This study uses literature studies, documentation studies, and interviews. This study explains that the Music Study Program at the Institut Seni Indonesia Yogyakarta academic environment is also open to studying all music genres, even though the core curriculum is more prone to classical music. The concert-themed 'The Evolution of Popular Music Genres' presented Jazz, Rock, R&B, Folk, City Pop, Ballad Pop, Alternative Pop, Pop Indie, as well as classical music. Students of the Music Study Program through the MBKM activities at the "Polution Concert" event wish to convey that the academic environment of this campus is open and inclusive for all types of existing musical genres.

Keywords: *music concert, MBKM program, "Polution Concert"*

Pendahuluan

Seiring dengan laju informasi dan teknologi di era disrupsi, industri musik semakin bergerak leluasa menembus ruang dengar siapapun, kapanpun, dan di manapun. Sebagai konsekuensinya, karya musik dalam wujud *single* musik, album musik, *video clip*, ataupun konten kreatif lainnya secara kuantitas tentu semakin berlipat dan bervariasi. Demikian pula pertunjukan musik yang kini dapat diwujudkan secara fisik maupun non-fisik. Di satu sisi, ini merupakan hal yang positif untuk para musisi. Musisi dapat dengan mudah menampilkan karya-karya yang diciptakannya sehingga masyarakat juga dengan mudah bisa menyaksikan karya-karya musisi. Di sisi lain, kemudahan akses musik menyisakan berbagai persoalan lainnya seperti penyalahgunaan hak cipta karya musik, peniruan identitas, ujaran kebencian, pelecehan atau *cyberbullying*, interaksi palsu, dan lain sebagainya. Namun demikian, pertunjukan musik yang juga dipahami sebagai peristiwa musikal di antara musisi dan *audiens* patut mendapat kritik dan apresiasi guna mewujudkan ekosistem musikal yang dinamis dan berkelanjutan.

Media sosial selanjutnya turut berperan sebagai arena pertunjukan musik secara virtual. Instagram, twitter, facebook, youtube, tiktok, snapchat, dan lain sebagainya. Di antara sejumlah media sosial tersebut, youtube adalah platform yang paling sering diakses untuk menyaksikan karya musik atau pertunjukan musik saat

ini. Di era pandemi Covid-19 (tahun 2020-2022) platform Youtube menjadi sarana yang paling banyak diakses dari antara media sosial lainnya (Afrillia, 2022). Masyarakat dimudahkan untuk bisa menyaksikan konser musik secara tidak langsung lewat platform Youtube.

Penggunaan Youtube memudahkan musisi untuk berkarya di beragam industri musik. Musisi bisa melihat banyaknya jenis musik yang ditampilkan di platform Youtube. Kemudahan mengakses Youtube diibaratkan sebagai jendela bagi musisi tanah air untuk melihat ragam industri musik yang sebelumnya belum begitu populer di telinga masyarakat. Ragam Industri musik tersebut seperti musik klasik, musik dunia (*world music*), musik folk, dan musik populer lainnya. Kemudahan ini membuat masyarakat lebih terbuka dengan genre musik yang sedang ramai diperbincangkan. Secara garis besar, genre dalam industri musik meliputi klasik, jazz, blues, country, rock, RnB, reggae, pop, dangdut dan EDM (Rifda, 2021).

Kreativitas dalam berkarya musik yang dimiliki oleh mahasiswa Prodi Musik pun kemudian diterapkan dalam program MBKM. Program MBKM merupakan salah satu program yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi untuk menggerakkan mahasiswa masuk ke dunia kerja nyata. Prinsip-prinsip yang ada dalam profesionalisme dunia kerja diharapkan dapat mendorong tumbuhnya kreativitas dan inovasi baru dalam segala aspek profesional. Kreativitas dalam bidang seni, khususnya seni musik adalah keniscayaan yang tentu berdampak secara langsung dalam industri kreatif tanah air, khususnya industri musik. Adapun program MBKM diterapkan mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta dengan tujuan agar mahasiswa bisa mendapat bekal yang lebih untuk memasuki dunia kerja. Lewat program MBKM mahasiswa Prodi Musik bisa memilih mata kuliah yang mereka akan ambil. Program ini juga memberikan kesempatan untuk mengambil mata kuliah di luar program studi.

Program MBKM diproyeksikan oleh kelompok mahasiswa Program Studi S-1 Musik untuk menyelenggarakan konser musik. Konser yang telah digarap pada bulan Februari 2023 dan diunggah pada 25 Mei 2023 di kanal Youtube

Prodi Musik. Konser musik tersebut menampilkan berbagai karya terkait evolusi musik dari tahun ke tahun. Salah satu keunikan dalam konser musik “Polution Concert”, terdapat dalam penyajian musik yang ditampilkan dengan beberapa genre. Genre musik yang dibawakan tidak terpaku dengan genre musik klasik saja seperti beberapa konser sebelumnya yang sering dilakukan mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta. Namun lebih beragam dan tertata dengan konsep yang menarik perhatian publik. Hal demikian tentu saja menjadi terobosan baru bagi mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta dalam menyajikan sebuah konser. Hasil konser yang telah dilakukan serta dampaknya bagi mahasiswa Prodi Musik kemudian menjadi menarik untuk diulik lebih lanjut.

Artikel ini bertujuan memberikan catatan dari hasil dan manfaat “Polution Concert” sebagai luaran dari program MBKM Program Studi Musik ISI Yogyakarta sekaligus memberikan wacana praktik ‘kritik musik’, baik di kalangan akademisi maupun praktisi. Catatan yang dimaksudkan meliputi kritik dan apresiasi guna mendorong mahasiswa untuk semakin kreatif dan inovatif, khususnya dalam memasuki dunia industri musik yang semakin kompetitif.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data menggunakan studi literatur, studi dokumentasi, dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan mencari sumber referensi terkait pelaksanaan konser baik melalui buku, jurnal, dan artikel lainnya. Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengamati hasil konser yang telah dipublikasikan lewat platform youtube. Hal ini bertujuan agar pandangan terhadap perbedaan konser saat sebelum dan saat diadakannya program MBKM dapat terlihat. Tulisan ini lebih mengarah pada tinjauan konser Prodi Musik ISI Yogyakarta saat diberlakukannya program MBKM. Wawancara dilakukan dengan ketua produksi konser untuk mendapatkan sudut pandang alasan terlaksananya sebuah konser. Dokumentasi juga dilakukan agar data yang diperoleh bisa terekam tercatat dengan baik. Selain itu dokumentasi juga dilakukan sebagai bentuk *real* penelitian dilaksanakan.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori strukturasi dari Anthony Giddens. Teori ini mengungkapkan bahwa manusia memiliki kemampuan membuat struktur dan menentukan struktur untuk mereka sendiri. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana manusia membangun lingkungan hidup sendiri secara bebas (Giddens, 1991). Stigma yang banyak dilanturkan oleh masyarakat umum pada Program Studi Musik, terkadang menjadi hambatan mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta dalam membangun lingkungan bermusik secara bebas. Tujuan dari pelaksanaan konser adalah agar mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta lebih berani mengambil langkah untuk berkarya dan tidak terpaku dengan genre musik klasik saja. Oleh karena itu dengan meninjau hasil dari konser musik “Polution Concert”, mahasiswa bisa mengenal lingkungan bermusik secara bebas dan tidak terpaku oleh satu genre saja.

Hasil dan Pembahasan

Konser musik dari tahun ke tahun selalu menjadi sarana mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta untuk menyajikan karya. Biasanya mahasiswa Program Studi Musik sering menampilkan konser musik saat adanya *event* kelompok kreativitas mahasiswa (KKM) ataupun saat ujian instrument mayor diadakan. Konser musik dari program studi musik ISI Yogyakarta dari tahun ke tahun selalu berciri khas musik klasik. Konser dengan genre musik klasik yang pernah diadakan sebelumnya antara lain: *Sewonderland* (10 December 2017) oleh mahasiswa kelompok vokal klasik; *Classical Music Concert #4* (11 Desember 2018) oleh semua mahasiswa Prodi Musik; *Divergent* (08 maret 2019) oleh kelompok mahasiswa instrumen piano klasik; *Saudade* (29 Maret 2019) oleh kelompok mahasiswa instrumen gitar klasik; *Sewonderfest* (27 April 2019) oleh semua orkestra mahasiswa Prodi Musik; *Saraswati Guitar concert* (29 Nov 2019) oleh kelompok mahasiswa instrumen gitar klasik; Konser ujian ensambel yang dilaksanakan di tiap semester oleh kelompok instrumen Prodi Musik; dan masih banyak lagi konser bergenre musik klasik yang pernah dilakukan sebelumnya.

Program MBKM yang diluncurkan tahun 2020 oleh pemerintah, dimanfaatkan dengan baik oleh mahasiswa Prodi Musik semakin kreatif dalam menampilkan sebuah konser. Hal tersebut dibuktikan melalui konser yang baru saja mereka tampilkan di platform Youtube dengan judul konser “Polution Concert”. Konser diproduksi pada tahun 2022 dan diluncurkan di Youtube pada tahun 2023 menampilkan berbagai genre musik.

Proses Produksi

Konser musik “*Polution Concert*” yang dilaksanakan oleh mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta, merupakan konser pertama yang menampilkan karya musik populer yang terdiri dari beberapa genre di dalamnya. “*Polution Concert*” diambil dari kata *Pop Evolution* yang artinya evolusi musik populer. Menurut Ghifa (pimpinan produksi) nama “*Polution Concert*” terinspirasi dari perkembangan musik populer dari tahun ke tahun yang menyajikan berbagai perubahan genre. Secara spesifik, genre yang ditampilkan dalam konser ini berada pada rentang waktu 1920-2023.

Ide dalam menggarap konser ini muncul ketika Ghifa yang menjadi pemimpin produksi telat mengisi KRS (kartu rencana studi) yang diberikan kepada setiap mahasiswa.

“Pada tanggal 15 Februari, waktu itu aku telat mengisi KRS dan Pak Daniel dengan berbaik hati bilang gausah bikin KRS, bikin MBKM aja. Beliau percaya saya untuk mengurus project ini (“Polution Concert”).” Ghifa dalam wawancara

Keterlambatan Ghifa dalam mengisi KRS ternyata memberikan *value* bagi teman – teman Prodi Musik. Ghifa yang diberikan kesempatan untuk menggarap proyek MBKM yakni dengan membuat konser musik. Konser musik ini tentu saja melibatkan banyak mahasiswa Prodi Musik yang ikut ambil bagian di dalamnya.

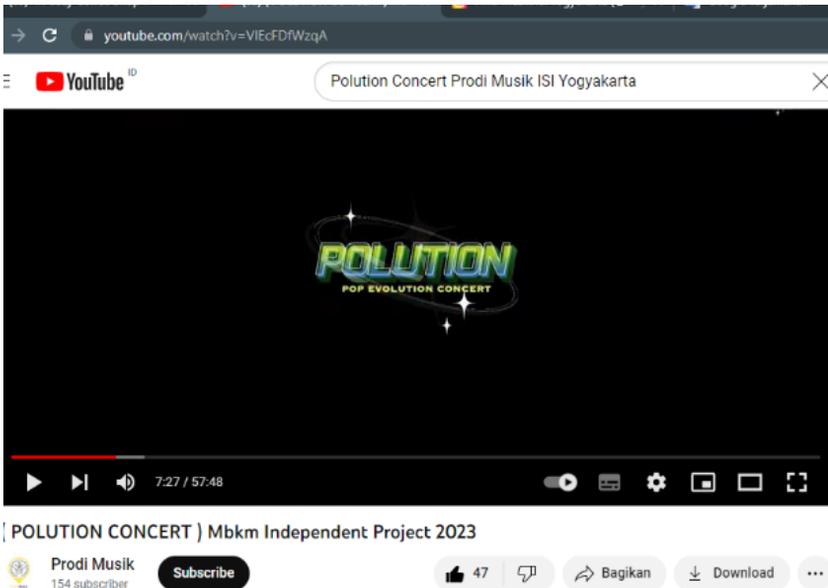
Konser musik “*Polution Concert*” tidak hanya menampilkan genre musik klasik namun dengan berbagai genre musik dari tahun ke tahun. Ghifa membuat konser pop evolusi dengan tujuan agar mahasiswa Prodi Musik lebih percaya diri dengan talenta yang mereka miliki. Mahasiswa musik ingin secara perlahan mengubah stigma sebagian masyarakat yang mengatakan bahwa program

studi musik hanya untuk mahasiswa yang ingin bermain musik klasik.

Penggarapan konser ini berada di bawah bimbingan Eki Satria yang merupakan dosen Prodi Musik ISI Yogyakarta. Keseluruhan dari tim produksi “*Polution Concert*” berjumlah 10 orang (vokalis dan arranger). Seluruh tim diisi oleh sebagian besar namun beberapa vendor seperti yang menggarap *lighting*, *sound*, memerlukan tim yang lebih ahli sehingga mahasiswa Prodi Musik tidak terlibat dalam hal tersebut. Proses produksi “*Polution Concert*” berlangsung lumayan cepat yakni memakan waktu dua bulan. Dalam wawancara, Ghifa mengatakan bahwa proses penggarapan konser berlangsung cukup cepat dikarenakan ingin menampilkan konser sebelum lebaran dan mengejar target masuknya nilai di KRS. Kesulitan dari konser ini terletak pada proses penyatuan ide dan konsep. Ghifa mengatakan bahwa saat membuat konsep dari “*Polution Concert*”, tentu saja ada pro kontra yang tidak bisa dihindari. Oleh karena itu, penyatuan ide baik saran atau masukan dari beberapa pihak dikelola dengan matang dan bijak oleh pimpinan produksi.

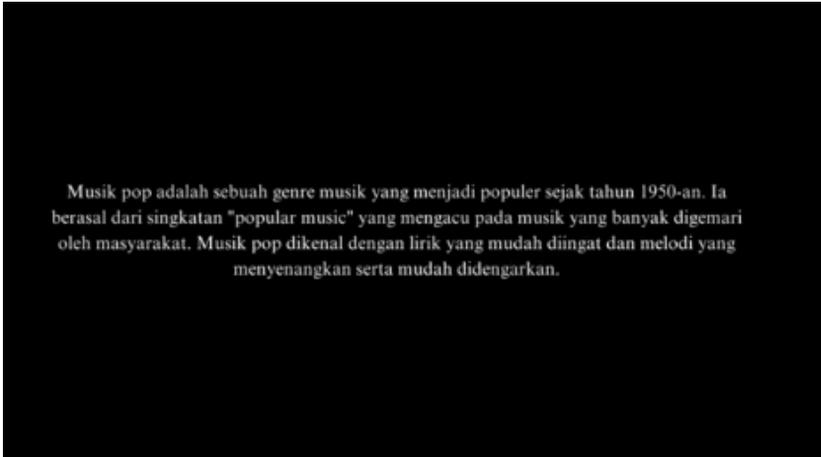
Pascaproduksi

Konser musik “*Polution Concert*” berdurasi 57 menit 48 detik dan telah ditonton sebanyak 766 kali di kanal Youtube Prodi Musik ISI Yogyakarta (Youtube Prodi Musik, 2023). Konser ini tidak ditayangkan secara *live streaming* karena melalui proses editing yang cukup rapi. “*Polution Concert*” dibuka dengan cuplikan video semua performer yang akan tampil, dilanjutkan dengan penjelasan tulisan yang menjelaskan tentang pengertian Musik Populer secara garis besar sebagai bekal informasi bagi masyarakat awam musik yang akan menyaksikan konser musik ini. Setelah itu, konser dilanjutkan dengan sepatah dua kata dari Ghifa Muhammad (pimpinan produksi), Gilbert (pengurus humas), dan Satoto (pengurus perkap).



Gambar 1. Tangkapan layar “Polution Concert” di kanal youtube Prodi Musik

Keseluruhan dari tiap performer yang mengambil bagian dalam konser ini berjumlah 40 orang. Sebagian besar instrumen yang digunakan dalam tiap penampilan diisi dengan menggunakan instrumen format band seperti: gitar elektrik, bass elektrik, drumset, keyboard. Meskipun demikian, ada beberapa format yang juga menggunakan instrumen musik klasik seperti contra bass, violin, viola, dan cello, namun tidak mendominasi dari keseluruhan penampilan tiap performer. Penampilan tiap performer juga Sebagian besar diisi dengan sebuah nyanyian. Format dari tiap performer berjumlah 3-10 orang, seperti format band pada umumnya. Ada delapan performer dari tiap format yang membawakan lagu dengan genre yang berbeda-beda.



Gambar 2. Tangkapan Layar penjelasan musik populer dalam konser “Polution Concert”

Penampilan pertama diisi oleh Alya Rahmadani beserta tiga orang pemain musik lainnya (drum, contra bass, keyboard). Alya membawakan lagu dengan judul *Everything Happens to Me* yang dipopulerkan oleh Matt Dennis & Tom Addair. Lagu dibawakan dengan genre musik jazz, genre yang mulai populer pada tahun 1920 (Rizki R.P. Walangadi, 2013). Penampilan ini merupakan pembuka pertunjukan virtual yang cukup sederhana dengan format kelompok musik kecil dan aransemen yang hangat. Hal menarik lainnya “*Polution Concert*” juga merancang visual monokrom yang terkesan membawa penonton virtual kembali ke masa lampau pada saat musik Jazz berkembang. Sayangnya penampilan ekspresi dan produksi suara belum maksimal menyampaikan pesan atau kesan romansa dari lagu tersebut, lirik yang bercerita tentang kemalangan seseorang menjalani kehidupan penuh kesialan dan ditambah jatuh cinta kepada orang yang tidak mencintainya menjadikan alasan gambaran judul lagu *Everything Happens to Me* ini tercipta.



Gambar 3. Alya dan Band

Penampilan kedua diisi oleh Muhammad Al Ghifari yang membawakan lagu orisinal yang berjudul *Venus*, karya ini merupakan hasil kerja sama band Pandoora. Lagu yang dibawakan bergenre musik rock populer, genre yang berkembang pada pertengahan tahun 50an. Format band yang membawakan lagu tersebut terdiri dari instrumen vokal, gitar elektrik, bass, keyboard, dan drumset. Pertunjukan Ghifa dan Pandoora menunjukkan visual yang dingin oleh tim band dan dipacu oleh vokalis yang mencoba memberikan kesan hidup untuk menarasikan pertunjukannya. Berbeda dengan penampilan sebelumnya yang memiliki kesan tenang secara penampilan dan aransemennya yang sederhana, penampilan ini menunjukkan kerumitan komposisi pada setiap instrumen. Komposisi ini menunjukkan sedikit kesan tersirat bahwa karya ini diciptakan dengan riset atau pengalaman keilmuan akademis musik, hal tersebut dapat didengar pada beberapa melodi gitar elektrik dan bass elektrik yang memiliki nuansa dan sering terdengar di karya *etude* yang biasa digunakan untuk melatih teknik bermain pada setiap instrumen.



Gambar 4. Ghifa dan Band

Penampilan ketiga diisi oleh Lamria Roliharni Silalahi dan empat pemain musik lainnya (keyboard, gitar elektrik, bass elektrik, drum set). Lamria membawakan lagu dengan genre RnB berjudul *Weak* yang dipopulerkan oleh SWV. Lagu ini populer pada tahun 1993. Namun genre RnB sendiri sudah mulai populer pada tahun 1980an (Irafan Munthoriq, 2015). Karya *Weak* disajikan oleh Lamria dengan nuansa romansa yang mendalam dan cinta yang melemahkan. Gestur dan gaya bernyanyi yang membawa pendengar merasakan makna dari karya tersebut. Tetapi pada pertunjukan tersebut Lamria dapat mengontrol diri dengan pengelolaan suara yang lebih baik agar dapat mendalami pesan-pesan terstirat pada karya tersebut. Akhir pertunjukan ini Lamria dan bandnya berhasil menyajikan aransemennya yang sederhana dan mudah didengar.



Gambar 5. Lamria dan Band

Penampilan keempat diisi oleh Sandi Hadi Kusuma Ridi yang membawakan lagu ciptaan orisinil berjudul *Resah* dengan genre folk, genre ini populer pada tahun 1960 – 2000 (Alhabsi Mahardicha, 2016). Lagu ini dibawakan dengan format band yang cukup unik yaitu terdiri dari instrument gitar elektrik, bass elektrik, drumset, keyboard, saxophone, sequencer dan 3 baking vokal. Pertunjukan ini menyajikan karya dengan melodi dan narasi keresahan yang tak terbandung, didukung komposisi yang diawali dengan suasana resah, tak nyaman, keterpurukan yang dalam dan di bentuk perlahan-lahan hingga menuju puncak dinamika karya tersebut, “*kubersandar, di antara, warna warni Pelangi semesta*” menjadikan puncak pada narasi karya tersebut. Dilanjutkan dengan sajian solo instrument yang memukau penonton. Sandy dan teman-temanya berhasil menyajikan pesan yang tercantum pada judul lagu tersebut *Resah*.



Gambar 6. Sandi dan Band

Penampilan kelima diisi oleh Florisia Revanya Josephine yang memiliki nama panggung Floo dan dua pemain musik lainnya yakni drumset dan bass elektrik. Floo bernyanyi sambil memainkan keyboard. Lagu yang dibawakan Floo dan tim band berjudul *Menari* dengan genre *city pop*. Lagu ini merupakan karya orisinil Florisia yang berkolaborasi dengan Muchy Donald. Genre *city pop* mulai populer pada tahun 1980an – 2000 (Bayu Galih Permana, 2019). Pertunjukan ini disajikan Floo dan 2 temanya dengan suasana energik meriah. Terlihat Floo sangat menunjukkan

semangat dengan narasi yang mengajak penonton untuk menari, hal tersebut juga dapat didengar dengan pemilihan melodis dan ritmis yang terus mengajak tubuh pendengar menari hingga karya itu selesai.



Gambar 7. Floo dan Band

Penampilan keenam diisi oleh Farel Jonggi Lundito dan teman-teman dengan format *cello quartet*. Format ini merupakan satu dari dua performer yang tidak menggunakan instrumen vokal. Judul lagu yang dibawakan pada format ini yaitu *Cinta kau dan dia* karya Ahmad Dani yang populer pada tahun 2007. Farel yang merupakan salah satu dari keempat pemain cello lainnya, bertugas sebagai *arranger* dalam mengaransemen lagu pop ini kedalam bentuk *cello quartet*. Pertunjukan ini memberikan nuansa yang berbeda dikarenakan pertunjukan dengan instrument dengan karakter homogen yaitu cello saja. Farel dan teman temannya melantukan alunan musik yang mengangkat kedilemaan perasaan cinta, ditunjukkan oleh ekspresi mimik muka Farel disaat memainkan cellonya. Aransemen dan timbre suara cello yang membentuk melodi dengan karakter kuat sedih yang tak tertampung, menjadikan kesuksesan Farel dan teman teman membawa penonton akan keterpurukan suasana lagu tersebut.



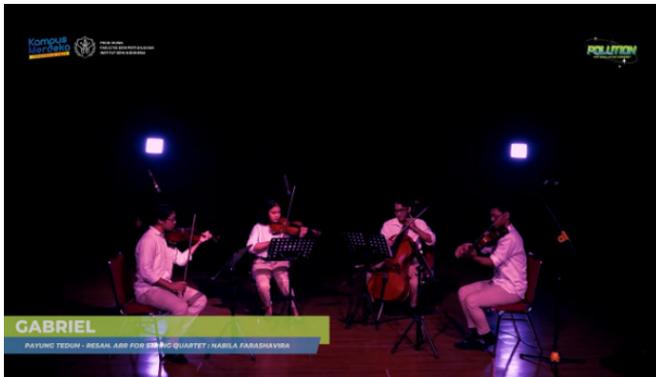
Gambar 8. Farel dan Quartet Cello

Penampilan ketujuh dari diisi oleh Pauline Mooy dan pemain musik lainnya yang terdiri dari pemain piano, dan *string quartet*. Pauline dan tim band membawakan lagu yang berjudul *Biru* yang merupakan aransemen dari Sophian Malista Kolinus. Lagu yang dibawakan bergenre pop balada yang populer pada tahun 2000an sampai pada tahun ini (Arum Rifda, 2021). Penampilan ini diawali oleh alunan melodi cello dan piano yang terasa manis di dengar. Dilanjutkan dengan lantunan suara Pauline yang menceritakan kerinduan pada setiap malam yang biru, terlihat dari pertunjukan visual yang diberikan lampu biru dan gaun biru yang dipakai oleh Pauline. Pauline mencoba memberikan makna biru dengan nilai semiotika yang luas untuk pendengarnya.



Gambar 9. Pauline dan Pengiring

Penampilan terakhir diisi oleh Gabriel Waskhita Kurniawandengan dengan format *string quartet*. Lagu yang dibawakan berjudul *Resah* yang dipopulerkan oleh Payung Teduh pada tahun 2010. Lagu asli ini bergenre pop indie, namun dibawakan dalam format instrumen musik klasik yang diaransemen oleh Nabila Farashavira. Penampilan terakhir ini merupakan penampilan kedua yang formatnya tidak diisi dengan penyanyi. Terlihat bahwa Gabriel dan string quartetnya mencoba menarasikan cerita lagu *Resah* dengan melodi yang indah. Karakter kemegahan instrument klasik barat tersebut memberikan nuansa baru untuk menikmati karya tersebut. Kesedihannya tiadatarata tetap dapat di nikmati sesuai makna karya orisinalnya.



Gambar 10. Gabriel dan String Quartet

Meskipun banyak lagu yang baru populer dan diciptakan pada tiga tahun terakhir (2020 – 2023), namun lagu-lagu yang dibawakan tetap disesuaikan dengan beberapa genre dari evolusi musik populer. Proses penggarapan dari tampilan setiap performer terbilang sangat rapi. Hal tersebut dikarenakan genre musik yang dibawakan, ditampilkan secara berurutan mulai dari jazz, rock, Rnb, Folk, city pop, alternatif pop, pop balada, dan pop indie. Penggarapan produksi dan beberapa lagu diciptakan oleh mahasiswa Prodi Musik.

Diskusi

Struktur sosial penting dalam pembentukan preferensi individu terhadap sesuatu. Struktur sosial itu dapat berupa

lingkungan, lembaga atau institusi sosial, norma, nilai-nilai, serta praktik-praktik sosial budaya yang mengatur kehidupan masyarakat (Giddens, 1991). Struktur sosial di bidang musik tentunya mencakup lingkungan masyarakat penikmat dan pembelajar musik, komunitas musik, media massa, dan norma-norma sosial budaya tentang apa yang kemudian dianggap sebagai “musik yang tepat”, “musik yang berbudaya tinggi”, atau “trending musik”. Struktur-struktur sosial tersebut yang kemudian mempengaruhi dan membentuk minat individu terhadap genre musik tertentu. Program Sudi Musik sebagai salah satu bentuk institusi sosial dan lingkungan akademik mahasiswa, dapat menjadi wadah yang memfasilitasi eksplorasi bidang musik dan membentuk wawasan yang lebih luas dan terbuka.

Mahasiswa sebagai agen kebudayaan yang aktif tentunya memiliki kreativitas dan kemampuan dalam berinovasi. Minat musik mahasiswa berkembang, dibentuk, sekaligus membentuk tren musiknya sendiri melalui interaksi sosial, pengaruh teman sebaya, pengaruh media massa, serta teknologi. Mahasiswa musik sebagai calon musisi, komponis, dan tentunya musikolog adalah agen-agen yang berkontribusi pada volusi genre, minat, dan tren musik. Mereka dapat menjelajah, mengelaborasi, berkolaborasi, menciptakan musik baru yang unik, mengubah arah genre musik tertentu, menciptakan dan memperkenalkan elemen-elemen musik yang inovatif, membentuk kelompok maupun komunitas-komunitas musik, maupun terjun aktif di dunia industri musik.

Selanjutnya, setiap genre musik memiliki pasar penikmatnya masing-masing sehingga pengetahuan tentang beragam genre musik juga penting dalam bidang kajian industri musik. Pengetahuan ini menjadi penting bagi mahasiswa karena sebagai bekal yang lebih baik dalam menghadapi tantangan dunia industri musik yang berkembang pesat. Pemahaman pada aspek ekonomi dan bisnis membantu mahasiswa mengidentifikasi peluang dan selanjutnya merancang karya musik yang diterima oleh pasar tanpa meninggalkan visi dan idealisme bermusik mereka.

Kesimpulan

Program Studi Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta memang sebelumnya erat dikaitkan dengan genre musik klasik. Kurikulum, latihan, pertunjukan konser, maupun riset atau kajian yang sebelumnya dilakukan juga tidak jauh beranjak dari musik klasik. Hal ini menciptakan adanya anggapan bahwa Program Studi Musik di ISI Yogyakarta eksklusif pada musik klasik saja. Mahasiswa Prodi Musik melalui kegiatan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada konser “*Polution Concert*” hendak menyampaikan bahwa kampus ini terbuka dan inklusif untuk semua jenis genre musik yang ada. Kegiatan konser ini mengusung tema evolusi genre musik populer dari masa ke masa. Konser ini menampilkan pertunjukan dengan genre musik Jazz, Rock, RnB, Folk, City Pop, Pop Balada, Alternatif Pop, serta Pop Indie. Seluruh penampil adalah mahasiswa Program Studi Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pertunjukan ditayangkan melalui kanal Youtube Prodi Musik.

Program Studi Musik ISI Yogyakarta memang inklusif untuk semua jenis genre musik. Poin pentingnya adalah insitusi ini memposisikan diri sebagai wadah pendidikan multidisiplin yang mumpuni untuk menghasilkan ahli musikologi yang berwawasan luas. Prodi ini berusaha mendorong keanekaragaman dalam genre musik yang diminati, diajarkan, dan dieksplorasi oleh semua mahasiswa. Program Studi ini juga terbuka dalam mempelajari dan mengkaji jenis-jenis musik tradisi non musik barat maupun sub-sub genre musik lain yang mungkin kurang dikenal. Institusi ini memposisikan semua genre setara dan mendapatkan perhatian yang sama. Dengan demikian jurusan musik dapat memancing kreativitas mahasiswa dalam mengeksplorasi berbagai genre musik untuk selanjutnya mendorong mahasiswa untuk mengembangkan dan menciptakan musik mereka sendiri. Program studi musik didorong untuk menjadi ruang inklusif yang membuka peluang tiap mahasiswa untuk memahami dan menghargai perbedaan serta memiliki pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang dinamika sosial dan budaya yang ada dalam dunia musik.

Daftar Pustaka

- Alhabsi Mahardicha. (2016, July 4). Mengenal Musik Folk Lebih Dekat. <https://www.djarumcoklat.com/article/mengenal-musik-folk-lebih-dekat>
- Anthony Giddens. (1991). Giddens' Theory of Structuration (C. G. A. Bryant & D. Jary, Eds.; 1st ed.). <https://doi.org/10.4324/9781315822556>
- Arum Rifda. (2021). 11 Jenis-jenis Genre Musik dan Daftar Musisi terkenalnya. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-musik/>
- Bayu Galih Permana. (2019, September 20). Lebih dekat dengan City Pop, Genre Musik Lawas yang kembali digandrungi Remaja . <https://hai.grid.id/read/071857301/lebih-dekat-dengan-city-pop-genre-musik-lawas-yang-kembali-digandrungi-remaja>
- Dian Afrillia. (2022, May 13). Tren Penggunaan Media Sosial di Indonesia, Youtube Paling Banyak Diakses. Good News from Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/05/13/tren-penggunaan-media-sosial-di-indonesia-youtube-paling-banyak-diakses>
- Instagram HMJ Musik. (n.d.). Instagram HMJ_Musik. Retrieved July 26, 2023, from https://www.instagram.com/hmj_musik/?hl=id
- Irafan Munthoriq. (2015, February 9). Mengenal Musik R&B. Klinik Musik Wordpress..Com. <https://klinikmusik.wordpress.com/2015/02/09/mengenal-musik-rb-lengkap/>
- Rizki R.P. Walangadi. (2013, September 14). Sejarah dan Perkembangan Musik Jazz. https://mahasiswa.ung.ac.id/531412070/home/2013/9/14/sejarah_dan_perkembangan_musik_jazz.html
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Youtube Prodi Musik. (2023, May 28). ("POLUTION CONCERT") Mbkm Independent Project 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=VIeCFdFWzqA>

Profil Penulis



Putri Isydora Bonggaminanga

adalah instrumentalis gitar kelahiran Makassar, 7 Oktober 2000. Pada tahun 2022 menyelesaikan studi sarjana di Jurusan Musik, FSP, ISI Yogyakarta. Saat ini menempuh studi magister di pascasarjana ISI Yogyakarta dengan minat studi Pengkajian Musik Barat. Ia menulis beberapa artikel di majalah *Staccato* antara lain: “Menilik Jejak Ansambel Gitar Klasik” dan “Wanita dalam

Dunia Gitar Klasik”. Ia juga menulis artikel ilmiah di *Junal Tamumatra* (Universitas Hamzanwadi, NTB) dengan judul “Menakar Preferensi Musik di Kalangan Remaja: Antara Musik Populer dan Musik Klasik” bersama Daniel de Fretes. Ia produktif menerbitkan artikel yang bertema edukasi musik diantaranya di *fisellamusik.com*. Pada tahun 2020 menjadi peserta *Guitar Masterclass* dibawah bimbingan gitaris asal Islandia, Thor Ögmundur Jóhannesson. Putri pernah memimpin Divisi Akademik HMJ Musik periode 2021-2022 dan menjabat sebagai Ketua KKM Gitar Ekstra Mahasiswa (GEMA) periode 2020-2021.



Bona Rajabasa, lahir di Jakarta pada 16 Oktober 2000 dan sekarang berdomisili di Yogyakarta. Menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di Santo Markus II Jakarta Timur, kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di Santo Bellarminus Menteng Jakarta Pusat, dan melanjutkan sekolah menengah atas di PKBM WINDSOR hingga menyelesaikan pendidikan paket C. Tidak hanya melakukan

pendidikan formal, Bona telah menyelesaikan pendidikan dasar musik di Yayasan Pendidikan Musik Manggarai dan Bintaro dengan minat Instrumen biola dibawah bimbingan Osy Syafriady dan melanjutkan ke jenjang Pra-

Konservatori di tempat yang sama dibimbing oleh Inge Karjadi hingga dinyatakan menyelesaikan pendidikan. Setelah menyelesaikan pendidikan formalnya melanjutkan dan menyelesaikan pendidikan tinggi Strata-1 (Sarjana) di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Pertunjukan (FSP), Program Studi Musik dengan minat Instrumen Biola. Saat ini sedang menempuh pendidikan tinggi Strata-2 (Magister) di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama menempuh pendidikan tinggi Bona sudah melakukan beberapa kegiatan organisasi mapunun akademis, salah satu pengalaman organisasi yaitu menjadi Ketua Himpunan Mahasiswa Jurusan Musik tahun 2022-2023. Dan juga pada pengalaman akademisi dalam bidang riset yang di publish yaitu jurnal ilmiah di Promusika "Menelaah Pola Detache dalam Violin Sonata No.3 in F Major " dengan tim riset Daniel de Fretes, Roy Martin Simamora, dan Refa Nada Violina



Daniel de Fretes, lahir di Jayapura, 16 Januari 1984, menyelesaikan studi sarjana musik di Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2008 dan studi magister pengkajian musik di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2017. Ia pernah mengajar di Program Studi Sendratasik, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar (UNM) pada tahun 2012-2014 dan Program Studi Musik Gerejawi, STTI Harvest Tangerang pada tahun 2017-2019. Saat ini sebagai staf pengajar di Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Kurnia Rahmad Dhani, lahir di Kabanjahe, 27 Juli 1988 dan sekarang berdomisili di Yogyakarta. Menyelesaikan pendidikan sarjana dari Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada 2010 dengan konsentrasi Perspektif Komunikasi dan master di Magister Sains Psikologi Universitas Gadjah Mada pada 2018 dengan konsentrasi Psikologi Sosial. Saat ini mengabdikan pada Program Studi Teater Musikal, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ia aktif sebagai peneliti psikologi seni serta sebagai editor di beberapa jurnal ilmiah nasional.

TESTIMONI



Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.

Mahasiswa Program Studi Musik telah melakukan berbagai program, riset, dan magang program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka menghasilkan kumpulan artikel dalam antologi GANDARA adalah implementasi Visi dan Misi Institut Seni Indonesia Yogyakarta melalui strategi pertama IMUNISASI yakni memanfaatkan hasil penelitian dan pembelajaran untuk menyelesaikan persoalan internal bidang akademik, kemahasiswaan dan sarana prasarana; kedua SEKALI DAYUNG BERMULTI EFEK yakni mewujudkan kegiatan yang memiliki dampak lain lebih luas baik pada delapan Indikasi Kinerja Utama (IKU) maupun Penetapan Angka Kredit (PAK) Kenaikan pangkat bagi dosen dan karyawan; dan ketiga KOLABORASI memadukan kreativitas mahasiswa sesuai dengan keilmuannya untuk menemukan kualitas luaran terbaik.



Prof. Dr. Victor Ganap, M.Pd.

Saya menghargai upaya publikasi hasil penelitian mahasiswa tahap awal, yang akan menstimulasi keinginan mereka untuk studi lanjut. Buku GANDARA merupakan luaran riset hasil olah pikir mahasiswa/i Program Studi Musik dalam rangka mengimplementasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Semoga kegiatan riset mahasiswa dapat didukung oleh segenap pemangku kepentingan, khususnya dalam bidang seni musik.



Prof. Triyono Bramantyo Pamudjo S, Ph.D,

Bagi para mahasiswa musik, setidaknya ada empat aspek minimal yang harus dikerjakan setiap hari yaitu latihan, membaca teks musikal dan partitur musik, menulis, dan tak kalah penting adalah mendengarkan. Penulisan buku ini bertujuan untuk memenuhi salah satu aspek itu, karenanya saya menyambutnya dengan optimisme, bahwa masa depan pengkajian musik di Indonesia niscaya akan berkembang menjadi diskursus musikologi yang progresif.

Perlu diketahui bahwa diskursus musikologi sudah melesat jauh seperti musikologi komparatif, etnomusikologi, kajian antropologi musik, bahkan mencakup area studi yang lebih luas misalnya, psikologi, ekomusikologi, organologi, musikologi forensik, musik terapi, dll. Apakah dari mahasiswa kita akan memunculkan 'logi' yang lain, misalnya dalam konteks keberagaman budaya kita? Semoga. Tulisan ini berupa ide-ide segar dari pengalaman intelektual yang patut dihargai, dengan harapan mereka akan terus memperluas cakrawala pengalaman intelektual ini lebih jauh lagi. Selamat Membaca!



Dr. Suryati, M.Hum.

Saya mengucapkan selamat kepada Mahasiswa Program Studi Musik ISI Yogyakarta yang telah berhasil menulis dan memberikan kontribusi bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan saya semoga buku GANDARA bisa menjadi langkah awal yang berkelanjutan dalam pelaksanaan program MBKM. Selain itu, saya juga berharap dengan diterbitkannya buku GANDARA mahasiswa Program Studi Musik dapat meningkatkan kegiatan di ranah musikologi, pendidikan musik, penciptaan musik, dan penyajian musik.



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

Stigma masyarakat terhadap mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan secara khusus mahasiswa Program Studi Musik selalu mengarah ke ranah pertunjukan seperti halnya resital, konser, ataupun pertunjukan. Namun sesungguhnya dibalik itu, pertunjukan hanyalah sebagian dari proses pembelajaran. Buku GANDARA merupakan salah satu luaran dari proses pembelajaran mahasiswa Program Studi Musik yang memberi gambaran dahsyatnya program MBKM. Buku ini merupakan salah satu bukti bahwa mahasiswa Prodi Musik ISI Yogyakarta bisa memberi kontribusi dalam bidang musikologi khususnya dalam penulisan kritik dan wacana. Oleh karena itu saya berharap buku ini bisa menjadi salah satu motivasi bagi mahasiswa Program Studi Musik untuk bisa terjun ke dalam dunia kerja nyata.

Buku antologi artikel ini memuat lima pokok bahasan yang menghubungkan musik dengan berbagai subsektor kehidupan. Lima pokok bahasan yang dimuat pada antologi artikel ini diantaranya adalah Musik dan Pariwisata, Musik dan Pendidikan, Musik Pertunjukan, Musik Nusantara serta Musik dan Identitas. Keterkaitan di antara masing-masing subsektor dengan dunia musik diulas dan dikaji berdasarkan fenomena yang ditemui para penulis di sekitar mereka.

Proyek buku antologi artikel “Gandara” tidak akan terwujud tanpa dedikasi dari para penulis yang telah dengan serius berproses menuangkan ide dan gagasannya. Terima kasih kami haturkan kepada: F.X. Rudy Gunawan, Cameron Malik, Fidelio Samuela Inabuy, Nensi Listiowati, Khairunnisa Putri Hamida, Aqilah Mumtaza, Bowie Putra Bayu Mukti, Rebecca Nissi Wardoyo, Nehemia Borneo Harnowo, Maria Regina Murti Kusumanigrum, Riko Markus Januari Moukoli, Seane Rose Sabatini Simanjuntak, Azka Rayhan Firdaus, Maula Waytisi Kirana, Affah Shafa Haura, Lintang Pramudia Swara, Putri Isydora Bonggaminanga, Bona Rajabasa, Ulfia Riano, Kiswanto, Kustap, Kurnia Rahmad Dhani, Titis Setyono Adi Nugroho, dan Daniel de Fretes. Kami turut mengucapkan penghargaan setinggi-tingginya kepada mitra perguruan tinggi pertukaran pelajar: Institut Seni Indonesia Surakarta, University of Malaya–Malaysia, dan Vytautas Magnus University–Lithuania, Binus University Jakarta; mitra sekolah: SMP Muhammadiyah Srandakan, Menlo Park School; dan mitra industri: PT. Inastek, PT. Selingkar Literasi Sayang Keluarga, PT. Sebangku Jaya Abadi, PT. Widya Inovasi Indonesia, Bentara Budaya – PT. Kompas Gramedia, PT. Pintar Pemenang Asia, yang telah menerima mahasiswa Program Studi S-1 Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta untuk melaksanakan program MBKM.

Kami juga mengucapkan selamat menyimak antologi ini kepada para pembaca. Kami harap buku ini dapat menjadi wahana yang memperluas cakrawala dan memperkaya pengetahuan anda tentang fenomena musik melalui beragam hasil kajian yang kami tawarkan. Tentunya masih terdapat kekurangan pada penyusunan antologi artikel ini. Untuk itu kami menerima segala bentuk masukan dan kritik untuk evaluasi kami di masa mendatang.



Jl. Tj. No.64, RT.33/RW.09, Sorosutan,
Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55162
Telp: 0274 388895, 081 7940 7446,
E-mail: bukulitera3@gmail.com,
Website: bukulitera.id



62-0113-00591-7