

DISRUPSI SENI DAN PENDIDIKAN  
SENI MUSIK

Ardipal

Prof. Dr. Ardipal, M. Pd

DISRUPSI SENI DAN PENDIDIKAN  
SENI MUSIK



2022

**Perpustakaan Nasional: Katalog dalam terbitan (KDT)  
Ardipal**

---

***Disrupsi Seni dan Pendidikan Seni Musik***

—Ed. 1, Cet. 1.—(penerbit K-Media, 2022.

xv, TOTAL 291 hlm.,

---

***Hak cipta 2022, pada penulis***

---

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

---

**2022 [Penerbit K-Media/ Disrupsi Seni dan Pendidikan Seni Musik**

---

***Disrupsi Seni dan Pendidikan Seni Musik***

**ISBN: 978-623-316-966-0**

Cetakan ke 1 Mei 2022

Hak Penerbitan pada K-MEDIA PUBLISHING, (Kabupaten Bantul ,DIY)

Editor : Nasbahry Couto  
Copy Editor : Tim Editor  
Setter/Layout : Palatino Linotype, 10,5 pt.  
Desain Cover : Tim PenerbitK-Media

Dicetakdi K-Media, Bantul Yogyakarta

**K-MEDIA PUBLISHING**

**Anggota IKAPI**

---

**Alamat Kantor**

Jln. Laguna Spring Hill. Kav B-03, Conorowangan.

Potorono, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul,

Daerah Istimewa Yogyakarta 55196

Telp./ WA . 0818-0255-6554

Email: [kmedia.cv@gmail.com](mailto:kmedia.cv@gmail.com) dan <http://www.kmedia.co.id/Facebook>

[https://web.facebook.com/penerbitkmedia.fp?\\_rdc=1&\\_rd](https://web.facebook.com/penerbitkmedia.fp?_rdc=1&_rd)

## KATA PENGANTAR

**B**uku *Disrupsi unia Seni dan Pendidikan Seni Musik* bagaimana seni musik mengalami disrupsi dan hal itu terlihat di sepanjang sejarahnya baik di Indonesia maupun di Eropah dan Amerika. Disamping itu pada buku ini sedikit memperlihatkan pengaruh kovid sebagai disruptor terhadap pendidikan dan pembelajaran di Indonesia dan Eropah. Dan tentu saja hal itu disebabkan pengaruh media digital yang melanda dunia. Dalam menyongsong abad ke-21 bukan hanya musik yang mengalami disrupsi, tetapi berbagai bidang lain. Termasuk sosial budaya, sosial ekonomi dan pendidikan.

Keistimewaan buku ini adalah belum adanya ditemukannya buku yang membahas disrupsi dalam seni musik, dan menghubungkannya dengan apa yang terjadi pada sejarah seni musik Indonesia dan macanegara. Hal ini di bahas pada bab II. Dan beberapa gejala seni musik mutahir. Demikian juga landasan wacana teori disruptif pada musik yang kelihatan masih ganjil dalam pembahasan pendidikan musik. Demikian juga tempat memahami berbagai genre musik itu belum pas dalam dunia pendidikan jika hanya berpegang pada kurikulum yang ada.

Buku ini tidak semata memfokuskan kajiannya pada dunia musik, dan akhirnya berbicara tentang dunia pendidikan. Hal ini wajar karena penulisan buku ini berangkat dari lingkungan penulis yang berasal dari dunia pendidikan, sehingga lebih mementingkan wacana tentang proses pendidikan. Kemudian juga tidak hadirnya glosari pada bagian akhir, hal ini dapat

dipahami masih banyak data yang akan dimasukkan, dan mungkin saja itu hadir terbitan revisi selanjutnya.

Tujuan pembuatan buku ini sebenarnya bermaksud untuk membuat *buku rujukan* bagi pembaca, baik pengajar, mahasiswa maupun pembaca yang tertarik untuk memahami hakikat disrupsi pada seni musik dengan membuka teori-teori disrupsi yang melatarbelakanginya sekaligus berbagai intervensi genre musik yang terjadi di Indonesia, selain disrupsi lainnya yang sedang berlangsung dalam menghadapi abad ke-21 ini.

Buku ini dibuat dalam beberapa bab, dimana bab I adalah dasar pemikiran istilah disrupsi; Bab II Tentang disrupsi yang terjadi pada dunia musik, dan akibat perkembangan musik itu sendiri dan juga oleh media digital; Bab III Kemungkinan pembelajaran musik di abad ke 21; Bab IV adalah beberapa model pembelajaran daring dan media; dan bab V adalah penutup, yang mencoba merangkum isi buku ini. Diharapkan buku ini dapat dipakai oleh masyarakat ilmiah dan juga pembaca umum yang tertarik membaca perkembangan musik di era digital.

Dengan kehadiran buku ini penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya buku ini sebab tanpa sokongan moral, terutama dari Prodi Sendratasik dan FBS, UNP Padang. Terimakasih juga ditujukan kepada bapak/ ibu jajarannya pimpinan Fakultas FBS UNP, dan juga Rektor UNP Padang dan jajarannya yang telah memberikan sokongan terhadap hadirnya buku ini.

Kritik dan saran yang konstruktif, bersifat ilmiah dan membangun sangat diharapkan untuk memperkaya dan memperluas wawasan keilmuan pengembangan kurikulum dan pendidikan seni rupa. Akhir kata, semoga hasil rumusan buku ini dapat memberi manfaat yang seluas-luasnya bagi

perkembangan ilmu pendidikan, terutama bagi disiplin ilmu seni di tanah air.

Padang, 2022

Penulis

Ardipal VII



# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR BOX.....	xxi
<b>BAB I DASAR PEMIKIRAN ISTILAH DISRUPSI .....</b>	<b>1</b>
A. Disrupsi.....	1
1. Latar belakang Istilah dan Era Disrupsi.....	2
2. Teori Disrupsi dalam Konteks Ekonomi .....	4
3. Disrupsi pada Budaya Global.....	5
B. Akar Permasalahan Disrupsi abad ke-21: Perkembangan Industri dan Teknologi.....	7
C. Beberapa Bentuk Disrupsi pada Sosial Budaya Ekonomi, Politik dan Pendidikan.....	12
1. Disrupsi pada Tataan Ekonomi dan Bisnis.....	12
2. Disrupsi pada Tataan Politik .....	13
3. Disrupsi pada Tataan Budaya.....	14
D. Disrupsi pada Dunia Pendidikan dan Pembelajaran .....	16
1. Disrupsi akibat Covid -19.....	16
2. Aspek Positif dan Negatif era Disrupsi .....	23
E. Keterampilan yang di Butuhkan untuk Belajar di Era Disrupsi.....	25
1. Kelincahan Belajar.....	25
2. Ketahanan .....	26
3. Optimisme .....	27
D. Kesimpulan .....	28



<b>BAB II</b>	<b>DISRUPSI AKIBAT PERKEMBANGAN</b>	
	<b>TEKNOLOGI.....</b>	<b>31</b>
A.	Perubahan-perubahan dan Disrupsi pada Dunia Musik dan Pendidikan Seni Musik.....	31
	1. Infrastruktur Seni Berubah.....	32
	2. Pendidikan dan Training Seni Berubah.....	33
	3. Pembelajaran Berbasis Seni ( <i>Arts-Based Learning</i> ).....	34
D.	Teori dan Wacana pada Disrupsi Musik.....	37
	1. Konsep atau Teori yang Mendasari Wacana Disrupsi Musik.....	38
	2. Disrupsi Intermedia pada Genre Musik.....	47
	3. Intermedia Horizontal.....	49
	4. Intermedia Vertikal.....	55
	5. Disrupsi Akibat Aksiologis.....	60
	6. Disrupsi akibat Aksiologi Ilmu Lain.....	63
	7. Kesimpulan.....	66
B.	Unsur Disrupsi pada Industri Musik Indonesia (1950-2010).....	67
	1. Disrupsi Teknologi: Masa Piringan Hitam (1950-1970).....	69
	2. Disrupsi Bisnis : Era Kaset (1970- akhir 1980-an).....	76
	3. Disrupsi pada Industri Musik Digital.....	84
	4. Masuknya Musik <i>Indie</i> di Industri Musik Indonesia ...	94
	5. Perkembangan Musik <i>Indie</i> tahun 1970-1993 era <i>Underground</i> .....	96
	6. Munculnya <i>Indie Label</i> dan perkembangannya.....	105
	7. Kasus Model Disrupsi Aksiologis.....	111
C.	Unsur Disrupsi pada Dunia Industri Musik Barat.....	115
	1. Inovasi Teknologi.....	115
	2. Sejarah Singkat Inovasi Teknologi Musik.....	116
	3. Demokrasi Ekonomi.....	123
	4. Kemajemukan.....	124

5. Kapitalisme .....	125
6. Globalisasi.....	131
7. Perspektif tentang Pekerjaan Musik di Masa Depan .	140
E. Pengaruh Video .....	146
1. You Tube.....	146
2. Tik tok.....	150
3. Youtube dan Tiktok Sebagai Media Pembelajaran ....	154
4. Dampak Negatif Media Video .....	155
5. Hasil Penelitian terhadap Media Video.....	157

### **BAB III MASALAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN**

<b>DI ABAD KE-21 .....</b>	<b>161</b>
A. Pebelajar Abad 21 .....	161
1. Sumber Daya Manusia Masa Depan .....	161
2. Pekerjaan dan Karir di Masa Depan.....	163
C. Elemen Pembelajaran Abad 21 .....	165
1. Pekerjaan Pengetahuan ( <i>Knowledge Work</i> ) .....	166
2. Alat Berpikir ( <i>Thinking Tools</i> ).....	167
3. Gaya Hidup Digital.....	169
D. Riset Pembelajaran.....	171
1. Pembelajaran Otentik ( <i>Authentic Learning</i> ) .....	171
2. Membangun Model Mental ( <i>Mental Model Building</i> )..	172
3. Motivasi Internal ( <i>Internal Motivation</i> ).....	173
4. Multi Kecerdasan ( <i>Multiple Intelligences</i> ) .....	174
5. Pembelajaran Sosial.....	175
E. Metode Pembelajaran di Zaman Digital.....	175
1. Metode Pembelajaran BJB.....	175
2. Metoda Pembelajaran Problem Solving .....	184
3. Metoda Pembelajaran HOT ( <i>Highter Order Thinkings</i> ) .....	191
4. Metode Pembelajaran Colaborative Learning (tatap muka).....	197

F. Belajar Online (Daring).....	199
1. Pengertian Kursus Online .....	200
2. Manfaat Kursus Online.....	202
<b>BAB IV BEBERAPA MODEL PEMBELAJARAN DARING</b>	<b>205</b>
A. Pendahuluan .....	205
1. Media Pembelajaran Daring Dan Luring di Rumah .	205
2. Manfaat Menggabungkan Metode Daring Dan Luring .....	206
A. Beberapa Kemungkinan Penggunaan Teknologi Pembelajaran Daring .....	208
B. Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pembelajaran .....	208
1. Televisi Edukasi.....	211
2. Radio Suara Edukasi .....	212
3. Portal Rumah Belajar.....	213
4. Akun Pembelajaran (Belajar.id).....	215
C. Pembelajaran Melalui Goggle.....	216
1. Google Classroom.....	216
2. Gmail.....	219
3. Google Aktual.....	219
4. Google Chat .....	220
5. Google Cloud Search.....	220
6. Google Docs.....	221
7. Google Drive.....	222
8. Google Formulir.....	222
9. Google Kalender .....	223
10. Google Keep .....	223
11. Google Meet .....	224
12. Google Sites.....	224
13. Google Vault .....	225
14. Google Workspace.....	225
15. Google Scholar (Google Cendekia) .....	226

D. Pembelajaran Melalui Jaringan Lain.....	227
1. EDMODO .....	227
2. JAMBOARD .....	229
4. Konferensi video. ....	229
5. MOOC.....	232
6. WhatsApp (WA).....	232
7. Zoom Video Communications.....	233
8. Metaverse.....	235
E. Dirupsi Belajar Musik Secara Daring .....	240
1. Pembelajaran melalui Smartphone (HP) .....	240
2. Kelemahan Belajar Daring.....	241
3. Merdeka Belajar.....	242
4. Penelitian Tentang Pelaksanaan Belajar Daring .....	242
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>249</b>
1. Pandangan Umum tentang Disrupsi.....	249
2. Disrupsi pada Dunia Pendidikan.....	253
3. Tantangan Pendidikan Musik.....	256
<b>DAFTAR BACAAN.....</b>	<b>261</b>
<b>INDEKS.....</b>	<b>265</b>
<b>BIODATA SINGKAT.....</b>	<b>269</b>



## DAFTAR GAMBAR

- 2.1 Aspek integrasi industri 4.0, terintegrasi secara vertikal dan horizontal (sumber.Kagerman)..... 40
- 2.2 Dance music pada masa Barok adalah musik yang diciptakan dengan diinspirasi oleh tarian yang ada pada masa itu, <https://earlydance.org>.....50
- 2.3 Disrupsi Horizontal genre musik Indonesia, Dewa - Satu | Official Video, <https://www.youtube.com/watch?v=rzinev0jJRA> ..... 51
- 2.4 “*Swish Swish*” (Katy Perry ft. Nicki Minaj) dimana di dalamnya terdapat *dance music* dan acting, <https://www.freshhiphoprnb.com>..... 52
- 2.5 Little Mix - 'Love Me Like You' (Jingle Bell Ball 2015), sumber. tangkapan layar, dari: <https://www.youtube.com/watch?v=TNFx3jQUOf0> ..... 53
- 2.6 videoklip berkonsep animasi untuk lagu karangan beberapa penyanyi maupun band. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2100848/6-video-musik-animasi-paling-fenomenal>..... 54
- 2.7 Hasnah Tahar, lahir di Singapura, tahun 1933 Ibu asal Padang, ayah Bogor, adalah seorang penyanyi dan aktris asal Indonesia. Dia banyak menyanyikan lagu-lagu berirama Melayu, seperti: *Kuala Deli dan Kasih Tak Sampai*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Hasnah\\_Tahar](https://id.wikipedia.org/wiki/Hasnah_Tahar)..... 70
- 2.8 KUS BROS, 1959. <https://www.youtube.com>..... 73

2.9	Industri musik Indonesia menjelang akhir tahun 1960-an, kaset bajakan: <a href="https://s.kaskus.id/img/hot_thread/hot_thread_fd1q62lx_yb0j.jpg">https://s.kaskus.id/img/hot_thread/hot_thread_fd1q62lx_yb0j.jpg</a> .....	76
2.10	Band Blue Diamonds (c. 1960–1969) <a href="https://upload.wikimedia.org">https://upload.wikimedia.org</a> .....	79
2.11	Sukses Koes Plus juga memunculkan grup-grup musik seperti <i>D"lloyd</i> , <i>The Mercy"s</i> , <i>Panbers</i> .....	79
2.12	Benyamin Sueb. <a href="https://akcdn.detik.net.id/visual/">https://akcdn.detik.net.id/visual/</a> .....	82
2.13	Munculnya Musik karaoke, <a href="https://i.ytimg.com/vi/D4NFnHDVvbM/maxresdefault.jpg">https://i.ytimg.com/vi/D4NFnHDVvbM/maxresdefault.jpg</a> .....	85
2.14	Munculnya stasiun Televisi swasta <a href="https://assets.pikiran-rakyat.com">https://assets.pikiran-rakyat.com</a> .....	86
2.15	Nike Ardilla. <a href="https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2022/03/hipwee-nike-ardilla-feature-img.png">https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2022/03/hipwee-nike-ardilla-feature-img.png</a> .....	87
2.26	Dewa 16 <a href="https://resources.tidal.com/images/9f72249a/90fc/474c/8554/39ac38973e5f/750x750.jpg">https://resources.tidal.com/images/9f72249a/90fc/474c/8554/39ac38973e5f/750x750.jpg</a> .....	89
2.17	Grup Band Pop Melayu: Wali, <a href="https://media.suara.com/pictures/970x544/2021/04/09/61869-band-wali-nagaswara.jpg">https://media.suara.com/pictures/970x544/2021/04/09/61869-band-wali-nagaswara.jpg</a> .....	92
2.18	Budaya <i>punk di Indonesia</i> , <a href="https://www.kompasiana.com/">https://www.kompasiana.com/</a> .....	94
2.19	Majalah Aktuil, <a href="https://www.infobdg.com/v2/wp-content/uploads/2016/07/majalah-aktuil-no-184-depan.jpg">https://www.infobdg.com/v2/wp-content/uploads/2016/07/majalah-aktuil-no-184-depan.jpg</a> .....	98
2.20	Guruh Gipsy: Cukup Satu Album, Setelah Itu Abadi. <a href="https://mmc.tirto.id/image/otf/880x495/2018/12/22/guruh-gipsy--lastfm_ratio-16x9.jpg">https://mmc.tirto.id/image/otf/880x495/2018/12/22/guruh-gipsy--lastfm_ratio-16x9.jpg</a> .....	100
2.21	Manto Harley Angels "MATAHARI" Rock Legend Bali	103

2.22	Lagu Remik sikok bagi duo, <a href="https://i.ytimg.com/vi/zIpNlx84w7U/maxresdefault.jpg">https://i.ytimg.com/vi/zIpNlx84w7U/maxresdefault.jpg</a>	114
2.23	Fonograf, sumber: <a href="https://gensindo.sindonews.com">https://gensindo.sindonews.com</a> .....	118
2.24	Akses Internet setiap menit tahun 2021. Sumber: <a href="https://pbs.twimg.com/media/DhzDN9JU8AAwuV5.jpg">https://pbs.twimg.com/media/DhzDN9JU8AAwuV5.jpg</a> .....	132
2.25	Dunia Industri Musik Amerika. Sumber: <a href="https://pitchfork.com">https://pitchfork.com</a> .....	139
3.1	Rantai nilai kerja (Value chain) dulu dan sekarang. Triling and Fadel, 2009 .....	162
3.2	The Future of 21st Century Work.....	164
3.3	Konvergensi Pembelajaran Abad 21.....	165
3.4	Siklus PjBL, sumber: <a href="http://dikbud.kolotkab.go.id/blog/pembelajaran-berbasis-proyek-project-based-learningpbl/">http://dikbud.kolotkab.go.id/blog/pembelajaran-berbasis-proyek-project-based-learningpbl/</a> .....	178
3.5	Beberapa hal yang harus diperhatikan langkah-langkah <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	182
3.6	Sirkulasi Model Pembelajaran Problem Solving, sumber <a href="https://mefandi.wordpress.com/2017/12/08/problem-solving/">https://mefandi.wordpress.com/2017/12/08/problem-solving/</a> .....	185
3.7	Contoh Situs Kursus online di bidang seni, sumber: <a href="https://www.udemy.com/id/courses/lifestyle/arts-and-crafts/">https://www.udemy.com/id/courses/lifestyle/arts-and-crafts/</a> .....	202
3.8	Materi pelajaran seni desain dan kerajinan dari Kursus online, sumber: <a href="https://www.udemy.com/id/courses/lifestyle/arts-and-crafts/">https://www.udemy.com/id/courses/lifestyle/arts-and-crafts/</a> .....	203
4.1	Televisi Edukasi. <a href="https://m.youtube.com/channel/UCo40jmnf6s5XSo-3Rw5tcoQ">https://m.youtube.com/channel/UCo40jmnf6s5XSo-3Rw5tcoQ</a> .....	212
4.2	Layanan siaran radio pendidikan. <a href="http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id/">http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id/</a> .....	213



4.3	Logo Portal rumah belajar.....	214
4.4	Portal rumah belajar untuk masuk (login).....	214
4.5	Situs. Akun Pembelajaran (Belajar.id) <a href="https://tekno.kompas.com/read/2022/02/22/14450007/cara-daftar-aktivasi-dan-masuk-akun-pembelajaran-belajarid">https://tekno.kompas.com/read/2022/02/22/14450007/cara- daftar-aktivasi-dan-masuk-akun-pembelajaran-belajarid</a> .....	216
4.6	Portal Coggle Classrom untuk masuk (login).....	217
4.7	Tampilan Akses Ke Guru dan kelompok Belajar di Google Classroom.....	218
4.8	5 Situs terbaik untuk Konferensi.....	224
4.9	Portal Google Scholar, untuk masuk (login).....	227
4.10.	Portal ELMODO untuk masuk (login).....	227
4.11	Tampilan papan Jamboard, di Google.....	229
4.12	5 buah platfoprnm terbaik untuk video Conferencing....	230
4.13	Portal Cisco Webex untuk masuk (login).....	231
4.14	Tampilan Cisco Webex.....	231
4.15	Tampilan MOOC, segala macam ilmu pengetahuan secara akademik, bisa memperoleh kursusnya.....	232
4.16	Tampilan Zoom, untuk akses masuk .....	233
4.17	Tampilan Zoom, saat perkuliahan atau seminar.....	235
6.1	Keseimbangan Baru Pembelajaran Abad 21.....	254

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perubahan media sebab digitalisasi .....	36
Tabel 2.2	Alat Musik analog dan Musik digital .....	69
Tabel 2.3	Jumlah Uang masuk ke Perusahaan Besar di Amerika Yang Memakai Internet.....	134
Tabel 2.3	Daftar Karier di Industri Musik (Amerika) .....	143
Tabel 2.4	Daftar Beberapa Perusahaan Besar yang Mencantumkan Lowongan Pekerjaan .....	145



## DAFTAR BOX

Box 2.1_Istilah Genre atau Gaya pada Seni Musik.....	41
Box 2.2_Pop Melayu .....	91
Box 2.3Thrash metal.....	102
Box 2.4Akses Internet setiap Menit Tahun 2021?.....	133
Box 4.1 Tips Belajar Daring Di Rumah .....	243



# BAB I

## DASAR PEMIKIRAN

### ISTILAH DISRUPSI

#### A. Disrupsi

**E**ra disrupsi adalah sebuah era di mana terjadinya inovasi dan perubahan secara besar-besaran dan secara fundamental mengubah semua sistem, tatanan dan *landscape* yang ada ke cara-cara baru. Alasan terciptanya disrupsi bisa dilihat dari perubahan yang terjadi pada bidang cara bisnis, yaitu terganggunya cara-cara lama dalam bisnis yang harus dilaksanakan dengan cara baru. Apabila pemain bisnis masih menggunakan cara dan sistem yang lama, dia akan kalah dalam persaingan. Dan dunia bisnis ini erat kaitannya dengan dunia musik.<sup>[1]</sup> Ada banyak bisnis yang bisa digarap, mulai dari *rental alat musik* hingga *bisnis merchandise*. Dari membuat studio musik, *Wedding entertainment, event organizer, guru privat musik, sampai ke penulis lagu*. Dan banyak lainnya lagi dalam skala besar seperti *producer musik* dan sebagainya

Namun cara-cara lama berbisnis musik itu sudah berubah. Perubahan yang terjadi di Indonesia pada dasarnya dipengaruhi oleh situasi global. Pengaruh tersebut datang dari perkembangan teknologi yang mengubah sistem yang ada.

---

<sup>1</sup> Musik sejatinya bukan hanya bisa jadi hiburan semata. Musik juga bisa jadi sumber penghasilan bagi banyak orang. Apa sajakah bisnis yang menjanjikan yang berkaitan dengan bidang musik?

Umumnya hal ini dipengaruhi teknologi digital, globalisasi, komunikasi, yang mampu menggantikan pekerjaan konvensional yang selama ini dikerjakan oleh manusia. Platform digital juga telah mengubah produksi, distribusi dan iklan di media.

Dalam KBBI, disrupsi diartikan: "tercabut dari akarnya". (KBBI, 2021). Ada juga yang mengartikan adanya gangguan karena ekspansi oleh internet [2], disrupsi adalah perubahan berbagai sektor akibat digitalisasi dan "*Internet of Thing*" (IoT) atau "*Internet untuk Segala*". Contohnya media cetak yang telah menjadi media online atau situs berita, ojek pangkalan menjadi *Ojek Online* (Ojol), taksi konvensional atau taksi argo menjadi taksi online, mal atau pasar menjadi *marketplace* atau toko online (*e-commerce*), dan digitalisasi lainnya.

Bisnis yang tidak beradaptasi dengan era disrupsi akan bangkrut, misalnya beberapa perusahaan yang telah mengalami kebangkrutan karena tidak dapat beradaptasi a.l. Kodak, Nokia, dan Blockbuster.

## 1. Latar belakang Istilah dan Era Disrupsi

Dalam bahasa Inggris kata "*disruption*" awalnya digunakan untuk menggambarkan peristiwa dramatis seperti gempa bumi atau berita yang sangat mengganggu.[3] Kata ini digunakan secara eksklusif dalam arti negatif.

Istilah disrupsi mulai di Eropah dan Amerika khususnya dalam bidang iklan dan bisnis. Jean-Marie Dru adalah orang yang mengemukakan pertamakalinya konsep *Disruption*, tujuannya sebenarnya sebagai alat pemasaran (ekonomi) secara bersamaan dengan diterbitkannya iklan satu halaman penuh

---

<sup>2</sup> <https://romeltea.com/pengertian-disrupsi-dan-contohnya/>

<sup>3</sup> Le concept de "Disruption" expliqué par son créateur, l'Obs, January 24, 2016

berjudul "*Disruption*" di The Wall Street Journal, [4] Frankfurter Allgemeine[5] dan di Le Figaro.[6] Ini menjelaskan metodologi mengganggu dari periklanan BDDP (sekarang TBWA).[7]

Jean-Marie Dru adalah orang pertama yang menggunakan kata tersebut dalam dunia bisnis. Dikemudian hari kata *disrupsi* secara progresif diadopsi oleh komunitas bisnis dan telah ditampilkan dalam artikel pers yang tak terhitung jumlahnya di publikasi seperti Forbes,[8] Fast Company,[9] dan AdAge.[10] Jean-Marie Dru pada tahun 1996, menerbitkan sebuah buku berjudul *Disruption: Overturning Conventions and Shaking Up the Marketplace* di mana ia menjelaskan metodologi *Disruption*.

Pada tahun 1997, Profesor Sekolah Bisnis Harvard Clayton Christensen menulis bersama Joseph Bower, *The Innovator's Dilemma*, sebuah buku tentang *teknologi yang mengganggu* dan juga *inovasi yang mengganggu*. Dalam bidang teknologi, munculnya telepon genggam misalnya, dapat mengganggu keberadaan telepon, temuan baru dibidang foto yang melayani fotografi berbasis film lambat-laun lenyap, dan banyak contoh lainnya.

---

<sup>4</sup> "Disruption", *The Wall Street Journal*, 1/5/92

<sup>5</sup> "Disruption", *Frankfurter Allgemeine*, 1/5/92

<sup>6</sup> ["Disruption"], *Le Figaro*, 1/5/92

<sup>7</sup> TBWA Worldwide adalah sebuah biro iklan internasional yang berkantor pusat di Midtown Manhattan, New York City, Amerika Serikat. Sejak 1993, agensi tersebut telah menjadi unit dari Omnicom Group, perusahaan induk agensi periklanan terbesar kedua di dunia.

<sup>8</sup> A Counterargument To Clayton Christensen's Definition Of True Disruption, *Forbes*, December 17, 2015

<sup>9</sup> Spenner, *Forbes*, "Why You Should Create Disruption for Your Customer," September 12, 2012

<sup>10</sup> McDermott, *AdAge*, "Mobile Ads More Disruptive Than TV Spots," December 12, 2012



## 2. Teori Disrupsi dalam Konteks Ekonomi

Dalam bisnis, konsep *Disruption* umumnya mengacu pada proses yang melanggar konvensi untuk mempercepat gerakan ke masa depan, tanpa terputus dari masa lalu. Terutama untuk bisnis dan pemasaran. Sebagai metodologi, ia melangkah lebih jauh kepada konsep *disrupsi kreatif*.<sup>[11]</sup> Profesor Clayton Christensen mendefinisikan "inovasi disrupsi", dan perluasan gangguan dengan cara yang berbeda. Menurutnya, disrupsi adalah munculnya pendatang baru yang menembus pasar *low end* dan kemudian naik ke rantai yang bernilai.

Definisi yang lebih luas oleh Jean-Marie Dru menjelaskan dan aplikasi bisnis praktis. *Disruption*, sebagai konsep praktis, adalah perihal membawa perubahan radikal, sebagai lawan dari perubahan linear yang *inkremental*.<sup>[12]</sup> Lembaga bisnis memakai istilah disrupsi kreatif gunanya untuk menunjukkan tantangan untuk mematahkan *konservatisme perusahaan*; sebab gangguan ini kadang diperlukan oleh institusi itu sendiri (atau manajemennya) untuk beradaptasi terhadap tantangan dan akhirnya meningkatkan model bisnisnya, agar berhasil.<sup>[13]</sup>

Sebab setiap bisnis terus menyesuaikan diri dengan gangguan, karena pesaing merespons penawaran unik bisnis. Disrupsi kreatif membantu bisnis mendapatkan keunggulan kompetitif dengan mencari titik kritis untuk perbaikan sebelum pesaing mereplikasi dan/atau meningkatkan model bisnis<sup>[14]</sup>

Istilah "Disrupsi kreatif" terkadang dikacaukan dengan dua istilah lain: "*penghancuran kreatif*" dan "inovasi yang menggang

---

<sup>11</sup> Jean-Marie Dru On Why Disruption Isn't Destruction, AdAge, September 12, 2016

<sup>12</sup> inkremental. artinya berkembang sedikit-demi sedikit secara teratur

<sup>13</sup> Waldman, "Creative Disruption," 2010

<sup>14</sup> Rasheed, PhD, Innovation Strategie, 2012, ISBN 1469780445, pg. 49

gu", tetapi dapat dengan mudah dibedakan berdasarkan tujuannya: (1) *Destruksi kreatif*, tujuannya adalah untuk meruntuhkan/ menyingkirkan yang sudah ada sehingga dapat dibangun fondasi baru, dan ekonomi dapat berkembang.[<sup>15</sup>] (2) *Gangguan kreatif*, tujuannya adalah untuk mengekspos kekurangan dalam model bisnis saat ini, menyoroti area di mana perubahan diperlukan, dan untuk membantu menginspirasi adaptasi model bisnis untuk pertumbuhan di masa depan.[<sup>16</sup>](3) *Dalam inovasi yang disruptif*, tujuannya adalah untuk menghadirkan pasar baru secara menyeluruh, seperti pengemban konsumen kamera pada tahun 1888 oleh Kodak atau penggunaan internet untuk melakukan perdagangan online barang-barang koleksi oleh eBay pada tahun 1990-an[<sup>17</sup>]

### 3. Disrupsi pada Budaya Global

Era disrupsi (gangguan) masa kini tidak hanya berlaku bagi sebagian orang, tetapi bisa berlaku bagi semua orang yang berkecimpung dalam kehidupan sehari-hari di zaman globalisasi ini. Disrupsi artinya terjadinya gangguan diantaranya adalah perubahan, misalnya bergesernya aktivitas yang biasa dilakukan secara konvensional dan nyata; kemudian diambil alih dan didominasi oleh dunia maya. Salah satu bentuknya adalah gangguan disebabkan perubahan dari cara manual menjadi digital dalam berbagai platform

Hidayat, (2019) dengan mengutip Clayton M. Christensen (1997) yang merupakan guru besar di Harvard Business School, dalam bukunya berjudul "The Innovator Dilemma"

---

<sup>15</sup> Cornwall, *The Entrepreneurial Mind*, May 2013

<sup>16</sup> Thurber, Ph.D., *Do NOT Invent Buggy Whips: Create, Reinvent, Position, Disrupt*, 2012, ISBN 978-098-3342434

<sup>17</sup> Christensen and Innosight, *Forbes.com*, "A Decade of Disruption," August 31, 2007

menjelaskan bahwa disrupsi merupakan perubahan besar yang mengubah tatanan Perubahan besar ini merupakan dampak dari revolusi industri 4.0, yang ditandai dengan berkembangnya penggunaan internet (*internet of things*) dan berbagai perangkat turunannya, yaitu robotika, virtual reality (VR), dan kecerdasan buatan (AI)

Piliang, (2018), dalam sebuah tulisannya menjelaskan bahwa jaringan internet telah menghubungkan semua manusia yang hidup di dunia, untuk berkomunikasi dan berintegrasi secara global. Dunia sekarang ibaratnya sudah menjadi satu desa besar (*global village*) kata Marshall McLuhan [18] Konsep ini diperkenalkan McLuhan di awal tahun 60-an melalui bukunya yang terbit dengan judul *Understanding Media: Extension of A Man*. Berangkat dari pemikiran yang jauh saat itu, bahwa kelak informasi akan sangat terbuka dan dapat diakses oleh semua orang dunia. Kenichi Ohmae [19] mengatakan bahwa dunia sekarang merupakan dunia tanpa batas (*borderless world*). Walaupun Kenichi Ohmae menggambarannya dalam perspektif ekonomi antar negara-negara di dunia, namun sesungguhnya juga terjadi dalam semua aspek kehidupan, termasuk sosial budaya. Seperti yang telah diuraikan bahwa istilah disrupsi sendiri berawal dari dunia bisnis atau

---

<sup>18</sup> Zulkifli, 2021, dalam *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 5 (1) (2021):134-142.

<sup>19</sup> Ohmae memperkenalkan metode manajemen Jepang ke dunia Barat khususnya praktik produksi tepat waktu yang diterapkan Toyota. Ia juga menjabatkan perbedaan antara perusahaan Jepang dan Barat seperti: visi perencanaan strategis jangka panjang oleh perusahaan-perusahaan Jepang; visi perencanaan jangka pendek berbasis nilai pemegang saham oleh perusahaan-perusahaan Barat. Melalui tulisannya, ia menciptakan banyak istilah yang masih digunakan para ilmuwan dan praktisi masa kini. Pada tahun 1980-an, ia memprediksikan dan menyebut globalisasi sebagai fenomena yang mendominasi ekonomi dunia.

pemasaran sebagai dampak dari inovasi teknologi informasi dan komunikasi.

## B. Akar Permasalahan Disrupsi abad ke-21:

### Perkembangan Industri dan Teknologi

Revolusi Industri, dalam sejarah modern, adalah proses perubahan dari ekonomi agraris dan kerajinan menjadi ekonomi yang didominasi oleh industri dan manufaktur mesin. Perubahan teknologi ini memperkenalkan cara baru untuk bekerja dan hidup dan mengubah masyarakat secara mendasar.

Proses ini dimulai di Inggris pada abad ke-18 dan dari sana menyebar ke bagian lain dunia. Meskipun digunakan sebelumnya oleh penulis Prancis. [20]

Menurut cerita, penggunaan istilah "Revolusi Industri" ditemukan dalam surat oleh seorang utusan dari Paris bernama Louis-Guillaume Otto pada tanggal 6 Juli 1799, yang mana di saat itu dia menuliskan bahwa Prancis telah memasuki eraindustrialise. Dalam buku terbitan tahun 1976 yang berjudul: *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*, Raymond Williams menyatakan bahwa kata itu sebagai sebutan untuk istilah "industri". [21]

Istilah Revolusi Industri kemudian pertama kalinya dipopulerkan oleh sejarawan ekonomi Inggris Arnold Toynbee (1852–83) untuk menggambarkan perkembangan ekonomi Inggris dari tahun 1760 hingga 1840. Sejak zaman Toynbee itu istilah tersebut telah diterapkan secara lebih luas sebagai proses transformasi ekonomi daripada sebagai periode waktu dalam pengaturan tertentu. Ini menjelaskan mengapa beberapa daerah,

---

<sup>20</sup> <https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>

<sup>21</sup> <https://www.kaskus.co.id/thread/601b6473d27d85112362e04/sejarah-industri-periode-tahun-1750-1850/>

seperti Cina dan India, tidak memulai revolusi industri pertama mereka sampai abad ke-20; sementara yang lain, seperti Amerika Serikat dan Eropa Barat, mulai mengalami revolusi industri "kedua" pada akhir abad ke-19.[<sup>22</sup>]

Kemudian perkataan Revolusi Industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada kegiatan Hannover Fair 2011 di Jerman. [<sup>23</sup>]. Kegiatan pameran besar Hannover Fair 2011 tersebut seakan membuka kembali evolusi revolusi industri pertama ketika ditemukan mesin bertenaga uap, kereta uap, pemanfaatan tenaga batu bara di Eropa pada tahun 1750.

Penemuan-penemuan tersebut kemudian mendorong industrialisasi besar-besaran yang meningkatkan perekonomian Inggris Raya dan beberapa Negara Eropa lainnya. Revolusi Industri ke-dua kemudian menyusul dengan penemuan tenaga listrik, alat komunikasi, kemajuan kimia, dan tenaga minyak di tahun 1870. Revolusi Industri ini telah mencapai seluruh penjuru dunia termasuk Timur Tengah. Perkembangan revolusi industri ke-tiga ditandai dengan penemuan teknologi komputer, sambungan internet, telepon genggam di tahun 1960, yang mendekatkan manusia di pelosok dunia dengan manusia lainnya di belahan bumi lain, kemudian disusun dengan otomatisasi produksi industri di seluruh dunia.

Revolusi Industri 4.0 terlihat dengan nyata pada kehidupan manusia seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), perdagangan digital (e-commerce), data raksasa, teknologi finansial, ekonomi berbagi, hingga penggunaan robot. Perkembangan itu, juga terdapat pada e-media, termasuk e-money, e-budgeting, e-data, dan lainnya. Difusi teknologi

---

<sup>22</sup> <https://www.britannica.com/event/Industrial-Revolution>

<sup>23</sup> <https://kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya>

teknologi komputer-manusia memperlihatkan akselerasi manusia terhadap teknologi digital yang dominan.

Revolusi Industri 4.0 adalah memperkenalkan teknologi baru dan kemampuan manufaktur yang memanfaatkan konektivitas digital untuk menghasilkan barang berkualitas lebih tinggi dengan lebih cepat dan lebih aman daripada sebelumnya. Industri 4.0 memungkinkan produsen untuk memanfaatkan otomatisasi cerdas yang menghubungkan mesin dan manusia dengan mulus, mempercepat arus informasi dan analisis, dan menghilangkan batasan intervensi khusus manusia. Perusahaan yang menggunakan model ini secara efektif akan melihat peningkatan yang mengubah permainan di setiap tahap siklus hidup produk – desain, teknik, produksi, inventaris, penjualan, layanan pelanggan, dan banyak lagi. [24]

Di pusat Industri 4.0 "*Internet of Things*," (IoT). IoT adalah interkoneksi mesin, sensor, dan perangkat lain. Jaringan yang luas ini memungkinkan perangkat untuk berbagi data secara real time dan memungkinkan mesin dan operator manusianya untuk terus menganalisis data dan mengambil tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah dan membuat penyesuaian lain untuk memastikan efisiensi, konsistensi, dan yang terpenting, kualitas yang lebih tinggi.

Tentu saja, dibutuhkan lebih dari sekadar komunikasi digital yang efektif untuk meningkatkan proses manufaktur. Hal ini juga membutuhkan kemampuan untuk secara konsisten memanen informasi yang benar dan belajar darinya sebagai sarana untuk membuat setiap generasi produk lebih baik dari yang sebelumnya.

Berbicara mengenai Industri, selalu terkait dengan produksi industri, dan kemudian berkembang produksi yang

---

<sup>24</sup> <https://www.moogparts.eu/blog/Industry-4-0-pioneer.html>

menggunakan teknologi komputer, ini adalah salah satu ciri dari Revolusi Industri 4.0 yaitu interkoneksi antara sistem produksi dengan komputerisasi yang sering disebut dengan konvergensi.

Dalam KBBI, disebutkan bahwa konvergensi adalah keadaan sesuatu menuju satu titik, atau memusat. Elemen-elemen yang bertemu itu tentu saja adalah aspek industri dan teknologi komputer, dan hal ini sudah terjadi sebelum tahun 2018 dan memuncak pada sesudahnya.

Menurut Wikipedia [25], konvergensi teknologi yang dikenal sebagai konvergensi digital, adalah kecenderungan berbagai teknologi yang pada mulanya tidak terkait menjadi terintegrasi lebih dekat dan bahkan menyatu di saat teknologi tersebut berkembang. Sebagai contoh, jam tangan, telepon, televisi, komputer, dan media sosial bermula sebagai teknologi yang terpisah dan sebagian besarnya tidak terkait satu sama lain, tetapi telah menyatu dalam berbagai cara menjadi bagian-bagian dari industri telekomunikasi dan media yang saling terhubung, memiliki elemen-elemen elektronika digital dan perangkat lunak yang sama.

Salah satu dampak konvergensi teknologi adalah konvergensi media. Konvergensi media adalah penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan dan diarahkan ke dalam satu titik tujuan.[26] Konvergensi media biasanya merujuk pada perkembangan teknologi komunikasi digital yang dimungkinkan dengan adanya konvergensi jaringan.

Konvergensi jaringan adalah koeksistensi efisien telepon, video dan komunikasi data dalam satu jaringan.[27] Penggunaan

---

<sup>25</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Konvergensi\\_teknologi](https://id.wikipedia.org/wiki/Konvergensi_teknologi), diakses (2022)

<sup>26</sup> Kombinasi: Konvergensi Media Diakses 3 Juni 2011

<sup>27</sup> Konvergensi Jaringan

beberapa mode komunikasi dalam jaringan tunggal menawarkan kenyamanan dan fleksibilitas bukan tidak mungkin dengan prasarana yang terpisah.[<sup>28</sup>][<sup>29</sup>]

Konvergensi pada umumnya berarti persimpangan media lama dan baru. Henry Jenkins menyatakan bahwa konvergensi adalah,

*“Aliran konten di platform beberapa media, kerja sama antara industri beberapa media, dan perilaku migrasi khalayak media. Konvergensi media tidak hanya pergeseran teknologi atau proses teknologi, namun juga termasuk pergeseran dalam paradigma industri, budaya, dan sosial yang mendorong konsumen untuk mencari informasi baru [30]”*

Konvergensi media tidak hanya pergeseran teknologi atau proses teknologi, namun juga termasuk pergeseran dalam paradigma industri, budaya, dan sosial yang mendorong konsumen untuk mencari informasi baru.[<sup>31</sup>] Konvergensi media terjadi dengan melihat bagaimana individu berinteraksi dengan orang lain pada tingkat sosial dan menggunakan berbagai platform media untuk menciptakan pengalaman baru, bentuk-bentuk baru media dan konten yang menghubungkan semua orang secara sosial, dan tidak hanya kepada konsumen lain, tetapi untuk para produsen perusahaan media. [<sup>32</sup>]

Gerakan konvergensi media tumbuh secara khusus dari munculnya Internet dan digitalisasi informasi. Konvergensi media ini menyatukan 3C yaitu computing (memasukkan data

---

<sup>28</sup> Ibid Kombinasi: Konvergensi Media Diakses 3 Juni 2011

<sup>29</sup> Ibid

<sup>30</sup> Jenkins, Henry.(2006)Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide. NYU Press, New York.

<sup>31</sup> Ibid, Jenkins, Henry.(2006)

<sup>32</sup> Ibid, Jenkins, Henry.(2006)



melalui komputer), communication (komunikasi), dan content (materi isi/ konten)<sup>[33]</sup>. Teori konvergensi media yang diteliti oleh Henry Jenkins pada tahun 2006, menyatakan bahwa konvergensi media merupakan proses yang terjadi sesuai dengan perkembangan budaya masyarakat <sup>[34]</sup>

### C. Beberapa Bentuk Disrupsi pada Sosial Budaya Ekonomi, Politik dan Pendidikan

#### 1. Disrupsi pada Tataan Ekonomi dan Bisnis

Disrupsi ekonomi bisa menyebabkan hilangnya sejumlah pekerjaan. Beberapa profesi akan tergantikan oleh mesin, robot, dan perangkat lain yang berbasis teknologi canggih. Seperti maraknya bank menutup kantor cabang, mengurangi jumlah mesin ATM, karena banyak nasabah yang memilih transaksi melalui *mobile*. Bank merasa tidak efisien dengan membuka kantor cabang, dan mulai beralih ke pelayanan elektronik atau *digital banking*. Beberapa toko fashion besar mulai mengurangi gerainya dan itu terjadi secara global. Ada pergeseran gaya beli konsumen dari *high streets* dan pusat perbelanjaan ke arah *retail park*. Transportasi komersial seperti taksi berbasis argo yang tergeser oleh taksi berbasis *online*. Dampaknya, meningkatnya jumlah pengangguran akibat ketidaksiapan sumber daya manusia untuk mampu menyesuaikan dengan perubahan (Kasali, 2017). <sup>[35]</sup>

Disrupsi ekonomi berpengaruh terhadap pasar tenaga kerja. Perekonomian bergerak secara digital, dimana semua

---

<sup>33</sup> Ibid, Jenkins, Henry.( 2006)

<sup>34</sup> Ibid, Jenkins, Henry.( 2006)

<sup>35</sup> Hasan, H, Disrupsi Tataan Sosial, Ekonomi, Politik Serta Budaya Akibatpandemi Covid-19,  
<https://prosiding.polinema.ac.id/senabisma/index.php/senabisma/senabisma2021/paper/view/52/59>

orang mendapatkan kesempatan yang sama dan bisa bekerja tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Jika pasar tenaga kerja adaptif terhadap perkembangan teknologi, maka pekerja bisa beralih ke pekerjaan baru yang membutuhkan keterampilan dan keahlian lebih tinggi. Disrupsi yang terus terjadi seharusnya menyadarkan untuk berinovasi. Jika tidak dilakukan tentu akan menjadikan kepercayaan terhadap ekonomi semakin menurun. Disrupsi di bidang ekonomi memang akan terus terjadi, terutama setelah wabah ini berakhir. Maka bersiap dengan mengoptimalkan setiap potensi yang ada tidak bisa ditawar lagi. Persaingan akan semakin sengit. Semakin sulit mempertahankan pelanggan, jika tidak memiliki keunikan yang menjadi ciri khas yang sulit untuk ditiru. Itulah perlunya kreativitas. Memunculkan ide, untuk selalu fokus pada pemenuhan kebutuhan konsumen.<sup>[36]</sup>

## 2. Disrupsi pada Tatanan Politik

Secara politik, sistem akan bergeser dengan tatanan yang disebut datakrasi, yaitu sebuah tata pemerintahan yang dikelola secara impersonal, tanpa individu ataupun kelompok pemimpin, sepenuhnya berdasarkan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dengan berdasarkan *big data* yang terhimpun dari seluruh aktivitas warga Negara (Suryajaya, 2020).

Perilaku masyarakat bergeser pada pola perilaku digital, terutama era kenormalan baru, di mana pola perilaku masyarakat berubah dari cara-cara konvensional dan tradisional menjadi digital yang dilakukan di dunia maya. Bagi mereka yang belum siap, era ini menghadirkan banyak kejutan yang mengagetkan, namun pada saat yang sama juga memberikan banyak peluang. Kini pengetahuan, termasuk tentang dinamika

---

<sup>36</sup> Ibid. Hasan, H. (2021)

politik lokal, nasional, regional maupun internasional menjadi sedemikian murah dan terbuka. Disrupsi menandai dimulainya demokratisasi pengetahuan tentang politik yang menciptakan kesempatan bagi siapapun untuk dapat memanfaatkan dunia teknologi secara lebih produktif (Bashori, 2018).

Tidak diragukan lagi, disrupsi mendorong terjadinya digitalisasi sistem politik. Munculnya inovasi aplikasi teknologi digital menginspirasi lahirnya aplikasi sejenis di bidang politik. Pengerahan massapada saat kampanye akan diganti dengan edukasi via berbagai media sosial, yang tidak saja lebih murah akan tetapi juga memiliki daya jangkau yang jauh lebih luas dan merata. Kini orang bahkan dapat memanfaatkan *Massive Open Online Course*(MOOC), merupakan inovasi pembelajaran daring yang dirancang terbuka, dapat saling berbagi dan saling terhubung atau berjejaring satu sama lain. Tidak hanya dari lembaga politik untuk dapat belajar tentang politik. Saat ini tersedia banyak sumber belajar terkait dengan pengetahuan politik, dengan memanfaatkan teknologi (Warburn & Covert, 2017).

### **3. Disrupsi pada Tatahan Budaya**

Kebudayaan atau yang dapat disebut juga peradaban mengandung pengertian sangat luas serta mengandung juga pemahaman perasaan suatu bangsa yang sangat kompleks terutama meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum dan adat istiadat yang diperoleh dari anggota dalam bermasyarakat (Handayani, 2020). Budaya juga merupakan salah satu cara untuk hidup yang berkembang dan menjadikan milik bersama sebuah kelompok manusia dan akan di teruskan ke setiap generasi. Selain itu budaya juga akan menjadi pengatur dan batasan manusia agar mampu menjadikan kehidupan yang lebih baik dari

tindakan dan perilaku. Budaya merupakan keseluruhan suatu sistem gagasan, tindakan serta hasil karya manusia dalam kehidupan (Varnum & Grossmann, 2017).

Saat ini dunia sedang berkembang dalam segala aspeknya, begitu juga dengan kebudayaan begitu mudah menjalar dan bercampur menembus batas wilayah, saat dimana segala bentuk ketidakjelasan mewarnai kehidupan sehari-hari, saat itulah identitas menjadi sesuatu yang paling dicari. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi menjadikan masyarakat begitu mudah dalam menyerap segala hal yang diinginkan. Kondisi ini selain membawa dampak positif bagi kemajuan masyarakat juga membawa dampak negatif khususnya dalam eksistensi kebudayaan sebagai ciri khas yang selama ini dianggap menjadi jati diri sebuah bangsa.

Bahkan bisa jadi dirupsi berpretensi menciptakan keseragaman budaya (*cultural homogenities*) karena masyarakat dari belahan dunia manapun mengkonsumsi barang, nilai, gaya hidup informasi yang sama (Abdullah, 2006). Namun banyak pula yang optimis dirupsi dapat menguatkan posisi kebudayaan kepada posisi strategis untuk menentukan eksistensi serta masa depan suatu bangsa (Ritzer & Douglas, 2005). Dirupsi budaya mengisyaratkan pentingnya menciptakan alternatif-alternatif kultural yang mampu mendialogkan kepentingan lokal, nasional, dan global dalam menyikapi kemajemukan budaya bangsa (Kumbara et al., 2020). Kebudayaan harus bergerak secara dialektis antara pelestarian dan perubahan, tradisi dan inovasi. Bagaimana mengelola ketegangan- ketegangan budaya merupakan kunci untuk memahami stabilitas masyarakat modern. [37]

---

<sup>37</sup> Ibid. Hasan, H, (2021)

## D. Disrupsi pada Dunia Pendidikan dan Pembelajaran

### 1. Disrupsi akibat Covid -19

Seperti yang diketahui saat ini, banyak sekali tantangan yang ditemui dalam dunia pendidikan. Tantangan itu melibatkan anak didik, maupun pendidik. Beberapa diantaranya akan diuraikan di bawah ini.

Disrupsi merupakan suatu gangguan, hal ini dapat terjadi karena munculnya pemain baru, atau produksi baru, secara umum adalah teknologi baru. Para kompetitor ini umumnya memiliki inovasi baru yang jauh lebih efektif dan juga efisien. Dengan adanya para kompetitor itu, perkembangan-perkembangan inovasi yang sudah ada sebelumnya dapat tenggelam, hancur dan bahkan dilupakan. Timbul pertanyaan apakah hal ini juga mempengaruhi bidang pendidikan? Jawabnya ya. Salah satu bentuk gangguan itu adalah saat kovid-19, merajalela di Indonesia, dan mengharuskan siswa belajar daring. Dengan cara belajar seperti itu maka rata-rata, siswa akan mengalami kehilangan waktu belajarnya [38]

#### Jam Belajar Menjadi Kurang

Umumnya penutupan sekolah secara fisik dan penerapan pendidikan online dapat berdampak negatif terhadap

---

<sup>38</sup> Menurut laporan Di Pietro (et.al,2020) diperkirakan di Prancis, Italia, dan Jerman menunjukkan bahwa siswa kehilangan belajar mingguan antara 0,82 dan 2,3% dari standar deviasi. Kehilangan tersebut mencerminkan pengurangan nilai ujian yang akan dialami siswa karena lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk belajar dibandingkan dengan jumlah waktu yang biasanya mereka investasikan ketika mereka berada di sekolah. Untuk tes yang diskalakan memiliki rata-rata 500 dan standar deviasi 100, kehilangan pembelajaran tersirat selama seluruh periode penguncian akan berarti pengurangan skor antara 6,5 dan 14 poin.

pembelajaran siswa dengan empat gejala utama yaitu, (1) lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk belajar, (2) gejala stres, (3) berubahnya cara siswa berinteraksi, dan (4) kurangnya motivasi belajar. Namun, terlepas dari ini, sekolah jarak jauh sangat penting untuk memastikan kesinambungan pembelajaran dalam situasi di mana kelas tatap muka ditanggguhkan.

### **Belajar Daring Menimbulkan Stress**

Siswa yang terkurung di rumah bersama orang tuanya karena COVID-19 mungkin merasa lebih stres dan cemas. Sprang dan Silman (2013) menunjukkan bahwa anak-anak yang diisolasi atau dikarantina selama pandemi lebih mungkin menderita gangguan stres akut, gangguan adaptasi, dan mengalami kesedihan. Faktor psikologis yang merugikan ini pada gilirannya dapat memiliki efek merugikan pada pembelajaran (Kuban dan Steele 2011).

Gejala stress akibat pandemi ini dapat dibandingkan dengan gejala stres yang timbul setelah badai atau gempa bumi. Misalnya, terlihat dari laporan penelitian terkait pendidikan tersier oleh Di Pietro (2018) yang menggunakan pendekatan perbedaan-dalam-perbedaan standar untuk menguji pengaruh gempa bumi L'Aquila di wilayah Italia Tengah, tahun 2009,<sup>[39]</sup>

### **Perubahan Cara Siswa Berinteraksi**

Diketahui bahwa lingkungan sekolah mempengaruhi prestasi melalui efek teman sebaya. Berada di ruang kelas dan

---

<sup>39</sup> Gempa Bumi L'Aquila 2009 adalah gempa Bumi berkekuatan 6,3 skala richter yang terjadi di wilayah Italia tengah Abruzzo pada tanggal 6 April 2009. Gempa ini menyusul serangkaian guncangan-guncangan kecil yang terjadi sejak Januari 2009, termasuk suatu gempa berkekuatan 4,0 pada 30 Maret. Sebagian besar kerusakan terjadi pada kota peninggalan Abad Pertengahan, L'Aquila. Sedikitnya 235 orang dilaporkan tewas, menjadikannya sebagai gempa Bumi dengan korban tewas paling banyak di Italia sejak gempa Bumi Irpinia 1980.

akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sekelas, akhirnya menghasilkan eksternalitas <sup>[40]</sup> positif yang penting. Efek pengaruh teman-temannya dapat beroperasi dan belajar melalui banyak saluran yang berbeda. Misalnya, siswa dapat saling mengajar dan memperoleh perbaikan bersama. Prestasi tinggi dari teman sekelas dapat memotivasi siswa lain (adanya kompetisi atau pengaruh sosial) sehingga termotivasi untuk bekerja dan belajar lebih keras. Siswa juga dapat mengembangkan minat membaca atau matematika berkat teman-temannya (Sacerdote 2011).

### **Kurangnya Motivasi Belajar**

Banyak penelitian memperlihatkan bahwa belajar tanpa kontrol guru akan mengurangi motivasi belajar siswa. Misalnya, Elikai dan Schuhmann (2010) menyimpulkan bahwa nilai dapat memotivasi siswa untuk belajar. Austin (1978) menemukan bahwa pekerjaan rumah yang diberikan dan diperiksa ternyata lebih efektif dalam meningkatkan prestasi siswa daripada pekerjaan rumah yang diberikan *tetapi tidak diperiksa*.

### **Kontrol Pembelajaran Jarak Jauh**

Pendidikan digital menawarkan keuntungan penting bagi pembelajar agar lebih mandiri. Siswa yang lebih tua akan dapat

---

<sup>40</sup> Eksternalitas adalah biaya yang harus ditanggung atau manfaat tidak langsung yang diberikan dari suatu pihak akibat aktivitas ekonomi. Eksternalitas sering disinggung ketika muncul dampak negatif dari suatu aktivitas ekonomi. Contoh eksternalitas yaitu pencemaran udara yang mengganggu kesehatan dan lingkungan dan semua itu harus ditanggung oleh masyarakat sendiri. Contoh eksternalitas yang positif yaitu individu yang alergi terhadap imunisasi diuntungkan oleh masyarakat yang telah diimunisasi karena penyebaran penyakit tidak sampai ke individu tersebut. Kredit karbon adalah salah satu mekanisme pembayaran atau mengambil keuntungan dari faktor eksternalitas

mempersonalisasi pembelajaran mereka (Herold 2017)..Sampai batas tertentu, mereka akan memiliki kemungkinan untuk mengambil kendali atas pembelajaran mereka, memahami apa yang ingin mereka pelajari, apa yang mereka sukai dan jenis dukungan apa yang mereka butuhkan.

Platform pendidikan online juga memungkinkan para siswa ini untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan ini memberi mereka lebih banyak fleksibilitas di siang hari. Di sisi lain, keunggulan ini cenderung tidak berlaku untuk pembelajar yang masih banyak ketergantungan. Anak-anak yang lebih muda mungkin tidak terorganisir dengan baik, tidak memiliki motivasi diri dan memiliki keterampilan manajemen waktu yang memungkinkan mereka untuk memanfaatkan hasil dari pendidikan jarak jauh. Selain itu, kesiapan dan sikap positif guru adalah elemen kunci keberhasilan platform pembelajaran online. Instruktur online (dari sekolah) harus dapat mengimbangi kurangnya kehadiran fisik dengan menyiapkan lingkungan virtual di mana semua peserta merasa nyaman dan guru dapat diakses dengan mudah.<sup>[41]</sup>

---

<sup>41</sup> Data dari Survei Sekolah Sekolah ke-2: TIK dalam pendidikan, yang mengacu pada tahun akademik 2017-18, menunjukkan bahwa, rata-rata, sebagian besar siswa Eropa dapat mengakses Lingkungan Belajar Virtual (VLE) di luar jam sekolah dan di luar lingkungan sekolah. Namun, tampaknya ada perbedaan menurut tingkat ISCED. Di Eropa proporsi siswa yang memiliki kemungkinan untuk belajar jarak jauh cenderung lebih tinggi di ISCED level 3 (pendidikan menengah atas) dibandingkan dengan ISCED level 2 dan 1 (masing-masing pendidikan menengah pertama dan pendidikan dasar). Selain itu, ada variabilitas yang signifikan di seluruh negara. Sementara Rumania, Bulgaria dan Slovakia secara konsisten tertinggal di semua tingkat ISCED, di Finlandia, Denmark dan Swedia hampir semua siswa di semua tingkat ISCED berada di sekolah yang menawarkan VLE di luar jam sekolah dan di luar lingkungan sekolah.



## **Dukungan Nonfinansial dari Orang Tua**

Dukungan Nonfinansial dari Orang Tua juga dibutuhkan, menurut Pietro,D., (et.all.2020) orang tua dari latar belakang sosial ekonomi yang berbeda mungkin memiliki kemampuan yang berbeda (baik dalam hal keterampilan kognitif dan non-kognitif) dan ketersediaan untuk mendukung anak-anak mereka dalam proses belajar mereka di rumah selama lockdown

## **Dukungan Finansial Orang Tua**

Siswa dari latar belakang yang kurang beruntung cenderung tidak memiliki akses ke sumber daya digital di rumah, lebih kecil kemungkinannya memiliki lingkungan belajar di rumah yang sesuai, dan lebih mungkin juga mengalami defisiensi nutrisi.

## **Sumber Daya digital di Rumah**

Ada kesenjangan sosial-ekonomi yang cukup besar dalam akses siswa ke teknologi digital di rumah. Siswa dari status sosial ekonomi yang lebih tinggi secara signifikan lebih mungkin untuk memiliki laptop atau komputer di rumah daripada siswa dari status sosial ekonomi yang lebih rendah.

Mengingat tidak tersedianya komputer di rumah di banyak rumah tangga berpenghasilan rendah, anak-anak cenderung mendapatkan akses ke pembelajaran kelas online hanya melalui ponsel mereka, yang membuat penyelesaian pekerjaan dan mengunggahnya ke platform elektronik menjadi sangat sulit.

## **Lingkungan Belajar di Rumah**

Selain memiliki akses ke sumber daya digital yang sesuai, siswa perlu berada di lingkungan rumah yang kondusif untuk belajar. Namun, hal ini mungkin tidak terjadi pada sejumlah besar siswa dari keluarga kurang mampu, yang sering kali

harus mengerjakan pekerjaan mereka di ruang kecil bersama dengan anggota keluarga lainnya.

## Nutrisi

Dengan tidak adanya sekolah, banyak anak dari sekolah dasar yang tidak mampu berisiko hanya makan makanan yang tidak sehat, atau bahkan berisiko kelaparan [42]. Padahal, sekolah memainkan peran kunci dalam gizi siswa dari keluarga miskin. Di Inggris, 1,3 juta anak berhak atas makanan sekolah gratis [43]. Di AS, Program Makan Siang Sekolah Nasional menyediakan makan siang gratis atau murah untuk 29,7 juta anak-anak [44].

Banyak penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara nutrisi dan prestasi akademik. Misalnya, Florence et al. (2008) berpendapat bahwa di Nova Scotia (Kanada) siswa kelas 5 dengan diet kurang bergizi memiliki prestasi yang lebih buruk pada penilaian sastra standar. Belot dan James (2011) menggunakan teknik perbedaan-dalam-perbedaan untuk memperkirakan efek kausal dari makanan sekolah yang sehat pada kinerja pendidikan. Mereka menemukan bukti bahwa makanan sekolah yang sehat meningkatkan hasil pendidikan. Penelitian juga menunjukkan bahwa diet tinggi lemak trans dan lemak jenuh dapat memiliki efek buruk pada otak, mempengaruhi pembelajaran dan memori (Gómez-Pinilla 2008).

---

<sup>42</sup> Situasi ini kemungkinan akan diperburuk oleh peningkatan pengangguran yang diamati selama penyakit COVID-19. Fa n a e t a l. (2020) menunjukkan bahwa krisis COVID -19 cenderung memberikan efek negatif khususnya pada segmen yang paling rentan dari populasi kerja seperti pekerja dengan kondisi kerja wa ge s a n d wo r s e e

<sup>43</sup> <https://www.nurseryworld.co.uk/news/article/coronavirus-families-on-free-school-meals-will-be-sent-vouchers-during-school-closures>

<sup>44</sup> <http://www.vox.com/2020/3/28/21197965/coronavirus-school-shutdown-free-meals>

## **Keterjangkauan Kegiatan Ekstra di Luar Sekolah**

Selama penguncian, anak-anak dari latar belakang yang lebih beruntung cenderung lebih terlibat dalam kegiatan belajar di luar sekolah daripada mereka yang berasal dari latar belakang yang kurang beruntung. Kegiatan-kegiatan yang berhasil dapat sangat meningkatkan prestasi siswa karena dapat melengkapi dan melengkapi sumber-sumber e-learning yang disediakan oleh sekolah.

### **Situasi Sekolah**

Cara lain di mana krisis COVID-19 memperkuat ketidaksetaraan sosial dalam pendidikan dapat diwakili oleh sekolah. Siswa dari latar belakang yang lebih diuntungkan mungkin lebih mungkin bersekolah dengan infrastruktur digital yang lebih baik. Sebaiknya guru juga harus memiliki tingkat keterampilan digital yang lebih tinggi.

### **Infrastruktur Digital**

Anak-anak dari sekolah dasar yang lebih kaya akan lebih mungkin untuk belajar di sekolah yang dilengkapi dengan baik dalam hal sumber daya teknologi digital.

### **Keterampilan Digital Guru**

Keterampilan digital guru sangat penting, dan tidak semua guru mampu penggunaan TIK sebagai sumber pengajaran lebih cenderung bekerja di sekolah dengan tatap muka.

### **Keterampilan Digital Siswa**

Dalam rumah tangga yang miskin tidak hanya orang tua tidak memiliki keterampilan digital dasar, tetapi ini juga dapat berlaku untuk anak-anak mereka. Situasi seperti ini menempatkan para siswa ini pada risiko tidak dapat

memperoleh manfaat sepenuhnya dari kegiatan sekolah jarak jauh [45].

Umar dan Jalil (2012) berpendapat bahwa, seperti yang diamati sebelumnya, anak-anak dari latar belakang usia yang kurang mampu cenderung kurang terpapar teknologi dan aplikasi digital (baik di sekolah maupun di rumah).

### **Kekurangan Pembelajaran di Rumah**

Dapat diprediksi bahwa pada masa COVID-19 dan penutupan sekolah mungkin tidak mempengaruhi siswa secara merata (berlaku untuk semua siswa). Sebab hasil penelitian di atas, diprediksi siswa dari latar belakang miskin dapat mengalami kehilangan pembelajaran yang lebih signifikan selama periode pandemi ketimbang siswa yang lebih kaya. Hal ini mungkin karena perbedaan dalam (1) *dukungan non-finansial orang tua* karena belajar jarak jauh membutuhkan alat yang memadai minimal telepon genggam yang android, (2) sumber keuangan orang tua, (3) sekolah yang dihadiri, dan (4) keterampilan digital siswa. Dan yang terakhir ini yang paling penting karena tidak semua siswa yang memiliki alat untuk akses ke internet.

## **2. Aspek Positif dan Negatif era Disrupsi**

Setelah terjadinya endemi Covid-19, digitalisasi pembelajaran tetap berlangsung, walaupun sudah ada belajar secara tatap muka. Pengaruh digitalisasi itu sangat besar, jadi disrupsi itu terjadi bukan karena covid saja, tetapi memang sudah menjadi gejala umum di segala bidang.

---

<sup>45</sup> Misalnya, sebuah studi dari Australia menunjukkan bahwa 45% siswa dapat digambarkan sebagai pengguna teknologi digital yang belum sempurna (Kennedy et al. 2010).

Namun ada beberapa keuntungan atau manfaat dari era disrupsi dalam pendidikan diantaranya adalah.

**Inovasi Tanpa Akhir.** Dengan adanya era disrupsi ini, pelaku bisnis dan lainnya dituntut untuk bisa menemukan inovasi-inovasi yang dapat meningkatkan dan mengembangkan dunia pendidikan di Indonesia. Inovasi yang diberikan bisa seperti metode belajar yang lebih efektif dan efisien, tetapi tetap unik dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, media pembelajaran yang dapat membantu kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran, bahan ajar yang terbaru dan bisa diterapkan dengan baik kepada siswa, dan lain sebagainya.

**Solusi terhadap Permasalahan.** Kemajuan teknologi adalah solusi atau kunci jawaban dari setiap permasalahan yang saat ini dihadapi. Misalnya pada situasi pandemi Covid-19 dengan adanya kemajuan teknologi dan informasi, kegiatan belajar siswa masih bisa berjalan dengan baik dan begitu juga dengan aspek-aspek kebutuhan hidup yang lain, seperti dalam dunia pendidikan, ekonomi, dan lain sebagainya.

### **Kemudahan yang diperoleh**

Dengan adanya era disrupsi, tanpa disadari bahwa saat ini semua orang dapat dipermudah dalam menjalani rutinitas. Misalnya saja seperti ingin pergi ke suatu daerah yang masih belum diketahui secara pasti, dengan adanya inovasi dan kemajuan teknologi, bisa lebih mudah dalam mendapatkan alamat tersebut. Jika dihadapkan dengan zaman sebelumnya di mana teknologi dan informasi tidak secanggih saat ini, tentu saja berbeda dan harus lega karena situasi saat ini tidak sesulit dahulu.

**Bersaing dengan Dunia.** Era disrupsi juga menjadi gerbang dari persaingan di dunia. Inovasi terbaru, kemajuan teknologi, tentu saja seluruh negara ingin memberikan yang terbaik. Oleh

karena itu, para pendidik berperan penting dalam mendidik siswanya untuk mampu berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di dalam sekolah ataupun luar sekolah yang dapat membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan digitalnya menjadi lebih baik lagi.

Dunia baru dengan pembelajaran cara baru yang kreatif, adaptif, kreatif dan terbuka. Strategi pembelajaran kreatif dan menarik harus dimiliki oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat perubahan baik pada diri siswa. Tantangan yang terjadi karena digitalisasi dunia pendidikan menjadi lebih sulit dalam beradaptasi, dan situasi ini kerap kali dialami oleh para pendidik yang mengajar dan tinggal di daerah pedalaman. Jadi tindakan inovasi, kreatif dan adaptif harus dilakukan.

## E. Ketrampilan yang di Butuhkan untuk Belajar di Era Disrupsi

Ada tiga atribut utama yang harus dikembangkan untuk menghadapi tantangan dunia yang serba cepat yang mengganggu kita: (1) kelincahan belajar, (2) ketahanan, dan (3) optimisme [46]

### 1. Kelincahan Belajar

Kelincahan belajar: Ini adalah kemampuan dan kemauan untuk belajar dan kemudian menerapkan pembelajaran itu secara efektif untuk menang bahkan dalam situasi yang tidak biasa. Benih belajar sepanjang hayat berasal dari rasa ingin tahu. Keingintahuan adalah, dorongan bawaan untuk mengetahui, percikan yang mendorong seseorang untuk mengeksplorasi, menemukan, menemukan, dan menemukan kembali. Hari ini, seiring bertambahnya usia, kebanyakan dari

---

<sup>46</sup> Ibid.Karthik Krishnan (2019)

kita tidak berusaha untuk memelihara rasa ingin tahu. Tapi seseorang harus melakukannya dan menjadi lebih baik dalam hal itu. Jika dia tidak belajar, bagaimana dia akan berkembang. Jika seseorang itu berakhir dengan mindset tetap, akan lebih sulit untuk beradaptasi, berkembang, dan unggul. Bagaimana seseorang dapat mengembangkan kelincian belajar?

- 1) Penasaran – mulailah dengan bertanya “mengapa?” Lakukan terus menerus.
- 2) Jelajahi. Cobalah hal-hal baru dan terlibat dengan berbagai tipe orang.
- 3) Refleksi. Tumbuhkan kesadaran diri. Buat diri sendiri melakukan ini. Secara aktif mencari umpan balik dan bantuan. Lihat kegagalan sebagai pembelajaran.

Sebuah artikel Harvard Business Review tentang “Tingkatkan kemampuan untuk belajar” menyebut *Innovating, Performing, Reflecting*, dan *Risking* sebagai kunci kemampuan belajar yang memungkinkan.

## 2. Ketahanan

Ketahanan adalah kualitas yang memungkinkan seseorang untuk bangkit kembali ketika dijatuhkan oleh kehidupan. Ini membantu seseorang untuk bertahan dan berkembang. Dalam dunia yang kacau, mengatasi stres dan bencana sangat penting, karena kesulitan dan tantangan baru menjadi andalan kehidupan.

Ketahanan penting dalam kehidupan pribadi dan bisnis. menurut Karthik Krishnan (2019) ada tiga atribut utama ketahanan: yaitu membangun ketahanan, kontrol, dan komitmen.

Bagaimana Seseorang bisa membangun ketahanan?

- Melatih kognitif. Belajarlah untuk membuat perubahan mental yang diperlukan untuk mengidentifikasi

keuntungan dan bukan hanya kerugian dari situasi yang sulit.

- Hindari pola pikir viktimisasi (“Mengapa ini terjadi pada saya?”) Itu tidak membantu.
- Bermeditasi.

### 3. Optimisme

Optimisme adalah kecenderungan untuk mengantisipasi kemungkinan hasil terbaik. Optimisme yang membumi adalah di mana optimisme itu memiliki dosis realisme dan pesimisme yang sehat bercampur dengannya. Optimis yang membumi terhubung untuk mengambil emosi positif dan mengubahnya menjadi tindakan nyata yang mengarah ke solusi realistis.

Optimisme bisa dipelajari. Martin Seligman, yang dianggap sebagai bapak psikologi positif, memperkenalkan konsep optimisme yang dipelajari berdasarkan penelitiannya tentang ketidakberdayaan yang dipelajari. Stanford memiliki survei berdasarkan penelitian Martin untuk menganalisis pola pikir seseorang – spektrum pesimis-optimis.

Bagaimana membangun optimisme yang membumi?

- 1) Fokus pada hal positif.
- 2) Baca tentang optimisme dan bertemanlah dengan orang-orang yang memiliki pandangan optimis dan realistis.
- 3) Berhati-hatilah. Perhatian penuh adalah keterampilan, dan ada banyak hal di dalamnya. Untungnya, ada banyak sumber daya untuk membantu seseorang untuk mengolahnya.

Menurut Karthik Krishnan (2019) saat masuk lebih dalam ke abad ke-21 (siklus hidup produk yang lebih pendek, model bisnis yang rusak, karenabersaing dengan mesin), IQ saja tidak akan cukup untuk membantu manusia beradaptasi. Dosis EQ (kecerdasan emosional) dan RQ (kecerdasan ketahanan) yang



sehat sangat penting saat sekelompok orang memetakan program kerjanya. Seperti yang dikatakan oleh Krishnan, "Saat ini, manusia hidup di dunia "VUCA", yang dicirikan oleh *volatilitas, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas* .

Menurut Karthik Krishnan (2019) di dunia ini, yang penting bukan seberapa keras seseorang itu jatuh atau berapa kali dia jatuh, tapi seberapa cepat dia bangun kembali dan hal itu yang penting. Jadi menurutnya siapkan diri untuk menjadi prajurit VUCA itu.[47]

#### D. Kesimpulan

Disrupsi merupakan kondisi ketidakpastian yang dapat menjadi ancaman sekaligus peluang, kembali pada kemampuan masyarakat dalam berinovasi di tengah perubahan. Perlu upaya kreatif, imajinatif dan kritis dalam mengambil sikap dan tindakan sehingga menghasilkan manfaat yang faktual, aktual dan produktif bagi masyarakat. Disrupsi harus ditransformasikan sebagai modal bangsa untuk membangun pemberdayaan masyarakat yang berperan aktif dalam pembangunan dan berkeadilan merata.

---

<sup>47</sup> Menurut Sunnie Giles (2018) VUCA adalah konsep yang berasal dari mahasiswa di US Army War College untuk menggambarkan *volatilitas, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas* dunia setelah Perang Dingin. Dan sekarang, konsep tersebut mendapatkan relevansi baru untuk mencirikan lingkungan saat ini dan kepemimpinan yang diperlukan untuk menavigasinya dengan sukses. Peristiwa tak terduga yang terjadi di luar organisasi dapat bersifat negatif atau positif, tetapi keduanya menghadirkan VUCA yang lebih besar, yang mempersulit para pemimpin untuk membuat keputusan. Contoh kompleksitas positif adalah produk menjadi viral dan menjadi sensasi internet. Contoh kompleksitas negatif adalah bagaimana keputusan penjual buah Tunisia menyebabkan Brexit.  
<https://www.forbes.com/sites/sunniegiles>

Apapun dampak yang diakibatkan dari adanya disrupsi, harus dipikirkan sebagai tantangan. Disrupsi bukanlah kekacauan yang selalu berimplikasi negatif, melainkan perluasan rentang alternatif yang berkesempatan berbagai inovasi berkembang (*innovative disruption*) melampaui kemapanan yang telah terbangun, bahkan acapkali memberi kecutan yang tidak terprediksi sebelumnya. Pandemi Covid-19 memberikan hikmah, bahwa tidak dapat memilih lagi, harus diyakini disrupsi telah menyentuh keseluruhan sendi-sendi kehidupan manusia.



## BAB II

# DISRUPSI AKIBAT PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

### A. Perubahan-perubahan dan Disrupsi pada Dunia Musik dan Pendidikan Seni Musik

**D**engan mempelajari sejarah musik Indonesia seseorang dapat memahami disrupsi (gangguan-gangguan) yang terjadi dalam dunia musik maupun pendidikan seni musik . Demikian juga dengan membandingkannya dengan sejarah musik di Amerika dan atau Eropah. Artinya disrupsi itu juga berdampak kepada dunia pendidikan Seni musik. Kedua bahan ini di selipkan dalam buku ini untuk memahami perubahan-perubahan yang terjadi dan analisis sebabnya. Kemudian disrupsi tentang pendidikan dikembangkan pada bab selanjutnya.

Diantara beberapa disrupsi, itu menurut penulis yang dapat dicatat adalah berikut ini. Pertama perubahan pada dunia Masyarakat Seni Musik. Perubahan itu terjadi pada konteks dunia masyarakat seni (art world), atau istilah lain ekosistem seni. Dunia masyarakat seni merupakan jejaring masyarakat (sosial) seni yang terlibat secara bersama-sama dalam aktivitas berkesenian (Susanto, 2011). Sebagai contoh, kalau dahulu komunikasi dan distribusi seni dilakukan secara tatap muka maka sekarang dilakukan melalui internet atau digital. Hal ini terjadi bukan saja pada dunia seni musik, tetapi juga pada jenis seni lainnya.

Dunia seni itu menurut NEA, adalah (1) infrastruktur seni, (2) pendidikan dan training seni, (3) Konsumen seni ( individu dan sosial), dan (4) Tataan Distribusi untuk bisnis dan pasar seni, politik, teknologi, demografi, tradisi dan budaya dan sebagainya; dan (5) Partisipan dan produk seni. Jadi dapat diprediksi butir-butir yang dikemukakan bahwa 5 butir dunia seni ini dapat berubah dan terdisrupsi. Beberapa butir yang dapat dibahas diantaranya adalah sebagai berikut ini.

### 1. Infrastruktur Seni Berubah

Dengan adanya disrupsi maka tatanan seperti (gambar 1.1) bisa berubah, misalnya perubahan dan disrupsi pada infrastruktur seni seperti (1) organisasi asosiasi musik, (2) Perusahaan rekaman, (3) penyanyi dan grup musik di Indonesia, (4) media penyelenggara Informasi Indonesia. [48], yaitu perubahan Jejaring Produksi, Distribusi, dan Konsumsi Seni Musik. Susanto, (2011), yang ketiganya saling terkait. Menurut Milton Albrecht (1970), medan sosial seni berkaitan dengan sistem teknologi, dan sistem distribusi seni.[49]

Infrastruktur seni menurut NEA adalah (1) TKS (tempat seni itu ditayang atau ditampilkan seperti di museum, di pagelaran atau pertunjukan seni, sekarang tampilan seni bisa ditayang di HP atau telpon genggam),(2) organisasi seni bisa berkomunikasi melalui zoom atau, (3) sekolah seni juga berubah dari konvensional ke sekolah seni yang mempelajari seni digital, (4) organisasi seni seperti asosiasi musik juga berubah, (5) produksi rekaman rekaman juga berubah total.

---

<sup>48</sup> Informasi Musik Indonesia, (t.t) [http://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Informasi-Industri-Musik-Indonesia\\_65071\\_ucm\\_p2k-unkris.html#Asosiasi](http://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Informasi-Industri-Musik-Indonesia_65071_ucm_p2k-unkris.html#Asosiasi)

<sup>49</sup> Milton Albrecht, (1970) *The sociology of art and literature: A reader*

Sebagai contoh dalam dunia musik Indonesia, dahulu terdapat *asosiasi musik*, dan sekarang perusahaan dan asosiasi ini boleh dikatakan gulung tikar dan sudah menghilang karena berubahnya sistem distribusi dan produksi industri musik yang dipengaruhi oleh dunia digital seperti.

Beberapa anggota asosiasi tersebut adalah : KCI (Karya Cipta Indonesia); ASIRI (Asosiasi Industri Rekaman Indonesia); APMINDO (Asosiasi Penerbit Musik Indonesia); ASIRINDO; GAPERINDO (Gabungan Perusahaan Rekaman Indonesia); PAMMI (Persatuan Artis Musik Melayu/Dangdut Indonesia); PAPPRI (Persatuan Artis Penyanyi, Pencipta Lagu, dan Penata Musik Rekaman Indonesia); PRISINDO (Performer's Right Society of Indonesia); WAMI (Wahana Musik Indonesia); IMOCA (Indonesian Mobile & Online Content Provider Association) [50] Disamping asosiasi musik, terdapat pula producer rekaman, pencipta lagu, dan sebagainya.

## 2. Pendidikan dan Training Seni Berubah

Kemudian disrupsi pada juga terdapat pada dunia pendidikan, pengajaran dan penelitian seni. Pada intinya pada era disrupsi ini baik produksi, konsumsi maupun penelitian tentang seni berkembang ke arah digitalisasi. Seni digital adalah ajang ekspresi atau kreasi bagi peserta didik dan menjadi area penelitian baru yang menawarkan beragam isu dan konteks. Atau dapat dikatakan pendidikan model pendidikan seni tradisional dan konvensional, tidak lagi memadai untuk menjawab kebutuhan abad ke-21, oleh karena itu model pendidikan lama itu terdisrupsi.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Informasi Musik Indonesia, (t.t)

### 3. Pembelajaran Berbasis Seni (*Arts-Based Learning*)

Pada dasarnya dunia pendidikan seni itu terbagi dua: (1) Pendidikan Berbasis Seni atau *Art-based-learning* yang menggunakan seni (*art*) konvensional sebagai subjek pendidikannya seperti di Institut Seni Indonesia, dsb, dan di beberapa PT juga mempelajari seni musik sebagai subjek pembelajarannya. Pembelajaran Berbasis Seni (*Arts-Based Learning*) mengacu pada penggunaan keterampilan, proses, dan pengalaman artistik sebagai alat pendidikan untuk mendorong pembelajaran dalam disiplin dan domain non-artistik. Dua dari pendekatan yang paling banyak digunakan adalah proses berpikir desain dan strategi berpikir visual.<sup>[51]</sup>

Kedua Pendidikan Non Seni, yaitu Pendidikan Seni di Sekolah Umum (*art education in public schools*) --seperti pendidikan calon guru untuk mengajar-- di Universitas Negeri Padang dan sebagainya yang juga mempelajari seni sebagai subjek pendidikannya tetapi hanya diperlukan untuk mengajar di sekolah umum untuk pendidikan dasar dan menengah.

Misalnya mempelajari musik, yang dipakai untuk mengajarkan di sekolah umum. *Art education in public schools* ini kadang juga dikacaukan dengan sebutan antara *sekolah seni* dengan *pendidikan seni*. Sebab kedua kata atau istilah ini kadang dipakai bergantian. Jadi seakan PT *pendidikan seni* juga *sekolah seni* Pendidikan Berbasis Seni namun materi yang dipelajarinya terintergrasi sangat luas dalam satu paket (kerajinan, lukis, patung, grafis, bahkan mempelajari interior dan pertamanan) satuan paket terintegrasi ini juga menimbulkan disruptsi, dan

---

<sup>51</sup> <https://www.bu.edu/cti/guides/arts-based-learning/#:~:text=Arts%2DBased%20Learning%20refers%20to,process%20and%20visual%20thinking%20strategies.>

kadang juga frustrasi dikalangan mahasiswa Pendidikan Non Seni , karena terpecahnya perhatian ke berbagai disiplin yang kadang bertubrukan. Hal ini berbeda di Pendidikan Berbasis Seni dimana sudah dibagi-bagi fokus bidang studinya.

### Berubah Karena Teknologi (*Change by Technology*)

Dengan adanya perubahan teknologi, maka corak sekolah Pendidikan Berbasis Seni dan Pendidikan Non Seni mulai terdisrupsi. Artinya menimbulkan gangguan dalam melaksanakan pembelajaran baik di Pendidikan Berbasis Seni maupun Pendidikan Non Seni, bukan saja karena beralihnya belajar tatap muka ke *daring dan luring*, tetapi juga khaos dalam hal materi ajar yang akan diajarkan karena digitalisasi. Mungkin hal ini berubah dengan munculnya kurikulum merdeka dimana semua subjek pengajaran (*digital dan non digital*) boleh dipilih secara bebas oleh siswa sebagai subjek pembelajaran. Tetapi karena pembelajaran seni pada kurikulum merdeka masih mengintergrasikan seni dengan budaya, ini juga menimbulkan *disrupsi* dan keraguan. [52]

### Sekolah Digital (*Digital Based Education*)

Sebaliknya mulai muncul sekolah baru yang berdasarkan Pendidikan Berbasis Digital [53] Contoh sekolah ini adalah sekolah seni di Telkom University Bandung, Binus University dan sebagainya. Misalnya pada program Sarjana Seni Rupa (Seni Lukis, Fotografi & Film, dan Intermedia) Universitas Telkom Bandung adalah pelopor Seni Rupa Kreatif di lembaga

---

<sup>52</sup> <https://www.amongguru.com/capaian-pembelajaran-seni-budaya-pada-kurikulum-merdeka/>

<sup>53</sup> [https://www.ed.ac.uk/institute-academic-development/learning-teaching/staff/digital-ed/what-is-digital-education#:~:text=Digital%20education%20is%20the%20innovative,TEL\)%20or%20e%2DLearning.](https://www.ed.ac.uk/institute-academic-development/learning-teaching/staff/digital-ed/what-is-digital-education#:~:text=Digital%20education%20is%20the%20innovative,TEL)%20or%20e%2DLearning.)



swasta di Indonesia. Bidang seni rupa (mulai 1996), yang berbeda adalah disamping mempelajari seni konvensional, juga mempelajari Seni Kreatif di Seni Lukis, Seni Intermedia, Fotografi dan Film yang bersifat digital. Artinya, tujuan dan makna mempelajari seni di sekolah berbasis seni dan Pendidikan Non Seni, mulai terdisrupsi dan bisa menyebabkan gangguan. Alasannya datang dari dunia pendidikan itu sendiri, sebab untuk menyongsong abad ke-21, yang mesti diajarkan sebagai dasar bukan saja pendidikan seni konvensional, dan tentu harus dikembangkan ke era digital.

### Metode Pendidikan dan Pembelajaran

Sebetulnya perbedaan antara Pendidikan Berbasis Seni, Pendidikan Non Seni dan Pendidikan Berbasis Digital seperti yang diperlihatkan pada dibedakan dalam (1) kegiatan seni yang dipelajari, (2) sistem evaluasi, (3) sistem instruksi dan (4) tujuan belajar (disiplin ilmu yang dipelajari).

Timbul pertanyaan dengan munculnya era digital, apa yang berubah? Yang berubah adalah sistem evaluasi dan sistem instruksi, Sistem instruksi dan evaluasi adalah sistem pembelajaran yang tadinya tatap muka berubah kepada daring (online), dan luring (offline) itu terjadi di semua lini, sistem dan bidang pendidikan. Kegiatan seni yang dipelajari dan tujuan belajar sama sekali sudah berubah, terutama pada Pendidikan Berbasis Digital (Pendidikan Berbasis Digital) seperti di Telkom University Bandung.

Tabel 2.1 Perubahan media sebab digitalisasi

No	Karya Seni	Media konvensional	Media perantara baru (digital)	Abad ke 21
1	Aktor & Artis Filem	Ruang pertunjukan	digital	Metaverse, blockchain

No	Karya Seni	Media konvensional	Media perantara baru (digital)	Abad ke 21
2	Pemusik, Penyanyi	Ruang pertunjukan	digital	Metaverse, blockchain
3	Grup musik, band	Ruang pertunjukan, pentas	digital	Metaverse, blockchain
4	Penari, koreografer	Ruang pertunjukan, pentas	digital	Metaverse, blockchain
5	Announcer, penyiar	Studio TV, Studio penyiaran	TV analog dan digital	Metaverse, blockchain
6	Entertainer, performer (komedian, pelawak)	Ruang pertunjukan, pentas	digital	Metaverse, blockchain
7	Writers (penulis), authors (pengarang)	Buku, barang cetakan	digital	-
8	Producers & Directors	Ruang <sup>n</sup> pertunjukan		-

sumber: dari berbagai sumber

#### D. Teori dan Wacana pada Disrupsi Musik

Peralihan dari musik analog ke musik digital, penemuan komputer pribadi, dan komersialisasi melalui Internet dan masuknya media ini ke dalam kehidupan publik sehari-hari adalah awal dari disrupsi yang dialami sekarang terlihat khususnya dalam industri musik di abad ke-21.

Perubahan cara produksi dan penciptaan ragam musik, disokong oleh kemajuan penciptaan alat untuk menikmati musik. Oleh karena itu ada sejarah panjang di mana teknologi berperan dalam ekonomi musik, dan saat ini literatur menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi pengubah permainan, mereka dapat dianggap sebagai salah satu sumber dan platform utama untuk pengadaan dan distribusi.

Oleh karena itu untuk membangun wacana atau diskursus tentang disrupsi musik dapat dilihat dari konsep-konsep atau teori yang mendisrupsi musik. Lalu apakah yang dimaksud dengan teori atau konsep disrupsi disini?

## 1. Konsep atau Teori yang Mendasari Wacana Disrupsi Musik

Menurut pemikiran penulis, umumnya ada sumber-sumber konsep lain dapat membahas tentang wacana disrupsi pada musik itu. Hal ini timbul dari pertanyaan apa saja faktor yang mendasari munculnya disrupsi pada musik diluar masalah *digitalisasi*? Jawabnya mungkin juga perkembangan teknologi, sebab perkembangan teknologi musik bukan saja terbatas hanya pada media teknologi digital, tetapi akhir-akhir ini memunculkan "*blockchain*" dan "*metaverse*" sebagai media musik dan bisnis musik sebagai pemain digital musik terbaru.

Gangguan dan berbagai inovasi yang disebabkan oleh teknologi ini memunculkan beberapa wacana sebagai berikut: *How Technology Has The Power To Disrupt The Music Industry; Digital Disruption In Music; Waves Of Disruptive Innovation; The Music Industri And Internet; Blockchain For Music Business; The Music Industry In The Dawn Of The 21st Century; Soundcloud Hit A Duff Note In The Digital Disruption Of The Music Industry; The Winner And Losers Of Digital Disruption, Why Is TV Resistant To Disruption By The Web Than Music Or Print Media; Bic-Bang Disruption, Disruption To The World Of Music Education And Teaching.*

Ini adalah beberapa topik disrupsi yang dapat dikemukakan akibat perkembangan teknologi itu dan dapat dikembangkan lebih jauh lagi.

Kedua adalah konsep atau teori Perkembangan dunia Bisnis/ ekonomi Musik yang menjelaskan *disruptif inovation* dari sudut pandang ekonomi dan bisnis (lihat.FrankHecker.com).

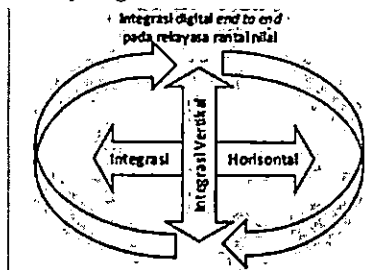
Pada zaman lampau musik digital jtelah merubah *metoda recording musik* dan sekaligus bisnis musik. Contohnya, munculnya media baru untuk menyimpan dan memindahkan karya musik dengan mudah CD, Cakram, telah menimbulkan gampangnnya karya musik itu diduplikasi atau dibajak. Bisnis yang berasal dari *Pembajakan karya musik* itu akhirnya merusak/ mendisrupsi *distribusi bisnis musik*.

Fenomena di dunia bisnis ini memunculkan berbagai topik sehubungan dengan disrupsi, bahwa kemunduran dunia musik adalah akibat ulah pelaku dunia bisnis. Topik-topik yang dapat muncul dari masalah bisnis ini diantaranya adalah: "*Disruptive Distribution In Music, Disruptive Innovation In The Music, Music Business And Digital Impact, Digital Disruption And Recording Studio Diversification*". Ini adalah beberapa wacana disrupsi yang muncul dari teori dan konsep perkembangan dunia bisnis yang dapat dikembangkan lagi lebih jauh.

Ketiga adalah konsep disrupsi yang berasal dari produksi musik itu sendiri yang menghasilkan berbagai genre musik. Hal ini muncul dari masalah genre dan gaya musik. Apakah genre musik ini dapat mengganggu? Hal ini dipertanyakan oleh Harsawibawa, (2017), dalam artikelnya yang berjudul "*Disrupsi dalam Musik*", seperti yang di tafsirkannya bahwa masalahnya adalah, ketidakmatapan dan kemunculan genre-genre musik yang selalu berubah, dan selalu mencari bentuk baru.

Dalam hal ini dia melihat adanya 3 pola gangguan (1) yang bersifat horizontal, (2) yang bersifat vertikal dan (3) yang bersifat aksiologis yang dapat menghasilkan genre baru dalam seni musik. Mungkinin genre musik dapat mengganggu?

Menurut hemat penulis sebab utamanya adalah kesulitannya seseorang memahami dunia musik, hal ini karena disrupsi atau ketidaksesuaian konsep atau teori musik konvensional yang dipelajari di PT dan di sekolah dengan apa yang terjadi dalam dunia musik sehari-hari. Untuk memahami musik tidak bisa lagi langsung dipahami dengan teori-teori musik konvensional karena kemunculan seni musik digital, dan berbagai intermedia yang muncul akhir-akhir ini.



Gambar 2.1 Aspek integrasi industri 4.0, terintegrasi secara vertikal dan horizontal (sumber.Kagerman)

Kemajemukan dan genre baru musik yang dikemukakan Harsawibawa, (2017) dapat ditafsirkan sebagai *disrupsi yang bersifat disrupsi kreatif dan inovatif*. Namun bentuk dan pola disruptif itu dapat dilihat dalam tiga bentuk pencampuran integrasi media (1) horizontal dan (2) vertikal dan (3) aksiologis. Apa yang dimaksudnya dari ketiga unsur pengganggu ini akan dijelaskan dalam uraian selanjutnya. Paling tidak wacana ini muncul dan terinspirasi dari wacana integrasi dalam dunia industri 4.0 (Gambar 2.1).

Menurut mahinevision.com, industri 4.0 memungkinkan perusahaan manufaktur untuk melakukan kegiatan produksi dengan fleksibilitas yang lebih besar, dan bereaksi lebih cepat

terhadap berbagai kejadian sehingga proses bisnis bisa berjalan lebih efisien dengan konsumsi sumber daya yang minimal.

Salah satu faktor terpenting dalam menjalankan *smart factory di industri 4.0* adalah integrasi data. Integrasi data adalah sarana untuk menggabungkan data dari sumber yang berbeda, menciptakan tampilan terpadu dan meningkatkan aksesibilitas bagi penggunaanya.

### Box 2.1

#### Istilah Genre atau Gaya pada Seni Musik

Genre musik sering dianggap pengelompokan musik sesuai dengan kemiripannya satu sama lainnya. Sebuah genre dapat didefinisikan oleh teknik musik, gaya, konteks, dan tema musik. Musik juga dapat dikelompokkan sesuai dengan kriteria lain, misalnya geografi.<sup>[54]</sup>

Pengertian genre musik sering dipertukarkan dengan istilah gaya musik atau aliran musik.

Dalam seni visual, gaya adalah "... cara khas yang memungkinkan pengelompokan karya ke dalam kategori terkait" <sup>[55]</sup> atau "... setiap cara yang khas, dan karena itu dapat dikenali, di mana suatu tindakan dilakukan atau artefak dibuat, atau harus dilakukan, dan dibuat" <sup>[56]</sup>. Ini mengacu pada penampilan visual sebuah karya seni yang menghubungkannya dengan karya lain oleh seniman yang sama atau dari periode yang sama, pelatihan, lokasi, "sekolah", gerakan seni atau budaya arkeologi: "Gagasan gaya telah lama dipakai dan cara utama sejarawan

<sup>54</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Genre\\_musik](https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_musik)

<sup>55</sup> Fernie, Eric. *Art History and its Methods: A critical anthology*. London: Phaidon, 1995, p. 361. ISBN 978-0-7148-2991-3

<sup>56</sup> Gombrich, E. "Style" (1968), orig. *International Encyclopedia of the Social Sciences*, ed. D. L. Sills, xv (New York, 1968), reprinted in Preziosi, D. (ed.) *The Art of Art History: A Critical Anthology* (see below), whose page numbers are used. p.150

seni mengklasifikasikan karya seni. Dengan kata "gaya" (style, Ing) sejarahwan memilih dan membentuk sejarah seni".<sup>[57]</sup>

#### Musik seni (art Music)

Musik Seni atau sering disebut juga Musik Serius dan musik-musik sejenis (musik avant garde, kontemporer) adalah sebuah istilah pengelompokan jenis musik yang mengacu pada teori bentuk musik Klasik Eropa atau jenis-jenis musik etnik lainnya yang di serap atau diambil sebagai dasar komposisinya. Berbeda dengan musik Populer atau musik masa, musik jenis ini biasanya tidak lekang dimakan waktu, sehingga bertahan berabad-abad lamanya. Tokoh-tokoh komponis Indonesia yang menciptakan jenis musik seperti ini antara lain: Amir Pasaribu, Tri Suci Kamal, Slamet Abdul Syukur, Rahayu Supanggah, Otto Sidharta, Tony Prabowo, Michael Asmara, I Wayan Sadre, Iwan Gunawan, Dody Satya, E. Gustdiman dsb.

#### Musik klasik

Musik klasik biasanya merujuk pada musik klasik Eropa, tapi kadang juga, pada musik klasik Persia, India, dan lain-lain. Musik klasik Eropa sendiri terdiri dari beberapa periode, misalnya barok, klasik dan romantik.

Musik klasik merupakan istilah luas, biasanya mengacu pada musik yang berakar dari tradisi kesenian Barat, musik kristiani, dan musik orkestra, mencakup periode dari sekitar abad ke-9 hingga abad ke-21.<sup>[58]</sup>

Musik klasik Eropa dibedakan berdasarkan dari bentuk musiknya, non-Eropa dan musik populer terutama oleh sistem notasi musiknya, yang sudah digunakan sejak abad ke-16.<sup>[2]</sup> Notasi musik barat digunakan oleh komponis untuk memberi petunjuk kepada pembawa musik mengenai tinggi nada, kecepatan, metrum, ritme individual, dan pembawaan tepat suatu karya musik. Hal ini membatasi adanya praktik-praktik seperti improvisasi dan ornamentasi ad libitum yang sering didengar pada musik non-Eropa (bandingkan dengan musik

<sup>57</sup> George Kubler summarizing the view of Meyer Schapiro (with whom he disagrees), quoted by Alpers in Lang, 138

<sup>58</sup>

klasik India dan musik tradisional Jepang) maupun musik populer.

Dahulu musik klasik di Eropa terutama digunakan untuk keperluan lagu di Gereja ataupun lagu untuk pengiringan Raja. Sejalan dengan perkembangan, mulai juga bermunculan musik klasik yang digunakan untuk keperluan lain, seperti misalnya musik klasik yang menggambarkan visual secara audio, contohnya lagu Cat and Mouse yang menggambarkan kucing mengejar tikus.

### Musik populer

Musik populer merupakan jenis-jenis musik yang saat ini digemari oleh masyarakat awam. Musik jenis ini merupakan musik yang sesuai dengan keadaan zaman saat ini, sehingga sesuai di telinga kebanyakan orang. Genre musik ini dapat ditemui di hampir seluruh belahan dunia oleh karena sifat musiknya yang hampir bisa diterima semua orang.

### Jazz

Jazz adalah jenis musik yang tumbuh dari penggabungan blues, ragtime, dan musik Eropa, terutama musik band. Beberapa subgenre jazz adalah Dixieland, swing, bebop, hard bop, cool jazz, free jazz, jazz fusion, smooth jazz, dan Cafjazz.

### Gospel

Gospel adalah genre yang didominasi oleh vokal dan biasanya memiliki tema Kristen. Beberapa subgenrenya adalah contemporary gospel dan urban contemporary gospel. Sebenarnya lagu jenis Gospel ini memiliki nuansa mirip dengan Rockn Roll (oleh karena Rockn Roll sendiri sebenarnya merupakan fusion atau gabungan dari Rock, Jazz, dan Gospel), dahulu awalnya diperkenalkan oleh orang-orang Kristen kulit hitam di Amerika. Beberapa contoh saat ini yang masih benar-benar menggunakan aliran musik gospel adalah Israel Houghton. Namun saat ini pengertian musik gospel telah meluas menjadi genre musik rohani secara keseluruhan. Di Indonesia, musik gospel ber aliran pop dan rock banyak dipopulerkan oleh musisi seperti Franky Sihombing, Giving My Best, Nikita, True Worshipers dan banyak lagi.



### Blues

Blues berasal dari masyarakat Afro-Amerika yang berkembang dari musik Afrika barat. Jenis ini kemudian memengaruhi banyak genre musik pop saat ini, termasuk ragtime, jazz, big band, rhythm and blues, rock and roll, country, dan musik pop.

### Rhythm and blues

Rhythm and blues adalah nama musik tradisional masyarakat Afro-Amerika, yaitu musik pop kulit hitam dari tahun 1940-an sampai 1960-an yang bukan jazz atau blues.

### Funk

Funk adalah sebuah aliran musik yang mengandung unsur musik tari Afrika-Amerika. Umumnya musik funk dapat dikenali lewat ritme yang sering terpotong singkat, bunyi gitar ritme yang tajam, perkusi yang dominan, pengaruh jazz yang kuat, irama-irama yang dipengaruhi musik Afrika, serta kesan gembira yang didapati saat mendengarnya. Akar funk dapat ditelusuri hingga jenis rhythm and blues dari daerah Louisiana pada tahun 1960-an. Aliran musik ini terkait dekat dengan musik soul serta jenis musik turunan lainnya seperti P-Funk dan Funk Rock.

### Rock

Rock, dalam pengertian yang paling luas, meliputi hampir semua musik pop sejak awal 1950-an. Bentuk yang paling awal, rock and roll, adalah perpaduan dari berbagai genre di akhir 1940-an, dengan musisi-musisi seperti Chuck Berry, Bill Haley, Buddy Holly, dan Elvis Presley. Hal ini kemudian didengar oleh orang di seluruh dunia, dan pada pertengahan 1960-an beberapa grup musik Inggris, misalnya The Beatles, mulai meniru dan menjadi populer.

Musik rock kemudian berkembang menjadi psychedelic rock, kemudian menjadi progressive rock. Beberapa band Inggris seperti The Yardbirds dan The Who kemudian berkembang menjadi hard rock, dan

kemudian menjadi heavy metal. Akhir 1970-an musik punk rock mulai berkembang, dengan kelompok-kelompok seperti The Clash, The Ramones, dan Sex Pistols. Pada tahun 1980-an, rock berkembang terus, terutama metal berkembang menjadi hardcore, thrash metal, glam metal, death metal, black metal dan grindcore. Ada pula british rock serta underground.

#### Metal, hardcore

Metal merupakan aliran musik yang lebih keras dibandingkan dengan Rock walau terdapat juga band metal yang memiliki lagu dengan nyanyian yang terkesan slow. Genre Metal yang dikategorikan keras di mana lagunya memiliki vocal ala scream, growl dan yang terbaru adalah pigsqueal di mana vokal ini lebih banyak digunakan di aliran hardcore, post-Hardcore, screamo, metalcore, deathcore, death metal, black metal, electronic hardcore dan lainnya. Di Indonesia sendiri aliran band ala vokal scream ini telah banyak ditemukan tetapi masih belum bisa diterima secara terbuka oleh masyarakat umum. Contoh band: Indonesia yaitu The Civil Wears Monza, DESIDER, Secret Of Murder, Deadsquad, Burgerkill dll. Luar yaitu Asking Alexandria, Miss May I, The Crimson Armada, Chelsea Grin, We Butter The Bread With Butter, dan lainnya

#### Electronic

Electronic dimulai lama sebelum ditemukannya synthesizer, dengan tape loops dan alat musik elektronik analog pada tahun 1950-an dan 1960-an. Para pelopornya adalah John Cage, Pierre Schaeffer, dan Karlheinz Stockhausen.

#### Ska, Reggae, Dub

Dari perpaduan musik R&B dan musik tradisional mento dari Jamaika muncul ska, dan kemudian berkembang menjadi reggae dan dub.

#### Hip hop / Rap / Rapcore

Musik hip hop dapat dianggap sebagai subgenre R&B. Dimulai di awal 1970-an dan 1980-an, musik ini mulanya berkembang di pantai timur

AS, disebut East Coast hip hop. Pada sekitar tahun 1992, musik hip hop dari pantai barat juga mulai terkenal dengan nama West Coast hip hop. Jenis musik ini juga dicampur dengan heavy metal menghasilkan rapcore.

### Pop

Musik pop adalah genre penting namun batas-batasnya sering kabur karena banyak musisi pop dimasukkan juga ke kategori rock, hip hop, country, dan masih banyak lagi.

### Musik tradisional

Musik tradisional adalah musik yang hidup di masyarakat secara turun temurun, dipertahankan bukan sebagai sarana hiburan saja, melainkan ada juga dipakai untuk pengobatan dan ada yang menjadi suatu sarana komunikasi antara manusia dengan penciptanya, hal ini adalah menurut kepercayaan masing-masing orang saja. Musik tradisional merupakan perbendaharaan seni lokal di masyarakat. Musik tradisional yang ada di Indonesia, di antaranya adalah gamelan, angklung dan sasando, selain dari musik tradisional yang berasal dari kebudayaan lokal, juga terdapat musik tradisional yang berasal dari pengaruh kebudayaan luar di antaranya gambang kromong, marawis dan keroncong.

### Latin

Genre musik tradisional latin ini biasanya merujuk pada musik Amerika latin termasuk musik dari Meksiko, Amerika Tengah, Amerika Selatan, dan Karibia. Musik latin ini memiliki subgenre Samba.

### Country

Musik tradisional country dipengaruhi oleh blues, dan berkembang dari budaya Amerika kulit putih, terutama di kota Nashville. Beberapa artis country awal adalah Merle Haggard dan Buck Owens.

### Dangdut

Dangdut merupakan musik yang berasal dari Indonesia. Dangdut

memiliki nuansa India dan melayu. Pada awalnya, musik ini hanya dianggap musik kelas bawah. Namun seiring waktu, musik ini sudah dinikmati semua kalangan.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Genre\\_musik](https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_musik)

Sebagai contoh, apabila seseorang ingin membandingkan kondisi mesin di setiap lini produksi untuk mengecek jadwal pemeliharaan. Berapa banyak waktu yang akan terbuang jika seseorang harus melihat satu per satu informasi mesin secara manual? Dibandingkan dengan mengintegrasikan seluruh informasi mesin ke dalam satu platform CMMS dan melihat informasinya sekaligus dalam satu dashboard? [59]

Jika berbicara integrasi data, ada *integrasi horizontal* dan integrasi vertikal. Integrasi horizontal berarti jaringan yang menghubungkan antara tiap-tiap mesin, peralatan atau unit produksi. Dengan kata lain, integrasi horizontal mengacu pada proses yang terintegrasi dengan baik di tingkat shop floor. Sementara yang dimaksud dengan *integrasi vertikal* yakni integrasi mulai dari sensor ke mesin, proses produksi hingga tingkat bisnis perusahaan. Artinya adalah, kegiatan di lantai produksi dikoordinasikan secara erat dengan proses bisnis tingkat yang lebih tinggi seperti pengadaan dan integrasi dengan ERP. [60]

## 2. Disrupsi Intermedia pada Genre Musik

Seperti yang diuraikan sebelumnya, konsep disrupsi Intermedia sebenarnya muncul dari pertanyaan kenapa begitu banyak genre musik dan apa<sup>2</sup> sebabnya? Jawabnya adalah

---

<sup>59</sup> Machinevision, (22 Juli, 2021), *Horizontal vs Vertical Integration: Apa Bedanya?*  
<https://www.machinevision.global/post/horizontal-vs-vertical-integration-apa-bedanya-1?lang=id>

<sup>60</sup> Ibid. Machinevision, (22 Juli, 2021),

bahwa proses penciptaan seni dalam kehidupan manusia memang tidak dapat dilepaskan pada proses penciptaan antara yang *diciptakan pertama* dan *hibriditas yang terjadi kemudian*, adalah unsur yang mendasari perkembangan musik (Laksono, Purba, & Hapsari, 2015). Masalah percampuran dari genre musik ini dapat dipakai istilah *disrupsi intermedia*, walaupun istilah ini sebenarnya berasal dari dunia seni rupa, yang bermakna lain. Intermedia dalam seni rupa, bukanlah berarti mencampurkan elemen berbagai bidang seni yang berbeda (arsitektur, seni rupa, seni musik, tari, drama yang dianggap sejajar/ horozontal), tetapi dalam pengertian percampuran beragam media yang memungkinkan kedua konsep itu sangat berbeda.

Masalahnya timbul dari pertanyaan kenapa fenomena dalam genre musik “meledak” dari yang tadinya (maksimal) 15 buah – menurut keterangan wikipedia bahkan hanya 12 buah – menjadi 348 buah, atau dari yang tadinya hanya 83 buah menjadi 249 buah. Dan jumlah genre/ subgenre musik pada hari ini akan lebih banyak lagi. [61]

Itulah salah satu alasan untuk menjelaskan model integrasi genre ini dengan intergasi data pada teori integrasi industri 4.0, yang terintegrasi secara vertikal dan horizontal (sumber.Kagerman) (Gambar 2.1)

*Intermedia horizontal* menjelaskan percampuran genre seni dengan genre seni-seni lain (rupa, suara, gerak). *Intermedia vertikal* berbicara terjadinya percampuran hirarkhis antar subgenre. Aspek aksiologis menunjukkan bagaimana aksi bidang ilmu lain masuk ke genre musik. Artinya bagaimana genre musik terhubung dengan permasalahan yang sifatnya non-musik dan bahkan tidak ada hubungannya sama sekali

---

<sup>61</sup> ibid, Harsawibawa, (2017)

dengan seni musik. Aspek aksiologis adalah disrupsi di dalam bidang-bidang non-musik yang bersifat interdisipliner.

Menurut Harsawibawa, (2017) menganggap intermedia itu adalah *disruptor genre musik* (baca: pengganggu genre musik) dalam pengertian positif. Dan bukan masalah yang besar; sebab disrupsi itu dalam konteks disrupsi inovatif, kreatif. Disrupsi ini merupakan sesuatu yang melekat di dalam dunia musik. Jadi konsep *intermedia* ini hanya salah satu cara untuk menjelaskan fenomena disrupsi. Jadi bukan sebuah kekeliruan untuk menjelaskan dengan cara ini. [62]

Sejarah musik memperlihatkan berbagai pengaruh musik mancanegara masuk ke musik lokal dan nasional, silang budaya ini dan hibrida ini dapat menciptakan musik baru. Disrupsi adalah sesuatu yang hakiki di dalam musik. Ia tidak mengancam musik, tetapi merupakan sebuah situasi yang memperkaya musik dalam hubungannya dengan dirinya sendiri dan bidang-bidang lain yang bersifat seni maupun non-seni. [63] Dengan membandingkannya dengan aspek integrasi teknologi (gambar 2.1) yang bisa vertikal dan horizontal dapat disusun 3 pola disrupsi [64] yaitu :

- 1) Disrupsi integrasi horizontal,
- 2) Disrupsi integrasi vertikal, dan
- 3) Disrupsi Disrupsi integrasi aksiologis

### 3. Intermedia Horizontal

Aspek horizontal artinya sebuah genre musik telah bercampur dengan genre seni-seni lain hal ini disebut juga *integrasi secara horizontal*. Integrasi horizontal adalah kerangka pikir untuk memahami pencampuran genre musik dan genre

---

<sup>62</sup> ibid, Harsawibawa, (2017)

<sup>63</sup> ibid, Harsawibawa, (2017)

<sup>64</sup> ibid, Harsawibawa, (2017)

seni (seni tari, seni rupa dan lainnya) lainnya. Artinya yang terintegrasi adalah elemen berbagai jenis seni seperti, elemen rupa dalam seni rupa, elemen suara pada musik, elemen gerak pada seni akting) yang termasuk elemen rupa tentu banyak yang lain seperti sinar lampu, desain panggung dan sebagainya (ini dibahas pada aspek aksiologis).

Percampuran antar genre seni, paling jelas ditemukan di dalam *dance music* masa kini. Sebab secara teoritis *dance music* yang ditemukan pada masa kini tidak sama dengan *dance music* yang terdapat pada masa di dalam sejarah era Barok (1600-1750). *Dance music* pada masa Barok adalah musik yang diciptakan dengan diinspirasi oleh tarian yang ada pada masa itu, sedangkan *dance music* yang ada pada masa kini diinspirasi sekaligus mengembangkan tarian yang ada pada masa kini. Semua itu berbentuk musik yang tidak hanya bersifat instrumental, melainkan juga musik vokal.

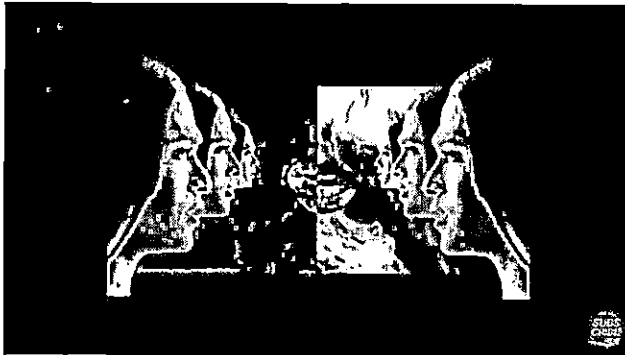


Gambar 2.2 *Dance music* pada masa Barok adalah musik yang diciptakan dengan diinspirasi oleh tarian yang ada pada masa itu,

<https://earlydance.org>

Suite adalah jenis musik dansa instrumental modis yang muncul selama Renaissance dan dikembangkan lebih lanjut selama periode Baroque. Ini terdiri dari beberapa gerakan atau potongan pendek dalam kunci yang sama dan berfungsi sebagai musik tari atau makan malam selama pertemuan sosial.

Sarjana musik berpendapat bahwa rangkaian tari barok mencapai puncak ekspresi dan popularitasnya di istana Louis XIV, yang mengolah tarian ini selama pesta dansa yang rumit dan fungsi lainnya karena berbagai alasan, tidak sedikit di antaranya sebagai cara untuk menunjukkan peringkat sosial. Gaya tarian yang menjadi populer sebagai hasilnya dikenal sebagai *French Noble Style*, dan dianggap oleh para ahli teori musik sebagai cikal bakal *balet klasik*. Selanjutnya, para praktisinya dipengaruhi oleh penemuan *sistem notasi tarian*, yang dirancang untuk mendidik para *abdi dalem* berbagai tarian, yang memungkinkan *Noble Style* menyebar jauh melampaui perbatasan Prancis.



Gambar 2.3

Disrupsi Horizontal genre musik Indonesia, Dewa - Satu | Official Video,

<https://www.youtube.com/watch?v=rzinev0IJRA>

Sebaliknya, *dance music* masa kini bisa ditemukan dengan mudah di saluran-saluran televisi, seperti MTV misalnya. Musik



video yang muncul memperlihatkan bahwa musik masa kini tidak cukup hanya didengarkan saja; ada *unsur visual* yang harus diperhatikan, yaitu bagaimana orang atau orang-orang yang menggerak-gerakkan tubuhnya sebagai gerakan tarian. visualisasi itu tidak cukup tarian semata; sebab harus mendengarkan kata-kata yang dinyanyikannya. Itulah sebabnya *dance music* pada era kontemporer tidak bisa disamakan dengan *dance music* pada era Barok.<sup>[65]</sup>



Gambar 2.4 “Swish Swish” (Katy Perry ft. Nicki Minaj) dimana di dalamnya terdapat *dance music* dan acting, <https://www.freshhiphoprnb.com>

Hal ini dapat dilihat sebagai *dance music* di abad ke-20 yang muncul bersamaan dengan *jazz dance*, yang berarti juga sekaligus bersamaan dengan perkembangan *musik jazz* (Marshall,1994) & (Marshall, 1994: xvi) terlihat bahwa perkembangan *dance music* awal, menjadi inspirasi bagi perkembangan *dance music* atau musik di luar jazz, seperti: *rock’n roll* (tahun 1950-an), dan selanjutnya *disko* (tahun 1970-an).

<sup>65</sup> *ibid*, Harsawibawa, (2017)

Bagaimana tarian kemudian berpengaruh terhadap terciptanya genre musik terlihat pada munculnya genre-genre musik yang identik dengan tarian, yaitu: *disco, funk, R&B, hip hop, new wave* (yang berasal dari *robot dance*), *house music, techno dan trance*. [66]

Sesungguhnya bukan hanya tarian saja yang muncul di dalam musik video, ada juga tindakan-tindakan tertentu yang muncul di dalam menyanyikan dan atau untuk menggambarkan orang menyanyi.

Tindakan-tindakan itu dapat dilihat sebagai "akting" di dalam musik. Karya-karya yang bisa disebutkan di mana di dalamnya terdapat tindakan akting, yaitu: "*Swish Swish*" (Katy Perry ft. Nicki Minaj) dimana di dalamnya terdapat *dance music* dan akting; "*Love Me Like You*" (Little Mix) dimana di dalamnya terdapat akting; dan "*Trouble*" (Iggy Azalea ft. Jennifer Hudson) dimana di dalamnya juga terdapat akting (Little & Jenne, 2001).



Gambar 2.5

Little Mix - 'Love Me Like You' (Jingle Bell Ball 2015), sumber. tangkapan layar, dari: <https://www.youtube.com/watch?v=TNFx3JQUOf0>

Dalam konteks ini, yang menarik adalah bahwa musik video merupakan sebuah genre yang bercerita tentang genre

---

<sup>66</sup> ibid, Harsawibawa, (2017)

musik itu sendiri. Maksudnya, lagu telah ada sebelumnya, lalu kemudian sutradara mendesain image dengan lagu itu sebagai pembimbingnya (Vernallis,2004: x). Ini yang menjelaskan bagaimana sesuatu yang diperlihatkan di dalam musik video itu agak sulit untuk dipahami karena apa yang ada di dalamnya bercerita tentang sebuah *image*. Jelaslah bahwa akting atau pun tarian di sini menjadi nomor dua; keduanya adalah sekedar sarana, yang terpenting adalah image yang dibangunnya.

Salah satu perkembangan yang cukup terasa adalah dibuatnya videoklip berkonsep animasi untuk lagu karangan beberapa penyanyi maupun band (Gambar 2.3). Tema yang diusung pun beragam. Terkadang sesuai dengan lirik lagu, kadang juga agak melenceng dari lagunya walaupun alur kisahnya menyesuaikan irama musik sang musisi. Dari sekian banyak video musik animasi yang ada, terdapat beberapa yang bisa dibilang keren dan fenomenal dikarenakan temanya utamanya memiliki pesan maupun cerita tersendiri. <sup>[67]</sup>



Gambar 2.6

videoklip berkonsep animasi untuk lagu karangan beberapa penyanyi maupun band. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2100848/6-video-musik-animasi-paling-fenomenal>

---

<sup>67</sup> Ibid. Harsawibawa, (2017)

Kembali pada permasalahan disrupsi di dalam musik, aspek pertama menunjukkan bagaimana musik memecahkan dirinya dari tradisi sebelumnya. Caranya ternyata karena ada sebuah cara baru untuk memanfaatkan musik. Musik video menunjukkan bagaimana musik menjadi pembimbing di dalam penciptaan sesuatu yang baru – entah itu sekedar berupa karya baru atau pun genre baru, karena di sini yang mau dicari adalah sebuah *image*.

#### 4. Intermedia Vertikal

Gagasan disrupsi atau kekacauan secara vertikal sebenarnya berhubungan dengan *nilai dan apresiasi seni*. Hal ini banyak ditemui dalam dunia musik dan juga dalam dunia seni rupa. Dalam dunia musik misalnya ada musik dengan kategori musik "*budaya rendah*" dan musik "*budaya tinggi*" yang dikacaukan dengan munculnya seni pop. *Metoda disrupsi* ini dapat dipakai sebagai kerangka pikir untuk memahami pencampuran genre secara vertikal misalnya musik dangdut dengan musik pop (sub genre). Permasalahan ini memiliki akar sejak munculnya gagasan postmodern "tiada lagi perbedaan antara 'budaya tinggi' dan 'budaya rendah'". Kejadian ini terlihat secara nyata di dalam musik populer.

Menurut penulis *aspek disrupsi vertikal*, sebenarnya tidak hanya karena nilai "*tinggi atau rendah nilai seni*" semata. Aspek disrupsi vertikal bisa juga dilihat sebab perubahan. Memang nilai seni pada setiap pembahasan seni bisa berbeda, misalnya musik rakyat dengan musik istana (kerajaan). Dalam kritik seni biasanya genre yang lama dianggap usang. Namun tidak jarang akibat mencampur-campur genre seni itu dalam seni posmo. Hilangnya batas-batas antara seni itu, antara seni lukis, keramik, patung, grafis, bahkan batasan antara seni rupa, musik, sastra, tari, dan teater.

Harsawibawa, (2017) mencontohkan karya seni lukis pelukis Picasso. Menurutnya pelukis Pablo Picasso, dapat dianggap sebagai "*titik balik*" dalam dunia seni, yang menggeser seni modern menuju kepada seni posmodern. Picasso hidup dengan membelah bentuk seni menjadi dua format, yaitu sebelum 1907, lukisannya masih berformat naturalisme dan impressionisme dan setelah itu menjadi *seni yang objektif* dengan sedikit nuansa subjektif dan selanjutnya berubah total menjadi *seni subjektif* (Cubisme), yang sudah tidak dapat dilihat secara wajar lagi. Bagaimana ide Picasso, bekerja untuk mencampurkan genre seni primitif Afrika yang rendah dari dengan menggabungkanen untuk mencari bentuk baru.

*Integrasi secara Vertikal* di dalam *genre* musik adalah kecenderungan percampuran genre dan aliran musik secara sengaja. Seperti yang dikatakan Hsu bahwa musik populer selalu omnivora (*hevan pemakan 'segala*) budaya (Hsu, 2017). Percampuran ini dilakukan melalui eksperimentasi musik, yaitu mengolah musik yang sudah ada dari masa lalu, sampai dengan mencampurkan bunyi dan alat-alat musik yang berbeda dalam rangka menciptakan identitas baru. Contoh: pencampuran antara *genre musik rock* dan *genre musik pop*; penggunaan perpaduan dan konstruksi mirip kolase dari *genre-genre reggae, rap dan hip hop*. [68]

Selain itu munculnya kembali bentuk-bentuk dance music – yang dulunya disko, sekarang *house music*, misalnya. Jadi yang menarik dari musik rock, misalnya, adalah bukan karena genre ini meminjam genre-genre musik musik yang ada; melainkan karena genre ini menggunakan sejumlah genre yang ada untuk membuat sesuatu yang sama sekali baru. Semua itu adalah sebuah gejala dari postmodernisme di dalam musik. Idiom-

---

<sup>68</sup> *ibid*, Harsawibawa, (2017)

idiom postmodernis yang ditemukan di dalam musik adalah: *Pastiche, Camp, Kolase, Skizofrenia, dan Parodi*.

Musik postmodern adalah musik dalam seni musik tradisi yang dihasilkan pada era postmodern. Ini juga menggambarkan musik apa pun yang mengikuti tren estetis dan filosofis postmodernisme. Sebagai gerakan estetis itu dibentuk sebagian sebagai reaksi terhadap modernisme tetapi tidak terutama didefinisikan sebagai oposisi terhadap musik modernis. Postmodernis mempertanyakan definisi dan kategori disiplin akademis yang ketat, yang mereka anggap hanya sebagai sisa-sisa modernitas.<sup>[69]</sup>

Postmodernisme dalam musik bukanlah gaya musik yang berbeda, melainkan mengacu pada musik era postmodern. Musik postmodernis, di sisi lain, memiliki karakteristik yang sama dengan seni postmodernis—yaitu, seni yang muncul setelah dan bereaksi terhadap modernisme (lihat Modernisme dalam Musik). Rebecca Day, Dosen dalam Analisis Musik, menulis "dalam kritik musik, postmodernisme dipandang mewakili gerakan sadar menjauh dari hegemoni binari yang tampak merusak seperti estetika/formalisme, subjek/objek, kesatuan/perpecahan, bagian/keseluruhan, yang terlihat mendominasi wacana estetika sebelumnya, dan ketika dibiarkan tanpa tantangan (seperti klaim postmodernis tentang wacana modernis) dianggap tidak memanusiasi analisis musik".<sup>[70]</sup>

Fredric Jameson, seorang tokoh besar dalam pemikiran tentang postmodernisme dan budaya, menyebut

---

<sup>69</sup> Rosenau, Pauline Marie. 1992. *Post-Modernism and the Social Sciences: Insights, Inroads, and Intrusions*. Princeton: Princeton University Press. ISBN 0-691-08619-2 (cloth); ISBN 0-691-02347-6 (pbk).

<sup>70</sup> Day, Rebecca (September 2017). "There Is No Such Thing as an Interdisciplinary Relationship: A Žižekian Critique of Postmodern Music Analysis". *International Journal of Žižek Studies*. 11 (3): 53–74.

postmodernisme sebagai "the cultural dominan of the logic of late capitalism",<sup>[71]</sup> artinya, melalui globalisasi, budaya postmodern terikat erat dengan kapitalisme (Mark Fisher, menulis 20 tahun kemudian, melangkah lebih jauh, pada dasarnya menyebutnya sebagai satu-satunya kemungkinan budaya).<sup>[72]</sup> Menggambar dari Jameson dan ahli teori lainnya, David Beard dan Kenneth Gloag berpendapat bahwa, dalam musik, postmodernisme bukan hanya sikap tetapi juga keniscayaan dalam iklim fragmentasi budaya saat ini.<sup>[73]</sup> Pada awal tahun 1938, Theodor Adorno telah mengidentifikasi tren ke arah pembubaran "seperangkat nilai yang dominan secara budaya",<sup>[74]</sup> mengutip komodifikasi semua genre sebagai awal dari akhir genre atau perbedaan nilai dalam musik.<sup>[75]</sup>

Dalam beberapa hal, musik postmodern dapat dikategorikan hanya sebagai musik era postmodern, atau musik yang mengikuti tren estetika dan filosofis postmodernisme, tetapi dengan mempertimbangkan Jameson, jelas bahwa definisi ini tidak memadai. Seperti namanya, gerakan postmodernis terbentuk sebagian sebagai reaksi terhadap cita-cita modernisme, tetapi pada kenyataannya musik postmodern

---

<sup>71</sup> Jameson, Fredric. 1991. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press. ISBN 0-8223-0929-7 (cloth); ISBN 0-8223-1090-2 (pbk).

<sup>72</sup> Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester, UK, and Washington, DC: Zero Books. ISBN 978-1-84694-317-1.

<sup>73</sup> Beard, David; Gloag, Kenneth (2005). *Musicology: The Key Concepts*. New York City: Routledge. ISBN 978-0415316927.

<sup>74</sup> *Ibid.* Beard & Gloag 2005, p. 141.

<sup>75</sup> Adorno, Theodor W. 2002. "On The Fetish-Character in Music and the Regression of Listening". In his *Essays on Music*, selected, with introductions, commentary, and notes by Richard Leppert; new translations by Susan H. Gillespie. Berkeley, 288–317. Los Angeles, and London: University of California Press. ISBN 0-520-22672-0.

lebih berkaitan dengan fungsionalitas dan efek globalisasi daripada reaksi, gerakan, atau sikap tertentu.<sup>[76]</sup> Menghadapi kapitalisme, Jameson mengatakan, "Yang paling aman adalah memahami konsep postmodern sebagai upaya untuk memikirkan masa kini secara historis di zaman yang telah melupakan cara berpikir secara historis sejak awal".<sup>[77]</sup>

Jonathan Kramer mengemukakan gagasan (mengikuti Umberto Eco dan Jean-François Lyotard) bahwa postmodernisme (termasuk postmodernisme musik) kurang merupakan gaya permukaan atau periode sejarah (yaitu, kondisi) daripada sebuah sikap. Kramer menyebutkan 16 (bisa dibbilang subjektif) "karakteristik musik postmodern, yang dimaksudkannya adalah musik yang dipahami dengan cara postmodern, atau yang memunculkan strategi mendengarkan postmodern, atau yang memberikan pengalaman mendengarkan postmodern, atau yang menunjukkan praktik komposisi postmodern." Menurut Kramer,<sup>[78]</sup> musik postmodern:

- 1) Bukan sekadar penolakan modernisme atau kelanjutannya, tetapi memiliki aspek jeda dan perpanjangan ( dalam konsep seni)
- 2) Adalah, pada tingkat tertentu dan dalam beberapa hal, ironis (dalam tampilan musik)
- 3) Tidak menghormati batasan antara kemerduan dan prosedur masa lalu dan masa kini (dalam isi musik)

---

<sup>76</sup> ibid. Beard & Gloag 2005, p. 142.

<sup>77</sup> Ibid. Jameson 1991, p. ix.

<sup>78</sup> Kramer, Jonathan. 2002. "The Nature and Origins of Musical Postmodernism." In *Postmodern Music/Postmodern Thought*, edited by Judy Lochhead and Joseph Aunder, 13–26. New York: Routledge. ISBN 0-8153-3820-1 Reprinted from *Current Musicology* no. 66 (Spring 1999): 7–20.



- 4) Menantang hambatan antara gaya 'tinggi' dan 'rendah'nya seni (dalam gaya musik)
- 5) Menunjukkan penghinaan terhadap nilai kesatuan struktural (komposisi) yang sering tidak dipertanyakan (dalam struktur musik)
- 6) Mempertanyakan eksklusivitas timbal balik antara nilai-nilai elitis dan populis (dalam apresiasi)
- 7) Menghindari bentuk total (misalnya, tidak ingin seluruh potongan menjadi tonal atau serial atau dicetak dalam cetakan formal yang ditentukan), dalam gestalt musik
- 8) Menganggap musik tidak otonom tetapi relevan dengan konteks budaya, sosial, dan politik (dalam konteks seni)
- 9) Termasuk kutipan atau referensi musik dari banyak tradisi dan budaya (dari tema musik)
- 10) Menganggap teknologi tidak hanya sebagai cara untuk melestarikan dan mentransmisikan musik, tetapi juga sangat terlibat dalam produksi dan esensi musik (digitalisasi)
- 11) Mencakup kontradiksi (konsep/ide)
- 12) Tidak memercayai oposisi biner(konsep/ide)
- 13) Termasuk fragmentasi dan diskontinuitas(konsep/ide)
- 14) Mencakup pluralisme dan eklektisisme(konsep/ide)
- 15) Menyajikan banyak makna dan beberapa temporalitas(konsep/ide)
- 16) Menempatkan makna dan bahkan struktur pada pendengar, lebih dari pada skor, pertunjukan, atau komposer(konsep/ide)

## 5. Disrupsi Akibat Aksiologis

Dan aspek aksiologis yang berbicara mengenai hubungan musik dengan bidang-bidang lain yang bersifat non-musik. dalam aspek aksiologis menjadi tiga bagian: a) dunia musik populer; b) bidang ilmu lain yang masuk; dan c) analisis dalam

musik. Contoh aksiologis yang terlihat nyata adalah disrupsi pada musik populer.

Di dalam dunia musik populer, perubahan itu berkelanjutan; dan perubahan itu hampir selalu disebabkan karena teknologi (Hughes, Evans, Morrow, & Keith, 2016: 2). Yang berbeda sekarang ini adalah kecepatan dan juga konsekuensi dari perubahan itu. Perubahan menjadi cara bagaimana musik diproduksi (misal: studio, rumahan, atau venue), didistribusikan (misal: penjualan fisik, online platforms) dan dikonsumsi (misal: secara digital). Perubahan itu terjadi karena adanya digital aggregator, konsultan media sosial dan situs online streaming (Hughes et al., 2016: 2). Salahsatu hal penting dalam ekosistem musik adalah transmisi, hal ini dipaparkan oleh Irawati dalam kasus musik Kelentangan pada masyarakat Dayak Benuaq bahwa aspek-aspek dalam transmisi musik meliputi konten, pelaku, dan mekanisme (Irawati, 2017).

Perubahan yang mendasar terjadi di dalam bisnis musik; cara bagaimana masuk ke dalam bisnis itu, ukuran sukses (Hughes et al., 2016: 3). Bisa dikatakan bahwa terjadi perubahan sistem nilai di dalam dunia ini. Contoh pertama: Reid menyebutkan bahwa pada paruh kedua tahun 2015, pembajakan musik meningkat 16,5% dan 576 situs yang memproduksi musik bajakan dikunjungi lebih dari 2 milyar kali. Data-data ini mengatakan bahwa dibutuhkan peran pemerintah dan regulator yang memaksa munculnya solusi baru atas masalah ini. Apakah permasalahan pembajakan yang mengganggu produksi karya?, tidak juga. Hal ini terlihat dari contoh kedua di bawah. [79]

Contoh kedua adalah walaupun sudah ada perlindungan yang mencukupi, band Atoms for Peace menarik musik mereka

---

<sup>79</sup> Ibid, Harsawibawa, (2017)

dari situs streaming Spotify. Penarikan itu memiliki alasan karena Spotify dan situs streaming tidak membantu dalam mengembangkan musik yang baru. Ini juga terjadi pada Taylor Swift pada tahun 2014. Swift beralasan bahwa penarikan itu berhubungan dengan permasalahan artistik. [80]

Penulis menyebut hal seperti contoh-contoh tadi sebagai perubahan sistem nilai, di sini yang pertama adalah dari sisi seniman. Seniman harus menemukan cara baru untuk berinteraksi dengan audiens, menghasilkan contents, berhadapan dengan figur-figur di dalam dunia industri. Istilah yang tepat untuk situasi seniman masa kini adalah "the age of artist-entrepreneurship" (Hughes et al., 2016: 6). Kedua, dari sisi pemerintah dan regulator. Permasalahan bisnis yang baru misalnya adalah hilangnya pajak penjualan atau pajak impor. Selain itu, produksi dan distribusi digital membuat rumit usaha untuk meningkatkan kuota local content dan juga usaha perlindungan untuk industri dan seniman lokal karena tidak ada batas yang mutlak di internet. Pemerintah bisa saja membuat aturan-aturan yang membatasi di suatu negara, tetapi secara praktis tidak ada batasan bagi seniman kecil di suatu daerah untuk mendunia. [81]

Sarana untuk menghasilkan penemuan di dalam musikpun mengalami perubahan. Selama puluhan tahun, radio dan televisi menjadi alat untuk menghasilkan lagu-lagu "hits". Memang sarana-sarana itu masih digunakan hingga kini, tetapi sudah tidak menjadi yang utama. Sebagai contoh, "bintang" dapat muncul dari online channel. Perubahan menjadi sangat konstan sejak internet mewabah pada pertengahan tahun 1990-an (Hughes et al., 2016: vi). Pada saat

---

<sup>80</sup> Ibid, Harsawibawa, (2017)

<sup>81</sup> Ibid, Harsawibawa, (2017)

ini hampir semua alat-alat digital memiliki perangkat rekam dan video editing, akibatnya adalah hampir semua orang bisa menciptakan bunyi dan gambar-gambar visual sesuka mereka. Para pembuat musik masa kini harus berhadapan dengan "orang-orang awam" ini; akibatnya mereka harus menciptakan sesuatu yang sangat menonjol, yang orang belum pernah lihat atau dengar (Hughes et al., 2016: vii).

Pada masa kini, seniman menyebarkan karya mereka ke konsumen melalui music online. Jika dulu langkah pertama adalah seniman mendatangi label rekaman, maka sekarang langkah pertama adalah seniman ke konsumen. Peran label saat ini bukan menentukan "pemenang" (seniman yang pantas untuk "disebarluaskan"); peran label sekarang adalah untuk mengamplifikasi "likes" dari audiens. Ini semua menunjukkan bagaimana "disintermediation" memaksa perubahan (Hughes et al., 2016: x), di sini terjadi perubahan proses penyebaran musik secara radikal.

## 6. Disrupsi akibat Aksiologi Ilmu Lain

Segala sesuatu dapat tampil di dalam musik karena teknologi. Cara untuk tampil itu adalah dengan rekayasa teknologi, entah itu teknologi secara visual maupun teknologi bunyi. Penulis akan menunjukkan hasil teknologi dalam merekayasa tampilan maupun bunyi tersebut.

Pertama, Harsawibawa menunjukkan bahwa rekayasa tampilan. Dengan teknologi, music video bisa melebihi tidak hanya dalam bentuk permainan visual-effect bagi penyanyi yang tampil di dalamnya; teknologi memungkinkan music video bercerita mengenai suatu hal yang berhubungan dengan bidang ilmu tertentu. Contoh hasil permainan teknologi visual yang berhubungan bidang ilmu lain, dalam hal ini optika,

adalah lagu "Go Up". [82] "Go Up" adalah sebuah music video yang dihasilkan dengan cara menyatukan dua adegan yang terpisah untuk menghasilkan gambar yang koheren. Tindakan penyatuan itu diperkuat oleh lirik "*Everybody close your eyes, ascend and go up*" – yang seolah-olah memerintahkan audiens untuk "naik tingkat" dalam menghadapi visual yang ada. Apa yang dilakukan oleh music video itu adalah sebuah tindakan menghasilkan ilusi visual atau ilusi optikal. Cara melakukannya adalah dengan mempermainkan "*figure-ground organization*" – pemahamannya didapat dari psikologi Gestalt. Mungkin di dalam musik, apa yang dilakukan oleh Cassius adalah suatu hal yang baru. Tetapi di dalam seni rupa, sudah banyak seniman yang melakukan ilusi visual tersebut; yang paling terkemuka adalah M.C. Escher dan Salvador Dali. Persoalan inilah yang terjadi dalam musik video, apakah sekedar mendengarkan saja, ataukah cukup melihat saja? atau, apakah musik menjadi semacam bunyi-bunyian yang sifatnya hipnosis?

Kedua, rekayasa bunyi, contohnya adalah penggunaan teknologi rekaman di dalam "Café 1930" yang dimainkan oleh duo trompet-gitar, Alison Balsom dan Miloš Karadaglić. Untuk melakukan perekaman karya ini, pastilah tidak diperlukan teknologi perekaman yang canggih, tetapi yang dibutuhkan adalah suasana yang dapat menimbulkan "kekacauan". Trompet dan gitar adalah dua instrumen musik yang sangat sulit untuk "disatukan" di dalam tampilan akustik murni. Alasannya, suara trompet terlalu keras untuk gitar; jika dimainkan secara akustik murni, pastilah suara gitar akan "tenggelam" oleh trompet, tetapi dengan rekayasa teknologi rekaman gitar dan trompet dapat dipersatukan. [83]

---

<sup>82</sup> Ibid, Harsawibawa, (2017)

<sup>83</sup> Ibid, Harsawibawa, (2017)

### c. Disrupsi pada Analisis Musik

Disrupsi tidak hanya terjadi di dalam praktek musik karena disrupsi juga terjadi di dalam pemahaman mengenai musik secara teoretis. Untuk mendapatkan pemahaman yang utuh atas masalah ini, penulis akan mulai dari musikologi. Memahami permasalahan musik yang bersifat interdisipliner dengan bidang ilmu lain dapat ditelaah melalui apa yang dipelajari oleh musikologi yaitu. Akustik: bidang-bidang di dalamnya menelaah permasalahannya dibantu/ bekerja sama dengan bidang ilmu fisika, matematika, arsitektur dan psikologi; Fisiologi: anatomi tubuh dan fisiologi; Psikologi musik: psikologi umum; Pedagogi musik: pedagogi; dan Musikologi perbandingan: antropologi (dan percabangannya). [84]

Keadaan disruptif di dalam musik yang paling sulit untuk dipahami adalah di dalam permasalahan analisis. Sudut pandang material analisis mungkin tidak terlalu revolusioner; yang revolusioner adalah dalam hal sudut pandang formalnya. Penulis membagi permasalahan besar sudut pandang formal itu ke dalam dua hal, yaitu.

### d. Disrupsi Analisis lirik

Pada awalnya, musik populer dipandang sebagai musik yang “berkasta rendah”, dibandingkan dengan musik serius. Kesalahpahaman itu berangkat dari penyamaan cara menganalisis antara musik serius dan musik populer. Salah satu hal yang membuat musik populer akhirnya menjadi sejajar dengan musik serius adalah karena permasalahan analisis liriknya.

Studi mengenai lirik di dalam musik populer tentang permasalahan analisis lirik secara umum, penulis mengacu pada

---

<sup>84</sup> Ibid, Harsawibawa, (2017)

Middleton (2000) dan Machin (2010). Sedangkan untuk paparan yang paling komprehensif dalam berbicara mengenai tema lirik, penulis mengacu pada Cooper (1991). Referensi tersebut menunjukkan bagaimana musik populer berhubungan dengan studi sastra; studi ini mirip dengan studi mengenai puisi. Lirik di dalam musik populer ternyata memiliki nilai yang penting dalam mempotret situasi sosial masyarakat. Tidak heranlah bila lirik menjadi salah satu bagian yang penting di dalam studi musik.

#### **e. Disrupsi Analisis visual**

Walaupun studi mengenai perwajahan cover album banyak membicarakan album-album musik populer, tetapi sesungguhnya studi ini tidak terbatas pada musik populer. Machin (2010: 65) menunjukkan bagaimana cover album musik serius juga bisa ditelaah; sayangnya memang telaah tersebut masih harus memperbandingkannya dengan musik populer. Analisis atas cover album menjadi penting karena cover album yang dibuat oleh sebuah grup musik secara tidak langsung memotret keadaan psikologis grup tersebut, selain yang lebih penting lagi adalah dari genre apa grup tersebut, serta perkiraan isi album grup tersebut. Studi mengenai perwajahan cover album menunjukkan secara jelas sifat interdisipliner studi musik masa kini. Untuk memahami grup musik dan lagu-lagu di dalamnya, cover album itu harus dibaca menggunakan psikologi warna, psikologi sosial dan bahasa tubuh.

### **7. Kesimpulan**

Disrupsi adalah suatu keniscayaan di dalam musik. Ia adalah sesuatu yang sudah inheren di dalam musik, dan ia merupakan sebuah Leitmotiv di dalam musik. Jikalau pun ada permasalahan disrupsi yang mengganggu di dalam musik, hal itu dalam hubungannya dengan pendidikan musik. Hal ini

terlihat dari metodologi di dalam disrupsi musik. Di dalam ketiga aspek itu terdapat banyak permasalahan yang bahkan satu sama lain lebih sering tidak saling berhubungan. Bagaimana mempelajari musik secara purna dengan keadaan seperti itu? Apa yang harus dipelajari sebagai materi dasar di dalam studi musik? Bagaimana mempersiapkan siswa di dalam disrupsi yang akan dihadapinya? dan seterusnya. Inilah permasalahan yang tidak tercakup di dalam tulisan ini, tetapi tulisan ini menguaknya.

## B. Unsur Disrupsi pada Industri Musik Indonesia (1950-2010)

Memahami sejarah musik Indonesia diperlukan untuk memahami disrupsi yang terjadi, demikian juga dengan membandingkannya dengan sejarah musik di Amerika. Kedua bahan ini di selipkan dalam buku ini untuk memahami perubahan-perubahan dan *disrupsi* yang terjadi dan *analisis sebabnya*.

Pertama tentang sejarah musik di Indonesia yang dirasa masih kurang, terutama studi sejarah musik sebagai industri. Faktanya secara ekonomi, musik telah memberikan sumbangan yang cukup berarti bagi negara<sup>85</sup>. dalam tesisnya yang berjudul *Industri Musik Indonesia pop, jazz, dan rock 1960-1990*, Muhammad Mulyadi menulis bahwa selama akhir tahun 1980-an pajak industri rekaman, sebagai bagian industri musik telah memberikan pemasukan kepada negara hampir Rp 100.000.000,00 setiap tahun. Secara nominal angka Rp 100.000.000,00 adalah jumlah yang besar pada era itu.

---

<sup>85</sup> Raden Muhammad Mulyadi, *Industri Musik Nasional Pop, Jazz, dan Rock, 1960-1990* (Jakarta : UI, 1999), h.1.



Pendapatan negara dari industri musik merupakan sebuah proses. Awalnya, pada masa kepemimpinan Presiden Soekarno musik tidak banyak memberikan sumbangan ekonomi, baik terhadap negara ataupun musisi. Hal itu karena banyaknya pembatasan terhadap musik, sehingga industri musik belum berkembang dan musik lebih mewujud sebagai alat politik

Industri musik Indonesia berkembang mengikuti kemajuan teknologi dan berubah fungsinya dari sebagai alat politik di masa kepemimpinan Presiden Soekarno hingga menjadi sebuah Industri hiburan yang banyak menghasilkan uang yang dikelola seorang produser dan studio rekaman besar dan nantinya akan menimbulkan sebuah arus berlawanan dalam industri musik itu sendiri

Perkembangan industri musik yang cukup pesat tidak terlepas dari label rekaman yang menaungi musisinya. Sebuah label rekaman dapat berupa merek dagang yang diasosiasikan dengan proses pemasaran rekaman musik, label rekaman ini merupakan perusahaan yang khusus mengelola proses produksi, manufaktur, distribusi, dan menjaga hak cipta rekaman musik [86].

Theodore K.S dalam bukunya yang berjudul *Rock,,n Roll Industri Musik Indonesia dari Analog ke Digital* membagi periode sejarah industri musik Indonesia menjadi tiga periode, periode pertama tahun 1950-1970 sebagai masa Piringan Hitam, periode kedua berkisar antara tahun 1970 hingga akhir 1980-an yang menjadi era Kaset, dan tahun 1990 hingga sekarang menjadiii era revolusi digital.

---

<sup>86</sup> Wendi Putranto, (2010), *Rolling Stone Musik Biz: Manual Cerdas Menguasai Bisnis Musik*, *Op.cit.*, h.57.

## 1. Disrupsi Teknologi: Masa Piringan Hitam (1950-1970)

Sejarah awal industri musik Indonesia dirintis oleh Sujoso Karsono yang akrab dipanggil Mas Yos. Kecintaannya pada musik membuat beliau mendirikan *The Indonesian Music Company Limited* tanggal 17 Mei 1951<sup>[87]</sup> yang dikenal sebagai label Irama. Studio Irama yang pertama berada di Garasi rumah Mas Yos yang terletak di Jalan Haji Agus Salim, Jakarta Pusat yang digunakan untuk merekam sebuah kuartet Jazz yang menjadi PH<sup>[88]</sup> Irama yang pertama<sup>[89]</sup>

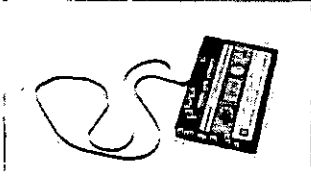
Tabel 2.2 Alat Musik analog dan Musik digital



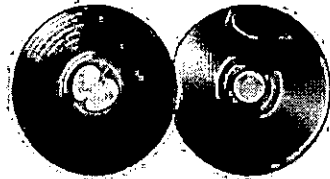
Piringan Hitam (Vinyl)(analog)



Flashdisk (digital)



Kaset Pita (analog)



CD (Cakram Padat) (analog)

<sup>87</sup> *Kompas*, 1 Februari 1967, h.3.

<sup>88</sup> PH Sebutan untuk Piringan Hitam

<sup>89</sup> *Kompas*, 4 November 1984, h. 79.

Perusahaan rekaman ini adalah yang pertama setelah Indonesia merdeka. Perusahaan rekaman ini kemudian melanjutkan langkahnya memproduksi grup musik dan penyanyi melayu seperti Hasnah Tahar penyanyi *Burung Nuri*, penyanyi lagu Minang Oslan Hussein yang pernah membawakan *Bengawan Solo*, *Kampung Nan Djauh di Mato*, serta Mas Yos sendiri yang merekam suaranya dalam lagu *Nasi Uduk* dan *Djanganlah Djangan* <sup>[90]</sup>. Studio Irama kemudian pindah ke Jalan Cikini Raya.



Gambar 2.7 Hasnah Tahar, lahir di Singapura, tahun 1933 Ibu asal Padang, ayah Bogor, adalah seorang penyanyi dan aktris asal Indonesia. Dia banyak menyanyikan lagu-lagu berirama Melayu, seperti: *Kuala Deli dan Kasih Tak Sampai*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Hasnah\\_Tahar](https://id.wikipedia.org/wiki/Hasnah_Tahar)

Irama merekam hampir semua jenis musik, mulai dari *Jazz*, *rock n roll*, *pop*, *keroncong*, *melayu* hingga *gambang kromong*. PH Irama yang berkode IRS dan SRI adalah PH-PH yang diproduksi diluar negeri pada tahun 1951 hingga 1952. Setelah memiliki pabrik PH-nya sendiri, kode-kode berubah berdasarkan jenis musik yang direkam, IRL menjadi L untuk musik yang progresif, IRK menjadi K (Keroncong), M

---

<sup>90</sup> Theodore K.S, (2014) *Rock n Roll industri Musik Indonesia : dari analog ke digital*, *Op.Cit.*, h. 9.

(Melayu), B (Lagu-lagu barat yang dinyanyikan penyanyi Indonesia), G (Gambang).

Kehadiran Irama yang mulai mempopulerkan musik-musik Amerika Serikat ke Indonesia lewat grup-grup band dan sering diadakanya festival-festival band seperti *festival irama populer* yang diadakan di beberapa kota di Indonesia menjadi salah satu akibat pemuda di Indonesia mulai menyukai lagu-lagu yang berasal dari Amerika Serikat.

Pertumbuhan band di kalangan pemuda saat itu dianggap oleh Presiden Soekarno sebagai hal yang negatif bagi kehidupan pemuda Indonesia<sup>[91]</sup> oleh karena itu, Presiden Soekarno kemudian mengeluarkan manifest Presiden pada 17 Agustus 1959 tentang kebudayaan nasional. Pemerintah Indonesia mengambil keputusan untuk melindungi kebudayaan nasional dari pengaruh asing. Sejak pertengahan bulan Oktober 1959 masyarakat Indonesia sudah tidak mendengar lagu-lagu berirama *rock „n roll, cha cha* dan *mambo* dari seluruh Radio Republik Indonesia <sup>[92]</sup>

Sebagai dampak dari manifestasi Presiden Soekarno tersebut, Radio Republik Indonesia (RRI) dalam program *Pembangunan Semesta Berencana Indonesia* menyatakan bahwa musik dan lagu merupakan sebagian dari kebudayaan yang membangun mental. RRI berpendapat bahwa siaran-siaran musik yang disiarkan RRI harus merupakan hiburan sehat dan membangun. Musik yang disiarkan RRI haruslah musik yang memberikan ketenangan pikiran dan perasaan, kegembiraan dan semangat yang harmonis. Selain itu, RRI menyatakan bahwa suatu keharusan untuk menanamkan pengertian dan penghargaan terhadap musik Indonesia. RRI

---

<sup>91</sup> Raden Muhammad Mulyadi, (2015), musik sebagai Industri, *Op.Cit.*, h.25

<sup>92</sup> Selecta, No 23, 1959

berupaya mewujudkan program itu dengan cara menyiarkan hasil-hasil karya musik Indonesia, dan penciptaan lagu-lagu Indonesia oleh musisi Indonesia [<sup>93</sup>] RRI kemudian menyatakan bahwa musik yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa dinyatakan sebagai jenis musik yang akan membawa pengaruh buruk bagi pertumbuhan kepribadian bangsa dan sangat merugikan perkembangan musik Indonesia. Musik yang dinyatakan merusak tersebut dibagi kedalam beberapa golongan.

- 1) Pertama, *drive rythm music*, yaitu musik dengan irama gila yang menimbulkan perasaan liar tidak terkendali.
- 2) Kedua, lagu dengan cara-cara pembawaan suara yang tidak wajar.
- 3) Ketiga, *music sex dream*, yang bermaksud menyatakan asmara lahiriah dengan cara sentimental.
- 4) Keempat, musik dengan gubahan yang terlalu dibuat-buat menyimpang dari maksud dan isi aslinya, sehingga melampaui batas dan norma yang wajar, seperti lagu benggawan solo yang dibawa dengan irama *rock „n roll*.
- 5) Kelima, siaran musik untuk anak-anak yang ternyata lagu-lagu dan cara-cara pembawaannya bertentangan dengan alam kehidupan anak [<sup>94</sup>]

Manifest Presiden Soekarno dan juga program Pembangunan Semesta berencana Indonesia oleh RRI ternyata tidak juga menurunkan kegiatan rekaman yang dilakukan Irama terbukti dengan munculnya *PH stereo pertama* yang menampilkan Orkes Studio Djakarta yang dipimpin Sjaiful Bahri dengan judul lagu semalam di Malaya. Orkes Studio

---

<sup>93</sup> Selecta, No 154, 20 November 1963

<sup>94</sup> Raden Muhammad Mulyadi, (2015), *Op.cit.*, h. 27.

Djakarta juga mengiringi beberapa musisi seperti Nina Kirana, Sam Saimun dan Tuty Daulay

Label rekaman Irama pimpinan Mas Yos juga terus konsisten melahirkan nama-nama kondang dalam dunia musik Indonesia saat itu. Sebut saja, Sam Saimun, Bing Slamet, Titiek Puspa hingga yang fenomenal *KUS BROS*. *KUS BROS* berdiri pada tahun 1959 anggotanya adalah Jan Mintarga, Djon Koeswoyo, Yok Koeswoyo, Yon Koeswoyo, Nomo Koeswoyo dan Tony Koeswoyo.



Gambar 2.8 KUS BROS, 1959. <https://www.youtube.com>

Saran dari Mas Yos, Kus Bros merubah namanya menjadi Kus Bersaudara. PH Kus Bersaudara yang diproduksi Irama lantas diminati masyarakat luas berkat rajinnya Kus Bersaudara tampil di berbagai pentas yang dipenuhi anak-anak muda. Dalam kata pengantar di sampul PH Kus Bersaudara Tony Koeswoyo berkata:

*Kalau Seandainya dalam pendjadjian musik saja Saudara menemukan pengaruh-pengaruh dari penjanji barat terkenal Kalin Twin dan Everly Brothers, atau barangkali asosiasi Saudara dalam mendengar musik kami tertudju ke arah*

*mereka, itu tidak kami sangkal dan salahkan karena memang mereka-lah yang mengilhami kami hingga terbentuk orkes kami ini [95]*

Kata-kata pengantar Tony Koeswoyo tersebut menunjukkan bahwa adanya upaya perlawanan dari Kus Bersaudara dalam kebebasan bermusik. Secara terang-terangan Kus Bersaudara mengatakan bahwa mereka bermusik terinspirasi oleh musisi barat, sebuah hal yang anti dan dilarang pada masa itu lewat manifest Presiden Soekarno dan kebijakan RRI. Namun lagu-lagu dalam PH Kus Bersaudara ini seperti Dara Manisku, Bis Sekolah, Djangan Bersedih justru menjadi lagu yang digemari masyarakat.

Setelah menerbitkan PH-nya, Kus Bersaudara sebagai grup musik semakin populer. Tony dan adik-adiknya tampil dimana-mana, termasuk manggung secara berkala di gedung bioskop Metropole dan di restoran Bandara Kemayoran. Penonton yang hadir hampir selalu meminta mereka membawakan lagu-lagu The Beatles.

Kebijakan pemerintah dengan memberlakukan Panpres nomor 11 tahun 1965 [96] yang melarang musik ngak-ngikngok dari Inggris dan Amerika Latin. Lalu tuduhan-tuduhan yang sering diciptakan kelompok Lekra yang mengatakan bahwa musisi, penyanyi atau seniman yang tidak sejalan dengan garis kebijakan Lekra yang komunis adalah antek-antek nekolim [97], tetap tidak membuat Tony Koeswoyo takut. Tony justru sulit mengelak permintaan penggemarnya. Ketika Kus Bersaudara tampil di sebuah pesta di Petamburan, Jakarta Pusat dan membawakan lagu The Beatles *I Saw Her Standing There*

---

<sup>95</sup> Theodore.K.S. (2014) *Op.cit.*, h.18

<sup>96</sup> Theodore.K.S. (2014) *Op.cit.*, h.18

<sup>97</sup> Raden Muhammad Mulyadi. (2015), *Op.cit.*, h. 29.

justru menghasilkan lemparan batu yang menghujani atap rumah diikuti teriakan "Ganjang Nekolim! Ganjang Manikebul! Ganjang *ngak-ngik-ngok*" [98]

Pertunjukan terhenti, Kus Bersaudara dipaksa meminta maaf atas perbuatannya dan Tony memenuhi permintaan tersebut dan dipaksa berjanji tidak akan bermain musik *ngak-ngik-ngok* lagi. Pada tanggal 29 Juni 1965 Kus Bersaudara ditangkap dan dijebloskan ke Penjara Glodok. Perintah penangkapan atas surat perintah penahanan sementara Nomor 22/023/K/SPPS/1965 yang dikeluarkan Kejaksaan Negeri Istimewa Jakarta yang ditandatangani L. Aroen S.H. Kus Bersaudara lalu ditahan di penjara Glodok selama tiga bulan [99]

Kus Bersaudara kemudian berganti nama menjadi Koes Bersaudara yang menjadi berita utama koran-koran pada bulan Juli 1965. Wartawan dan Sastrawan Mochtar Lubis memberikan sikap yang paling tegas dan jelas dalam pemberitaan tentang Koes Bersaudara.

*Suratkabar di Djakarta menjiarkan penahanan pemain musik Koes Bersaudara. Alangkah dungunja. Lagi pula tuduhan terhadap mereka melakukan aksi subversif karena main musik a la Beatle. Masalah resim Soekarno dgn segala alat kekuasaannya jang begitu hebat takut pada dua orang pemain musik jang muda? Apakah Nasakom begitu rapuh hingga takut pada musik a la Beatle? [100]*

Setelah keluar dari penjara 27 September 1965, Tony, Nomo, Yon dan Yok menghasilkan LPH berisi 12 lagu yang diantaranya berisi lagu-lagu berjudul dengan bahasa Inggris

---

<sup>98</sup> Theodore K.S. (201), *Op.cit.*, h. 21

<sup>99</sup> *Tabloid Bintang Indonesia*, edisi minggu kelima Juni 1993, h.3.

<sup>100</sup> Mochtar Lubis, *Tjataan Subversif* (Suratkabar Indonesia Raja, 3 Juli 1965) h.1



seperti *Three Little words*, *To The So Called The Guilties*, dan *Poor Clown*. Lagu *To The So Called The Guilties* bisa dikatakan sebagai lagu *rock ber lirik protes* yang pertama di Indonesia [101] Selain menerbitkan PH label Mesra juga memproduksi kasetnya yang diedarkan oleh *Disco Records* tahun 1967. Dan produksi kaset tersebut merubah produksi Industri Musik Indonesia dari Piringan Hitam menuju ke Kaset



Gambar 2.9

Industri musik Indonesia menjelang akhir tahun 1960-an, kaset bajakan:

[https://s.kaskus.id/img/hot\\_thread/hot\\_thread\\_fd1q62lxyb0j.jpg](https://s.kaskus.id/img/hot_thread/hot_thread_fd1q62lxyb0j.jpg)

## 2. Disrupsi Bisnis : Era Kaset (1970- akhir 1980-an)

Industri musik Indonesia menjelang akhir tahun 1960-an memasuki era kaset yang serba *wow* [102]. Theodore K.S mengatakan *wow* sebagai wujud perubahan yang sangat signifikan dalam industri rekaman musik ini. Dalam segi kuantitas, Kaset lebih baik dari PH karena dapat merekam banyak lagu dan *wow* dalam pelanggaran hak cipta yang mulai menimbulkan pembajakan yang terjadi dimana-mana dan semena-mena. Berarti dengan munculnya teknologi baru menimbulkan disrupsi.

---

<sup>101</sup> Theodore K.S, (2014), *Op.cit.*, h. 22

<sup>102</sup> Theodore K.S, (2014), *Ibid.* h. 57

... Terobosan memasuki era kaset dilakukan oleh pelanggar Hak Cipta yaitu pembajak, yang merekam lagu-lagu dari PH produksi Remaco, DIMITA, Lokananta, Metropolitan dan J&B Enterprises dalam bentuk kaset.

Media cetak tahun 1971 menjelaskan bahwa *kaset bajakan* mulai menjadi ancaman bagi industri PH. "Cassete tape recorder mengantjam perusahaan-perusahaan piringan hitam nasional", "Karena cassette, produksi Remaco anjlog 50 persen", "Usaha-usaha perekaman cassette adalah industri liar"<sup>[103]</sup> Pilihan masyarakat yang kepada kaset gelap dibandingkan PH sebenarnya dapat dimaklumi. Harga yang murah, jumlah lagunya yang lebih banyak menjadi faktor terpenting. Sebuah kaset berisi 24 lagu penyanyi Indonesia yang direkam dari PH dijual seharga Rp 600, sementara sebuah PH yang berisi 12 lagu berharga Rp 1,200 hingga Rp 2,000. Remaco yang saat itu menjadi salah satu penguasa industri musik Indonesia dengan banyaknya memproduksi PH penyanyi dan grup musik pop menjadi korban paling empuk.

Remaco lalu mengimpor kaset dari Singapura dan Hongkong sebagai langkah awal memasuki industri kaset. Berawal dari omzet puluhan ribu untuk setiap judul, hingga kemudian lagu-lagu Koes Plus<sup>[104]</sup> yang sangat digemari setiap judul kasetnya bisa terjual hingga ratusan ribu kaset. Remaco dan perusahaan PH yang lain akhirnya menyadari bahwa Industri musik Indonesia telah berevolusi dari PH menjadi Kaset<sup>[105]</sup> Perubahan lainnya selain evolusi PH

---

<sup>103</sup> *Kompas*, 13 Maret 1971, h. 3.

<sup>104</sup> Pergantian nama Koes Bersaudara menjadi Koes Plus dikarenakan masuknya Murry yang bukan anggota keluarga Koeswoyo sebagai anggota band

<sup>105</sup> *Kompas*, 24 April 1975, h. 8.

menjadi Kaset adalah berubahnya kebijakan politik pasca berakhirnya kekuasaan Presiden Soekarno dan beralih ke rezim Presiden Soekarno atau yang dikenal dengan Orde Baru. Kebijakan Orde Lama pimpinan Presiden Soekarno yang dipenuhi dengan politik anti-barat secara perlahan-lahan mulai mengalami perubahan setelah peristiwa 30 September 1965 [106]. Kegiatan Partai Komunis mulai dianggap sebagai partai terlarang per 1 Oktober 1965. ABRI memulai operasi-operasi penangkapan terhadap tokoh-tokoh serta anggota PKI.

Dalam operasi penghapusan PKI di tanah Indonesia, ABRI memerlukan bantuan rakyat. Untuk itu ABRI memandang perlu berintegrasi dengan rakyat, salah satu medianya adalah dengan musik. Panggung Prajurit, merupakan program pertunjukan musik di berbagai daerah untuk mengintegrasikan ABRI dengan rakyat dalam menghadapi komunis. Wujud politik dalam musik dalam program ini adalah dengan cara pembalikan nilai [107]

Nilai-nilai anti-barat yang diserukan pada era Orde Lama mulai dihancurkan. Penanda penting mulai kembalinya musik-musik Barat menurut buku Jube Tantagode adalah ketika ABRI mengadakan kerjasama dengan Hotel Indonesia untuk mengadakan pertunjukan band *Blue Diamond* ke beberapa daerah di Indonesia sebagai rangkaian tur musik yang berlangsung dari Desember 1965 hingga Januari 1966. Saat itu band *Blue Diamond* yang merupakan band asal Belanda sedang dalam puncak karir internasional [108]. *Blue Diamond* sendiri merupakan Band Barat pertama yang datang ke

---

<sup>106</sup> Jube Tantagode, (2008) *Reggae : musik, spiritual dan perlawanan*, Pen. Harmoni. *Op.cit.*, h. 136

<sup>107</sup> Raden Muhammad Mulyadi, (2015), *Op.cit.*, h. 32

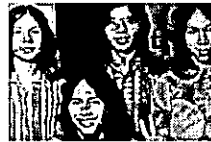
<sup>108</sup> Jube Tantagode, (2008) *Op.cit.*, h. 136

Indonesia setelah Soekarno runtuh dan membuat sebuah pertanda baru industri musik Indonesia.



Gambar 2.10

Band Blue Diamonds (c. 1960–1969) <https://upload.wikimedia.org>



*D"lloyd*

*The Mercy"s*

*Panbers*

Gambar 2.11 Sukses Koes Plus juga memunculkan grup-grup musik seperti *D"lloyd, The Mercy"s, Panbers*.

Dengan kedatangan Blue Diamond ke Indonesia, perkembangan jenis musik di Indonesia semakin berkembang pesat. Sukses Koes Plus juga memunculkan grup-grup musik seperti *D"lloyd, The Mercy"s, Panbers*. Dengan populernya lagu dari grup-grup musik tersebut, terutama *D"lloyd*, menginspirasi perancang acara musik TVRI, Hamid Gruno

untuk membuat acara musik Melayu, yang juga menjadi cikal bakal pop melayu di Indonesia [109] dan menjadi *trend*.

Rinto Harahap mendirikan PT Lolypop 7 Februari 1976 dan mengorbitkan banyak penyanyi pop seperti Eddy Silitonga, Iis Sugianto, Nur Afni Octavia, Nia Daniaty, Diana Nasution, Betharia Sonatha, Hetty Koes Endang serta Broery Marantika. Dengan Lolypop, Rinto Harahap menjadi titik sentral industri musik Indonesia akhir tahun 1970-an hingga tahun 1980-an. Lagunya yang berirama *mellow* [110] dan ber lirik sendu menjadi prototipe lagu-lagu pop yang beredar saat itu.

Judul-judul lagu seperti "*Jangan sakiti hatinya*", "*Kaulah Segalanya*", dan "*Benci tapi rindu*" menjadi lagu-lagu hits ciptaan Rinto Harahap. Kepopuleran lagu Rinto yang bertema cinta dan nyaris tiada lagunya yang tidak menggunakan kata sayang, hingga disebut sebagai lagu cengeng. Menteri Penerangan Harmoko pernah melarang lagu-lagu cengeng disiarkan di TVRI, hal tersebut membuat Rinto tersinggung. Dalam biografinya *gelas-gelas kaca* yang diterbitkan PT Gramedia Pustaka Utama, cetakan pertama 2011, halaman 258 yang penulis kutip dari buku Theodore.K.S, Rinto menyatakan kekecewaannya.

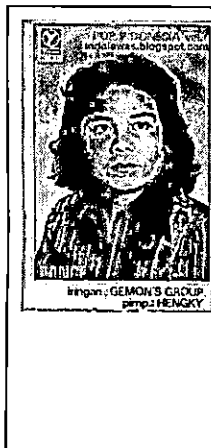
*Kucari koran yang menulis tentang itu. Dan matakuku tertumbuk pada tulisan besar di halaman depan yang menyebutkan lagu-laguku cengeng. Wah! Wa! Akhirnya aku harus percaya bahwa Harmoko sekarang sudah merasa dirinya bisa melakukan apa saja, termasuk menjadi kritikus musik, Maka aku marah besar, marah semarah-marahnya[111]*

---

<sup>109</sup> Theodore.K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 64

<sup>110</sup> Pelan dan menyayat hati

<sup>111</sup> Theodore.K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 69



### Pance Frans Pondaag,

Kelahiran Makassar, Sulawesi Selatan 18 Februari 1952, Meninggal 3 Juni 2010 (umur 58)

Pance menjadi gitaris utama dan pimpinan di umur 14 tahun bersama 4 anak remaja 14 tahun membentuk grup band Hard Rock Peace di Manado pada tahun 1965. Kemudian Peace ini bubar karena Pance keluar pada tahun 1976. Setelah keluar dari Peace, Pance mengorbitkan penyanyi-penyanyi seperti Dian Pisessha, Maya Rumanthir dan Meriam Bellina. Di rumahnya ia mendirikan studio "Flower Sound". Pada tahun 1978 Hefly Koes Endang menyayikan lagu ciptaannya "Lahir Lagi Satu" meraih juara 1 Tingkat Nasional.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pance\\_Pondaag](https://id.wikipedia.org/wiki/Pance_Pondaag)

*Pance Pondaag* menjadi salah satu musisi yang mencapai puncak kesuksesannya pada tahun 1985 dengan menciptakan lagu *Tak Ingin Sendiri* yang terjual dua juta kaset [112], lagu tersebut dinyanyikan oleh Dian Pisesha. Pertengahan tahun 1980-an pasar kaset memang dikuasai oleh *Pance*. Lagunya yang berjudul *Kerinduan* yang dinyanyikan oleh Meriem Bellina juga meraijn penjualan hingga 500.000 kaset. Keberhasilan Pance ini diikuti oleh beberapa tembang lagunya yang lain seperti *Kau dan Aku* yang dinyanyikan oleh *Obbie Mesakh*, *Birunya Cintaku* oleh Helen Sparinga dan *Hanya kau dihatiku* oleh Deddy Dores, yang semuanya diproduksi oleh JK Records. Awal 1980 hingga tahun 1988 adalah masanya bagi penyanyi berwajah cantik dan tampan, juga masanya lagu pop manis atau disebut sebagai *lagu-lagu cengeng* [113]

<sup>112</sup> Theodore.K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 117

<sup>113</sup> Theodore.K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 110



Gambar 2.12

Benyamin Sueb. <https://akcdn.detik.net.id/visual/>

Benyamin Sueb juga merupakan penyanyi yang merupakan fenomena di industri musik setelah lagu-lagunya yang populer dikalangan masyarakat khususnya masyarakat Jakarta. Uniknya, kaset-kaset Benyamin Sueb justru tidak populer dipasaran sebagaimana Rinto dan Pance, tetapi lagu-lagunya yang populer sehingga membuat kasetnya terus hadir dengan judul-judul yang baru. Benyamin pernah menyanyikan sebuah protes lewat lagunya *Digusur*. Lagu tersebut dibawakan Benyamin menggunakan bahasa khas Betawi yang sarat akan humor. Lagunya yang mengkritik pemerintah lainnya berjudul *Pungli* juga memperoleh penghargaan karena dianggap menunjang operasi tertib yang sedang digalakan pemerintah pada tahun 1977 <sup>[114]</sup>

Peralihan politik dari Orde Lama ke Orde Baru pada tahun 1965 sangat menentukan perkembangan musik Rock di Indonesia. Lagu-lagu *Beatles*, *Elvis Presley* dan *The Rolling Stones*. Perkembangan musik Rock tersebut memunculkan banyak penyanyi dan grup yang mulai memainkan kembali musik ngak-ngik-ngok di Indonesia. AKA, The Rollies, God Bless, Guruh Gypsi mulai muncul dan menyanyikan lagu-lagu band barat seperti Led Zeppelin, Deep Purple, Black Sabbath, Guns „n Roses dan lainnya. Perkembangan musik rock di

---

<sup>114</sup> Theodore.K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 82

Indonesia saat itu, merupakan pemicu munculnya semangat *independent* atau *indie* di kalangan grup band Indonesia era 1990 hingga saat ini, bahasan ini akan lebih dijelaskan pada bab selanjutnya

Tekanan politik Orde Lama dan Orde Baru yang melarang peredaran dan dinyanyikannya lagu Mandarin di tempat umum justru melahirkan lagu-lagu populer Indonesia berirama Mandarin. Diawali oleh Titiok Sandhora tahun 1971 lewat lagunya seperti *Bersama Angin Laut, Terang Bulan di Gunung, Si Cantik Jelita* dan lainnya.

Grup The Phoenix sempat menjadi pusat perhatian pada awal tahun 1975 ketika mereka menyanyikan lagu pop Indonesia berirama Mandarin. Populernya Ling Ling membuat sebuah wabah dan masalah baru di industri musik Indonesia. Lagu tersebut membuat penyanyi dan grup lainnya ikut-ikutan merekam lagu pop Indonesia dengan irama Mandarin. Musisi seperti Deddy Dores, Leily Dimiyathi, Irni Basyir hingga D"lloyd [115]

Industri musik Indonesia tahun 1975 mulai menunjukkan gejolaknya. Jiplak menjiplak karya yang dinilai sesuai dengan selera pasar terjadi begitu saja, seakan-akan lagu tersebut tidak ada pemiliknya. Dalam Kompas yang terbit tahun 9 April 1995, seorang siswa SMAN 4 Singaraja Bali bernama Teddy Teguh Raharja menulis [116]

*Mentang-mentang lagu Mandarin dicekal di Indonesia, sehingga dikira tidak ada yang tahu lagu ciptaannya adalah hasil jiplakan. Bagi yang berminat ingin melihat dan mendengar bukti penjiplakan lagu Mandarin, dapat menghubungi saya...*

---

<sup>115</sup> Theodore.K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 114

<sup>116</sup> *Kompas*, 9 April 1995, h. 4



Bukti diperkuat juga dengan bukti yang ditulis oleh Theodore K.S dalam bukunya. Dijelaskan bahwa pada lagu Ling Ling secara tiba-tiba dinyanyikan Lily Junaedi dengan judul Kenangan Manis. Notasi kedua lagu tersebut sama persis, hanya lirik dan judulnya saja yang sudah diubah tanpa pemberitahuan apalagi meminta izin pencipta lagunya [117]

Ling Ling hanyalah salah satu contoh kasus penjiplakan karya musik di Indonesia. Tahun 1985 lagu *Madu dan Racun* dijiplak habis-habisan dari lirik, nada hingga judul seperti *Racun Madu, Madu Disangka Racun, Bukan Madu Bukan Racun*. Sebagai akibatnya pasaran kaset merosot dan menukik tajam. Kaset-kaset berisi lagu yang dimirip-miripkan itu membuat pasar jenuh [118]

### 3. Disrupsi pada Industri Musik Digital

Tahun 1988 memulai era baru industri musik, piringan *compact disc* berformat *digital* mulai muncul di pasaran. Lebih dari 100 judul CD yang berisi lagu-lagu Indonesia dengan berbagai jenis aliran musik. Pop, rock, dangdut hingga keroncong di jual belikan di toko-toko kaset seluruh Indonesia. Nirwana Records merupakan label yang mengawali penjualan CD pada akhir tahun 1987 yang berisi lagu-lagu populer seperti *Kebyar Kebyar* dan *Madu Dan Racun*.

Budi Prawita dari Nirwana Records mulai berani dengan perhitungan jumlah pemilik CD *player* yang jumlahnya pada saat itu mencapai ratusan dan memiliki potensi untuk terus bertambah. Nirwana Records saat itu berhasil menjual 400 dari 1000 judul CD dan VCD-K [119] yang mereka

---

<sup>117</sup> Theodore K.S, (2014) Op.,cit, h. 115

<sup>118</sup>Theodore K.S, (2014) Op.,cit, h. 119

<sup>119</sup> *Video Compact Disc - Karaoke*

produksi, sebelum CD dan VCD-K menguasai pasar, Nirwana Records juga memproduksi *laser disc* (LD) pertama kali di Indonesia dengan label NAV (Nirwana Audio Video) yang berisi lagu-lagu karaoke Indonesia [120]



Gambar 2.13 Munculnya Musik karaoke,  
<https://l.yimg.com/vi/D4NFnHDVvbM/maxresdefault.jpg>

Karaoke menjadi salah satu kebiasaan masyarakat yang mulai muncul di Indonesia karena faktor revolusi Industri musik dari analog ke digital. Lagu-lagu Koes Plus, Panbers, The Mercys, D"lloyd dan grup-grup favorit dari tahun 1960-an hingga akhir 1980-an tersedia dalam format LD dan menjadi primadona sebagai lagu yang sering dipilih oleh pengunjung karaoke. Produksi VCD-K tahun 1999 mencapai puncaknya. Berdasarkan data Asiri[121], dari hanya 40.875 keping tahun 1996 lalu naik menjadi 723.845 di tahun 1997 dan 1.335.390 keping pada 1998, dan pada tahun 1999 jumlahnya naik hingga empat kali lipat dibandingkan tahun 1998 yaitu sejumlah 4.986.440 keping VCD-K. VCD-K *best of the best Broery Marantika – Dewi Yull* tahun 1999 memecahkan rekor penjualan satu judul VCD-K lagu Indonesia dengan jumlah

<sup>120</sup> Kompas, 14 Februari 1988, h. 6.

<sup>121</sup> Asosiasi Industri Rekam Indonesia yang terbentuk pada tanggal 1 Februari 1978 dengan Leo Kusima sebagai ketua umumnya yang pertama

150.000 keping. Grup baru seperti Stinky, grup besar Slank dan nama-nama besar lainnya seperti Dewa 19, Sheila on 7 bisa menjual puluhan ribu keping [122]



Gambar 2.14

Munculnya stasiun Televisi swasta <https://assets.pikiran-rakyat.com>

Berkembangnya media massa khususnya munculnya stasiun Televisi swasta seperti RCTI, SCTV, TPI, ANTV, Indosiar turut serta mempengaruhi industri musik Indonesia. Sebelum kemunculan stasiun televisi swasta, siaran stasiun tv hanya dikuasai oleh TVRI saja. Prambors sebagai salah satu media swasta yang muncul, mulai menjadi kiblat musik pada akhir 80-an dan 90-an. Saat itu prambors secara konsisten menyiarkan musik-musik yang disukai para remaja saat itu, baik oleh musisi Indonesia maupun luar negeri. Media televisi swasta juga mulai bermunculan, dan memulai perlombaan antar stasiun televisi tersebut untuk menayangkan acara musik-musik populer untuk mendapatkan rating. RCTI dengan acara musik yaitu Video Musik Indonesia, Nuansa musik dan Delta.

---

<sup>122</sup> Theodore. K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 123



Gambar 2.15

Nike Ardilla. <https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2022/03/hipwee-nike-ardilla-feature-img.png>

SCTV dengan Simfoni dan Video hits, TPI dengan Musik pop Indonesia, minggu pilihan dan musiklip. Indosiar dengan Video Klip Musik, Pesta dan „Tembang Kenangan. ANTV bekerja sama dengan MTV<sup>[123]</sup> yang menayangkan acara-acara yang terkenal seperti MTV Musik Rock, MTV Asia Hit List dan Bursa Musik Indonesia. Penayangan acara musik dari MTV tersebut membawa nafas-nafas baru dari industri musik Barat. Kepopuleran *grunge* dan *alternative rock* grup Band Nirvana, *britpop* Oasis dan Blur serta *hiphop* membawa pengaruh besar dalam munculnya grup-grup baru di Indonesia

Nike Ardilla merupakan salah seorang musisi yang menjadi fenomena di Industri musik Indonesia era digital. Lahir dengan nama Raden Nike Ratnadilla, Nike Ardilla yang lahir tanggal 27 Desember 1975 dan Wafat pada 19 Maret 1995 ini memulai karirnya sejak kelas IV SD <sup>[124]</sup>. Denny Sabri mulai

---

<sup>123</sup> *Music Television*, sebuah stasiun Televisi dari Amerika Serikat yang menayangkan video

<sup>124</sup> *ibid. Music Television*, sebuah stasiun Televisi dari Amerika Serikat yang menayangkan video, hal.161

membimbingnya ketika Nike mulai duduk di bangku SLTP, Nike bergabung bersama Lady Avisha dan Cut Irna dalam Trio Denny Angels.

Namanya mulai dikenal masyarakat ketika tahun 1989 beliau membawakan lagu *Bintang Kehidupan* ciptaan Deddy Dores. Suksesnya berlanjut dengan karya Deddy Dores lainnya seperti *Seberkas Sinar*, *Nyalakan Api*, *Biarkan Cinta Berlalu*, *Matahariku*, *Biarlah Aku Mengalah*, *Tinggalah kusendiri*. Nike Ardilla tewas ketika sedang berada di puncak kepopulerannya, mobil sedan yang dikendarainya menabrak pagar tembok setinggi satu meter di Jalan RE Martadinata no. 215 Bandung. Nike berhasil menjual album *Bintang Kehidupan* sebanyak lima ratus ribu keping dan meraih BASF Awards tahun 1990, BASF Awards untuk *Nyalakan Api* tahun 1991 dan BASF Awards untuk *Biarkan aku mengalah* tahun 1993.

Dewa 19 menjadi salah satu band yang menungsu aliran *alternative rock* yang mencapai kesuksesan di era 1990-an. Grup ini dibentuk pada tahun 1986 di Surabaya. Nama Dewa diambil dari akronim empat orang pembentuknya, yaitu Dhani Manaf, Erwin Prasetya, Wawan Juniarso dan Andra Junaidi. Sebelum menggebrak Industri musik Indonesia, grup Dewa sudah menjadi salah satu raja di festival-festival musik di Jawa Timur.



Gambar 2.16 Dewa 16

<https://resources.tidal.com/images/9f72249a/90fc/474c/8554/39ac38973e5f/750x750.jpg>

Awal perjalanan Dewa di Industri musik Indonesia dimulai pada tahun 1992 dengan merilis album Dewa 19 dibawah label Team Records. Tanpa diduga, album pertama Dewa 19 sukses di pasaran dan berhasil mendapatkan penghargaan di BASF Awards<sup>[125]</sup> 1993 sebagai Pendatang baru terbaik dan album terlaris 1993. Selanjutnya Dewa 19 terus mengeluarkan album-album yang laris di pasaran seperti album format masa depan dengan lagu unggulan *Aku milikmu* dan *Tak Akan Ada Cinta Yang Lain*. Album Terbaik pada tahun 1995 yang menempatkan album ini di posisi 26 dalam daftar 150 Album Indonesia Terbaik Sepanjang Masa dan lagu *Cukup Siti Nurbaya* yang merupakan single pertama album ini berada pada urutan

---

<sup>125</sup> Acara pemberian penghargaan bagi insan musik Indonesia yang diselenggarakan oleh perusaha yang memproduksi pita kaset kosong terbesar yaitu PT BASF Indonesia yang mulai berawal tahun 1984

20 dalam daftar 150 Lagu Indonesia Terbaik Sepanjang Masa oleh majalah *Rolling Stones* [<sup>126</sup>].

Puncak kesuksesan Dewa 19 yang dilihat dari penjualan album adalah ketika mereka mengeluarkan *Album Bintang Lima* pada tahun 2000, dalam album ini Once Mekel menggantikan Ari Lasso sebagai Vokalis Dewa 19 dan Tyo Nugros mengisi posisi Drum. Album Bintang Lima terjual lebih dari 1,7 juta keping dan merupakan salah satu Album terlaris di Indonesia dan bahkan total penjualan album ini mencapai hingga 9 juta keping (asli dan bajakan)

Keberhasilan Dewa 19 kemudian diikuti dengan hadirnya band-band ternama yang menjual albumnya dengan angka fantastis, Sheila on 7 yang mengeluarkan album debutnya pada tahun 1999 berhasil menjual album debutnya hingga satu juta keping [<sup>127</sup>] dan menempati urutan 33 dalam 150 Album Indonesia terbaik menurut majalah *Rolling Stones*, dengan single perdana berjudul Dan. Seperti Dewa 19, Sheila on 7 juga membawakan musik-musiknya dengan aliran *alternative* yang masih sangat baru pada saat itu. Keberhasilan Dewa 19 dan Sheila on 7 juga diikuti dengan grup band GIGI, Kahitna, Stinky, PADI, dan Romeo yang juga karyanya digemari dan secara konsisten disiarkan melalui radio ataupun televisi PAS Band yang namanya tidak terlalu populer seperti Dewa 19, Sheila on 7 yang berhasil menjual jutaan keping albumnya, justru membuat sejarah dengan menjadi band Indonesia yang pertama kali merilis album mereka secara *indie* pada tahun 1993. Mini album mereka yang berjudul *Four Through The S.A.P* habis terjual sebanyak 5000 keping dalam waktu yang singkat

---

<sup>126</sup> Rolling Stones, 150 Lagu Indonesia Terbaik Sepanjang Masa, Edisi Desember 2007, h. 32-90

<sup>127</sup> Theodore K.S, (2014) *Op.Cit.*, h. 215

[<sup>128</sup>]. Angka tersebut memang tidak seberapa jika dibandingkan penjualan album band-band besar yang angkanya bahkan hingga jutaan. Namun prestasi PAS Band tersebut merupakan salah satu penanda penting bagi Industri musik Indonesia yang berani mengeluarkan album musik secara *indie* atau *independent*.

## Box 2.2 Pop Melayu

Pop melayu merupakan genre musik pop rock yang dipengaruhi irama Melayu. Terdapat 2 (dua) aliran Pop Melayu diantaranya klasifikasi yang populer di Malaysia dan yang lainnya adalah di Indonesia. Di Indonesia pop melayu awal Populer di pertengahan era 2000-an yang dirintis oleh Radja dan ST12. sampai sekarang tercatat banyak sekali grup-grup musik populer dengan aliran ini.

Adapun yang berhasil menembus pasar domestik dan internasional antara lain Wali, Armada, Kengen Band, Radja, Hijau Daun, Ungu, Dadali, ST12, Republik, Flying Duzman, Bagindas, Setia Band, Kengen Band, Demeises, dan lain-lain.<sup>[129]</sup>

Kesuksesan genre Pop Melayu menguasai pangsa pasar di Indonesia, Malaysia, dan Brunei pada umumnya turut mengubah warna aransemen grup-grup musik aliran Pop yang telah semula populer.

<https://id.wikipedia.org/wiki/>

<sup>128</sup> Jube Tantagode, (2008) Op.Cit, h. 17

<sup>129</sup> Mengingat Kembali Lagu-lagu Band Pop Melayu di Tanah Air - kumparan.com". kumparan.com. Diakses tanggal 2022-08-15



Memasuki tahun 2004 industri musik Indonesia mulai berkompromi dan kembali diterimanya *aliran pop melayu* sebagai musik pasar yang populer di Masyarakat.



Gambar 2.17 Grup Band Pop Melayu: Wali,  
<https://media.suara.com/pictures/970x544/2021/04/09/61869-band-wali-nagaswara.jpg>

Nada pelan yang mendayu-dayu, lirik cinta yang tak rumit untuk dimengerti, serta musikalitas yang tidak rumit dirasa cocok dengan kondisi masyarakat Indonesia, walaupun band-band *alternative* seperti D'Masiv, Ungu, Nidji, Peterpan masih populer dikalangan masyarakat, namun sering hadirnya grup musik ST12, Kangen band, Wali, Bagindas diberbagai stasiun televisi Indonesia menunjukkan bahwa grup-grup Pop Melayu tersebut mendapat tempat di Industri musik Indonesia.

### Pembajakan

Industri musik Indonesia era digital yang menembus angka penjualan sejumlah puluhan ribu, ratusan ribu bahkan hingga jutaan justru menemui masalah sangat berat yang hingga saat ini belum terselesaikan yaitu tentang pembajakan. Tahun 2002 industri musik Indonesia mengalami sesak nafas, sebuah istilah yang digunakan Theodore K.S untuk menggambarkan maraknya kegiatan pembajakan. Penjual CD dan VCD-K bajakan antara Glodok dan Harco selalu ramai, udara panas, tempat sempit dan bau selokan yang menusuk hidung tidak

menyurutkan jumlah para pedagang dan pembeli bertransaksi. Harga sebuah CD resmi seharusnya dijual Rp35.000 tetapi dalam bentuk bajakan, harganya turun menjadi Rp 8.000, yang tentu membuat label rekaman, pencipta hingga penyanyi merugi.

### Era Digital

Kemajuan teknologi komunikasi dan Industri telepon genggam sedikit membantu menyelesaikan masalah pembajakan dari segi pendapatan uang. Hadirnya *truetime* dan *ringtone* [<sup>130</sup>] mulai mendapatkan royalti pada tahun 2002. Pencipta lagu mendapat royalti sebesar 6,25 persen atau sekitar Rp 300, untuk setiap lagu yang di unduh oleh konsumen. Perusahaan-perusahaan *content provider* rata-rata mengenakan tarif sebesar Rp 3.000, hingga Rp. 5.000, untuk setiap *ringtone*.

Selain royalti kepada pencipta lagu, perusahaan penyedia konten tersebut diwajibkan membayar royalti sebesar 10 persen dari harga jualnya atau minimal Rp. 500, kepada label penerbit musik yang diberi hak oleh pencipta lagu [<sup>131</sup>] Industri musik Indonesia kemudian menjadi industri RBT (*ringback tone*) pada 2004, lagu yang diputar selama 50 detik menggantikan nada panggil telepon seluler mulai populer di pertengahan tahun 2004. Promosinya ada dimana-mana, brosur, sampul album, paket SIM-card, bahkan di rumah makan cepat saji. Dan menjadi geliat baru di Industri musik digital Indonesia setidaknya hingga tahun 2010.

---

<sup>130</sup> Nada dering telepon seluler tanpa vokal yang didengar pemilik telepon seluler

<sup>131</sup> Theodore K.S. (2014) Op.cit., h. 221

#### 4. Masuknya Musik *Indie* di Industri Musik Indonesia



Gambar 2.18

budaya *punk* di Indonesia, <https://www.kompasiana.com/>

*Indie* adalah sebuah fenomena tersendiri dalam industri musik dunia maupun Indonesia. Sifatnya yang mandiri dan tidak harus mengikuti alur pasar membuat warna musik dalam *indie* menjadi lebih kaya. *Independent* merupakan kata dasar yang digunakan dalam istilah *indie*. Kebebasan bermusik begitu disuarakan oleh musisi-musisi yang bernaung didalamnya.

Semangat *Independent* ini mendapat pengaruh besar dengan munculnya budaya *punk* di Inggris dan Amerika Serikat pada masa perang dingin terutama tahun 1960 hingga 1970-an. Budaya *punk* lahir karena adanya kejenuhan atas kondisi politik saat perang dingin yang terus menerus diisi dengan konflik. *Punk* adalah perilaku yang lahir dari sifat melawan, tidak puas hati, marah dan benci pada sesuatu yang tidak pada tempatnya, hal tersebut dapat mengacu ke berbagai macam aspek, baik sosial, politik, ekonomi, budaya bahkan agama<sup>132</sup>, kemudian mereka menyampaikan kritikan mereka melalui

---

<sup>132</sup> Widya G, The power of metallica, (2010) per. Garasi House of Books *Op.cit.*, h. 12

musik dan *fashion*. Tindakan *punk* tersebut menunjukkan bahwa mereka masyarakat yang bebas dan tidak terikat pada sebuah sistem tetapi tetap bertanggung jawab dengan segala perbuatannya yang lalu tindakan mereka tersebut menjadi etos kerja *do it yourself* yang menjadi landasan *indie* meskipun secara praktiknya pola perekaman *indie* telah ada sejak tahun 1920 di Amerika Serikat dengan ditemukannya label-label rekaman kecil [133] hanya saja belum melakukan semangat *do it yourself* didalamnya.

Elvis Presley merupakan penyanyi terkenal asal Amerika Serikat yang melakukan perekaman album secara *indie* di Amerika Serikat, sebelum menjadi penyanyi yang terkenal, Elvis hanyalah seorang supir truk, suatu hari ia mampu ke *Memphis Recording Studio* untuk merekam dua balada yang sedang populer yaitu *My Happiness* dan *that's when your heartache begin* pada sebuah piringan hitam seharga empat dollar hanya untuk kesenangan pribadi. Sam Phillips, seorang pemilik *Sun Records* yang saat itu sedang mencari penyanyi berkulit putih dengan nuansa kulit hitam mendengar bakatnya dan memproduseri musiknya [134] yang akhirnya melejitkan nama Elvis sebagai salah satu legenda musik dunia.

Musisi Indonesia banyak sekali mengadopsi budaya barat, sebagai negara bagian dunia ketiga, Indonesia mengalami ketertinggalan dibandingkan dengan negara-negara lainya. Masuknya *indie* ke Indonesia dapat dijadikan sebagai contoh. Ketika Elvis Presley sudah mengeluarkan albumnya

---

<sup>133</sup> Jeshia Filyananda, *Band Indie Sebagai Kritik Terhadap Kapitalisme Studi Kasus: SORE Band*, (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2010), h. 39

<sup>134</sup> Jeshia Filyananda, (2010), *Band Indie Sebagai Kritik Terhadap Kapitalisme Studi Kasus: SORE Band*, (Jakarta : Universitas Negeri Jakarta, 2010), h. 41

secara *indie* pada tahun 1950, sementara musisi Indonesia baru mulai dilakukan oleh PAS Band pada tahun 1993. Meskipun begitu, tetapi nafas *indie* sudah mulai terlihat pada tahun 1970-an di Indonesia ketika banyaknya musisi-musisi rock bermunculan dan menyerukan musiknya lewat jalur *underground*.

## 5. Perkembangan Musik *Indie* tahun 1970-1993 era *Underground*

Dekade 1970-an merupakan masa transisi dalam industri musik Indonesia, setelah sebelumnya pada era orde lama larangan terhadap musik barat dan musik *ngak-ngik-ngok* begitu disuarakan karena tidak sesuai dengan pribadi bangsa mulai dihapus dengan adanya peralihan pemerintahan orde lama ke orde baru. ABRI melakukan tugasnya dengan baik dengan menghapuskan semua ideologi dan pengaruh yang disiarkan oleh PKI dan mendapatkan kepercayaan masyarakat yang salah satu caranya adalah dengan mengadakan panggung prajurit dan membiarkan artis-artis menyanyikan segala macam jenis musik dari barat. Puncaknya ABRI mendatangkan *Blue Diamond*, sebuah grup dari Belanda untuk melakukan tur musik di Indonesia, dan hal tersebut kembali membuat masyarakat berani bernyanyi dan bermusik barat. Penyanyi-penyanyi seperti Rinto, Pance, Panbers, begitu populer dengan membawakan musik-musik pelan yang populer saat itu.

Istilah *indie* atau *independent* saat itu memang belum ditemukan, tetapi majalah *aktuil* menggunakan istilah *underground* pada musisi-musisi yang bermusik diluar jalur musik populer saat itu. Hal tersebut diperkuat oleh Wendy Putranto seorang editor majalah *Rolling Stone* Indonesia dalam blognya.

Berdasarkan sepengetahuan saya, sebenarnya musik indie atau dulunya disebut dengan *underground* itu sudah ada sekitar tahun 1970an. Kalau Koes Plus mengawali karirnya dengan langsung dikontrak oleh Remaco, di Indonesia dimulai dengan band-band seperti *God Bless*, *AKA*, *Giant Step*, *Super Kid* dari Bandung, *Terncem* dari Solo dan *Bentoel* dari Malang. Pada saat itu mereka sudah mendeklarasikan bahwa band mereka *underground* dan informasi ini saya baca di majalah *Aktuil* terbitan tahun 1971 [135]

Wendy Putranto kemudian melanjutkan bahwa dalam majalah *aktuil* dituliskan bahwa telah ada *Underground music festival* di Surabaya. Festival musik tersebut adalah sebuah kompetisi antar band yang diwakili oleh *God Bless* dari Jakarta, *Giant Step* dari Bandung, *bentoel* dari Malang dan *terncem* dari Solo. Hal ini yang kemudian menjadi cikal bakal munculnya *scene underground* atau *indie* di Indonesia, karena banyak band-band yang muncul dari kota-kota besar tersebut dan mewarisi apa yang telah dilakukan oleh para band pendahulu tersebut.

Istilah *underground* digunakan merujuk kepada kegiatan seniman di Paris, Perancis pada tahun 1960-an. Para seniman tersebut memberikan tawaran alternatif terhadap budaya *mainstream* pada zamannya. Seniman di Paris tersebut kemudian mengubah lorong-lorong kereta bawah tanah menjadi panggung pertunjukan, tujuannya adalah para seniman tersebut mencoba lebih untuk mendekatkan diri ke masyarakat dan menentang pola kesenian kaum elit yang mendominasi saat

---

<sup>135</sup> <http://www.wenzrawk1.blogspot.co.id/2006/05/perkembangan-musik-indie-di-indonesia.html> diakses pada 4 Oktober 2015

itu. Karya-karya mereka seperti puisi, teater dan musiknya pun sarat dengan nuansa kritis [136].



Gambar. 2.19 Majalah Aktuil, <https://www.infobdg.com/v2/wp-content/uploads/2016/07/majalah-aktuil-no-184-depan.jpg>

Majalah Aktuil merupakan majalah musik dan gaya hidup asal Bandung yang mengidentifikasi band-band yang memainkan musik keras dengan gaya yang lebih liar dan ekstrem adalah band-band *underground*. Majalah Aktuil memiliki peran penting dalam perkembangan *scene underground* di Indonesia. Wabah musik rock yang sedang melanda dunia begitu sering diberitakan oleh Aktuil dan membawa pengaruh ke Indonesia. *Deep Purple, Jefferson Airplane, Black Sabbath, Led Zeppelin, Guns „n Roses* hingga *Rolling Stones* diserap dan melahirkan band rock Indonesia seperti *AKA, Power Metal, Van Halla, Roxx, Terncem* dan *God Bless*.

---

<sup>136</sup> Jesha Filyananda, (2010) *Op.cit.*, h. 38

Kehadiran super grup *Deep Purple* ke Jakarta atas jasa promotor Denny Sabri dan Peter Basuki pada 5 Desember 1975 menjadi salah satu peristiwa paling fenomenal dalam industri musik di Indonesia. Cerita sukses mendatangkan *Deep Purple* bergaung begitu lama, hal itu disebabkan oleh adanya liputan yang sangat luas yang dilakukan oleh majalah aktuil. Jumlah penonton sekitar 30.000 orang yang merupakan jumlah yang spektakuler pada saat itu, kerusuhan yang terjadi pada hari kedua, kematian salah satu kru *Deep Purple* yang jatuh dari tempatnya menginap, serta kematian petugas pengaman saat pertunjukan berlangsung menjadi pembicaraan yang tak habis [137]

Pada awalnya, band-band rock Indonesia tersebut membawakan lagu-lagu para musisi rock barat, *Terncem* adalah salah satunya, band asal Solo tersebut pada awal berdirinya sering membawakan lagu-lagu dari *Deep Purple*, dengan kata lain *Terncem* adalah band *cover version* dari *Deep Purple*. Lalu AKA, band asal Malang yang mengikuti gaya panggung band *Black Sabbath*. Hal yang paling diingat adalah ketika Ukok harahap vokalis AKA menggigit dan meminum darah kelinci hidup diatas panggung, hal tersebut pernah dilakukan oleh Ozzy Osborne vokalis *Black Sabbath*. Saat itu *underground* memang hanya dipahami sebagai istilah kepada musisi yang mengambil jalur diluar arus *mainstream* tanpa membawa idealisme *do-it-yourself* didalamnya. Bagi musisi *underground* saat itu berada di panggung dengan membawakan lagu-lagu dari grup band rock barat sudah menjadi kepuasan dan kesenangan tersendiri.

*Gypsy* adalah grup band yang memiliki musikalitas tinggi dan sudah menunjukkan semangat *indie* pada saat itu. *Gypsy*

---

<sup>137</sup> Jube Tantagode, (2008) *Op.cit.*, h. 8



dinilai sebagai sebuah band yang memiliki musik-musik yang berkelas tinggi dan mempunyai idealisme karena mereka menggunakan eksperimen yang unik dengan perpaduan musik *rock* dan musik tradisional Bali.



Gambar 2.20 Guruh Gipsy: Cukup Satu Album, Setelah Itu Abadi.  
[https://mmc.tirto.id/image/otf/880x495/2018/12/22/guruh-gipsy--lastfm\\_ratio-16x9.jpg](https://mmc.tirto.id/image/otf/880x495/2018/12/22/guruh-gipsy--lastfm_ratio-16x9.jpg)

Pada saat itu *Gypsy* adalah salah satu band yang cukup disegani dan memiliki peralatan yang lengkap untuk melakukan sebuah proses rekaman pada zamannya<sup>[138]</sup> Band ini pada awal berdirinya terdiri dari Gauri Nasution (Gitar), Onan (*Keyboard*), Tammy (*Trumpet*), Keenan Nasution (*Drum*), Chrisye (*Bass*), Atut Harahap (Vokal) dan pada tahun 1976 *Gypsy* merilis album bersama Guruh Soekarno Putra dengan judul *Guruh Gypsy*. Wendy Putranto dalam blognya mengatakan bahwa *Gypsy* adalah salah satu pelopor *indie* di Indonesia.

*Tahun 1976 ada band Gipsi, bandnya Chrisye tuh yang memproduksi albumnya sendiri, merekam lagunya sendiri, promosi albumnya sendiri dan album itu sudah menjadi kriteria sebagai album indie pertama menurut gue jauh sebelum PAS*

---

<sup>138</sup> Adib Hidayat, *saat sang surya tenggelam*, Rolling Stones Indonesia edisi Mei 2007

*Band yang tahun 1993 merilis album pertamanya, jadi Chrisye bisa dibilang salah satu pelopor pergerakan indie juga [139]*

Tahun 1980-an, istilah *underground* masih digunakan sebagai tanda untuk musisi-musisi yang memainkan musiknya diluar jalur *mainstream*. Pada masa ini band-band *underground* juga sudah mulai bergerak ke arah industri dengan hadirnya label rekaman *Logis Record* yang merupakan label rekaman *metal* pertama di Indonesia, label ini didirikan oleh Log Zhelebour seorang pengusaha asal Surabaya.

Album pertama yang diproduksi oleh *Logis Record* adalah album ketiga *God Bless "semut hitam"* yang dirilis pada tahun 1988 dan terjual hingga 400.000 kaset di seluruh Indonesia<sup>[140]</sup>, jumlah yang besar untuk sebuah aliran musik yang diluar jalur *mainstream*. Dengan bantuan dari perusahaan rokok, Log juga mengadakan festival rock se-Indonesia yang bernama Festival Rock Djarum Super pada tahun 1984. Pelaku dan insan musik Indonesia mengakui bahwa Djarum Super Rock Festival menentukan eksistensi industri musik Rock di Indonesia<sup>[141]</sup> sebagai musisi *underground*. Log Zhelebour sebagai penyelenggara mendapatkan laba dan penonton tidak rugi, karcis yang mereka beli di pintu masuk ditukar dengan sebungkus rokok sponsor. Festival pertama pada tahun 1984 hanya berisi puluhan grup sebagai pesertanya, namun festival ini berlangsung cukup meriah dengan grup rock asal Denpasar, *Harley Angels* terpilih

---

<sup>139</sup> <http://www.wenzrawk1.blogspot.co.id/2006/05/perkembangan-musik-indie-di-indonesia.html>  
diakses pada 4 Oktober 2015

<sup>140</sup> Jube Tantagode, (2008) *Op.cit.*, h. 9.

<sup>141</sup> Theodore K.S, (2014) *Op.cit.*, h. 258

sebagai juaranya<sup>[142]</sup> dan melahirkan grup band-grup band rock legendaris tanah air pada pegelaran selanjutnya, antara lain *El Pamas*, *Grass Rock* dari Malang, *Power Metal* dan *Adi Metal Rock* dari Surabaya, *Van Halla* dari Medan dan *Roxx* dari Jakarta.

### Box 2.3

#### Thrash metal

Thrash metal (atau hanya thrash) adalah subgenre ekstrim dari musik heavy metal yang ditandai dengan agresi keseluruhan dan tempo yang sering cepat. Lagu-lagu tersebut biasanya menggunakan ketukan perkusi yang cepat dan riff gitar yang rendah, dilapis dengan karya gitar utama bergaya shredding. Subjek lirik sering berhubungan dengan kritik terhadap The Establishment dan keprihatinan atas perusakan lingkungan, dan kadang-kadang berbagi penghinaan terhadap dogma Kristen yang mirip dengan rekan-rekan black metal mereka. Bahasanya biasanya langsung dan mencela, sebuah pendekatan yang dipinjam dari hardcore punk.

Genre ini muncul pada awal 1980-an ketika musisi mulai menggabungkan permainan drum double bass dan gaya gitar yang kompleks dari Gelombang baru heavy metal Inggris (NWOBHM) dengan kecepatan dan agresi hardcore punk. Secara filosofis, thrash metal berkembang sebagai reaksi terhadap konservatisme era Reagan<sup>[6]</sup> dan subgenre heavy metal glam metal yang jauh lebih moderat, dipengaruhi pop dan dapat diakses secara luas yang juga berkembang secara bersamaan pada 1980-an.

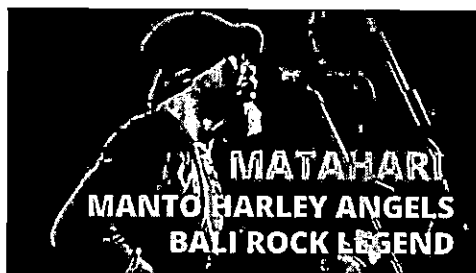
Gerakan thrash metal awal berkisar pada label rekaman independen, termasuk Megaforce, Metal Blade, Combat dan Noise, dan industri perdagangan Tape Trading bawah tanah di Eropa dan Amerika Utara. Genre ini sukses secara komersial selama pertengahan hingga akhir 1980-an dan awal 1990-an, dengan "empu terbesar" thrash metal - Metal-

<sup>142</sup> Kompas, 17 Maret 1984, h. 1

lica, Slayer, Megadeth dan Anthrax – bergabung dengan Exodus, Overkill dan Testament, serta "the big empat dari thrash metal Jerman": Kreator, Destruction, Sodom dan Tankard. Semua band tersebut sering dipuji karena membantu menciptakan, mengembangkan, dan mempopulerkan genre tersebut

Genre thrash metal telah menurun popularitasnya pada pertengahan 1990-an, dengan kesuksesan komersial dari berbagai genre seperti rock alternatif, grunge, dan kemudian nu metal. Selama periode itu, beberapa band bubar atau pindah dari akar thrash metal mereka dan lebih ke groove metal atau metal alternatif. Selama tahun 2000-an dan 2010-an, thrash metal telah mengalami kebangkitan, dengan berbagai tindakan modern seperti Bonded by Blood, Evile, Hatchet, Havok, Municipal Waste dan Warbringer, yang semuanya telah dipuji karena memimpin apa yang disebut kancah "kebangkitan" thrash metal.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Thrash\\_metal](https://id.wikipedia.org/wiki/Thrash_metal)



Gambar 2.21

Manto Harley Angels "MATAHARI" Rock Legend Bali

Akhir tahun 1980an industri musik dunia sedang dikuasai oleh aliran *Trash Metal* yang membuat anak-anak muda di dunia maupun di Indonesia menggilai musik aliran tersebut. *Trash Metal* adalah sebuah perkembangan style musik metal yang lebih ekstrim dibandingkan dengan *Heavy Metal*. *Slayer*, *Metallica*, *Exodus*, *Megadeth*, *Kreator*, *Sodom*, *Anthrax* hingga *Sepultura* memberikan pengaruh besar di kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta, Bandung, Jogjakarta, Malang,

Surabaya dan Bali. Pengaruh tersebut kemudian melahirkan band-band lokal yang cara bermusiknya sangat identik dengan idolanya. Kehadiran aliran musik *trash metal* tersebut kemudian melahirkan komunitas-komunitas metal di Indonesia. Komunitas metal di Jakarta awalnya lahir di sebuah *pub* kecil yang berada di pertokoan Pondok Indah Jakarta Selatan, *Pub* tersebut bernama *Pid Pub*. Setiap malam minggu *pub* tersebut memberikan kesempatan untuk band-band metal di Jakarta dan sekitarnya untuk menunjukkan aksinya secara langsung. Band-band tersebut antara lain adalah *Roxx* yang terinspirasi dari *Metallica* dan *Anthrax*, *Sucker Head* (*Kreator* dan *Sepultura*), *Commotion of Resources* (*Exodus*), *Painfull Death* dan *Rotor* (*Kreator*), *Jenazah*, *Mortus* hingga *Alien Scream* (*Orbituary*). Hanya *Roxx* yang beruntung mendapatkan tawaran kontrak untuk mengeluarkan albumnya bersama *major label* dengan single perdananya *Rock Bergema*, hal itu mereka dapatkan karena berhasil menjadi finalis Festival Rock Djarum Super edisi ke lima pada tahun 1989 dan hal tersebut hampir mustahil dilakukan band-band metal yang merupakan band *underground*.

Band-band metal pada saat itu sangatlah sulit didengar oleh masyarakat umum, hanya komunitas-komunitas metal saja yang dapat menikmati alunan musik metal tersebut. Walaupun begitu, ada beberapa radio yang sering memutar musik-musik rock dan metal dalam siaran mereka, radio tersebut antara lain Radio Bahama, Radio Mustang, Radio Metro Jaya dan Radio SK.

*Sepultura* dan *Metallica* datang ke Indonesia pada tahun 1992 dan 1993 dalam rangkaian tur musik mereka. Kedatangan *Sepultura* ke Jakarta pada Juni 1992 diulas oleh media-media yang kerap menuliskan berita tentang musik rock dan metal seperti majalah HAI. Kedatangan dua super grup metal tersebut memberikan kontribusi besar bagi

perkembangan musik *underground* umumnya dan musik metal khususnya. Tidak berapa lama setelah *sepultura* konser di Jakarta, band *roxx* mengeluarkan album *self-titled* dibawah label Blackboard. *Rotor* yang sukses membuka konser fenomenal *Metallica* di Lebak Bulus selama dua hari berturut-turut kemudian mengeluarkan album *thrash metal* lewat major label yang pertama di Indonesia yang berjudul *Behind The 8th Ball* atas rekomendasi dari manajer Tur *Metallica* dan honor Rp 30 juta hasil dua kali membuka konser *Metallica*.

## 6. Munculnya *Indie Label* dan perkembangannya

Awal tahun 1990 musik metal masih menjadi musik *underground* favorit anak muda. Tempat-tempat berkumpul komunitas metal lainnya pun muncul yang tersebar di pelataran apotik retna Cilandak, Jakarta Selatan. *Black hole* dan restoran *open air* di Museum satria mandala. Kemudian komunitas *underground* lainnya yaitu *punk* yaitu *Young Offender*, komunitas *south sex* di Radio Dalam, subnormal di kelapa gading, *semi people* di Duren Sawit, *Brotherhood* di slipi, *Locox* di blok M hingga *SID gank* di Rawamangun. Pada paruh dekade pertama 90-an baru mulai banyak terbentuk *scene-scene underground* dalam arti sebenarnya di Indonesia<sup>[143]</sup>. Setelah perjalanan panjang musik rock dalam industri musik Indonesia sejak tahun 1970-an dengan munculnya band-band rock yang hanya menjadi *cover version* dari band-band idolanya.

Kehadiran media televisi swasta yang menyiarkan musik-musik barat membawa pengaruh dengan adanya invasi musik *grunge* atau *alternative* yang dibawa oleh Nirvana serta dirilisnya album *kiss this* oleh band *punk* legendaris *sex pistols* cukup untuk memacu lahirnya band-band *underground* yang tidak memainkan musik metal. *Pistol Aer* adalah salah satu

---

<sup>143</sup> Jube Tantagode, (2008) *Op.cit.*, h. 12.

contohnya, band yang lahir dari komunitas *young offender* ini kerap memainkan lagu-lagu *punk* dan bergaya seperti band *punk sex pistols* dengan menggunakan fashion a la *punk* dan potongan rambut *mohawk*. Pistol aer bukanlah band *punk* pertama di Indonesia, tahun 1989 di Jakarta sempat melahirkan band *punk hardcore Antiseptic* yang kerap membawakan lagu-lagu milik band *punk hardcore* seperti *Black Flag*, *The Misfits*, *DRI* hingga *Sex Pistols*. Baru pada tahun 1997 band *Antiseptic* merilis albumnya yang bertitel *Finally* lewat jalur *indie label*.

Bandung merupakan kota yang sangat berpengaruh dan banyak melahirkan musisi-musisi *indie* di Indonesia. Studio *Reverse* yang terletak di daerah sukasenang menjadi cikal bakal peneluran album *indie* pertama di Indonesia. Pembentukan studio ini digagas oleh Richard Mutter yang saat itu merupakan drummer dari PAS Band dan Helvi.

Studio ini melahirkan band-band seperti PAS Band dan Puppen yang menjadi pionir musisi *indie* di Indonesia. Tahun 1993 merupakan tahun yang bersejarah bagi *scene indie* nasional dengan dirilisnya mini album PAS Band yang berjudul *Four Through The SAP*, dan ludes terjual sebanyak 5000 keping dalam waktu yang singkat. Namun, menurut Wendy Putranto PAS band hanya mempopulerkan gerakan *indie label* sementara yang melahirkannya adalah band-band rock pada tahun 1970-an dan 1980-an. [144]Hanya saja di setiap generasi selalu terjadi kesalahan. Kesalahan yang dilakukan dari band pendahulu tersebut adalah tidak pernah merilis album, selalu membawakan lagu orang lain, senang terkenal dengan membawakan lagu musisi lain dan minimnya dokumentasi akan musik-musik mereka

---

<sup>144</sup> <http://www.wenzrawk1.blogspot.co.id/2006/05/perkembangan-musik-indie-diindonesia.html> diakses pada 4 Oktober 2015

*Maka jika dibilang PAS band established itu benar tapi bukan mereka yang melahirkan musik indie. Bahkan album indie pertama bukan album PAS Band yang For Through The SAP itu, melainkan album dari Guruh Gipsy, mereka membuat album itu sekitar tahun 1976. Ini juga terungkap dari Deny Sakrie baru-baru ini dan album Guruh Gipsy itu mungkin album indie pertama [145].*

PAS band memang bukan musisi yang melahirkan album secara *indie* menurut Wendy Putranto, tetapi PAS band menjadi inspirasi dan musisi yang mempopulerkan gerakan *indie* pada tahun 1993 dengan menjual mini albumnya sebanyak 5000 keping. Lahirnya *puppen*, *pure Saturday* dan *waiting room* hingga band *Killing Me Inside* yang baru terbentuk pada tahun 2005 jelas terinspirasi dengan apa yang telah dilakukan PAS Band. Tri Wardoyo manajer dari band *Killing Me Inside* dalam wawancara dengan penulis menyebutkan bahwa kehadiran PAS Band begitu menginspirasi musisi-musisi untuk bermusik sesuai dengan idealisme masing-masing.

*Saat PAS Band memutuskan untuk indie gue adalah salah satu orang yang mendengarkan mereka, dari gue kecil gue sudah denger karya-karya mereka. Di awal 90-an semua materi itu dibuat dengan sangat amat rapih, karena apa? Karena teknologinya ga segampang sekarang. Seorang musisi harus sangat rapih dalam menyewa pita dan melakukan proses recording. Dan jaman dulu PAS Band melakukan hal itu sudah sangat luar biasa sekali, dengan keterbatasan finansial mereka berani menjuarakan musik mereka dan akhirnya mereka jadi legenda sekarang.*

---

<sup>145</sup> ibid <http://www.wenzrawk1.blogspot.co.id/2006/05/perkembangan-musik-indie-diIndonesia.html> diakses pada 4 Oktober 2015



Almarhum Samuel Marudut adalah orang yang berjasa yang melahirkan ide untuk merilis album PAS secara *independent*. Beliau adalah seorang *music director* Radio GMR, sebuah stasiun radio yang kerap memutar demo-demo rekaman band-band rock amatir asal Bandung, Jakarta dan sekitarnya. *Puppen* yang merupakan pelopor band *hardcore* di Indonesia mengikuti langkah PAS band dengan merilis mini albumnya *Not A Pup E.P* pada tahun 1995. Kemudian Pure Saturday dengan album *self-titled*, album tersebut kemudian promosinya dibantu oleh majalah Hai. Selain itu, terdapat juga band *Cherry Bombshell* yang langsung memasarkan demo album dari tangan ke tangan sebagai publikasi dengan menitip jual di beberapa studio musik dan habis terjual lebih dari 500 keping. Setelah mereka, mulai banyak band yang lahir pada masa itu yang mulai mewarnai belantika musik *indie* di Bandung seperti *Kubik* band yang pada tahun 1997 merilis album perdana mereka dan terjual sekitar 45.000 keping, *The Milo* band yang merupakan perpecahan dari band *Cherry Bombshell* telah berhasil membuat video klip dari lagu mereka berjudul "Malaikat" dan menjadi *highrotation* untuk video klip kriteria video klip *indie* di MTV Indonesia, serta *The Jonis* band yang cukup aktif dalam setiap kegiatan komunitas *indie* di Bandung pada masa itu.

Pada tahun 1999 *Fast Forward (FFWD) Records* hadir dan memicu gairah *scene indie* di Bandung. Mocca adalah artis lokal yang menjadi artis tersukses dalam naungan *indie label FFWD Records*. Prestasi yang didapatkan Mocca adalah penjualan album pertama Mocca yang berjudul *My Diary* sebanyak lebih dari 100.000 keping, hal tersebut menorehkan sejarah bagi komunitas *indie* di Indonesia. *The S.I.G.I.T (The Super Insurgent Group of Intemperance Talent)* band yang mengusung musik *garage rock* lahir di Bandung pada tahun 2002 dan merilis

album perdananya secara *indie* pada tahun 2004 dengan hit single perdananya berjudul *soul sister* yang sering diputar di radio lokal Bandung dan Jakarta. Selain itu *The S.I.G.I.T* dideskripsikan sebagai "*The Hot Rock „n Roll Band*" oleh majalah MTV Trax dan berkesempatan untuk mengisi *soundtrack* film layar lebar Catatan Akhir Sekolah pada tahun 2005. Pada tahun yang sama, majalah musik besar di Inggris mendeskripsikan mereka sebagai *Our hot new Indonesians friend*. Pada tahun 2006 mereka berkerja sama dengan *FFWD Records* dan memulai karir internasionalnya pada tahun 2007 dengan menggelar tour sebagai band pembuka *Dallas Crane* di Australia. Pada tahun 2009 *The S.I.G.I.T* kembali menorehkan prestasi internasional dengan tampil pada acara *SXSW festival* di Texas, California, dan Hong Kong.

GOR Sagarua di Bandung merupakan tempat yang terkenal dan tempat yang dianggap keramat bagi band-band *indie* tanah air<sup>146</sup>. Jube Tantagode dalam bukunya Musik Underground Indonesia Revolusi Indie label, mengatakan bahwa tempat tersebut laksana gedung keramat dan penuh daya magis.

*Bagi band-band indie, venue ini laksana gedung keramat yang penuh daya magis. Band luar Bandung manapun kalau belum di "baptis" di sini belum afdhil rasanya. Artefak subkultur bawah tanah Bandung paling legendaris ini adalah saksi bisu digelarnya beberapa rock show fenomenal seperti Hullabaloo, Bandung Berisik, hingga Bandung Underground. Jumlah penonton setiap acara di atas tergolong spektakuler, antara 5000-7000 penonton! [147]*

---

<sup>146</sup> Jube Tantagode, (2008) *Op.cit.*, h. 19

<sup>147</sup> Jube Tantagode (2008) *Ibid*, h. 19-20.

September 1996 dimulai sebuah era baru bagi perkembangan rock *underground* di Jakarta. pada hari itulah digelar acara musik *indie* untuk pertama kalinya di Poster Cafe. Acara bernama *Underground Session* yang digelar dua minggu sekali pada malam hari kerja. Cafe yang dimiliki oleh Ahmad Albar yang juga merupakan vokalis *God Bless* ini telah melahirkan dan membesarkan scene musik indie baru yang memainkan genre musik berbeda dan lebih variatif, seperti lahirnya scene Britpop, Musik SKA yang fenomenal era 1997 hingga 2000 berawal disini. 10 Maret 1999 adalah hari terakhir dibukanya Poster Cafe dengan diadakannya acara musik terakhir disana *Subnormal Revolution*. Tutupnya Poster Cafe justru membuka dan melahirkan banyak venue-venue alternatif bagi masing-masing *scene indie*. Cafe kupu-kupu di Bulungan untuk *scene SKA*, Pondok Indah *Waterpark*, GM 2000 cafe dan cafe Gueni di Cikini untuk *Scene Britpop*. Parkit De Javu club Menteng, Rosy pub Fatmawati dan Vicky Sianipar di Manggarai untuk *scene punk, Hardcore/post hardcore*, dan BB"s Bar di menteng yang sering disewa untuk acara garage rock, new wave, mellow punk dan juga rock seperti band-band *The Upstairs*, Seringai, *The Brandals*, *Killed By Butterfly*

Aksara Records adalah sebuah *indie label* yang lahir pada tahun 2004 dan berkonsentrasi pada musisi-musisi yang mengambil jalur *non-mainstream* dalam praktik bermusiknya. Diawali dengan usaha mereka untuk mendokumentasikan perkembangan *scene indie* di Jakarta. Rilis pertama Aksara Records adalah album kompilasi JKT:SKRG [<sup>148</sup>] yang menampilkan 12 musisi *indie* dari Jakarta hingga akhirnya album tersebut mulai didistribusikan di Seattle, Amerika Serikat dan juga disiarkan di beberapa radio di sana. Album ini

---

<sup>148</sup> 83Dibaca Jakarta Sekarang

kemudian mulai merambah ke sesama toko rekaman indie di Kanada dan Inggris, dimana Aksara

*Records telah membangun jaringan distribusi musik. Kesuksesan lain yang didapat oleh Aksara Records adalah ketika David Tarigan pemilik Aksara mendapatkan tawaran dari Nia Dinata produser film Janji Joni untuk mebuatkan album soundtrack dalam film tersebut. Album tersebut kemudian sukses besar di pasaran mengikuti kesuksesan filmnya. Kesuksesan soundtrack Janji Joni merupakan sebuah indikasi bahwa secara material, label rekaman independent seperti Aksara Record dapat bersaing dengan label rekaman besar dalam hal ini adalah major label [149]*

Kehadiran teknologi Internet dan e-mail memberikan kontribusi besar bagi perkembangan *scene indie*. Akses informasi dan komunikasi yang terbuka lebar mengakibatkan jaringan antar komuniitas ini semakin luas di Indonesia. Band- band dan Komunitas baru mulai bermunculan dan menawarkan style musik yang baru dan lebih beragam. Tren *indie label* juga kemudian berlomba-lomba merilis album band-band lokal juga merupakan sesuatu yang harus di apresiasi. Minimal perekaman tersebut adalah upaya pendokumentasian sejarah yang berguna untuk puluhan tahun ke depan.

## 7. Kasus Model Disrupsi Aksiologis

### a. Musik DJ

Disjoki atau joki cakram atau (bahasa Inggris: Disc jockey, disingkat DJ, atau kadang-kadang "deejay") adalah seseorang yang terampil memilih dan memainkan rekaman suara atau musik yang telah direkam sebelumnya. Umumnya media hasil

---

149 The Jakarta Post, Aksara Records the little label that could, edisi Rabu 19 Oktober 2005

rekaman yang digunakan adalah media diska atau cakram, dan karena kemahirannya dalam memainkan cakram membuat profesi ini dikenal sebagai joki cakram, atau lebih dikenal dengan disjoki (ejaannya dalam bahasa Inggris disc jockey). Sekarang istilah itu tidak hanya merujuk kepada kemahiran mengatur lagu/musik dalam medium cakram, tetapi juga dalam bentuk medium lainnya.

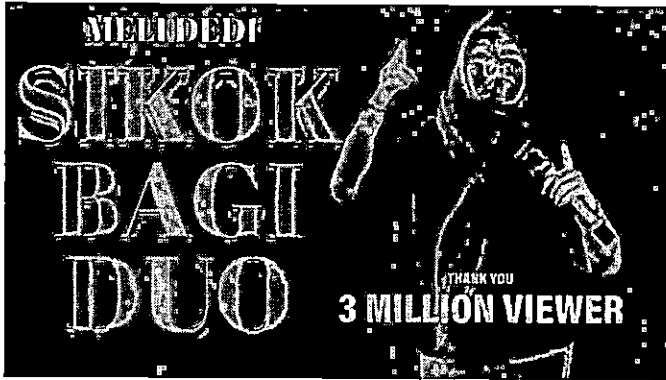
Istilah Penyiar Radio ini pertama kali digunakan di era abad ke-17an yang kemudian terus di perkembangan lagi untuk menggambarkan seorang penyiar radio yang akan memperkenalkan dan memainkan rekaman gramofon yang populer. Rekaman pada media ini, juga dikenal sebagai "cakram" di mana dalam industri ini dimainkan oleh penyiar-penyiar radio, oleh karena itu nama disc jockey dan selanjutnya lebih akrab dikenal sebagai DJs atau deejays. Sekarang karena berbagai faktor, termasuk musik yang dipilih, para pendengarnya, penyetulan kinerja, media yang digunakan dan perkembangan dari manipulasi suara, telah menghasilkan berbagai macam teknik DJ.

Aksi fisik daripada seorang DJ adalah memilih dan memainkan rekaman-rekaman suara disebut deejaying, atau DJing dan cakupan kesempurnaan dari memainkan secara sederhana satu seri rekaman-rekaman (terkait pengacaraan, atau menyusun sebuah daftar putar, sampai memanipulasi rekaman-rekaman, menggunakan berbagai teknik seperti pengadonan audio, pengisyaratan (cueing), pemfrasean (phrasing), pemenggalan (cutting), penggesekan (scratching), dan penyelarasan ketukan (beatmatching), atau sering juga mengacu pada membuat komposisi musik asli.

## b. Musik Remik

Sebuah remix (atau *reorchestration*) adalah bagian dari media yang telah diubah atau dikerutkan dari keadaan aslinya dengan menambahkan, menghapus, dan/atau mengubah bagian dari item. Sebuah lagu, karya seni, buku, video, puisi, atau foto semuanya bisa diremix. Satu-satunya karakteristik remix adalah ia menyesuaikan dan mengubah bahan lain untuk menciptakan sesuatu yang baru. Paling umum, remix adalah bagian dari pencampuran audio dalam musik dan rekaman lagu. Lagu dapat di-remix karena berbagai alasan:

- 1) untuk mengadaptasi atau merevisi lagu untuk radio atau permainan klub malam
- 2) untuk membuat versi suara stereo atau surround dari sebuah lagu yang sebelumnya tidak tersedia
- 3) untuk meningkatkan kesetiaan lagu lama yang master aslinya telah hilang atau terdegradasi
- 4) untuk mengubah lagu agar sesuai dengan genre musik atau format radio tertentu
- 5) untuk menggunakan beberapa materi lagu asli dalam konteks baru, memungkinkan lagu asli menjangkau audiens yang berbeda
- 6) untuk mengubah lagu untuk tujuan artistik
- 7) untuk menyediakan versi tambahan dari sebuah lagu untuk digunakan sebagai trek bonus atau untuk sisi-B, misalnya, saat satu CD dapat memuat total 4 trek
- 8) untuk menciptakan hubungan antara artis yang lebih kecil dan artis yang lebih sukses, seperti halnya dengan remix Fatboy Slim dari "Brimful of Asha" oleh Cornershop
- 9) untuk meningkatkan campuran pertama atau demo lagu, umumnya untuk memastikan produk profesional.
- 10) untuk meningkatkan lagu dari keadaan aslinya



Gambar.2.22 Lagu Remik sikok bagi duo,  
<https://i.ytimg.com/vi/zlpNlx84w7U/maxresdefault.jpg>

Remix tidak harus bingung dengan suntingan, yang biasanya melibatkan memperpendek master stereo akhir untuk tujuan pemasaran atau penyiaran. Perbedaan lain harus dibuat antara remix, yang menggabungkan kembali potongan audio dari rekaman untuk membuat versi lagu yang diubah, dan cover: rekaman ulang lagu orang lain. Sementara pencampuran audio adalah salah satu bentuk remix yang paling populer dan dikenal, ini bukan satu-satunya bentuk media yang diremix dalam banyak contoh. Sastra, film, teknologi, dan sistem sosial semuanya dapat dikatakan sebagai bentuk remix.<sup>[150]</sup>

### DJ Remik

Salah satu musik yang viral sekarang ini adalah lagu "sikok bagi duo" menurut Don Kinol <sup>[151]</sup> agar lebih mudah dicerna, aransementnya mengikuti genre musik yang sedang digemari

<sup>150</sup> Everything is a Remix <http://www.everythingisaremix.info/>

<sup>151</sup> <https://koranindopos.com/entertainment/film-dan-musik/rilis-sikok-bagi-duo-cinta-bagi-dua-pamela-safitri-duo-serigala-tampilkan-goyangan-yang-lebih-heboh-17238/>

saat ini yaitu DJ Remix. yaitu gabungan antara musik DJ dan Remik seperti yang diuraikan di atas.

## C. Unsur Disrupsi pada Dunia Industri Musik Barat

### 1. Inovasi Teknologi

Seperti yang dikatakan oleh Young, Shawn, (2018), prospek karir di industri musik sangat bagus, data tentang pekerjaan tertentu tidak terkini. Dengan munculnya teknologi baru dan peraturan perizinan baru terkait e-commerce, para pemimpin industri mengakui bahwa posisi baru selalu muncul dan berkembang. Jumlah perusahaan yang terkait dengan industri musik cukup signifikan, namun kenyataannya, masa depan industri ini akan sangat bergantung pada upaya para pengusaha. Untuk itu, penting bagi mereka yang tertarik dengan produksi dan manajemen musik untuk menjadi pembelajar multidisiplin, menggabungkan sejumlah keterampilan yang terkait dengan produksi, promosi, perizinan, dan distribusi musik. Dan karena teknologi selalu berubah, akan lebih bijaksana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan global, dengan pemahaman bahwa setiap keahlian tertentu adalah bagian dari paradigma yang lebih besar yang bergeser ke arah teknologi yang mengganggu, mengubah ekonomi, dan hubungan sosial yang kompleks. [152]

Seperti yang dikatakannya:

*Siapa yang tidak pernah bermimpi menjadi bintang rock, atau setidaknya bekerja di sekitar mereka dalam kapasitas tertentu?*

---

<sup>152</sup> Young, Shawn, (2018), *A Work of Art in the Age of Technological Disruption: The Future of Work in the Music Industry*, dari: [https://www.researchgate.net/publication/329298785\\_A\\_Work\\_of\\_Art\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Technological\\_Disruption\\_The\\_Future\\_of\\_Work\\_in\\_the\\_Music\\_Industry](https://www.researchgate.net/publication/329298785_A_Work_of_Art_in_the_Age_of_Technological_Disruption_The_Future_of_Work_in_the_Music_Industry)



*Namun kenyataannya adalah: sementara industri musik selalu sulit untuk "dimasuki", (tergantung pada apa yang ingin Anda lakukan), teknologi modern telah membuat akses menjadi lebih mudah, sementara juga semakin mempersulit para musisi untuk diperhatikan.*

## 2. Sejarah Singkat Inovasi Teknologi Musik

Menurut Young, S., (2018), sebelum era Romantis, prospek bermusik untuk mencari nafkah agak jarang. Sampai titik ini dalam sejarah Barat, komposer bekerja secara eksklusif hanya untuk Gereja atau Negara, sampai munculnya orang kaya yang dapat menawarkan lebih banyak kemungkinan dan kebebasan untuk komposer (pemusik). Mereka, sebagai kelas menengah baru yang berkembang selama abad kesembilan belas, pembuat musik pemula muncul dari panti domestik, menggedor piano yang baru dibeli saat mereka menyanyikan himne dan lagu pop untuk keluarga. Penerbitan musik berkembang seiring perkembangan ekonomi dan teknologi yang menciptakan pasar baru.

Industri piano dan industri penerbitan menawarkan musisi pemula kemampuan untuk menghibur di rumah dengan lagu-lagu baru yang cepat dan mudah diakses serta karya-karya religius. Perbedaan yang muncul antara "media fisik dan non-fisik", [153] Heideggerian "*thingyness*") tidak menyurutkan kemampuan industri budaya untuk sama-sama memonetisasi produk berwujud dan tidak berwujud. Dengan perluasan hiburan publik, kelas pemain profesional baru muncul di tengah lintas-bagian industri manufaktur dan pemasaran, daya tarik

---

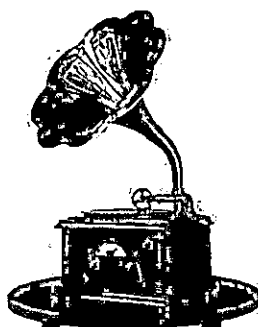
<sup>153</sup> Jason Lee Guthrie. "Economy of the Ether: Early Radio History and the Commodification of Music." *Journal of the Music & Entertainment Industry Educators Association* 14, no. 1 (2014): 283. <https://doi.org/10.25101/14.10>.

yang luas menjadi semacam musik populer yang oleh David Suisman disebut sebagai "fenomena nasional," dengan terdengar bahwa "disertai pergéseran budaya yang luas dalam masyarakat Amerika." Perkembangan ini tidak hanya mengubah budaya, tetapi juga mengubah persepsi kolektif tentang cara seni (dan lebih luas lagi, kekayaan intelektual) dapat diterjemahkan ke dalam upaya profesional. Dia menjelaskan:

*Pada akhir abad kesembilan belas banyak gaya musik terdengar di seluruh Amerika. Sepuluh ribu band militer, dari pantai ke pantai, memainkan repertoar eklektik pawai, simfoni Eropa dan Amerika dan lebih dari tur, aria opera, tarian, dan himne. Suara opera Italia dan Jerman, perkumpulan penyanyi, konser simfoni, dan band jalanan memenuhi udara dan kota. Teater dan operet musikal menarik kelas menengah perkotaan kulit putih; vaudeville, variety, dan pertunjukan penyanyi menarik campuran penonton kelas menengah dan kelas pekerja. Di antara orang Afrika-Amerika di selatan, orang mungkin mendengar lagu kerja di siang hari dan musik yang kemudian dikenal sebagai blues di malam hari. Balada Inggris dinyanyikan di Appalachia, lagu-lagu koboi di barat. Musik religi berkisar dari himne Moody dan Sanky hingga nyanyian jemaat dan, di antara orang Afrika-Amerika, musik diturunkan dari spiritual budak. Namun, dari sekian banyak bentuk musik ini, tidak ada yang berdampak besar pada budaya musik yang muncul di Amerika Serikat selain industri lagu populer" (Suisman 2009, 19).*

Tokoh-tokoh seperti Thomas Edison dan George Westinghouse mengeksplorasi hubungan timbal balik antara penemuan dan perdagangan sepanjang apa yang disebut "Zaman Emas." Kemajuan dalam industri dan teknologi, bersama dengan pergéseran budaya dari imigrasi, sangat

membentuk apa yang akan menjadi industri hiburan. Perkembangan penting sepanjang abad kesembilan belas memungkinkan kelas kreatif baru untuk menjadi pusat perhatian. Industri kereta api menjadikan sirkus keliling sebagai acara yang disambut terbuka oleh setiap kota Amerika. Opera ringan berubah menjadi Vaudeville. Teater musikal membuat manajemen artis dan penjualan tiket menjadi bagian tak terpisahkan dari bisnis pertunjukan.



Gambar 2.23

Fonograf, sumber: <https://gensindo.sindonews.com>

Kemudian fonograf (mesin pengarsipan untuk pidato, Gambar 2.23) memungkinkan untuk mereplikasi dan membuat ulang acara untuk kepentingan membuat "catatan" (arsip) dari tonggak penting yang layak diingat. Fonograf adalah mesin pertama yang dapat memainkan dan menyimpan suara. Pada model tertua dipasangkan pita suara di lapisan film metal yang tipis. [154]Versi berikutnya menggunakan pita suara dari bahan

---

<sup>154</sup> Young, Shawn, (2018), *A Work of Art in the Age of Technological Disruption: The Future of Work in the Music Industry*, dari: [https://www.researchgate.net/publication/329298785\\_A\\_Work\\_of\\_Art\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Technological\\_Disruption\\_The\\_Future\\_of\\_Work\\_in\\_the\\_Music\\_Industry](https://www.researchgate.net/publication/329298785_A_Work_of_Art_in_the_Age_of_Technological_Disruption_The_Future_of_Work_in_the_Music_Industry)

lilin dan seluloid. Gelombang suara dipancarkan melalui membran ke baut logam (jarum) yang bergetar cepat. Baut tersebut menggoresi pita di silinder yang berputar. Dengan terbentuknya suara, baut rekam (logam) makin lama makin tumpul. Asas dasar pembentukan suara sama dengan rekaman gramofon yang ada kemudian. Baut (jarum) logam yang terikat erat dengan membran mengikutinya sementara gelombang suara membentuk goresan pada silinder yang di situ membran bergetar cepat dengannya. Kemudian suara dapat diperkeras dengan bantuan corong. [155]

Young, S., (2018), memang, industri rekaman dan penerbitan berutang keberadaan mereka pada perkembangan ini, serta banyak lainnya: pemain piano; *Phonautograph*; [156] *Phonograph silinder*; *Gramofon*; *Telagraphone*; cakram berlapis permis; pita magnetik; rekaman multitrack; rekaman vinil; pita kaset; komputer pribadi Apple; Compact Disc; MP3 (dan berbagai format); Internet; ponsel pintar; dan akhirnya cloud ( data di

---

<sup>155</sup> Ibid .Young, Shawn, (2018)

<sup>156</sup> "Dua puluh tahun sebelum Edison menemukan proses perekaman, orang Prancis Leon Scott de Martinville menemukan perangkat untuk merekam suara. Dia menyebutnya Phonautograph dan mematenkannya pada bulan Maret 25, 1857. Ia melakukan apa yang tertulis di kaleng dan merekam suara, menelusuri bentuk gelombang suara sebagai undulasi atau penyimpangan lain dalam garis yang dijiplak pada kertas atau kaca yang menghitam karena asap. Apa yang tidak dilakukan adalah memutar ulang suara yang mungkin menjadi alasan mengapa sejarah relatif diam tentang Phonautograph ..... hingga 2008 ketika sekelompok A.S. peneliti dari First Sounds Collective secara digital mengonversi rekaman phonautograph Au Clair de la Lune yang dibuat de Martinville pada tanggal 9 April 1860 dan ini adalah rekaman suara manusia paling awal yang dapat dikenali dan rekaman musik paling awal yang dapat dikenali." <http://www.emiarchivetrust.org/about/history-of-recording/>. Diakses pada 16 Januari 2018.

Awan). Konvergensi berbagai teknologi pada akhirnya akan menyatukan empat bagian industri musik (penerbitan, rekaman, konser, produk) menjadi satu, yang akan bergantung pada layanan digital yang dapat dihitung untuk menjaga mesin tetap berjalan dan terkendali. <sup>[157]</sup>

Sementara teknologi telah baik untuk kemudahan produksi, manufaktur, dan distribusi, itu juga telah mendefinisikan kembali peran musisi. "Musikalisasi fonograf" (pernah dianggap sebagai mainan oleh musisi yang serius), memajukan "hierarki budaya" baru, menurut David Suisman, ketika perusahaan gramofon menjadi pembuat selera dan penjaga gerbang yang menandakan kelas, keanggunan, dan semacamnya. sakralisasi seni, yang berfungsi untuk mengarsipkan "seniman musik terbesar di dunia" (Suisman 2009, 110).

Menurut Young, S., (2018, perubahan yang ekstrim adalah perubahan alat musik rekaman menjadi alat pembuat musik, dengan phantom performer yang terkandung dalam bentuk terikat yang dapat dipindahkan dan abadi. Pencinta musik pemula, sekarang, bisa "mementaskan" musik dengan mudah. Demikian pula, mesin drum, synthesizer, laptop komputer, dan smartphone semuanya diam-diam menyelundupkan apa yang disebut Walter Benjamin sebagai "aura" karya seni ke setiap bagian masyarakat, baik yang mendemokratisasikan maupun menghancurkan segala sesuatu yang dilaluinya.

Dengan demikian, pertunjukan asli (bayangkan perpustakaan loop suara di stasiun kerja audio digital favorit Anda) disalin dan disalin tanpa henti, bau aslinya selalu menunjuk kembali ke sesuatu yang dulunya otentik, sekarang hanya serangkaian angka biner. "Ber-produk" baru inilah (baik

---

<sup>157</sup> Ibid .Young, Shawn, (2018)

seni atau bukan) yang dikerjakan oleh pembuat selera dan pialang kekuasaan untuk menghasilkan uang. Dampaknya (seperti efek domino) yaitu akan memiliki konsekuensi positif dan negatif bagi mereka yang berusaha menjadi “kreatif” profesional. [158]

Pada tahun 1995 karya klasik Walter Benjamin “*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*” ditinjau kembali dalam konteks era digital. “Karya Seni di Era Reproduksi Digital” Douglas Davis<sup>[159]</sup> secara profetik menggali potensi surga atau neraka yang akan dihasilkan dari apa yang oleh Theodore Roszak tepat disebut sebagai “teknokrasi” (Roszak 1995):

*Tampak jelas ketika abad ini terbuka bahwa para nabi kontrol teknokratis...mengabaikan kapasitas elit terdidik (diresapi dengan vitalitas anarkis dari budaya halus dan populer kontemporer) untuk melawan kontrol [rakyat] secara alami, tanpa sadar maksud. Para nabi kita lebih jauh mengabaikan keuntungan belaka yang menunggu para penemu dan pengusaha yang mampu menciptakan program komputer yang sensitif dan intuitif.... ...yang pasti akan menggantikan tidak hanya seni, tetapi juga pencipta. Davis menguraikan cara perkembangan teknologi kemudian naik ke titik otomatisasi, perkembangan yang sekarang menyangi paradoks dan ironi perkembangan yang umumnya terkait dengan mekanisasi dan revolusi industri. “Hanya pikiran yang tidak waspada” ia berpendapat, “akan menyangkal keniscayaan lebih lanjut bahwa komputer ‘neurasthenic’, diprogram oleh kode humanoid (program logika fuzzy, misalnya, seperti yang sudah digunakan oleh orang Jepang*

---

<sup>158</sup> Ibid .Young, Shawn, (2018)

<sup>159</sup> Davis, Douglas “The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: AnEvolving Thesis: 1991–1995.” *Leonardo* 28, no. 5 (1995): 381-386.

*untuk menjalankan mesin cuci dan parkir mobil) akan segera membuat lukisan dari pukulan pertama hingga terakhir."*

Perintah suara untuk komputer dan "perangkat pintar" lainnya kini sudah menjadi hal yang lumrah. Dan seni virtual, kata Davis, sama jelas dan otomatisnya (sebagai perlengkapan) seperti apa pun di Era Digital, bahkan ketika realitas virtual berjanji untuk memasukkan pengguna ke dalam "media semesta buatan kacamata stereoskopik dan sarung tangan digital yang benar-benar buatan. Dengan berpakaian seperti itu," dia menyindir, "kita bisa berjalan, berpikir, dan merasakan dunia buatan manusia dengan cara yang hampir sama seperti kita mengalami dunia 'nyata'." Davis mengingatkan pada apa yang sudah diketahui—bahwa mesin akan datang kepada kita. Dan itu katanya tidak akan berpengaruh, selama kita bisa memiliki *holodeck Star Trek* [<sup>160</sup>](Davis 1995, 383).<sup>[161]</sup>

### **Kemudahan Produksi, Kesederhanaan Distribusi, Seni demokrasi**

Seperti halnya upaya apa pun untuk membentuk *utopia* [<sup>162</sup>] melalui disrupsi, hasil *distopik* (kelaliman) menjadi berkemungkinan nyata. Dan kita melihat ini dalam paradigma saat ini ketika lulusan perguruan tinggi (terutama yang kreatif) yang sedang naik daun bertanya-tanya tentang apa yang akan mereka lakukan untuk mencari nafkah di tengah hiruk pikuk

---

<sup>160</sup> Holodeck adalah perangkat fiksi dari waralaba televisi *Star Trek* yang menggunakan "hologram" (cahaya yang diproyeksikan dan energi elektromagnetik yang menciptakan ilusi benda padat) untuk membuat simulasi 3D realistis dari pengaturan nyata atau imajiner, di mana peserta dapat berinteraksi dengan bebas dengan lingkungan serta objek dan karakter, dan terkadang narasi yang telah ditentukan.

<sup>161</sup> *Ibid.* Davis, Douglas (1995)

<sup>162</sup> Utopia merupakan suatu komunitas atau masyarakat khayalan dengan kualitas-kualitas yang sangat didambakan ataupun nyaris sempurna.

penyihir teknologi tinggi, perusahaan multinasional, dan keseimbangan kekuatan negara dan perusahaan yang tidak terkendali (tidak diatur). [163]

### 3. Demokrasi Ekonomi

Demokratisasi ekonomi kreatif (Saintilan dan Schreiber 2018) telah membuka pintu air bagi calon pengusaha musik, sementara tanpa adanya *tastemaker* dan *gatekeeper*, secara bersamaan membanjiri pasar dengan komoditas digital. Seperti yang sering dikatakannya, ini seperti mencoba mengisap air dari hidran kebakaran [164]

Dengan kemerosotan ekonomi pada akhir 2000-an dan awal 2010-an, pasar kerja menggelepar, hanya diperburuk oleh munculnya teknologi pengganggu yang menjanjikan hasil cepat dengan biaya terbatas. Sejumlah industri merasakan sengatannya, tak terkecuali musik. Sudah terhuyung-huyung dari gangguan yang disebabkan oleh Napster pada tahun 1999, musik rekaman tetap mendukung kehidupan.

Menurut Dowling, S.,(2019), tanggal 1 Juni 1999, software komputer merubah cara orang mendengarkan musik. Napster tidak benar-benar terdengar seperti sesuatu yang akan menimbulkan kekhawatiran di ruang rapat perusahaan rekaman. Namun dalam beberapa tahun yang singkat itu adalah detik terakhir dari demam emas yang dinikmati perusahaan rekaman di era CD, dan mengubah cara musik dikonsumsi dan bahkan ditulis. Napster adalah gagasan Shawn Fanning, seorang peretas komputer AS berusia 19 tahun yang telah menemukan cara untuk berbagi musik secara gratis. Dan hal itu, pada dasarnya, merupakan katalog yang dapat menggantikan fungsi hard-drive dan dapat memindahkan semua file musik

---

<sup>163</sup> Ibid .Young, Shawn, (2018)

<sup>164</sup> Ibid .Young, Shawn, (2018)



MP3 yang terkandung di dalamnya, dan memungkinkan musik dibagikan dan dimainkan oleh orang lain yang menggunakan perangkat lunak. Bersama Sean Parker, Fanning menciptakan layanan yang membuat penemuan musik hampir instan dan tanpa biaya.

*“Itu adalah sesuatu yang memberikan cara yang lebih baik, lebih andal, dan menyenangkan bagi orang-orang untuk berbagi musik dan melihat koleksi musik satu sama lain,” kata Fanning kepada BBC World Service. “Untuk pertama kalinya sejarah lengkap rekaman musik ini tersedia online untuk semua orang secara instan.”<sup>[165]</sup>*

Sementara *publisher* berdoa untuk kesepakatan lisensi, industri konser meningkatkan permainannya dan perusahaan rekaman bermain-main dengan bermacam kesepakatan. Tetapi apa yang terjadi, adalah malapetaka bangkrutnya industri musik, sementara penyedia layanan internet tampaknya lebih makmur. Hal ini adalah era kiamat musik yang menciptakan realitas utopis dan kelaliman, tergantung pada posisi seseorang dalam ekonomi digital yang baru itu. Sekarang, industri budaya ini terus menghadapi dampak dari ekonomi baru ini, dan pengaruhnya terhadap pekerjaan dan gaji tetap tidak pasti. Jadi dapat dipastikan kehancuran dunia musik amerika berlangsung sekitar 2010-an

#### 4. Kemajemukan

Saat ini dunia sedang berkembang dalam segala aspeknya, begitu juga dengan kebudayaan begitu mudah menjaral dan bercampur menembus batas wilayah, saat dimana segala bentuk ketidakjelasan mewarnai kehidupan sehari-hari, saat itulah

---

<sup>165</sup> <https://www.bbc.com/culture/article/20190531-napster-turns-20-how-it-changed-the-music-industry>

identitas menjadi sesuatu yang paling dicari. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi menjadikan masyarakat begitu mudah dalam menyerap segala hal yang diinginkan.

Kemajuan teknologi informasi bisa berakibat kepada disrupsi, dan berpretensi menciptakan keseragaman budaya (*cultural homogenities*) karena masyarakat dari belahan dunia manapun mengkonsumsi barang, nilai, gaya hidup informasi yang sama (Abdullah, 2006). Disrupsi budaya mengisyaratkan pentingnya menciptakan alternatif-alternatif kultural yang mampu mendialogkan kepentingan lokal, nasional, dan global dalam menyikapi kemajemukan budaya bangsa (Kumbara et al., 2020). Kebudayaan harus bergerak secara dialektis antara pelestarian dan perubahan, tradisi dan inovasi. Bagaimana mengelola ketegangan-ketegangan budaya merupakan kunci untuk memahami stabilitas masyarakat modern.

## 5. Kapitalisme

Kapitalisme umumnya menghendaki otomatisasi dalam produksi, karena menghendaki keuntungan sebesar-besarnya dari sistem produksi, akibatnya disrupsi pada bidang kerja.

Disrupsi teknologi terbesar pada industri musik jelas berada di bidang musik rekaman, sebuah paradigma struktural yang disebut oleh Cherie Hu sebagai "pemisahan dan pengelompokan ulang konten yang berkelanjutan" (Hu, 2018). Dan sementara Undang-Undang Modernisasi Musik berjanji untuk menutup kesenjangan antara penyedia layanan di satu sisi jurang dan penulis lagu dan produser di sisi lain, sejauh mana gangguan akan mempengaruhi bagian lain dari industri masih belum jelas. Ya, konsep otomatisasi telah berdampak pada musisi sesi karena kehadiran perpustakaan stasiun kerja

audio digital, dan musik rekaman terus didorong oleh revolusi layanan yang dibundel, tetapi gangguan juga dapat meluas ke industri konser.

Menurut Ray Kurzweil, "otomatisasi" selalu menghilangkan lebih banyak pekerjaan daripada yang diciptakannya jika Anda hanya melihat keadaan di sekitar otomatisasi. Itulah yang dilihat orang Luddites di awal abad ke-19 dalam industri tekstil di Inggris. Pekerjaan baru datang dari peningkatan kemakmuran dan industri baru yang tidak terlihat." Argumen kunci Kurzweil adalah bahwa sama seperti tidak ada yang benar-benar dapat memprediksi jenis pekerjaan yang akan diciptakan, mereka juga tidak dapat memprediksi apa yang akan datang (Wadwha 2014). Pertanyaan mendesak yang dihadapi bukanlah kehadiran otomatisasi, tetapi sejauh mana nilai dihitung dan dihargai...dan kepada siapa pembayaran dilakukan.

*"Dengan tidak adanya keahlian," kata Theodore Roszak "mekanisme yang hebat pasti akan rusak, meninggalkan kita di tengah kekacauan dan kemiskinan" (1967).* Teknologi komputer modern bisa dibilang merupakan produk dari beberapa prinsip yang berkembang selama budaya tandingan Amerika di pertengahan abad kedua puluh.

Di tengah ledakan teknologi Lembah Silikon, pengusaha muda (banyak dari mereka adalah anak-anak hippie) menerapkan gagasan liberal kolektivisme ke teknologi, membayangkan konektivitas demokrasi global dan bentuk perdagangan baru. *"Kultur tandingan,"* kata Tim Adams, *"dimasukkan langsung ke budaya teknologi plutokratis"* (Adams

2017).[<sup>167</sup>] Berikut ini adalah ringkasan eksekutif yang disiapkan oleh Institut Roosevelt untuk Yayasan Masyarakat Terbuka. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan menggempakan sentimen tentang kebajikan dan kejahatan teknologi yang dirasakan.

*Sifat pekerjaan yang berubah di abad ke-21 dan kesenjangan pendapatan yang semakin lebar telah memicu perdebatan sengit tentang peran teknologi dalam membentuk pasar tenaga kerja masa depan dan kesejahteraan ekonomi secara keseluruhan. Setidaknya selama satu dekade, perdebatan tersebut memiliki dua sisi yang jelas: a) bahwa teknologi pasti mendorong polarisasi pasar tenaga kerja dan meningkatnya ketimpangan pendapatan atau b) bahwa kekosongan pekerjaan Amerika adalah hasil dari sejumlah kebijakan yang telah menempatkan tekanan ke bawah pada pertumbuhan upah dan penciptaan lapangan kerja. Baru-baru ini, kita telah melihat pandangan yang lebih seimbang muncul: teknologi, di samping pilihan kebijakan yang buruk, telah memainkan dan dapat terus memainkan peran penting dalam mengurangi kekuatan politik dan tempat kerja pekerja Amerika. Akibatnya, pertanyaan penelitian baru muncul: Bagaimana teknologi tidak hanya membentuk jumlah pekerjaan tetapi juga sifat pekerjaan? Bagaimana peluang (atau kendala) ekonomi baru akan memengaruhi orang kulit berwarna, kaum muda, dan lainnya yang secara tradisional menghadapi diskriminasi atau kekurangan kesempatan? Dan bagaimana kita dapat mengembangkan kebijakan yang berusaha menyeimbangkan penciptaan lapangan kerja yang baik dengan pengakuan bahwa ekonomi berbagi, ekonomi kedua, dan struktur lain*

---

<sup>167</sup> Adams, Tim. "Jaron Lanier: 'The solution is to double down on being human.'" *The Guardian*, November 12 2017. Accessed June 29 2018. <https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/12/jaron-lanier-book-dawn-new-everything-interview-virtual-reality>.

*yang sangat berbeda menghadirkan tantangan sekaligus peluang bagi pekerja? Maka, pertanyaan pamungkasnya bukan hanya apakah akan "berbeda kali ini", tetapi juga bagaimana tepatnya, teknologi akan mengubah kehidupan berbagai jenis pekerja Amerika. (Yayasan Open Society 2015, 1, 2)*

Ide-ide baru untuk kemajuan teknologi sering kali dipandang sebagai fiksi ilmiah belaka, sampai kemajuan itu tiba-tiba muncul. Pada tahun 1960-an Gordon Moore meramalkan bahwa jumlah transistor yang ditemukan pada sebuah microchip akan berlipat ganda kira-kira setiap dua tahun, sejak pertama kali ditemukan pada tahun 1958. Telah diprediksi bahwa tren ini akan (baik atau buruk) terus berlanjut secara pasti. Tentu ini berlaku untuk paradigma komputasi saat ini. Tetapi "peningkatan eksponensial kinerja harga," menurut organisasi teknologi seperti Universitas Singularitas, "berlaku untuk paradigma komputasi berikut: elektromekanis, relay, tabung vakum, transistor, dan sirkuit terpadu." Teknologi eksponensial terus mempercepat dan membentuk industri besar. Namun, industri-industri itu, menurut beberapa argumen, diatur secara vertikal sedemikian rupa sehingga memprioritaskan kemajuan teknologi di atas kemajuan manusia. Namun, meskipun benar ada "hipotesis teknologi yang bias keterampilan" yang menunjukkan keniscayaan polarisasi pekerjaan dan kehilangan di bagian bawah dan "mengosongkan kelas menengah", yang lain berpendapat bahwa kemajuan selalu baik. Dengan cara yang sama, industri lama (seperti kereta dan gerbong) dikesualikan selama kebangkitan manufaktur mobil, demikian juga industri lain yang menghadapi ancaman otomatisasi (jalur perakitan, pengiriman paket, perbankan, transportasi, industri jasa, dll. .)

menuai manfaat dari teknologi disruptif (Sundararajan 2017, 53; Open Society Foundations 2015, 1,2).

Beberapa ilmuwan yang paling dihormati telah menasihati agar berhati-hati karena telah dengan ceroboh memajukan produk dan kebijakan yang mungkin memiliki konsekuensi yang tidak pasti.

Sama seperti perkembangan gelap yang mengingatkan kita pada narasi fiksi ilmiah favorit kita, kecepatan di mana bioteknologi bergerak, misalnya, dapat melampaui komputasi tradisional lebih cepat daripada yang kita sadari dan, jika Church benar, dapat mengejutkan kita semua. Kemajuan teknologi besar secara eksponensial, menyentuh setiap industri yang bergantung padanya untuk monetisasi (Ito 2018).

Young, Shawn, (2018) berpendapat bahwa di antara musisi yang bekerja di bidang teknologi saat ini, tingkat kecanggihan teknologi mungkin melebihi program militer, dan mereka hanya orang-orang yang sangat pintar, yang tertarik untuk membuat suara-suara baru yang aneh.

Tapi dengan kedatangan internet maka terjadi demokratisasi, internet telah mengubah permainan dan meratakan lapangan bermain. Dalam seluruh sejarah, tidak ada peristiwa dimana jutaan orang kemudian melakukan sesuatu secara tiba-tiba bersama-sama (Lanier, 1996). Bukan karena mereka dipaksa, tetapi hanya karena mereka hanya ingin melakukannya, dan itu tanpa iklan, tanpa kompensasi, tanpa garis otoritas, tanpa selebriti. Pada awalnya tidak ada paksaan, menurut perkiraan Lanier, tidak ada. "Satu-satunya hal yang terjadi di sini adalah jutaan orang berpikir ini adalah ide yang bagus, menikmati gagasan itu untuk berpartisipasi di dalamnya, dan Web tidak akan ada, tanpa mereka memilih untuk bekerja sama dengan cara yang menyenangkan dan bersahabat"

(Powell 1996). Namun kini, iklan telah mengubah paradigma tersebut. Karena cara produksi lebih bergantung pada distributor daripada pencipta, semacam kanibalisme ekonomi telah berkembang.

Pro dan kontra dari disrupsi teknologi adalah kiasan yang berulang di seluruh bidang seperti sastra, film, dan televisi. Upaya untuk merekayasa ulang masyarakat untuk kebaikan yang lebih besar telah menghasilkan beberapa pencapaian terbesar dalam sejarah (dan beberapa yang paling berbahaya).

Munculnya mesin cetak Guttenberg, mesin tik, mesin gin kapas, bola lampu, fonograf, mesin uap, mesin pembakaran dalam, mobil, pesawat terbang, telegraf, telepon, televisi, microchip, rekayasa genetika, dan pengobatan modern (untuk menyebutkan beberapa contoh) semua menunjuk ke proses yang lebih besar (mimpi) yang menjanjikan cara hidup yang ditentukan oleh *efisiensi, konektivitas, dan demokrasi*.

Tetapi seperti halnya Revolusi Industri, Revolusi Digital telah menciptakan efek gelombang yang memiliki tujuan yang tidak pasti, yang dapat memiliki implikasi mendalam mengenai etika medis, pendidikan, politik, agama, perawatan kesehatan jangka panjang, dan masa depan pekerjaan. Ito melanjutkan:

*Kemajuan teknologi, bagaimanapun, bukan hanya tentang robot dan otomatisasi (lihat Gambar 2 dan 3), tetapi tren berkelanjutan yang memungkinkan reorganisasi besar-besaran perusahaan yang memiliki sejumlah konsekuensi ekonomi potensial. Pokok pembicaraan berikut terus menjadi sangat penting karena futuris dan ekonom berusaha menguraikan dampak teknologi masa depan pada masa depan pekerjaan. Ini adalah perdebatan yang sedang berlangsung tentang hubungan berduri antara teknologi (khususnya teknologi besar) dan pasar tenaga kerja.*

Akankah terus ada perkembangan signifikan dalam teknologi, dan jika demikian, bagaimana hal itu akan membentuk perekonomian? Bagi sebagian orang, tren akan berlanjut dengan cara yang sama seperti

- 1) Revolusi Industri, tetapi yang lain berpendapat bahwa tren itu akan turun atau menurun.
- 2) Institusionalis percaya bahwa fokus pada dampak teknologi di masa lalu atau masa depan terhadap ketidaksetaraan mengalihkan kita dari masalah yang lebih besar, yaitu hukum dan kebijakan.
- 3) Meskipun "bias teknologi berbasis keterampilan" telah menciptakan paradigma di mana pekerja digantikan oleh teknologi, penting untuk dicatat manfaat sistemik dari kemampuan teknologi untuk mengubah struktur ekonomi, dan oleh karena itu, pasar tenaga kerja.
- 4) Kita harus menganalisis kemampuan spesifik teknologi sehingga kita dapat melihat dengan tepat pekerjaan atau tugas apa yang dapat (atau harus) diotomatisasi, dan efek potensial apa pun pada distribusi pekerja di seluruh pasar tenaga kerja yang lebih besar.
- 5) Teknologi saja tidak cukup, menurut futuris Nikola Danaylov. Hal yang paling mendesak adalah bagaimana kita menggunakannya. Inilah mengapa kita membutuhkan etika, dan ini membutuhkan instruksi (Open Source Foundations 2015).

## 6. Globalisasi

Di jantung aktivitas digital dunia adalah layanan dan aplikasi sehari-hari yang telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan kita. Secara kolektif, ini menghasilkan jumlah aktivitas pengguna dan data terkait yang tak terbayangkan.





9) Pengguna Instagram membagikan 65.000 foto, (per menit)

10) Pengguna Tiktok menonton 167 juta video, (per menit)

Seperti yang ditunjukkan oleh fakta-fakta ini, perusahaan-perusahaan Teknologi Besar memiliki pengaruh yang cukup besar atas kehidupan kita. Pengaruh itu semakin sulit untuk diabaikan, dan semakin menarik perhatian media dan politik. Dan beberapa melihat perhatian ini sebagai penjelasan yang masuk akal mengapa Facebook mengubah nama mereka — untuk memisahkan dari yang lama dalam prosesnya.

### Box 2.4

## Akses Internet setiap Menit Tahun 2021?

Oleh Aran Ali, November, 2021

Data Tidak Pernah Tidur 9.0, Berapa banyak data yang dihasilkan setiap menit?

Pandemi tahun 2020 mengubah segalanya, mulai dari cara kita berinteraksi satu sama lain hingga cara kita berinteraksi dengan merek dan dunia digital. Pada saat yang sama,

itu mengubah cara kita makan, cara kita bekerja, dan cara kita menghibur diri. Data tidak pernah tidur dan tidak menunjukkan tanda-

tanda melambat. Dalam infografis "Data Never Sleeps" edisi ke-9, kami kami memberikan gambaran sekilas tentang berapa banyak data yang dibuat setiap menit digital di dunia kita yang semakin didorong oleh data.

Hingga Juli 2021, internet menjangkau 65% populasi dunia dan kini mewakili 5,17 miliar orang—meningkat 10% dari Januari 2021. Dari jumlah tersebut, 92,6 persen mengakses internet melalui perangkat seluler. Menurut Statista, jumlah total data yang dikonsumsi secara global pada tahun 2021 adalah 79 zettabytes, jumlah tahunan yang diproyeksikan akan tumbuh menjadi lebih dari 180 zettabytes pada tahun 2025.

Sumber: <https://www.visualcapitalist.com/from-amazon-to-zoom-what-happens-in-an-internet-minute-in-2021/> Sumber aslinya adalah Domo.com.

Salah satu ukuran nyata dari pengaruh ini adalah sejumlah besar pendapatan yang dihasilkan oleh perusahaan Big Tech. Untuk memahami hal ini dengan lebih baik, kita juga dapat melihat kemampuan menghasilkan pendapatan Big Tech berdasarkan basis per menit: [169]

Tabel 2.2 Jumlah Uang masuk ke Perusahaan Besar di Amerika Yang Memakai Internet

Company	Revenue Per Minute
Amazon	\$955,517
Apple	\$848,090
Alphabet (Google)	\$433,014
Microsoft	\$327,823

<sup>169</sup> <https://www.visualcapitalist.com/from-amazon-to-zoom-what-happens-in-an-internet-minute-in-2021/>

Company	Revenue Per Minute
Facebook	\$213,628
Tesla	\$81,766
Netflix	\$50,566

Sebagian besar pendapatan yang dihasilkan oleh saham elit triliunan dolar ini dapat ditelusuri kembali ke semua aktivitas di berbagai jaringan dan platform mereka. Dengan kata lain, 5,7 juta pencarian Google yang terjadi setiap menit adalah kunci untuk penjualan \$ 433.014 mereka per menit. dalam sehari pemasukannya adalah =  $433,04 \times 60 \times 24 = 9.197.529.130.08$  idr. <sup>[170]</sup>

### Jumlah Menit di Internet Selama Bertahun-tahun

Dengan jumlah data dan informasi di dunia digital yang berlipat ganda secara efektif setiap dua tahun, wajar untuk mengatakan bahwa menit internet telah mengalami beberapa perubahan selama bertahun-tahun. Berikut adalah beberapa area yang telah mengalami pertumbuhan yang mengesankan:

- 1) Pada tahun 2016, pengguna Snapchat 527 ribu foto per menit, dibandingkan dengan 2 juta pada tahun 2021
- 2) Pada tahun 2017, Twitter melihat 452 ribu Tweet per menit, dibandingkan dengan 575 ribu pada tahun 2021
- 3) Pada tahun 2018, \$862.823 dihabiskan untuk belanja online, sementara 2 juta orang berbelanja per menit pada tahun 2021
- 4) Pada 2019, 4,5 juta video di YouTube ditonton setiap menit, sementara pada 2021 pengguna streaming 694 ribu jam

---

<sup>170</sup> <https://www.visualcapitalist.com/fro-m-amazon-to-zoom-what-happens-in-an-internet-minute-in-2021/>

- 5) Pada tahun 2020, pengguna Netflix melakukan streaming 404 ribu jam per menit, meningkat menjadi 452 ribu jam pada tahun 2021

“Internet telah menghidupkan kembali pertunjukan live,” kata Andrew Leyshon, “dan sekarang menghasilkan pendapatan yang lebih tinggi daripada musik rekaman” (Leyshon 2014). Mesin promosi yang pernah menggerakkan industri konser melibatkan agen manusia. Namun, dengan bangkitnya pemasaran digital, disrupsi menciptakan paradoks di mana industri langsung (didorong ke depan oleh pemain utama seperti Live Nation dan AEG Live) terus berkembang, meskipun kampanye pemasaran tingkat jalanan (untuk saat ini) tidak menawarkan keamanan kerja yang sama seperti dulu. Dengan satu klik, konsumen dapat menemukan lebih banyak detail tentang artis pilihan mereka di platform seperti Spotify. Sambil mendengarkan lagu favorit mereka, penggemar dapat mempelajari jadwal tur artis, membandingkan harga berdasarkan wilayah, memeriksa kemungkinan perjalanan, dan memesan penginapan (catatan: bahkan Airbnb sekarang memproduksi konser). Dan dengan satu klik, seorang penggemar juga dapat memperoleh biaya keanggotaan tahunan dengan Live Nation untuk konser tanpa batas. Belanja satu atap!

Meskipun ekonomi industri konser telah terbukti kuat (agak), musik rekaman dan platform internet terus bersaing untuk mendapatkan perhatian konsumen. Bahkan pembicara cerdas (Gambar 3) telah memasuki permainan, menjanjikan untuk memberi penghargaan kepada pencipta dan distributor di dunia yang semakin ditentukan oleh ekonomi kreatif atau, lebih tepatnya, “ekonomi pengalaman.” Misalnya, “ketika CEO Spotify Daniel Ek memberi tahu *The New Yorker* bahwa perusahaannya tidak berada di ruang musik, tetapi ruang momen, dia menyiratkan bahwa pengalaman [penekanan

ditambahkan] adalah komoditas—bukan musik, tetapi aktivitas sehari-hari disetel ke algoritme Spotify dan daftar putar yang dikuratori. Speaker pintar bersarang dengan sempurna ke dalam lanskap musik digital yang dijajah oleh platform streaming, semakin baik untuk mengatur setiap aktivitas sebagai momen soundtrack yang bermakna” (Harvey, 2018).<sup>[171]</sup>

Label rekaman bergabung dalam keributan karena mereka menyadari bahwa konsumen lebih menyukai gaya musik (daripada artis bermerek) yang sesuai dengan situasi dan pola gaya hidup tertentu. Will Slattery, manajer penjualan digital global untuk label pemula Ninja Tune, cenderung menampilkan musik yang menonjolkan suasana hati dan aktivitas tertentu. “Ketika orang mulai berinteraksi dengan speaker pintar,” katanya, “mereka akan ingin mengatakan, ‘Alexa, mainkan musik yang santai,’ atau ‘mainkan musik untuk makan malam,’”

Slattery memprediksi. Label kemudian dapat diposisikan untuk menyediakan streaming perusahaan dengan metadata yang memungkinkan karyawan untuk mencari (dan mengkode) lagu yang sesuai dengan suasana hati tertentu. Artis Ninja Tune Bonobo, catatan Slattery, sangat populer dalam daftar putar studi dan konsentrasi, sesuatu yang tidak diperhitungkan oleh produser saat mengarang musiknya, tetapi yang tidak dapat disangkalnya setelah diedarkan. “Aneh membayangkan seorang artis berharap suatu hari nanti mereka mendapatkan musik mereka di daftar putar kebugaran,” dia menyindir, sebagai lawan mendapatkan sambutan hangat atau slot Coachella plum. “Tapi ini akan berubah dengan cepat. Apa yang tampak seperti

---

<sup>171</sup> Harvey, Eric. “How Smart Speakers Are Changing the Way We Listen to Music.” *Pitchfork*, June 29, 2018. Accessed July 5, 2018. <https://pitchfork.com/features/article/how-smart-speakers-are-changing-the-way-we-listen-to-music/>.

cara yang agak absurd untuk mendekati musik hari ini akan menjadi hal biasa besok" (Harvey 2018). [172]

Metadata telah menjadi penentu ekonomi untuk apa yang akan berhasil. Janji integrasi antara speaker pintar dan pencarian lirik menandakan perubahan lain, menurut pendiri LyricFind Darryl Ballantyne. "Meskipun label tidak dibayar oleh kami, memiliki lirik yang tersedia membuat mereka dibayar lebih banyak dari orang lain," kata Ballantyne, yang mengarah ke lebih banyak aliran. Perusahaan teknologi telah menawarkan produk mereka kepada tipe konsumen musik yang mungkin meminta sesuatu seperti "lagu hipster dengan siulan". Sederhananya, "Amazon, Apple, dan Google tidak akan menjual jutaan speaker pintar dengan mengarahkan produk mereka ke obsesi musik, terutama ketika penggemar biasa jauh lebih setuju dengan pemrograman algoritmik" (Harvey 2018). [173]

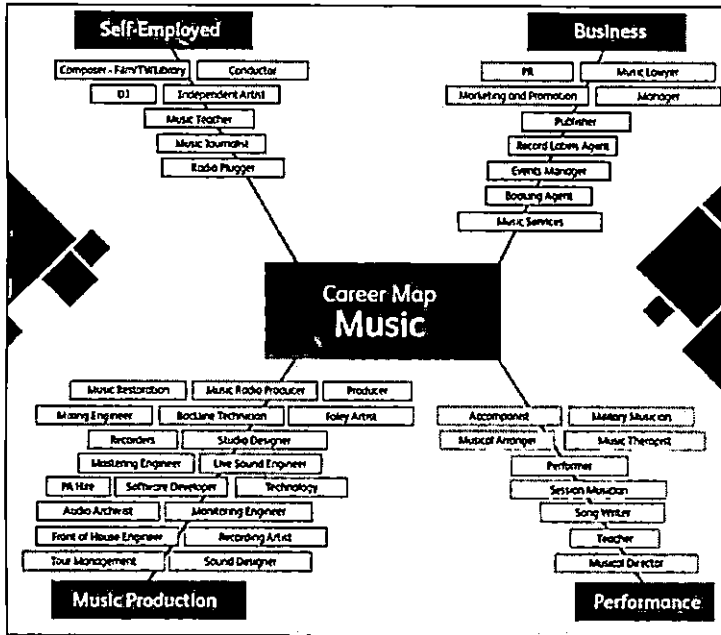
Gangguan baru ini bisa menjadi "provinsi eksklusif perusahaan besar," (yang memiliki kantong dalam untuk eksperimen), yang berarti tiga dari apa yang disebut "lima yang menakutkan" (Amazon, Apple, Facebook, Microsoft, dan Alphabet, the perusahaan induk Google), siap untuk menjadi agak setara dengan label rekaman besar, tetapi (dan inilah kickernya) dengan "kepemilikan eksklusif dalam perangkat keras dan perangkat lunak, dan banyak insentif untuk mengunci produk dan konten pesaing dari sistem mereka." (Harvey 2018; Manjoo 2017). [174]

---

<sup>172</sup> Ibid. Harvey, Eric.(2018)

<sup>173</sup> Ibid. Harvey, Eric.(2018)

<sup>174</sup> Ibid. Harvey, Eric.(2018)



Gambar 2.25 Dunia Industri Musik Amerika. Sumber: <https://pitchfork.com>

Menurut sebuah studi Oxford, 45% dari semua pekerjaan saat ini akan hilang karena otomatisasi. Dalam apa yang disebut "ekonomi pertunjukan", musisi tampaknya beroperasi sebagai pemburu dan pengumpul, mencari dan mencari makan untuk makanan mereka berikutnya. Bergantung pada perspektif Anda (dan politik), masa depan pekerjaan tidak dapat direduksi bergantung pada kemampuan individu dan kolektif manusia untuk menutup kotak Pandora (bisa dikatakan) atau secara paksa menggunakan kekuatannya untuk memberi manfaat bagi mereka yang pantas mendapatkannya. Bagi sebagian orang, otomatisasi akan menghancurkan pekerjaan dan kreativitas manusia (hasil distopia).



## 7. Perspektif tentang Pekerjaan Musik di Masa Depan

Dan tergantung pada bagaimana seseorang mendefinisikan sebuah "produk", penggabungan momen digital (abstraksi) dan fisik perangkat yang saling berhubungan dengan konten digital, akan terus memberi makan binatang yang telah menjadi IoT. "Jumlah perangkat IoT [*Internet of Things*] meningkat 31% dari tahun ke tahun menjadi 8,4 miliar pada tahun 2017 dan diperkirakan akan ada 30 miliar perangkat pada tahun 2020. Nilai pasar global IoT diproyeksikan mencapai \$7,1 triliun pada tahun 2020," menurut Chin-Lung Hsua dan Judy Chuan-Chuan Lin.

Di masa depan, "sesuatu" berpotensi menjadi digital dan berjejaring, menurut Arun Sundararajan dalam *The Sharing Economy*. "Kita sekarang memasuki dunia," kata Sundararajan, "di mana Anda tidak lagi membutuhkan pabrik atau gudang atau jaringan distribusi untuk terlibat dalam penjualan benda fisik... Yang Anda butuhkan hanyalah desain." Pencetakan 3-D telah menambahkan lapisan kompleksitas lain pada narasi yang berkembang terkait dengan teknologi yang mengganggu, menciptakan dan menggusur industri dan pekerjaan (Sundararajan 2017, 56, 57). Lebih jauh lagi, dunia IoT akan menjadi dunia di mana barang-barang rumah tangga yang umum akan memiliki kecerdasan digital yang tertanam, yang dirancang untuk memperingatkan toko-toko lokal bahwa Anda kehabisan susu, misalnya. Objek fisik, katanya, "akan tahu di mana itu dan berapa banyak yang digunakan, dan akan dapat mengatur transportasi otomatis yang diaktifkan secara digital untuk dirinya sendiri ke penyewa tanpa campur tangan manusia (56). Sampai batas tertentu, baik pencetakan 3-D dan IoT akan memperluas kapitalisme berbasis kerumunan.

“Ekonomi berbagi”, menurut Sundararajan, dapat menggantikan paradigma ekonomi saat ini...jika kita saling percaya dan belajar bagaimana memonetisasi sumber daya yang tidak terpakai dan “berbagi” barang berwujud yang tidak digunakan (mobil, rumah, apartemen, parkir) ruang, dll.) dan mengubahnya menjadi layanan. (Dan bayangkan bagaimana kita dapat menerapkannya pada rekaman musik.) Benda-benda fisik ini dapat berlanjut, tetapi cara kita menambahkan nilai dan memonetisasinya akan berkembang. Akankah paradigma baru ini, tanyanya,

*mewakili kebangkitan pengusaha mikro—generasi pekerja mandiri yang diberdayakan untuk bekerja kapan pun mereka mau dari lokasi mana pun dan pada tingkat intensitas apa pun yang diperlukan untuk mencapai standar hidup yang diinginkan? Atau akankah itu mewakili puncak dari akhir standar hidup yang luas dan tinggi yang disaksikan Amerika Serikat pada 1950-an dan 1960-an—perlombaan yang meremehkan ke bawah yang membuat para pekerja di seluruh dunia bekerja lebih banyak dengan uang lebih sedikit dan dengan biaya minimal? keamanan dan tunjangan kerja? (Sundararajan 2017, 177)*

Sampai batas tertentu, fisik industri yang dibangun di atas produk berwujud akan tetap bergantung pada kekuatan dan daya tarik tidak berwujud karena konten digital terus menghantui setiap aspek industri musik, termasuk musik rekaman, acara langsung, manajemen, penerbitan, lisensi, pengembangan perangkat lunak, manufaktur, dan ritel (Guthrie 2016). [175] Ini semua tampak agak menakutkan, tetapi visual

---

<sup>175</sup> Guthrie, Jason Lee. “Taking the Liberty: Toward a Theory of Copyright and Creativity.” *Journal of the Music & Entertainment Industry Educators Association* 16, no. 1 (2016): 97-123. <https://doi.org/10.25101/16.4>

tentang bagaimana pekerjaan diatur dan apa yang diharapkan dapat membantu kita untuk mengkonseptualisasikan kebutuhan organisasi dan kurikuler. (lihat gambar peta karir musik)

Tidak mengherankan jika tata letak peta ini (jumlah pekerjaan yang dapat diidentifikasi) akan bergeser, bahkan merambah ke industri lain. Hanya dalam paradigma saat ini outlet ritel besar dapat dianggap sebagai label rekaman atau Netflix berfungsi sebagai pemberi kerja utama bagi mereka yang mencari pekerjaan di industri musik.

Berikut ini adalah daftar karier umum yang telah diidentifikasi oleh (Biro Statistik Tenaga Kerja AS) [176] dan diiklankan di situs karier seperti LinkedIn. Pada tahun 2017, prospek keseluruhan untuk pekerjaan di AS menempatkan karir di "turbin angin" sebagai yang paling umum dengan karir di bidang seni dramatis berada di urutan terakhir. Peringkat di bawah ini menawarkan beberapa wawasan tentang stabilitas karir relatif terhadap beberapa industri perekrutan teratas, relatif terhadap evolusi teknologi dan demografi usia.

- 1) Wind Turbine (pengembangan teknologi membuat keberlanjutan ekonomi dan lingkungan menjadi perlu dan mungkin)
- 2) Healthcare (baby boomer pensiun)
- 3) Data Analysts (karena disrupsi teknologi)
- 4) Architects and Engineering (robotik, nanoteknologi, dll.)
- 5) Specialized Sales (karena gangguan teknologi, kemampuan untuk menjelaskan penawaran perusahaan)
- 6) Senior Managers (kepemimpinan diperlukan melalui periode transformasi) industri media, hiburan, dan informasi!

---

<sup>176</sup> U.S. Bureau of Labor Statistics. <https://www.bls.gov/>.

- 7) Product Designers (Kreativitas masih membutuhkan manusia)
- 8) Human Resources and Organizational Development (melatih karyawan yang ada untuk pekerjaan baru)
- 9) Atletik
- 10) Regulatory and Government Relations (para ahli meningkat seiring perusahaan merangkul teknologi baru)
- 11) Film, Television, and Theatre (aktor akan menjual 3-D rendering persona mereka ke perusahaan teknologi besar)

Berikut ini adalah daftar karier di industri musik yang telah diidentifikasi oleh Biro Statistik Tenaga Kerja AS [177] dan diiklankan di platform.

Tabel 2.3 Daftar Karier di Industri Musik (Amerika)

Creative	• Songwriter
	• Session Musician
	• "Record"/Content Producer
	• Entrepreneur (YouTube, Amazon, SoundCloud, etc.)
	• Voiceovers and Audiobooks
	• Music Supervisor
	• Sound Design
	• Music Communications
	• Instruction
	• Film, Television, and Gaming Industry
Technical	• Recording/Mix Engineer
	• Acoustician
	• Sound Design

<sup>177</sup> Ibid. U.S. Bureau of Labor Statistics. <https://www.bls.gov/>.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film, Television, and Gaming Industry</li> </ul>
Publishing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Licensing (film, television, gaming, eating establishments, music venues, service industries, travel industries, etc.)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Music Communications</li> </ul>
Management	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artist</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attorney</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tour</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Live production</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concert promotion</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stage</li> </ul>
Business	
Personal	
Film, Television, and Gaming Industry	
Distribution, Storage, and Archiving	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Streaming services (audio, television, film, gaming)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Files and storage formats (WAV, AIFF, MP3, MPEG, etc.)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Cloud</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Social Media</li> </ul>
Retail and Manufacturing (the least amount of growth)	

Berikut ini adalah daftar beberapa perusahaan besar yang mencantumkan lowongan pekerjaan yang terkait dengan industri musik (di Amerika)

**Tabel 2.4 Daftar Beberapa Perusahaan Besar yang Mencantumkan Lowongan Pekerjaan**

Pandora	International Creative Management
United Talent Agency	BMI
The Windish Agency	SESAC
AM Only	Apple
TKO	ASCAP
Netflix	Fender
The Agency Group	iHeartMedia
CBS	Rock & Roll Hall of Fame Museum
ABC	Yamaha
NBC	Clair Solutions
Amazon	Sony BMG
Disney	Time Warner
Nickelodeon	NAMM s
DreamWork	MTV
Universal Studios	Hit Factory Studio
Miramax	National Academy of Recording
Recording Industry Assoc. of America	Arts and Sciences

### **Apa yang diinginkan Manajer?**

- 1) Transferable Skills
- 2) Keterampilan Praktis
- 3) Portofolio Profesional
- 4) Resume
- 5) Menulis dan Komunikasi
- 6) Kreativitas

### **Career Websites**

- 1) Monster Jobs
- 2) Glassdoor

- 3) LinkedIn
- 4) Jobs.net
- 5) Indeed
- 6) Careers in Music.Com
- 7) Forbes
- 8) Berklee
- 9) etc

## E. Pengaruh Video

### 1. You Tube

Seperti yang telah diketahui banyak orang, YouTube adalah sebuah situs web untuk berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal [178] pada Februari 2005. Situs web YouTube ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video.[179] Perusahaan ini berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan kreator video, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, termasuk video berita dan video pendidikan.

---

<sup>178</sup> PayPal adalah perusahaan penyedia layanan elektronik yang memfasilitasi pembayaran antar pihak melalui transfer online. PayPal memungkinkan pelanggan untuk membuat akun di platformnya, yang terhubung ke kartu kredit atau rekening giro pengguna. Bisa dikatakan, PayPal adalah salah satu pembayaran digital paling populer di dunia. Saat ini saja PayPal sudah memiliki lebih dari 400 juta pengguna aktif di seluruh dunia. Di antara keunggulan dari PayPal adalah memiliki jaringan yang kuat dan melayani berbagai transaksi keuangan antar negara. Semua transaksi ini dilakukan dengan menggunakan surat elektronik secara online.

<sup>179</sup> Hopkins, Jim (October 11, 2006). "Surprise! There's a third YouTube co-founder". USA Today. Diakses tanggal 29 November, 2008

Kebanyakan konten di YouTube dikerjakan dan diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain sudah mengunggah materi media mereka ke situs ini sebagai bagian dari program kemitraan YouTube. [180] Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas. Video-video yang dianggap berisi konten dewasa hanya bisa ditonton oleh pengguna terdaftar berusia 18 tahun atau lebih. Pada November 2006, YouTube, LLC dibeli oleh Google dengan nilai US\$1,65 miliar dan resmi beroperasi sebagai anak perusahaan Google.

Menurut Wikipedia (2022) Sampai Februari 2017, sudah ada satu miliar jam video YouTube yang ditonton setiap harinya, dan 400 jam video diunggah tiap menitnya.[181] Dua tahun kemudian, tingkat pengunggahan meningkat menjadi lebih dari 500 jam per menit.[182]

Saat Pandemi Covid-19, ketika sebagian besar masyarakat dunia tinggal di rumah, penggunaan layanan seperti YouTube telah meningkat sekali. Satu perusahaan data memperkirakan bahwa 15% dari semua lalu lintas internet berasal dari YouTube, dua kali lipat tingkat sebelum pandemi.[183]

---

<sup>180</sup> Weber, Tim (March 2, 2007). "BBC strikes Google-YouTube deal". BBC. Diakses tanggal 17 January, 2009.

<sup>181</sup> Goodrow, Cristos (27 Februari 2017). "You know what's cool? A billion hours". *blog.youtube* (dalam bahasa Inggris). Diarsipkan dari versi asli tanggal 6 Agustus 2020. Diakses tanggal 2022-06-21.

<sup>182</sup> Hale, James (2019-05-07). "More Than 500 Hours Of Content Are Now Being Uploaded To YouTube Every Minute". *TubeFilter* (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 21-6-2022.

<sup>183</sup> Sandvine releases COVID-19 Global Internet Phenomena Report". *www.pnnewswire.com* (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 21-06-2022



Kemudian, sebagai respon terhadap permintaan para pejabat Uni Eropa yang meminta layanan-layanan seperti YouTube, mereka juga meminta untuk mengurangi bandwidth dan memastikan berbagai entitas medis memiliki cukup bandwidth untuk berbagi informasi, YouTube bersama dengan Netflix menyatakan mereka akan mengurangi kualitas penyiaran paling tidak selama tiga puluh hari.<sup>[184]</sup> Kemudian, YouTube menjelaskan bahwa mereka akan melanjutkan hal tersebut ke seluruh bagian dunia. Salah satu alasannya adalah untuk mengurangi tekanan bandwidth pada sistem, dan hal seperti ini belum pernah terjadi sebelumnya.

Dalam survei yang dilakukan oleh Future Company <sup>[185]</sup> menunjukkan bahwa kalangan remaja saat ini lebih memilih situs berbagi video youtube dibandingkan dengan facebook dan media sosial lainnya. Penelitian ini melibatkan lebih dari 4.000 remaja Amerika menunjukkan bahwa ketenaran facebook dan media sosial lainnya saat ini kian menurun dibandingkan dengan youtube. Mengutip laman Mashable, Kamis (7/11/2013), riset yang dilakukan sejak bulan Juli terhadap remaja berusia 12-15 tahun 2013 mengungkapkan bahwa 41,5% remaja lebih memilih youtube dari total 48% pengguna internet. Pada tahun 2012 facebook menjadi situs paling populer bagi remaja dengan rentang usia 12-15 tahun. Data tersebut juga menunjukkan jika 50% remaja menjadikan youtube sebagai situs favorit,

---

<sup>184</sup> Gold, Hadas (20 Maret 2020). "Netflix and YouTube are slowing down in Europe to keep the internet from breaking". CNN. Diakses tanggal 21-06-2022

<sup>185</sup> Jamali, M.F & Jamilah, Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Perkembangan Moral Siswa Kelas Viii Di Mts Negeri Kalibaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2015 – 2016, di akses dari, <https://core.ac.uk/download/pdf/231001018.pdf>

sedangkan 45,2% lainnya memfavoritkan facebook, dan 4,8% memfavoritkan media sosial lainnya.<sup>[186]</sup>

Wisnubrata (2020) pada salah satu tulisannya di kompas.com, menjelaskan bagaimana dampak positif dan negatif dari menonton Youtube. Menurutnya dampak positif anak yang menonton YouTube dimana mayoritas konten di platform YouTube biasanya berupa gabungan video dan musik sangat menarik bagi anak. Mulai dari video animasi, video edukasi yang dibungkus dengan humor oleh tokoh kartun kesayangan anak, hingga konten hiburan oleh para YouTuber anak-anak. Namun demikian tidak semua konten ini aman untuk anak. Kecuali jika orangtua dapat mendampingi anak ketika nonton tayangan YouTube, akan-anak dan remaja bisa saja mendapatkan banyak hal positif dari kegiatan ini, seperti:

- 1) Anak dapat belajar gadget <sup>[187]</sup> secara dasar. Mengenalkan komputer atau gadget kepada anak adalah hal yang lazim di era digitalisasi sekarang ini. Melalui nonton YouTube, anak diharapkan sudah akrab dengan teknologi sejak usia dini sehingga ia tidak asing dengan bentuk teknologi lain yang berkembang saat ini yang dekat dengan anak-anak, seperti aplikasi Zoom, WhatsApp video call, dan sebagainya.
- 2) Melalui media sosial ini anak-anak dapat mengenal kosakata baru. Anak usia sekolah dapat menonton YouTube yang berisi lagu ceria tertentu bisa membuat anak lebih mudah menyerap kosakata baru. Para orang tua juga bisa mengajak anak-anaknya menonton

---

<sup>186</sup> Ibid. Jamali, M.F & Jamilah,

<sup>187</sup> Gadget adalah istilah yang dipakai untuk menyebut perangkat keras elektronik, atau bahasa lain nya adalah "gawai"

YouTube yang berbahasa asing. Sehingga kosakata anak dalam bahasa asing dapat berkembang.

- 3) YouTube bisa jadi sarana belajar, dan banyak hal yang menyenangkan bagi anak. Misalnya, ia jadi tahu cara membuat jus melon, cara menumpuk balok, maupun merakit mainan yang sederhana sehingga dapat melatih saraf motorik kasarnya. Untuk mendapatkan manfaat-manfaat di atas, orangtua harus pintar dalam memilih saluran yang aman bagi anak. Bila perlu, mereka sebagai orang tua dapat memberi penjelasan pada anak tentang konten yang tengah ditontonnya agar pesan yang disampaikan oleh konten edukatif itu dapat diserap oleh anak-anak. [188]

## 2. Tik tok

Kendara bandwidth yang di alami oleh YouTube, akhirnya di jawab oleh aplikasi baru yang bernama Tiktok. Salah satu alasannya sebab video tiktok disajikan sangat singkat, cuma 3 menit, ketimbang youtube yang bisa sampai 15 menit, dan tiktok akhirnya menjadi saingan berat dari youtube. Menurut Wikipedia (2022) TikTok yang juga dikenal di Cina sebagai Douyin (Hanzi: 抖音) adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok [189] yang diluncurkan pada September 2016 [190] oleh Zhang Yiming, pendiri Toutiao. [191]

---

<sup>188</sup> Wisnubrata(2020) Dampak-Anak-Nonton-Youtube-Baik-Atau-Buruk?, di akses dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2020/08/02/150119020/dampak-anak-nonton-youtube-baik-atau-buruk?page=all>. Diakses tanggal 06=07-2022

<sup>189</sup> toutiao parent launches global competitor to musical.ly · TechNode". TechNode (dalam bahasa Inggris). 14 September 2017. Diakses tanggal 15 March 2018

<sup>190</sup> 抖音是否适合奢侈品牌?" (dalam bahasa Tionghoa). ifeng.com. 22 March 2018. Diakses tanggal 23 March 2018.

· Aplikasi tersebut memungkinkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. TikTok adalah aplikasi untuk membuat dan menyebarkan beragam video pendek dalam format secara vertikal, yang dimainkan hanya dengan men-scroll layar ke atas maupun ke bawah. Daya tarik aplikasi TikTok ini ternyata adalah hasil dari akuisisi ByteDance, sebuah perusahaan media China yang mengakuisisi Musical.ly dengan harga 1 Milliar US dollar pada tahun 2018. Unikny di China sendiri TikTok bernama Douyin. Kemudian setelah itu TikTok terus tumbuh secara perlahan dan mulai mengglobal. Dengan aplikasi yang berdurasi pendek ini, tentu saja musik, lagu yang diciplak dapat dipakai tanpa perlu takut terkena sanksi hak cipta pemiliknya.

Artinya, aplikasi TikTok ini kemudian menjadi sangat populer, karena berbeda dengan Youtube atau Instagram, algoritma TikTok bisa menyebarkan konten pengguna siapapun tanpa melihat jumlah pengikutnya dengan mempelajari kebiasaan para pengguna aktif lebih cepat dari aplikasi lain, yang dinamakan "*For Your Page*".

Saat pandemi Covid-19 mulai menyebar di awal tahun 2020 dan tagar (tanda pagar) *#Stayhome* mulai muncul dimana-mana. Aplikasi TikTok semakin disenangi oleh banyak orang di dunia terutama untuk menghilangkan rasa jenuh disaat jam-jam istirahat kerja berlangsung. Hal ini terlihat sejak bulan oktober tahun 2020, dimana pengguna TikTok mencapai 2 miliar unduhan di seluruh dunia. Hal tersebut adalah jumlah yang sangat luar biasa sekaligus langsung menurunkan pamor media

---

<sup>191</sup> "张一鸣：2018年是全球化关键年，今日头条还需要承担更多社会责任" (dalam bahasa Tionghoa). sohu.com. 13 March 2018. Diakses tanggal 23 March 2018.

sosial yang telah lebih dahulu dan menjadi besar seperti Facebook, Instagram, dan Twitter.<sup>[192]</sup>

Menurut Baharian Diko, (2021), Dengan membawakan format scrolling vertikal, TikTok hadir sebagai pembaharu bagaimana cara seseorang bersosial media. Pengguna TikTok bisa bebas memilih banyak musik dan menggunakan filter serta dapat melakukan konten lipsync ditambah algoritma “For your page” yang membuat semua orang bisa ikut berpartisipasi dalam membuat konten dan dapat dilihat banyak orang yang terlepas berapa banyak pengikut yang dimilikinya. TikTok secara tidak langsung memberikan jawaban tentang “Apa yang harus kita tonton?, dengan cara yang sama TikTok juga membantu kita menjawab “Apa yang harus kita posting?” ketika sedang memainkannya. Hal ini menyebabkan tak akan ada habis-habisnya konten yang ada di TikTok karena hal itu akan saling berhubungan sampai tidak ada ujungnya. <sup>[193]</sup>

Membandingkan TikTok dengan platform lainnya dapat membuatnya semakin unik, TikTok itu seperti “Youtube” yang konsisten dalam konten berbentuk video, TikTok juga seperti Facebook dan Twitter yang menu utamanya langsung menuju “Feeds” orang-orang lain yang di TikTok juga dinamakan sebagai menu “For Your Page” yang mudah untuk dinikmati. TikTok pun seperti Netflix dalam memberikan konten kepada penggunaannya melalui algoritma rekomendasi bukan melalui Friends atau Followers. Dan juga TikTok seperti Snapchat dan Instagram yang hanya dapat diproduksi dengan smatphone.

---

<sup>192</sup> Baharian Diko, (september, 2021), Tiktok, Aplikasi yang Mengubah Dunia Sosial Media, di aksesdari, <https://arek.its.ac.id/hmsi/2021/09/08/tiktok-aplikasi-yang-mengubah-dunia-sosial-media/> tangal(06-06-22)

<sup>193</sup> Ibid, Baharian Diko

Menurut Cnnindonesia.com (20220, Popularitas TikTok tidak hanya mengancam perusahaan yang serupa dengannya, yaitu Instagram dan Google, terutama Google mengaku merasa terancam dengan perkembangan aplikasi berbasis audio visual itu. Layanan inti Google termasuk mesin pencari dan Maps, juga dipengaruhi oleh preferensi yang berkembang karena berfokus di berbagi audio visual dengan kemasan terbaru. Seperti yang diberitakan Cnn, wakil Presiden Senior Prabhakar Raghavan, yang memimpin divisi Pengetahuan & Informasi Google, secara tidak langsung mencatat pengguna dari kalangan muda cenderung beralih ke aplikasi seperti TikTok dan Instagram ketimbang mesin pencari Google. Seperti yang dikatakannya:

*"Dalam penelitian kami, hampir 40 persen anak muda, ketika mereka mencari tempat untuk makan siang, mereka tidak membuka Google Maps atau Penelusuran (Search). Mereka (hanya) mengecek TikTok atau Instagram,"*

Google mengakui angka tersebut merupakan nilai yang harus diakui sangat mengejutkan. Penelitian itu dilakukan secara internal, melibatkan survei pengguna di AS rentang usia 18 hingga 24 tahun. Data tersebut belum dipublikasikan secara resmi oleh Google, namun sudah dibocorkan kepada Google lewat Tech Crunch. Nantinya, data itu dapat diakses ke situs kompetisi Google bersama dengan statistik lain.[<sup>194</sup>]

Namun karena banyaknya laporan negatif tentang tiktok maka sejak Selasa siang pada 3 Juli 2018, TikTok mulai diblokir

---

<sup>194</sup> CNN Indonesia, (Juli,2022) "Google Resah, Hampir 40 Persen Anak Muda Cari Tempat Makan di TikTok", di akses dari: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20220714153039-185-821582/google-resah-hampir-40-persen-anak-muda-cari-tempat-makan-di-tiktok>

beberapa kontennya di Indonesia.[<sup>195</sup>] Kemenkominfo telah melakukan pemantauan mengenai aplikasi ini selama sebulan dan mendapati akan banyak sekali masuknya laporan yang mengeluh tentang aplikasi ini. Terhitung sampai 3 Juli tersebut, laporan yang masuk mencapai 2.853 laporan.[<sup>196</sup>] Menurut menteri Rudiantara, banyak sekali konten negatif terutama sekali untuk anak-anak. Untuk pemblokiran aplikasi ini, sudah dikoordinasikan dengan Kemen PPA sampai keputusan untuk pemblokiran. Tak hanya itu, KPAI juga telah dimintai keterangan.[<sup>197</sup>] Namun demikian aplikasi ini dilepas pemblokirannya satu minggu kemudian setelah TikTok bernegosiasi, membuat berbagai perubahan, termasuk menghapus konten negatif, membuka kantor penghubung pemerintah, dan menerapkan batasan usia serta mekanisme keamanan.[<sup>198</sup>]

### 3. Youtube dan Tiktok Sebagai Media Pembelajaran

Pada masa pandemi (2020-2021) di Indonesia khususnya, terlihat membuat banyak orang-orang semakin kreatif dan memunculkan hal-hal baru salah satunya membuat video TikTok tentang pembelajaran.

Media pembelajaran bukan lagi menulis di kertas atau pengiriman tugas dalam bentuk file word, guru ataupun dosen

---

<sup>195</sup> Kenapa aplikasi TikTok diblokir pemerintah? BBC Indonesia. 3 Juli 2018. Diakses pada 5 Juli 2018.

<sup>196</sup> Haryanto, Agus Tri. Ini Kronologi Pemblokiran TikTok di Indonesia [Pranala nonaktif permanen] Detik Inet. 3 Juli 2018. Diakses pada 5 Juli 2018.

<sup>197</sup> Florentin, Vindry; Setiawan, Kodrat (editor). Pemblokiran Aplikasi TikTok dan Popularitas Bowo Alpenliebe. 4 Juli 2018. Diakses pada 5 Juli 2018.

<sup>198</sup> Indonesia overturns ban on Tik Tok after video streaming service agrees to increase security controls". South China Morning Post Reuters. 11 July 2018. Diarsipkan dari versi asli tanggal 13 July 2018. Diakses tanggal 13 July 2018.

menjadikan video TikTok tidak hanya disuguhkan untuk para penonton semata, tetapi juga dijadikan sebagai wadah untuk pengumpulan tugas peserta didik dalam bentuk video singkat TikTok.<sup>[199]</sup>

#### 4. Dampak Negatif Media Video

Jelas ada pengaruh negatif YouTube pada pendidikan anak-anak dan remaja, misalnya sebuah keluhan pada 2018 yang menuduh bahwa YouTube telah melanggar undang-undang perlindungan privasi anak *Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)*,<sup>[200]</sup> perusahaan YouTube didenda \$170 juta oleh *Federal Trade Commission* karena mengumpulkan informasi personal dari anak-anak di bawah 13 tahun.<sup>[201]</sup> YouTube juga diperintahkan untuk membuat sistem yang melindungi privasi anak-anak.<sup>[202]</sup> Setelah menerima kritik tentang implementasi sistem tersebut, YouTube mulai memperlakukan semua video yang dilabeli "*made for kids* (dibuat untuk anak-anak)" sebagai bertanggung jawab di bawah COPPA pada 6 Januari 2020.<sup>[203]</sup> Bersama dengan aplikasi YouTube Kids, YouTube juga

---

<sup>199</sup> Maksimalisasi Penggunaan TikTok dalam Pembelajaran".

[www.rakyatpos.com](http://www.rakyatpos.com). 2021-01-17. Diakses tanggal 24-04-2021

<sup>200</sup> Spangler, Todd (2018-04-09). "YouTube Illegally Tracks Data on Kids, Groups Claim in FTC Complaint". *Variety* (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 21-06-2022

<sup>201</sup> Masnick, Mike (06-09-22). "FTC's Latest Fine Of YouTube Over COPPA Violations Shows That COPPA And Section 230 Are On A Collision Course". *Techdirt* (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 21-06-2022.

<sup>202</sup> Kelly, Makena (2019-09-04). "Google will pay \$170 million for YouTube's child privacy violations". *The Verge* (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 21-06-2022.

<sup>203</sup> Matthews, David (6 Januari 2020). "YouTube rolls out new controls aimed at controlling children's content". *TechSpot* (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 21-06-2022..



membuat sebuah mode pengawasan yang dirancang untuk anak-anak pra-remaja pada 2021.[<sup>204</sup>]

Namun menurut Wisnubrata (2020) YouTube juga memberikan dampak negatif pada anak. Sebab segala sesuatu yang berlebihan dapat menimbulkan efek negatif, termasuk ketika anak terlalu banyak nonton YouTube. Hal buruk yang mungkin terjadi misalnya:

- 1) **Obesitas** Obesitas bisa terjadi ketika anak nonton YouTube sambil terus makan dan kurang bergerak aktif.
- 2) **Perilaku agresif** Anak yang menonton konten-konten dewasa, seperti adegan berkelahi, bisa meniru perilaku tersebut.
- 3) **Melakukan hal berbahaya** Anak juga belum bisa membedakan hal yang aman atau berbahaya sehingga cenderung melakukan mentah-mentah apa yang ia tonton di YouTube.
- 4) **Pola makan tidak sehat** Tidak sedikit YouTuber anak-anak yang mengiklankan berbagai makanan tinggi gula atau kalori sehingga anak tergerak untuk menirunya. [<sup>205</sup>]

Artinya meskipun YouTube punya dampak positif, orang tua tetap perlu mengawasi dan membatasi tontonan anak untuk menghindari efek negatifnya. Dengan demikian, kita dapat mencegah anak terpapar dari konten-konten yang berbahaya.

Umumnya pandangan orang mengenai media sosial youtube berbeda-beda, namun demikian youtube juga memiliki kekurangan, misalnya belum adanya penyaringan video yang

---

<sup>204</sup> Spangler, Todd (2021-02-24). "YouTube New 'Supervised' Mode Will Let Parents Restrict Older Kids' Video Viewing". Variety (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 21-06-2022

<sup>205</sup> ibid. Wisnubrata(2020)

mencerminkan citra negatif. Di balik itu masyarakat dapat secara bebas mengunggah video dari youtube karena tidak adanya batasan khusus. Akhirnya youtube dapat dijadikan ajang kesempatan oknum yang tidak bertanggung jawab untuk menampilkan video yang kurang pantas, seperti video porno, video kekerasan, video yang merubah reputasi seseorang, dan video negatif terhadap nama seseorang sehingga berpengaruh terhadap kehidupan sebenarnya dimasyarakat.

Disamping itu, situs ini juga menyiarkan tayangan-tayangan dan gambar-gambar yang berbau pornografi yang mudah untuk diakses. Sehingga banyak anak yang dapat dikategorikan masih dibawah umur sering mengaksesnya. Hal ini merupakan pemicu utama dari perusakan moral bangsa dan penyebab seringnya pelecehan seksual yang dilakukan anak-anak kepada teman sebayanya. [206]

## 5. Hasil Penelitian terhadap Media Video

Hidayah (2021) dengan judul "Dampak Sosial Media Tiktok Terhadap Ahklak Anak di Desa Pemusiran Kecamatan Nipah Panjang" menjelaskan bahwa dampak dari penggunaan sosial media khususnya aplikasi tiktok adalah bersifat negatif, ini di karenakan pola asuh dari orang tua yang memberikan anak

---

<sup>206</sup> Dikutip dari laman liputan6.com sebanyak 14 remaja menjadi tersangka kasus pemerkosaan dan pembunuhan siswa SMP (14 tahun) di Bengkulu. Kejadian serupa juga dilakukan anak siswa kelas dua SMP (14 tahun) yang melakukan kejahatan seksual kepada empat anak laki-laki yang merupakan tetangganya di Kota Tanggerang Selatan. Beberapa kasus tersebut merupakan dampak dari kebebasan mengakses video-video negatif yang akan mempengaruhi pola pikir, tingkah laku, dan perkembangan dirinya kearah negatif, seperti meniru hal-hal negatif yang ada pada video akan mengganggu proses pendidikan dan perkembangan moral remaja.

smartphone agar anak tidak ketinggalan dari teman- temannya, orang tua juga tidak memberikan durasi waktu ketika anak bermain akibatnya anak dapat bermain sesuka hati mereka, anak juga cenderung berkata kasar dan tidak sopan dengan lingkungan sekitarnya, selain itu juga tutur kata serta perilaku yang ada pada video tiktok dipraktekkan pada kehidupan sehari – hari.

Selanjutnya, pada penelitian Maivy Hastuti (2021) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan aplikasi Youtube berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Dengan pengaruh positif hanya sebesar 13%.

Hasil penelitian Agis Dwi Prakoso (2020)<sup>[207]</sup> yang berjudul Penggunaan Aplikasi Tik Tok Dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame, Lampung, menjelaskan bahwa media sosial itu dapat memiliki efek yang buruk tergantung dari bagaimana penggunaannya. Perilaku keagamaan tidak akan dipengaruhi dengan menggunakan aplikasi Tik Tok, karena perilaku keagamaan sudah tertanam dengan baik sebelum adanya tiktok. Intinya adalah tergantung dari penggunaannya.

Penggunaan media sosial juga membawa perubahan perilaku terhadap masyarakat. Sebagai contoh, kita sudah jarang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, semisal pada

---

<sup>207</sup> Agis Dwi Prakoso (2020), Penggunaan Aplikasi Tik Tok Dan Efeknya Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Islam di Kelurahan Waydadi Baru Kecamatan Sukarame, dari <http://repository.radenintan.ac.id/15053/2/PERPUS%20PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf>

saat antri di loket-loket pelayanan, mereka masing-masing sibuk dengan smartphonenya tanpa memperdulikan orang-orang sekitarnya, bahkan banyak orang yang kita lihat termasuk teman sekantor kita pekerjaannya tidak selesai bahkan terbelengkalai karena sibuk berkomentar atau memberikan komentar-komentar melalui facebook, yang sebenarnya tidak terlalu bermanfaat untuk dirinya.

Menurut Hernawati, (16-07-2022) dalam tulisannya yang bertajuk Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat, menjelaskan bahwa adanya dampak media sosial terhadap perilaku anak-anak kita yang masih remaja, diantaranya mereka menjadi apatis dan cuek dengan lingkungannya, akibatnya orang tua semakin sulit berkomunikasi dengan anak-anaknya. Apalagi diharapkan membantu menyelesaikan pekerjaan rumah. Media sosial menjadikan anak-anak semakin malas belajar dan susah diatur, karena hampir semua waktunya dihabiskan untuk mengutak-atik informasi, baik di sekolah, di luar sekolah ataupun di rumah.

Anak-anak lebih memilih media sosial untuk mencurahkan unek-uneknya dari pada orang tuanya, dan yang paling parah hampir semua persoalan yang dihadapi dia sampaikan ke media sosial, termasuk hal-hal yang sipatnya pribadi sehingga semua orang tahu, padahal mestinya orang tidak perlu tahu. mereka tidak menyadari bahwa apa yang kita sampaikan sudah menjadi konsumsi publik dan sulit ditarik kembali. Persoalan ini tidak dapat dibiarkan, perlu ada solusi mengingat anak-anak kita adalah harapan kita yang akan melanjutkan estafet kepemimpinan kedepan. [208]

---

<sup>208</sup> Hernawati, (16-07-2022) dalam tulisannya yang bertajuk Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat, di akses dari

---

<https://sulselprov.go.id/welcome/post/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat>, tanggal 16-07-2022.

## BAB III

# MASALAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN DI ABAD KE-21

### A. Pebelajar Abad 21

#### 1. Sumber Daya Manusia Masa Depan

**P**ada tahun 1991 (10 tahun menjelang abad 21), total uang yang dihabiskan untuk barang-barang Era Industri di Amerika Serikat seperti mesin untuk pertanian, pertambangan, konstruksi, manufaktur, transportasi, produksi energi, dan sebagainya untuk pertama kalinya dalam sejarah dilampaui oleh total anggaran yang dibelanjakan untuk teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, server, printer, perangkat lunak, telepon, perangkat dan sistem jaringan, dan sejenisnya. Tahun itu menandai tahun pertama era informasi, pengetahuan, dan inovasi baru (Stewart, 1998). Sejak saat itu, berbagai negara di dunia semakin banyak mengeluarkan dana untuk berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.

Pergeseran monumental dari produksi ekonomi Era Industri ke Era Pengetahuan yang didorong oleh teknologi penyebaran informasi berjejaring secara global digambarkan seperti saat perubahan kehidupan dunia ketika peralihan dari Era Agraria ke Era Industri tiga ratus lima puluh tahun yang lalu. Perpindahan dari sistem pabrik yang berbasis ekonomi manufaktur ke pabrik yang berbasis data, informasi, pengetahuan, dan keahlian telah berdampak besar pada ekonomi dunia dan kehidupan sehari-hari. Urutan langkah-

langkah untuk menghasilkan produk atau jasa (value chain), telah bergeser secara dramatis. (Gambar 7.1)

### Industrial Age Value Chain

Extraction → Manufacturing → Assembly → Marketing → Distribution → Products (and Services)

### Knowledge Age Value Chain

Data → Information → Knowledge → Expertise → Marketing → Services (and Products)

Gambar 3.1 Rantai nilai kerja (Value chain) dulu dan sekarang.  
Triling and Fadel, 2009

Jika ekonomi industri difokuskan untuk mengubah sumber daya alam seperti besi dan minyak mentah menjadi produk barang yang dipakai (mobil dan bensin), maka ekonomi pengetahuan mengubah informasi, keahlian, dan inovasi teknologi menjadi produk layanan yang dibutuhkan, seperti konten pembelajaran, perawatan medis dan layanan informasi lainnya. Pekerjaan industri manufaktur yang membutuhkan banyak tenaga kerja level menengah dan dasar di negara-negara yang telah memasuki Era Pengetahuan terus menurun seiring dengan layanan berbasis pekerjaan pengetahuan yang terus berkembang di abad ke-21.

Perubahan akan terus membuat tuntutan baru pada pendidikan seiring dengan kemajuan abad ini. Seperti yang dilaporkan dengan jelas oleh Thomas Friedman (2007) dalam *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-First Century and in Hot, Flat, and Crowded*, abad ke-21 menantang dan membentuk kembali fondasi masyarakat Indonesia menjadi baru, kuat, dan sering kali melalui cara yang mengkhawatirkan. Lonjakan populasi penduduk dunia, konsumsi berlebihan, peningkatan persaingan global dan saling ketergantungan, es yang mencair (pemanasan global), krisis keuangan yang saling berkaitan antar

satu negara dengan lainnya, perang, terorisme, serta ancaman keamanan lainnya merupakan tantangan yang berat di abad 21.

Salah satu peran utama pendidikan adalah mempersiapkan sumber daya manusia masa depan agar siap menghadapi tantangan zaman. Pekerjaan yang berbasis pengetahuan adalah jenis pekerjaan yang dibutuhkan dalam beberapa dekade mendatang dan dapat dilakukan di mana saja oleh siapa saja melalui teknologi komunikasi dan informasi. Untuk memiliki tenaga kerja ahli berbasis pengetahuan, setiap negara membutuhkan sistem pendidikan yang mendukung ke arah tersebut, oleh karena itu, pendidikan menjadi kunci utama kelangsungan ekonomi di abad ke-21.

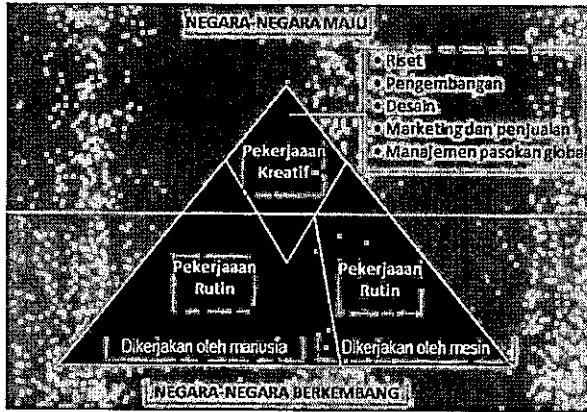
## 2. Pekerjaan dan Karir di Masa Depan

Untuk memahami tuntutan perubahan zaman dalam dunia pendidikan, seseorang harus mengetahui lebih dahulu dunia kerja abad ke-21 yang terus berubah. Hasil penelitian yang di paparkan dalam Konferensi *Partnership for 21st Century Skills, Corporate Voices for Working Families, & Society for Human Resource Management* pada tahun 2006 dengan jelas menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan dasar dan sejumlah besar keterampilan terapan lulusan sekolah menengah (umum maupun kejuruan), akademi teknik, dan universitas sangat kurang memadai. Keterampilan yang dimaksud diantaranya adalah; komunikasi secara lisan dan tertulis, berpikir kritis dan memecahkan masalah, profesionalisme dan etos kerja, bekerja dalam tim dan berkolaborasi, menggunakan teknologi terbaru, serta memimpin dan menjadi manajer proyek.

Dunia kerja di Era Pengetahuan membutuhkan perpaduan berbagai keterampilan baru. Pekerjaan yang membutuhkan keterampilan rutin manual dan berpikir digantikan oleh pekerjaan yang melibatkan tingkat pengetahuan dan



keterampilan terapan yang lebih tinggi seperti pemikir ahli dan kemampuan komunikasi yang kompleks.



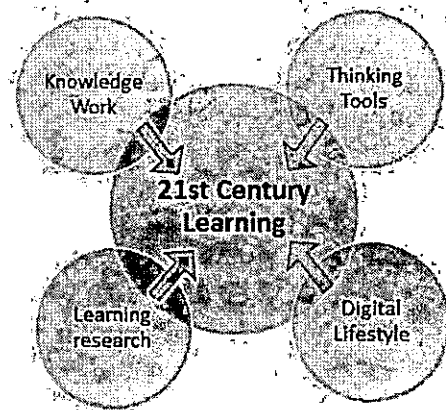
Gambar 3.2 The Future of 21st Century Work.

Sumber: Adaptasi dari National Center on Education and the Economy, 2007.

Meningkatnya permintaan tenaga kerja berketerampilan tinggi juga telah menciptakan kesenjangan pendapatan semakin meningkat antara pekerja yang kurang berpendidikan, pekerja yang relatif tidak terampil dan berpendidikan tinggi, pekerja terampil. Tugas-tugas rutin semakin otomatis, dan pekerjaan rutin yang masih dilakukan oleh orang hampir tidak mendapatkan upah layak. Pekerjaan rutin yang dilakukan oleh orang berpindah ke negara-negara berkembang dengan biaya tenaga kerja sangat rendah, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Sistem pendidikan saat ini diharapkan dapat mempersiapkan siswa sebanyak mungkin untuk mendapatkan pekerjaan di level tertinggi atau pekerjaan bergaji tinggi berbasis pengetahuan yang membutuhkan keterampilan, keahlian, dan kreativitas yang kompleks. Akan banyak jenis pekerjaan baru di masa depan yang tidak terbayangkan saat ini

dan dengan meningkatnya harapan hidup, jumlahnya dapat berlipat puluhan kali. Walaupun demikian, diramalkan dua keahlian penting akan tetap berada di urutan teratas dari daftar persyaratan untuk pekerjaan abad ke-21 yaitu *pertama*, kemampuan untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan baru dengan cepat dan *kedua*, pengetahuan untuk menerapkan keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, komunikasi, kerja tim, penggunaan teknologi, inovasi, dan lainnya.



Gambar 3.3 Konvergensi Pembelajaran Abad 21

### C. Elemen Pembelajaran Abad 21

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.3, terdapat empat elemen yang menuntun manusia menuju cara baru belajar untuk kehidupan di abad ke-21 yaitu: pekerjaan pengetahuan (*knowledge work*), alat berpikir (*thinking tools*), gaya hidup digital (*digital lifestyles*), dan penelitian pembelajaran (*Learning research*).

Keempat elemen ini secara bersamaan menciptakan konvergensi bentuk pembelajaran baru di abad 21 serta

menyediakan panduan alat, lingkungan, dan prinsip yang diperlukan untuk mendukung praktik pembelajaran abad ke-21.

### 1. Pekerjaan Pengetahuan (*Knowledge Work*)

Abad ke-21 telah membawa perubahan bersejarah pada dunia kerja. Era Pengetahuan menuntut pasokan tetap pekerja terlatih, pekerja yang menggunakan kekuatan otak dan alat digital untuk menerapkan keterampilan pengetahuan yang terasah ke dalam pekerjaan sehari-hari mereka.

Pekerjaan pengetahuan saat ini dilakukan secara kolaboratif dalam tim, dengan anggota tim yang sering tersebar di berbagai lokasi, menggunakan berbagai perangkat dan layanan digital untuk mengoordinasikan berbagai proyek dan pekerjaan. Kondisi ini sangat didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih.

*Knowledge worker* atau pekerja pengetahuan adalah orang-orang yang memiliki kompetensi tinggi, dinamis, dan memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari dan memahami isu-isu baru serta menciptakan peluang yang positif pada setiap situasi dan kondisi. *Knowledge worker* bekerja tidak berbasiskan skill teknis yang biasa dipergunakan untuk pekerjaan rutin dan berulang, tetapi melalui keterampilan dan kapabilitas belajar yang di miliki, memungkinkan mereka tetap inovatif dalam berbagai situasi yang berubah dengan cepat. Para pekerja pengetahuan akrab dengan teknologi komunikasi dan informasi, keseharian mereka diisi dengan mengakses, mengolah, menganalisis, menyimpan, dan mentransfer data dan informasi. Para pekerja ini mampu mengaplikasikan informasi dan pengetahuan yang bersifat teori serta analitik. Kebutuhan pekerja pengetahuan untuk menciptakan dan berinovasi produk dan layanan baru yang sanggup dengan cepat memecahkan masalah secara nyata untuk memenuhi kebutuhan pelanggan

merupakan kekuatan utama yang mendorong pertumbuhan ekonomi dan pekerjaan di abad ke-21.

Banyak perusahaan teknologi tinggi juga melakukan investasi substansial dalam program pendidikan atau pelatihan global untuk menarik siswa ke bidang teknis dan untuk melatih serta mensertifikasi mereka dalam keterampilan teknis. Beberapa perusahaan multinasional sekarang berinvestasi dalam pengembangan profesional guru dan perlengkapan digital di sekolah-sekolah di seluruh dunia, dengan harapan kebutuhan pekerja pengetahuan di masa depan dapat terpenuhi dengan cepat. Tekanan pada sistem pendidikan di seluruh dunia untuk praktek pembelajaran yang akan menghasilkan pekerja pengetahuan dan pekerja bisnis pemula yang dibutuhkan industri dan ekonomi abad ke-21 semakin meningkat.

## 2. Alat Berpikir (*Thinking Tools*)

Teknologi dan perangkat serta layanan digital yang digunakan pekerja pengetahuan merupakan alat berpikir di zaman ini dan merupakan kekuatan utama untuk perubahan di abad ke-21. Kecepatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung teknologi dan perangkat serta layanan digital bagi para pekerja pengetahuan ini telah berkembang dengan kecepatan yang sangat menakjubkan.

Gelombang informasi dan pengetahuan yang bertebaran menuntut keterampilan para siswa saat ini untuk mengelola dan belajar tentang hal tersebut. Paradigma pembelajaran di masa lalu yang meyakini bahwa kegiatan menghafal kumpulan fakta, aturan, angka, dan informasi dari setiap mata pelajaran sekolah sebagai bagian pembelajaran yang menantang dan diperlukan perlahan-lahan hilang. Saat ini, mencoba menghafal ribuan fakta dan pengetahuan yang beredar dalam bidang apa

pun jelas tidak mungkin. Sejumlah besar fakta dan pengetahuan saat ini dengan mudah dapat diakses sesuai kebutuhan dengan pencarian cepat melalui Internet. Keterampilan menggunakan alat atau teknologi yang mampu mengakses informasi ini menjadi keterampilan yang sangat penting.

Mengetahui gagasan inti dari suatu bidang, memahami prinsip dasarnya, dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dan atau menjawab pertanyaan baru adalah model pembelajaran yang tidak akan ketinggalan zaman. Keterampilan belajar yang diperlukan saat ini adalah mengetahui, dan memahami inti atau prinsip-prinsip dasar dari suatu bidang, selanjutnya alat berpikir dan pengetahuan akan membantu belajar, bekerja secara optimal, dan menjadi kreatif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung perkembangan kapasitas penyimpanan dan akses informasi pada berbagai jenis alat berpikir dan pengetahuan selain memberikan manfaat yang positif juga dihadapkan berbagai persoalan baru seperti jumlah pesan yang harus dijawab atau direspon dalam waktu bersamaan, serbuan pesan atau informasi *hoax*, spam atau iklan; format file dan pembaruan aplikasi serta perangkat lunak yang berlangsung terus menerus; kerusakan perangkat lunak, masalah privasi, pencurian identitas, dan seterusnya. Perlu disadari bahwa kuantitas informasi tidak berbanding lurus dengan kualitasnya. Banyak dari informasi yang tersedia sekarang ini adalah isu, rumor, pendapat pribadi, iklan, dan materi-materi lainnya yang tidak bermanfaat.

Meskipun demikian, seiring dengan perkembangan teknologi, manfaat yang diberikan peralatan digital jauh lebih besar daripada kekurangannya. Tuntutan pekerjaan

pengetahuan seperti mengakses, mencari, menganalisis, menyimpan, mengelola, membuat, serta mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan menjadi lebih mudah dan efisien karena alat digital yang digunakan untuk berpikir, belajar, berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerja semakin hari menjadi lebih kuat, terintegrasi, terhubung, dan mudah digunakan. Perangkat informasi di abad ke-21 ini semakin banyak membantu orang Indonesia memenuhi tuntutan pekerjaan secara efektif, efisien dan kreatif.

### 3. Gaya Hidup Digital

Mereka yang disebut "*digital natives*", "generasi net", "netizen", "homo zappiens", atau yang lainnya, adalah bagian dari generasi yang lahir dan tumbuh dikelilingi oleh media digital. Ini berbeda dari generasi sebelumnya yang disebut "imigran digital" yaitu generasi yang belajar, beradaptasi dan menggunakan teknologi setelah separuh umur mereka. (Premsky, 2001; Tapscott, 1999, 2009; and Veen, 2006)

Perkembangan perangkat digital baru yang masuk ke pasaran dan perangkat lama yang ditinggalkan sangat luar biasa. Saat ini, program TV, musik, konten online, cetakan tradisional, dan komunikasi pribadi semuanya dapat dikirim, ditonton, didengar, atau dibaca di beberapa perangkat portabel. Tidak mengherankan jika generasi net berbeda dari orang tua mereka, generasi ini tumbuh "bermandikan bit" sejak mereka lahir. (Tapscott, 2009). Lebih dari itu, kemampuan mereka terus meningkat untuk melakukan banyak tugas, mencari di Web untuk mendengarkan musik, memperbarui blog, membuat situs, membuat film, bermain video game, dan mengirim pesan teks melalui ponsel mereka. Generasi net adalah generasi yang tahu lebih banyak tentang teknologi informasi dan komunikasi digital untuk perubahan dalam masyarakat daripada orang tua

dan gurunya. Hal ini mengubah dinamika keluarga dan sekolah, karena siswa berganti peran dan menjadi mentor digital, bagi guru dan orang tuanya yang berperan sebagai siswa paruh waktu bagi para siswa ini.

Penggunaan berbagai perangkat digital sepanjang hidup para generasi net ini telah memberi mereka keinginan dan ekspektasi yang benar-benar baru. Sebuah penelitian terhadap ribuan individu berusia sebelas hingga tiga puluh satu tahun, menemukan delapan sikap, perilaku, dan harapan umum yang dengan jelas membedakan mereka dari orang tua atau generasi sebelumnya. (Tapscott, 2009)

Mereka menginginkan (dan lebih dari pendahulunya yang lahir di tahun 1960-an, mengharapkan) hal-hal berikut:

1. Kebebasan untuk memilih apa yang tepat untuk mereka dan untuk mengekspresikan pandangan pribadi dan identitas individu mereka
2. Kustomisasi dan personalisasi, kemampuan untuk mengubah berbagai hal agar lebih sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri
3. Integritas dan keterbukaan dalam interaksi mereka dengan orang lain dan dari organisasi seperti bisnis, pemerintah, dan lembaga pendidikan
4. Hiburan dan permainan untuk diintegrasikan ke dalam pekerjaan, pembelajaran, dan kehidupan sosial mereka
5. Kecepatan dalam komunikasi, mendapatkan informasi, dan mendapatkan tanggapan atas pertanyaan dan pesan
6. Inovasi dalam produk, layanan, perusahaan, dan sekolah, dan dalam kehidupan mereka sendiri

Harapan generasi net ini pada gilirannya menghadirkan serangkaian tuntutan baru pada sistem pendidikan kita,

tuntutan yang datang dari *stakeholder* pendidikan sejalan dengan semakin banyak populasi siswa dari generasi net.

Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tunggal atau komunikasi satu arah tidak akan bekerja dengan baik untuk para siswa generasi ini. Cara-cara baru untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif, dipersonalisasi, kolaboratif, kreatif, dan inovatif diperlukan untuk melibatkan dan membuat para generasi net belajar secara aktif di sekolah mana pun.

#### **D. Riset Pembelajaran**

Tiga dekade terakhir telah membawa revolusi penting dalam pemahaman seseorang tentang bagaimana orang belajar. Studi tentang pembelajaran baru ini secara mengejutkan selaras dengan harapan baru dan tuntutan serta alat baru siswa generasi net dari Era Pengetahuan. (Kalantzis & Cope, 2008)

Berikut ini lima temuan utama dari penelitian tentang pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengarahkan dan memandu upaya seseorang untuk membentuk kembali pembelajaran sesuai tuntutan abad ke 21. (Bransford, Brown, & Cocking, 1999; Donovan & Bransford, 2005)

##### **1. Pembelajaran Otentik (*Authentic Learning*)**

Konteks, atau kondisi di mana kegiatan belajar terjadi (orang, objek, simbol, dan lingkungan serta bagaimana semuanya bekerja sama untuk mendukung pembelajaran), jauh lebih berpengaruh daripada yang diperkirakan sebelumnya. (Lave & Wenger, 1991). Mentransfer apa yang dipelajari dari satu konteks ke konteks lain (seperti dari kelas ke dunia nyata) seringkali tidak berhasil. Mengerjakan soal matematika supermarket pada ujian berbeda dengan menghitung perbedaan harga secara mental dari tiga jenis dan ukuran sabun cuci di toko yang sebenarnya. Latar di mana suatu keterampilan atau



pengetahuan baru dipelajari sangat memengaruhi apakah keterampilan atau pengetahuan itu dapat diterapkan di tempat lain atau tidak.

Mensimulasikan lingkungan dunia nyata dengan media atau dengan benar-benar berada di tempat di mana keterampilan atau pengetahuan tertentu digunakan di dunia — menyediakan konteks pembelajaran yang lebih autentik — meningkatkan peluang bahwa pelajaran akan diingat dan dapat digunakan di tempat lain dengan situasi yang serupa (Bransford, Brown, & Cocking, 1999). Temuan ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan lebih banyak pemecahan masalah di dunia nyata, internships atau magang dalam lingkungan kerja nyata, dan pengalaman belajar lain yang lebih otentik untuk membuat pembelajaran bertahan dan bermanfaat.

## **2. Membangun Model Mental (*Mental Model Building*)**

Model mental adalah, proses berpikir yang mencerminkan bagaimana sesuatu bekerja di dunia nyata. Model mental merupakan penjelasan proses berpikir seseorang tentang bagaimana sesuatu bekerja di dunia nyata. Ini adalah representasi dari dunia sekitarnya, hubungan antara berbagai bagiannya dan persepsi intuitif seseorang tentang tindakannya sendiri dan konsekuensinya. Model mental dapat membantu membentuk perilaku dan menetapkan pendekatan untuk memecahkan masalah (mirip dengan algoritme pribadi) dan melakukan tugas. (Clear, James, 2018)

Banyak hal telah dipelajari tentang bagaimana orang membangun model mental, memasukkan pengalaman baru ke dalam model ini, dan mengubah model ini dari waktu ke waktu. (Bransford, Brown, & Cocking, 1999). Semua manusia memulai dengan model mental dunia yang kurang akurat berdasarkan pengalaman manusia (Bumi terlihat datar) dan

menyesuaikannya saat manusia menghadapi pengalaman baru yang tidak cukup cocok (berdasarkan foto-foto dari luar angkasa bumi terlihat seperti marmer biru-putih raksasa terapung). Membangun dan mengubah model mental kita, dan bagaimana seseorang menghubungkan model mental bersama di kepala kita untuk merubah pandangan tentang dunia. Hal ini menjadi inti dari pembelajaran. (Senge, Kleiner, Roberts, Ross, Roth, & Smith, 2000).

Membangun dan memanipulasi model eksternal, baik model fisik (balok kayu atau LEGO, bagian robot, dan sejenisnya) atau model virtual (gambar di atas kertas atau layar, simulasi komputer seperti The Sims atau Spore, dunia virtual seperti Second Life, video game, dan sebagainya) membantu seseorang memvisualisasikan dan mengembangkan lebih lanjut model mental internal kita. Kedua aktivitas pemodelan *visceral* (*hands-on*) dan virtual (*on screen*) menyediakan cara untuk membuat pemikiran terlihat, mencerminkan pembuatan model internal dan pembelajaran yang terjadi di dalam kepala manusia. (Papert, 1994).

### 3. Motivasi Internal (*Internal Motivation*)

Literatur tentang studi dan laporan kecerdasan emosional dengan jelas menunjukkan keuntungan dari motivasi internal untuk belajar, dibandingkan dengan belajar hanya untuk motivasi eksternal seperti persetujuan orang tua atau menyelesaikan ujian. (Goleman, 2005)

Ketika orang memiliki hubungan emosional dengan apa yang sedang dipelajari apakah karena pengalaman atau alasan pribadi, pembelajaran umumnya dapat bertahan lebih lama, pemahaman dapat menjadi lebih dalam, dan apa yang dipelajari dapat dipertahankan lebih lama. (Elias & Arnold, 2006)

Studi proyek pembelajaran yang dirancang dengan baik yang disesuaikan dengan minat dan hasrat siswa juga menunjukkan bahwa motivasi internal dapat berkontribusi besar pada keterlibatan aktif, pemahaman yang lebih dalam, dan keinginan untuk belajar lebih banyak. (Darling-Hammond et al., 2008)

#### **4. Multi Kecerdasan (Multiple Intelligences)**

Walaupun perdebatan tentang apa saja “bagian-bagian kecerdasan” yang melekat di otak masih berlanjut namun saat ini tidak diragukan lagi bahwa kompetensi datang dalam berbagai bentuk dan kecerdasan diperlihatkan dalam berbagai macam perilaku. Mendorong berbagai pendekatan pembelajaran yang cocok dengan beragam gaya belajar dan menyediakan berbagai cara bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka diperlukan untuk pembelajaran yang efektif. (Gardner, 1999)

Cara mempersonalisasi pembelajaran (sesuai dengan karakteristik belajar siswa) dan menggunakan berbagai model serta strategi pembelajaran untuk kelas yang beragam adalah dua tantangan besar pendidikan di abad ke-21. Telah terbukti dengan jelas bahwa pembelajaran yang dipersonalisasi dapat memiliki efek positif pada kinerja dan sikap terhadap pembelajaran. (Tomlinson, Brimijoin, & Narvaez, 2008). Hasil-hasil penelitian terkini dalam teknologi pembelajaran seperti pengembangan pendekatan dan alat, serta desain universal untuk pembelajaran, (Rose & Meyer, 2002) membantu seseorang untuk mempersonalisasi pembelajaran untuk memenuhi kemampuan dan memperbaiki kelemahan belajar, gaya dan preferensi belajar, serta profil unik bakat dan kompetensi setiap siswa.

## **5. Pembelajaran Sosial**

Dalam banyak hal hampir semua bentuk pembelajaran di kelas bersifat sosial, hal itu didasarkan pada akumulasi pengetahuan yang diperoleh oleh banyak orang selama berabad-abad. Bahkan membaca buku atau halaman Web sendiri sebenarnya adalah tindakan sosial karena membuat peserta belajar berhubungan dengan semua orang yang memengaruhi pemikiran dan tulisan penulis.

Kolaborasi pembelajaran tatap muka dan daring (virtual) telah terbukti meningkatkan motivasi belajar, menciptakan hasil yang lebih baik dan lebih inovatif, serta mengembangkan keterampilan sosial dan lintas budaya (Darling-Hammond et al., 2008). Model belajar dalam komunitas pelajar yang mengharuskan mereka berbagi pengetahuan, pertanyaan, keterampilan, kemajuan, dan hasrat untuk suatu subjek pada dasarnya persis seperti cara orang dewasa belajar ketika mereka berpartisipasi dalam komunitas kerja dan praktik profesional. (Wenger, 1998; Wenger, McDermott, & Snyder 2002)

Berbagai macam alat dan lingkungan komunikasi online yang mendukung pendekatan sosial, kolaboratif, dan komunitas untuk pembelajaran kini tersedia. Karena Internet bersifat global, siswa sekarang dapat menjadi pembelajar global, terhubung dan belajar dengan orang lain di seluruh planet ini.

## **E. Metode Pembelajaran di Zaman Digital**

### **1. Metode Pembelajaran BJB**

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan (inovation) yang signifikan. Salah satunya, karena adanya musibah pandemi COVID-19. Untuk itu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran No. 4 tahun 2020. Poin 2 dalam SE No. 4 tahun 2020 menyebutkan bahwa.

- Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
- Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna.

Implikasi dari Surat Edaran Mendikbud R1 nomor 4 tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada Satuan Pendidikan dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 perihal Pencegahan Penyebaran Covid-19 membuat sekolah atau perguruan tinggi melakukan pembelajaran dari rumah untuk para peserta didik.

Proses belajar dengan cepat beradaptasi dengan perubahan yang ada sehingga sistem pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi diintegrasikan melalui pembelajaran daring (online). Salah satu solusi efektif menghadapi persoalan tersebut guru atau tenaga pendidik harus memilih model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran tetap bermakna. Salah satu model yang bisa dimanfaatkan di masa pandemi COVID-19 adalah model Project Based Learning (PjBL).

Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki, melatih

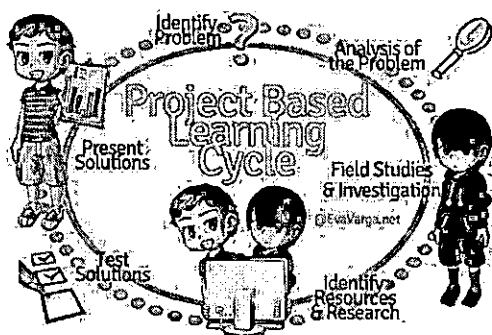
berbagai keterampilan berpikir, sikap, dan keterampilan konkret. Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan melalui investigasi, kolaborasi dan eksperimen dalam membuat suatu proyek, serta mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam pembelajaran. Dengan menerapkan Project Based Learning (PjBL) diharapkan melatih kemandirian, kolaborasi, meningkatkan motivasi, dan eksperimen di dalam diri siswa atau peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu solusi efektif yang dapat dimanfaatkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di masa pandemic COVID-19.

#### a. Konsep Project Based Learning (PjBL)

Pembelajaran online yang disinergikan dengan basis pembelajaran yang tepat akan memberikan solusi yang efektif dalam proses pembelajaran dan tentunya pembelajaran tersebut akan lebih optimal. Salah satunya pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Menurut Guo et al. (2020) Project Based Learning (PjBL) mengacu pada metode pembelajaran berbasis penyelidikan yang melibatkan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan dengan meminta mereka menyelesaikan proyek yang bermakna dan mengembangkan produk berdasarkan kehidupan sehari-hari (empiris). Pernyataan Gou et.al. bersinggungan dengan pendapat Wahyu (2016) Project Based Learning (PjBL) merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam

beraktivitas secara nyata. PjBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. PjBL dapat dipandang sebagai pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung.



Gambar 3.4

Siklus PjBL, sumber: <http://dikbud.kolotkab.go.id/blog/pembelajaran-berbasis-proyek-project-based-learningpbl/>

Selanjutnya, Musa et al., (2011) Project Based Learning (PjBL) adalah pendekatan instruksional komprehensif yang melibatkan siswa secara terorganisasi dan kooperatif untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tertentu atau seorang individu atau aktivitas kelompok yang berlangsung selama periode waktu tertentu, menghasilkan produk, presentasi, kinerja dengan metode pengajaran sistematis yang melibatkan siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses inkuiri yang diperluas yang terstruktur dengan pertanyaan yang kompleks dan autentik dengan produk dan tugas yang dirancang secara cermat. Pendapat Musa et.al. senada dengan pendapat (Yassine et al., 2013; Amamou &

Cheniti-Belcadhi, 2018; Bron & Barrio, 2019; Suhartatik & Adi, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dimunculkan postulat bahwa Project Based Learning (PjBL) merupakan model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi, eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

#### **b. Karakteristik Project Based Learning (PjBL)**

Sebuah model pembelajaran tentu memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebutlah yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Begitu juga halnya dengan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memiliki karakteristik bahwa peserta didik diposisikan sebagai hal yang sentral dalam proses pembelajaran karena mereka merupakan pemain utama dalam membuat keputusan, menemukan solusi dan merefleksikan apa yang mereka lakukan. Hal tersebut bersinggungan dengan pendapat Thomas (2000) bahwa kriteria Project Based Learning (PjBL) terdiri dari beberapa bagian di antaranya. PjBL terfokus pada pertanyaan atau pun permasalahan yang diberikan, PjBL melibatkan mahasiswa dalam melakukan investigasi, PjBL mengarahkan mahasiswa untuk menguasai penguasaan yang mendalam terhadap topik proyeknya, PjBL ini realistis, otentik dan kenyataan di masyarakat.



Sementara itu, Wahyu (2016) menjelaskan karakteristik PjBL terdiri atas delapan karakteristik di antaranya.

1. Peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja.
2. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
3. Peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil. .
4. Peserta didik bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
5. Peserta didik melakukan evaluasi secara kontinu.
6. Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
7. Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya.
8. Kelas memiliki atmosfir yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) memiliki karakteristik peserta didik diposisikan sebagai hal yang sentral dalam proses pembelajaran karena mereka merupakan pemain utama dalam membuat keputusan, memecahkan masalah serta memberikan solusinya, mengevaluasi, bertanggung jawab mencari dan mengelola informasi, serta merefleksikan apa yang mereka lakukan.

### c. Langkah-langkah Project Based Learning (PjBL)

Dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model Project Based Learning (PjBL) ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan. Fleming (2000) menjelaskan beberapa langkah-langkah pembelajaran model Project Based Learning (PjBL) di antaranya.

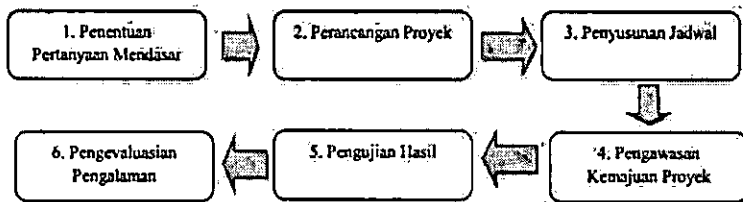
1. memilih tema atau topik proyek yang akan dikerjakan,

2. mengidentifikasi pengetahuan dan area keterampilan apa yang harus dipelajari melalui proyek tersebut,
3. memperkenalkan proyek dan mengikutsertakan mahasiswa dalam membentuknya,
4. menyeimbangkan peranan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan proyek,
5. menentukan batas waktu pelaksanaan dan pengumpulan proyek,
6. mengawasi kemajuan mahasiswa melalui perencanaan, pelaporan dan alat-alat bantu feedback,
7. mengevaluasi pengaruh proyek dan pembelajaran,
8. merefleksikan pengumpulan data dan merencanakan tahap selanjutnya (pameran/presentasi).

Sementara itu, Stoller, (2009) menjelaskan sepuluh langkah-langkah pelaksanaan Project Based Learning (PjBL) di antaranya.

1. mahasiswa dan dosen menyetujui tema proyek,
2. mahasiswa dan dosen memutuskan luaran akhir proyek,
3. mahasiswa dan dosen menyusun proyek,
4. dosen mempersiapkan mahasiswa untuk mengumpulkan data yang diperlukan,
5. mahasiswa mengumpulkan informasi terkait,
6. dosen mempersiapkan mahasiswa untuk mengkompilasi dan menganalisa data,
7. mahasiswa mengkompilasi dan menganalisa data,
8. dosen mempersiapkan mahasiswa dengan kebutuhan bahasa untuk kegiatan akhir,
9. mahasiswa mempresentasikan produk akhir,
10. mahasiswa mengevaluasi proyeknya.

Sementara itu, menurut Kemdikbud (2014) ada beberapa fase yang harus diperhatikan. Lihat Gambar 1.



Gambar 3.5

Beberapa hal yang harus diperhatikan langkah-langkah *Project Based Learning* (PjBL)

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar (start with essential question). Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Pertanyaan disusun dengan mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam
- 2) Menyusun perencanaan proyek (design project). Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan penting, dengan cara mengintegrasikan berbagai materi yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- 3) Menyusun jadwal (create schedule). Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek.
- 4) Memantau siswa dan kemajuan proyek (monitoring the students and progress of project). Guru bertanggung jawab untuk memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek. Pemantauan dilakukan

dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses pemantauan, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan kegiatan yang penting.

- 5) Penilaian hasil (assess the outcome). Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya Learning (PjBL) di antaranya.

Penelitian Noor et al. (2017) dengan topik, pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran berbasis proyek secara signifikan efektif dalam pencapaian sikap spritual, sikap sosial, proyek, produk dan ketuntasan belajar peserta didik.

Penelitian Arizona et al. (2020) mengungkapkan bahwa, salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran *online* adalah melalui pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempelajari konsep secara mendalam sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selanjutnya, penelitian Handayani (2020) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi melaksanakan kerja proyek yang dilakukan, yang dikerjakan tanpa adanya beban dan membuahkan hasil yang maksimal. Selain itu, penelitian yang menunjukkan keefektifan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam proses pembelajaran lihat (Guo et al., 2020; Sitaresmi et al. (2017) Amamou & Cheniti-Belcadhi, 2018; Yassine et al., 2013;

Musa et al., 2011; Nuryati et al., 2020; Stefanou et al., 2013). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, jelas bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu solusi efektif di masa pandemi COVID-19.

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian terkait, dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu solusi efektif di masa pandemi COVID-19. Melalui model Project Based Learning (PjBL) peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai sesuai target yang telah ditetapkan. Selain itu, model Project Based Learning (PjBL) menambah pengetahuan dan ilmu yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal peserta didik menjadi problem solver dari permasalahan yang dihadapi. Dengan model Project Based Learning (PjBL) dapat melatih kemandirian, kolaborasi, meningkatkan motivasi, dan eksperimen di dalam diri peserta didik.

Metoda Pembelajaran berbasis proyek adalah metoda pembelajaran yang lazim dipakai dalam pembelajaran seni, desain dan kerajinan. Jadi terlihat bahwa metoda ini menjadi salah satu metoda pembelajaran yang cocok dengan masa pandemi, yaitu metoda pembelajaran jarak jauh berbasis online.

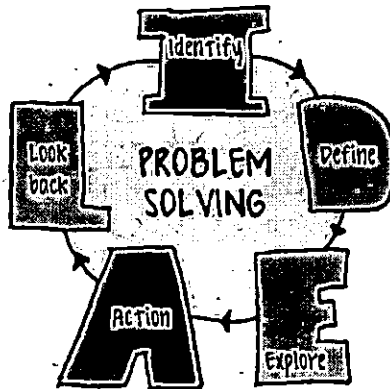
Metoda pembelajaran yang lain yang mirip dengan metoda PjBL adalah metoda pembelajaran metoda Problem Solving. Seperti yang akan diuraikan di bawah ini.

## **2. Metoda Pembelajaran Problem Solving**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Problem Solving**

Model pembelajaran problem solving adalah cara mengajar yang dilakukan dengan cara melatih para murid menghadapi berbagai masalah untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama

- sama (Alipandie, 1984:105). Menurut N.Sudirman (1987:146) model pembelajaran problem solving adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh siswa.



Gambar 3.6

Sirkulasi Model Pembelajaran Problem Solving, sumber <https://mefandi.wordpress.com/2017/12/08/problem-solving/>

Sedangkan menurut Purwanto (1999:17) Problem solving adalah suatu proses dengan menggunakan strategi, cara, atau teknik tertentu untuk menghadapi situasi baru, agar keadaan tersebut dapat dilalui sesuai keinginan yang ditetapkan. Selain itu Zoler (Sutaji, 2002:17) menyatakan bahwa pengajaran dimulai dengan pertanyaan – pertanyaan yang mengarahkan kepada konsep, prinsip, dan hukum, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan memecahkan masalah disebut sebagai pengajaran yang menerapkan model pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Gulo (2002:111) menyatakan bahwa problem solving adalah metode yang mengajarkan penyelesaian masalah dengan memberikan penekanan pada terselesaikannya

suatu masalah secara menalar. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006 : 103) bahwa, Model pembelajaran problem solving (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam problem solving dapat menggunakan metode lain yang dimulai dari mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Hidayati (2008), berpendapat bahwa model pembelajaran Problem Solving (metode pemecahan masalah) didasarkan pada kesadaran terhadap kenyataan, bahwa mengajar bukanlah sekedar berpidato dan mengkomunikasikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Tetapi, mengajar adalah untuk meneliti dengan seksama, mencari, menyelidiki, memikirkan, menganalisis, dan sampai menemukan.

Senada dengan pendapat diatas Sanjaya (2006:214) menyatakan pada metode pemecahan masalah, materi pelajaran tidak terbatas pada buku saja tetapi juga bersumber dari peristiwa – peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Model Pembelajaran Problem Solving merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah. (Hamdani, 2011:84).

Crow dan Crow (Hamdani, 2011:84) menyatakan model pembelajaran pemecahan masalah / Problem Solving adalah suatu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran.

Metode Problem Solving menurut Suprijono (2012:46) ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan, Arends (Suprijono, 2012:46) menyatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Dengan demikian model pembelajaran problem solving adalah metode pembelajaran yang mengaktifkan dan melatih siswa untuk menghadapi berbagai masalah dan dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan itu.

#### **b. Langkah – langkah/Sintak Model pembelajaran problem solving**

Menurut Wankat dan Oreovocz (1995) mengemukakan tahap-tahap strategi operasional dalam pemecahan masalah sebagai berikut:

1. I can (Saya mampu/ bisa): tahap membangkitkan motivasi dan membangun/menumbuhkan keyakinan diri siswa.
2. Define (Mendefinisikan): membuat daftar hal yang diketahui dan tidak diketahui, menggunakan gambar grafis untuk memperjelas permasalahan.
3. Explore (Mengeksplorasi) : merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan membimbing untuk menganalisis dimensi-dimensi permasalahan yang dihadapi.
4. Plan (Merencanakan): mengembangkan cara berpikir logis siswa untuk menganalisis masalah dan menggunakan flochart untuk menggambarkan permasalahan yang dihadapi.
5. Do it (Mengerjakan): membimbing siswa secara sistematis untuk memperkiraan jawaban yang mungkin untuk memecahkan masalah.



6. Check (Mengoreksi kembali): membimbing siswa untuk mengecek kembali jawaban yang dibuat, mungkin ada beberapa kesalahan yang dilakukan.
7. Generalize (Generalisasi): membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan.

Langkah-langkah / Sintak Model Pembelajaran Problem Solving ( Dewey dalam W.Gulo, 2002:115)

Sintak model pembelajaran problem solving terdiri dari 6 tahap, yaitu sebagai berikut.

- 1) Merumuskan masalah. Kemampuan yang diperlukan adalah mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas.
- 2) Menelaah masalah. Kemampuan yang diperlukan adalah : menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisis masalah dari berbagai sudut.
- 3) Merumuskan hipotesis. Kemampuan yang diperlukan adalah : berimajinasi dan menghayati ruang lingkup, sebab akibat dan alternatif penyelesaian.
- 4) Mengumpulkan dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis. Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan mencari dan menyusun data. Menyajikan data dalam bentuk diagram, gambar atau tabel.
- 5) Pembuktian hipotesis. Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan menelaah dan membahas data, kecakapan menghubungkan-hubungkan dan menghitung, serta keterampilan mengambil keputusan dan kesimpulan.
- 6) Menentukan Pilihan Penyelesaian. Kemampuan yang diperlukan adalah: kecakapan membuat alternatif penyelesaian, kecakapan menilai pilihan dengan

memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada setiap pilihan.

Penyelesaian masalah Menurut David Johnson dan Johnson dapat dilakukan melalui kelompok dengan prosedur penyelesaiannya dilakukan sebagai berikut (W.Gulo 2002 : 117):

1. Mendefinisikan Masalah
2. Mendiagnosis masalah
3. Merumuskan Alternatif Strategi
4. Menentukan dan menerapkan Strategi
5. Mengevaluasi Keberhasilan Strategi

**c. Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran problem solving**

**Kelebihan model pembelajaran problem solving antara lain sebagai berikut ini.**

- 1) Mendidik siswa untuk berpikir secara sistematis.
- 2) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
- 3) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 4) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 5) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 6) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
- 9) Mampu mencari berbagai jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi.
- 10) Belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek.
- 11) Mendidik siswa percaya diri sendiri.

Kelemahan model pembelajaran problem solving antara lain sebagai berikut.

1. Memerlukan cukup banyak waktu.
2. Melibatkan lebih banyak orang.
3. Tidak semua materi pelajaran mengandung masalah.
4. Memerlukan perencanaan yang teratur dan matang.
5. Tidak efektif jika terdapat beberapa siswa yang pasif.

### **Manfaat Model pembelajaran Problem Solving**

Manfaat dari penggunaan model pembelajaran problem solving pada proses belajar mengajar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Djahiri (1983:133) model pembelajaran problem solving memberikan beberapa manfaat antara lain :

- 1) Mengembangkan sikap keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan, serta dalam mengambil keputusan secara objektif dan mandiri
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir para siswa, anggapan yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir akan lahir bila pengetahuan makin bertambah
- 3) Melalui inkuiri atau problem solving kemampuan berpikir tadi diproses dalam situasi atau keadaan yang benar – benar dihayati, diminati siswa serta dalam berbagai macam ragam alternatif
- 4) Membina pengembangan sikap perasaan (ingin tahu lebih jauh) dan cara berpikir objektif – mandiri, krisis – analisis baik secara individual maupun kelompok

**Tujuan model pembelajaran problem solving adalah sebagai berikut.**

1. Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.

2. Kepuasan intelektual akan timbul dari dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa.
3. Potensi intelektual siswa meningkat.
4. Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

### 3. Metoda Pembelajaran HOT (Higher Order Thinkings)

#### a. Pengantar

Forum ekonomi dunia menyatakan bahwa lebih dari 65% siswa sekolah dasar sekarang diramalkan akan mengerjakan pekerjaan yang belum ada pada hari ini. Jadi diperlukan mempersiapkan pembelajaran yang mampu menghasilkan keahlian berpikir kritis, dan hal ini digunakan untuk mengantisipasi pasar kerja di masa yang akan datang (Norris & Ennis, 1989 dalam Ginting dan Kuswandono).<sup>[209]</sup>

Menteri riset teknologi dan pendidikan tinggi menyatakan bahwa metoda pembelajaran HOT (*Higher Order Thinkings*) cocok untuk menstimulasi dalam mencapai tujuan ini. Untuk menjawab isu ini, menteri pendidikan dan kebudayaan menyokong program ini dengan memasukkan HOTS pada ujian akhir tahun 2019.

Banyak peneliti telah menguji HOTS ini semenjak keahlian ini menjadi topic yang cocok untuk pembelajaran abad 21. HOTS adalah perpaduan keahlian berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Farayani dan Atai (2015) memaknai

---

<sup>209</sup> Aprilia Amis Ginting and Paulus Kuswandono, 'Challenges Faced by English Teachers: Implementation of Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Designing Assignments in East Indonesia', *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 8.1.(2020), 13, <<https://doi.org/10.32332/pedagogy.v8i1.1688>>.

HOTS keahlian dalam berpikir kritis dan sanggup memecahkan masalah. [210] Dosen mempunyai peran yang sangat penting dalam menerapkan HOTS guna mencapai tujuan dari pembelajaran abad 21. Tujuan ini mungkin akan sangat sulit dicapai Indonesia, semenjak Indonesia menempati urutan ke 62 dari 70 negara yang teliti oleh PISA pada tahun 2015.

Peningkatan pendidikan tidak bisa dipisahkan dari permintaan dunia. Mahasiswa pada era ini membutuhkan pemahaman lebih awal tentang HOTS, dalam mempersiapkan mereka menghadapi permintaan abad 21.[211] Dosen harus bisa merancang materi ajar berbasis HOTS guna mencapai tujuan pendidikan yang sukses.

Tetapi sayangnya, sesuai dengan penelitian Ganapathy, dkk (2017) ternyata dosen masih menghadapi kendala dalam mempersiapkan metoda pembelajaran yang berbasis HOTS. Masalah akan muncul dari keahlian mahasiswa, jika mereka tidak memahami dan dipaksa masuk dalam proses ini, maka mereka tidak akan siap untuk bersaing pada pasar tenaga kerja global di masa depan. [212] Kondisi ini, seharusnya memaksa dosen untuk professional dalam mengembangkan materi dan proses pembelajaran dalam menghadapi abad 21.[213]

---

<sup>210</sup> A Faravani and MR Atai, 'Multiple Intelligences, Dialogic-Based Portfolio Assessment, and the Enhancement of Higher Order Thinking', *Journal of Teaching Language Skills*, 4.1 (2015), 1–25.

<sup>211</sup> Soo Kum Yoke and others, 'Innovating with HOTS for the ESL Reading Class', *English Language Teaching*, 8.8 (2015) <<https://doi.org/10.5539/elt.v8n8p10>>.

<sup>212</sup> Malini Ganapathy malini Ganapathy and others, 'Promoting Higher Order Thinking Skills via Teaching Practices', *3L: Language, Linguistics, Literature*, 23.1 (2017), 75–85 <<https://doi.org/10.17576/3L-2017-2301-06>>.

<sup>213</sup> George Hillocks, *Research on Written Composition*, 2001.

## b. Metoda pembelajaran HOTS

Higher order Thinking (HOT) telah sejak lama diwacanakan dan diteliti oleh para ahli. Diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bloom tahun 1956, Resnick tahun 1987, dan Marzano tahun 1988 dan 1992.<sup>2</sup>

Menurut Bloom, Higher Order Thinking (HOT) adalah kemampuan abstrak yang berada pada ranah kognitif dari taksonomi sasaran pendidikan yakni mencakup analisis, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan menurut Resnick, Higher Order Thinking (HOT) adalah suatu proses yang melibatkan mental, seperti klasifikasi, induksi, deduksi, dan reasoning. Adi W. Gunawan dalam bukunya *Genius Learning Strategi* mendefinisikan Higher Order Thinking (HOT) sebagai strategi dengan proses berpikir tingkat tinggi, dimana siswa didorong untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang dapat memberikan mereka pengertian dan implikasi baru.<sup>[214]</sup>

Dari beberapa teori tentang strategi Higher Order Thinking (HOT) diatas dapat disimpulkan bahwa strategi Higher Order Thinking (HOT) merupakan strategi yang menggunakan proses berpikir tinggi yang mendorong siswa untuk mencari dan mengeksplorasi informasi sendiri untuk mencari struktur serta hubungan yang mendasarinya, menggunakan fakta-fakta yang tersedia secara efektif dan tepat untuk memecahkan masalah. Strategi ini dapat merangsang siswa untuk menginterpretasikan, menganalisa informasi sebelumnya sehingga tidak monoton. Dalam pembelajaran konvensional biasanya guru membanjiri muridnya dengan banyak informasi yang harus dihafal dan diingat oleh siswa, namun dalam

---

<sup>214</sup> Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003, hal.71

pembelajaran Higher Order Thinking (HOT) guru mengajarkan kepada anak bagaimana mencari sumber informasi, bagaimana mengevaluasi informasi yang didapat dan bagaimana mereka dapat menggunakan informasi tersebut untuk diri mereka dan untuk orang lain.

Pada dasarnya strategi Higher Order Thinking (HOT) bergantung kepada kemampuan guru dalam menyusun pertanyaan yang akan menuntut peserta didik berpikir pada tingkat yang lebih tinggi sehingga siswa dapat memecahkan masalah. Keahlian Higher Order Thinking (HOT) meliputi aspek berpikir kritis, berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. [215]

Jadi dengan Higher Order Thinking (HOT) dapat mendorong siswa lebih kritis, kreatif dan memiliki kemampuan pemecahan masalah. Proses pembelajaran di kelas sudah seharusnya dimulai dengan merangsang siswa untuk berpikir lebih aktif dari masalah nyata yang pernah dialami atau dapat dipikirkan para siswa. Dengan cara seperti itu, para siswa tidak hanya disuguhi dengan teori-teori dan rumus-rumus matematika yang sudah jadi, akan tetapi para siswa dilatih dan dibiasakan untuk belajar memecahkan masalah selama proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung. Ada tiga alasan mengapa harus menggunakan Higher Order Thinking (HOT) dalam pembelajaran yaitu. [216]

### 1) Mengerti informasi

Mengerti informasi disini diartikan sebagai proses yang tidak hanya mengetahui dan mengerti suatu informasi tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menganalisis suatu

---

<sup>215</sup> Ibid. Adi W. Gunawan, Hal.177

<sup>216</sup> Ibid. Adi W. Gunawan, Log.Cit

informasi, menemukan pokok pikiran yang terkandung dalam informasi, membuat hipotesis, menarik kesimpulan dan menghasilkan suatu solusi yang bermutu.

## 2) Proses berpikir yang berkualitas

Kemampuan Higher Order Thinking (HOT) dibutuhkan untuk menjalani suatu proses berpikir yang berkualitas.

## 3) Hasil akhir yang berkualitas

Proses berpikir Higher Order Thinking (HOT) akan mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Dalam melaksanakan strategi ini, siswa diberikan saran atau petunjuk untuk memecahkan masalah matematika yang mana petunjuk tersebut berguna untuk melatih siswa berpikir secara kompleks dan mendalam untuk memecahkan suatu permasalahan. Adapun langkah-langkah tersebut adalah [217]

### a. Klarifikasi masalah

Siswa harus mengenali dan memahami masalah dan menganalisis masalah dengan bantuan penjelasan dari guru. Langkah pertama dalam klarifikasi masalah adalah menemukan dengan tepat apa arti masalahnya. Jadi penting bagi mereka untuk diajari menguraikan masalah melalui pemikiran yang cermat, membaca seluruh masalahnya sebelum memutuskan apa pertanyaannya. Petunjuk yang dapat mengarahkan cara berpikir siswa menjadi HOT adalah :

- Apa yang kamu ketahui dari permasalahan tersebut?
- Apa yang ditanyakan permasalahan tersebut?
- Informasi apa saja yang kamu perlukan?



### **b. Pengungkapan Pendapat**

Siswa diarahkan untuk mengungkapkan pendapat bagaimana menyelesaikan masalah yang diberikan dengan cara-cara penyelesaian masalah. Dalam tahap ini siswa memilih atau merencanakan pemecahan, merumuskan suatu hipotesis dan menghasilkan ide-ide. Pertanyaan dan arahan yang dapat mengarahkan siswa berpikir HOTS adalah :

- Pikirkan jalan apa yang harus ditempuh dalam memecahkan masalah!
- Apakah saya memerlukan semua informasi yang disediakan?
- Apakah masalah ini dapat diselesaikan dengan satu langkah ataukah lebih?

### **c. Pemilihan dan Implementasi**

Pada tahap ini, siswa memilih cara yang mereka gunakan setelah itu melakukan perhitungan, mengembangkan kemungkinan-kemungkinan solusi, menetapkan solusi yang terbaik, dan menerapkan solusi yang telah dipilih. Pada tahap ini siswa dituntut untuk mampu menguasai algoritma dasar yang diperlukan untuk penyelesaian masalah yang baik. Petunjuk yang dapat mengarahkan siswa berpikir menjadi HOTS adalah:

- Tulis kembali model matematika yang kamu buat!
- Selesaikan dengan algoritma dasar yang telah kamu pelajari!

### **d. Evaluasi**

Memeriksa kembali hasil yang diperoleh, mengamati dan mengevaluasi solusi serta menarik kesimpulan. Pada langkah ini adalah kegiatan memeriksa jawaban apakah jawabannya sudah masuk akal. Petunjuk yang digunakan adalah

- Lakukan pembuktian untuk menguji jawabanmu!
- Bandingkan apakah jawabanmu masuk akal atau tidak!

Langkah-langkah diatas merupakan cara yang harus digunakan oleh guru untuk mencapai hasil yang berkualitas. Dalam menggunakan strategi ini, guru harus menentukan pada tingkatan mana murid akan diarahkan dalam proses berpikir mereka. Harus ada tujuan dan perencanaan yang jelas dan terarah dalam setiap pelaksanaan proses pembelajaran.

#### 4. Metode Pembelajaran Colaborative Learning (tatap muka)

Salah satu metoda belajar yang efektif yang lainnya di era covid-19, adalah belajar kelompok. Metode Collaborative Learning adalah proses belajar kelompok dimana setiap kelompok menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh bagian pembahasan, tidak seperti pada kelompok belajar yang kita kenal yang menyebabkan hanya siswa tertentu yang memahami materi tertentu.<sup>[218]</sup>

Dalam metode ini pada awal pembelajaran guru mengarahkan siswa dan memperkenalkan materi kepada siswa. Setelah materi diperkenalkan maka semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi yang diberikan oleh guru, saling berbagai informasi, ide dan pemikiran mereka untuk memahami materi tersebut.

---

<sup>218</sup> Risnawati, Strategi Pembelajaran Matematika. Pekanbaru: Suska Press, 2008, h. 132

Pada metode Collaborative Learning siswa berperan aktif menggali informasi yang berhubungan dengan pengalaman yang mereka lalui, belajar mengetahui, belajar hidup bersama dalam belajar, belajar untuk bertanggung jawab, sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa dari diri dan teman serta guru tertanam dengan baik, yang akhirnya akan berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat

Setiap kelompok bertanggung jawab untuk memberikan pemahaman kepada sesama anggota kelompoknya agar sama-sama memiliki pemahaman tentang materi dan dapat memecahkan masalah, serta siap untuk memprestasiannya kepada kelompok lain.

Dengan informasi dan pengetahuan yang tertanam dengan baik maka akan mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga kemampuan pemecahan masalah siswa akan meningkat.

Adapun langkah-langkah metode Collaborative Learning yaitu

1. Guru memberikan penjelasan dan instruksi tentang metode Collaborative Learning dan hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa.
2. Guru menjelaskan isi materi selama setengah jam pelajaran
3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang
4. Guru memberikan LKS pada masing-masing kelompok, kemudian mereka memecahkan masalah secara bersama-sama (setiap kelompok bertanggung jawab memberikan pemahaman kepada anggota kelompoknya)

5. Masing-masing kelompok yang sudah mengerti mem presentasikannya didepan kelas menjelaskan kepada kelompok lain.

Apa yang diuraikan di atas adalah pembelajaran kelompok yang dilakukan melalui tatap muka, maka di bawah ini adalah pembelajaran kelompok yang dilakukan secara daring dan dengan berbagai metoda yang telah di uraikan di atas.

## **F. Belajar Online (Daring)**

Setelah Pandemi Covid, maka sejak tahun 2021 telah berkembang pendirian starup-starup baru yang menyediakan berbagai pelatihan untuk membentuk skill yang diperlukan di sektor industri jasa. Munculnya kursus online terutama karena adanya kebutuhan untuk belajar tidak lagi mengikuti sistem tradisional, dalam kelas dan tatap muka.

Beberapa kebutuhan itu diantaranya, pelatihan design, pelatihan data analyst, pelatihan marketing, pelatihan barista, pelatihan copy writing, dan pelatihan-pelatihan lainnya.

Kini pelatihan skill semacam itu tengah menjadi trend tersendiri dalam masyarakat, ditambah sejak pandemi berlangsung. Salah satu faktor pendorongnya adalah kebijakan pemerintahan Jokowi, yang meluncurkan program bantuan dalam bentuk kartu prakerja sebagai salah satu upaya pemulihan penurunan ekonomi akibat Covid-19.

Melalui kebijakan ini pemerintah memberikan bantuan dalam bentuk kesempatan untuk melakukan pelatihan gratis yang bisa dipilih oleh para pemegang kartu sesuai dengan skill yang diminati dan disediakan oleh starup mitra.

Program bantuan ini, dimaksudkan oleh pemerintah untuk mendorong para fresh graduate, dan para korban PHK untuk memiliki keahlian yang relevan dan dibutuhkan di zaman ini. Berdasarkan data dari kementrian keuangan, dalam lima tahun

terakhir ini perkembangan ekonomi Indonesia yang tengah menunjukkan geliat pertumbuhan ekonominya dalam sektor jasa dibandingkan dengan industri manufaktur (Sindonews.com).

Sehingga program tersebut merupakan salah satu respond atas masalah membludaknya tenaga kerja tanpa skill yang relevan di tengah perubahan arah perkembangan ekonomi Indonesia.

Munculnya kusus atau pelatihan secara online, sebenarnya adalah tuntutan baru yang muncul akibat kovid-19. Bukan itu saja, sebenarnya juga dipicu dengan kemunculan teknologi baru yang memungkinkan hal ini terjadi.

Namun, kehadiran kursus online yang mulai menjamur ini juga membuat dunia pendidikan seperti terjebak dalam lingkaran permasalahan baru yang tidak diduga sebelumnya. Dari sisi si pembelajar, mereka belum tentu memiliki kemampuan untuk menjangkau kursus ini, seperti belum adanya jaringan internet, ke daerahnya. Kalaupun ada gangguan jaringan juga dapat menjadi kendala, belum lagi soal apakah mereka memiliki hp, atau laptop dan komputer agar dapat ikut kursus.

Akibatnya tentu dapat diduga, hanya yang memiliki kemampuan yang dapat mengikutinya. Mahalnya sekolah atau pelatihan skill yang menjanjikan pekerjaan dengan profit yang bagus di dunia industri jasa juga membuka jurang atau gap antara si kaya dan si miskin. Hal ini tentunya akan membedakan output yang diperoleh dari tiap kelas sosial, tergantung modal yang dimilikinya.

## **1. Pengertian Kursus Online**

Kursus online atau belajar online adalah serangkaian pengalaman instruksional dengan menggunakan jaringan

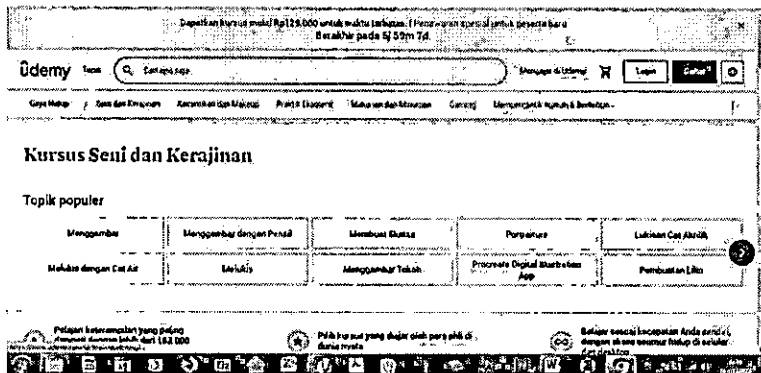
digital untuk berinteraksi, belajar dan berdiskusi. Kursus online tidak memerlukan pertemuan tatap muka di lokasi fisik. Kursus serupa seperti kursus web-centric (juga disebut hybrid atau blended learning) mirip dengan kursus online, tetapi membutuhkan kelas atau pertemuan tatap muka terjadwal yang teratur.

Istilah "e-learning atau online course" telah dilontarkan cukup banyak orang dalam beberapa tahun terakhir, namun banyak yang masih tidak menyadari apa arti sebenarnya dan bagaimana hal itu dapat membantu mereka meraih kesuksesan baik dalam kehidupan profesional dan pribadi mereka. Banyak platform teknologi pendidikan yang hanya sekedar mampu mengirimkan file, tapi sudah disebut sebagai belajar online atau kursus online. Padahal kursus online atau belajar online lebih dari pada itu. Artikel ini bertujuan untuk memberikan sekilas pendapat tentang kursus online atau belajar online itu.

Ketika membahas tentang pendidikan (education), model pelatihan class-room diterima sebagai hal yang wajar dan normal sampai awal tahun 2000-an, dimana peserta dan trainers berada di dalam satu ruangan yang sama. Kehadiran fisik adalah keharusan, dan jenis pembelajaran lainnya dipertanyakan efektivitasnya. Kemudian evolusi komputer dan internet terjadi yang secara radikal mengubah lanskap pembelajaran.

Intinya, kursus online, belajar online, belajar elektronik (e-learning) adalah alat atau sistem pendidikan berbasis komputer yang memungkinkan Anda belajar dimana saja dan kapan saja. Di masa lalu kursus online disampaikan dengan menggunakan perpaduan metode berbasis komputer seperti CD-ROM, saat ini kursus online sebagian besar disampaikan melalui internet dan

berupa video yang interaktif. E-learning juga memiliki sejarah perkembangan dari tahun ke tahun.



Gambar 3.7  
 Contoh Situs Kursus online di bidang seni, sumber:  
<https://www.udemy.com/id/courses/lifestyle/arts-and-crafts/>

## 2. Manfaat Kursus Online

Ada beberapa manfaat kursus online yang bisa dirasakan ketika menjalaninya, seperti:

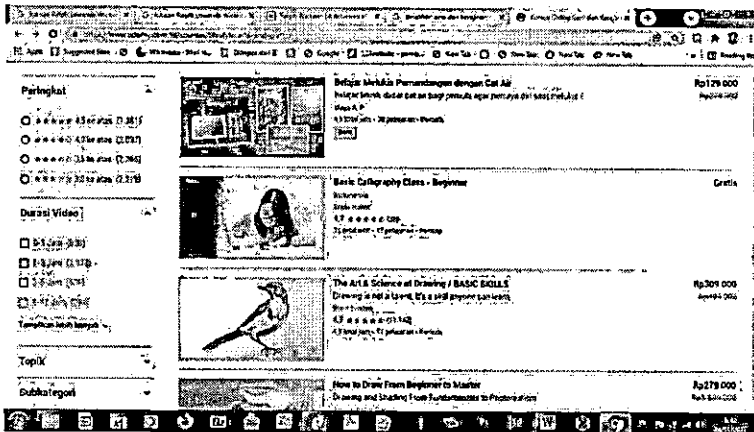
### a. Praktis dan Fleksibel

Dari segi kepraktisan, kursus online tentu saja memilikinya. Dengan menggunakan platform online seperti live video call, interaksi jarak jauh antara guru dan siswa akan lebih mudah dilakukan. Kita gak perlu pergi ke tempat yang jauh untuk bisa bertemu langsung dengan guru. Kegiatan belajar juga bisa dilakukan dimana saja dengan mudah, terutama dari rumah.

### b. Proses Dokumentasi yang Mudah

“Mencatat” berbagai penjelasan bisa lebih mudah dilakukan ketika kursus online. Guru bisa membagikan hasil presentasi mereka atau murid bisa men-screenshot materi yang

ada di layar mereka, bahkan merekam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan kata lain, bisa menghemat penggunaan kertas.



Gambar 3.8

Materi pelajaran seni desain dan kerajinan dari Kursus online, sumber:

<https://www.udemy.com/id/courses/lifestyle/arts-and-crafts/>

### c. Proses Belajar yang Lebih Intim

Bila ada yang merasa kesusahan ketika ingin bertanya kepada guru saat proses pembelajaran di sekolah berlangsung, maka pebelajar tidak perlu khawatir. Karena siswa bisa bertanya dengan leluasa ke mentor atau guru ahli di kursus online dan langsung mendapatkan jawabannya. Proses pembelajaran seperti ini sangatlah membantu bagi yang ingin lebih fokus mengejar ketertinggalan ataupun memantapkan pengetahuannya. Pebelajar juga bisa menyesuaikan materi apa yang ingin dipelajari lebih lanjut, dan bisa langsung mengomunikasikannya dengan guru kursus online.





## BAB IV BEBERAPA MODEL PEMBELAJARAN DARING

### A. Pendahuluan

**K**ata “daring” atau “online” adalah akronim *dalam jaringan* yang mana terhubung melalui jaringan komputer, internet maupun terhubung dengan jaringan yang lainnya. Daring ini juga disamakan dengan keadaan dari sebuah komputer atau PC atau perangkat yang mana bisa saling bertukar informasi dan dihubungkan melalui internet. Sedangkan luring atau “*offline*” ini merupakan sistem yang ada di luar jaringan. Biasanya sistem ini terputus dari jaringan komputer maupun internet. Pembelajaran ini sering disebut dalam pembelajaran sistem tatap muka atau sistem offline. [219]

#### 1. Media Pembelajaran Daring Dan Luring di Rumah

Menurut SMM [220] ada beberapa contoh media pembelajaran daring dan luring yang mana bisa menunjang pembelajaran ini menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan metode luring atau offline dilakukan dengan tatap muka yang dilakukan guru dan murid. Media pembelajarannya bermacam-macam, bisa berupa hardcopy baik itu fotocopy materi, buku paket, modul, LKS dan lain sebagainya. Pembelajaran luring atau offline biasanya menggunakan media lembar kerja, bahan ajar yang dicetak, hingga menggunakan alat peraga dan kegiatannya sendiri dibantu oleh media belajar

---

<sup>219</sup> sekolahmuridmerdeka.id., (25-10-2021) “Pembelajaran Daring dan Luring”

<sup>220</sup> Ibid. sekolahmuridmerdeka.id., (25-10-2021)

berupa televisi dan radio. Luring ini bisa diartikan media yang mana tidak menggunakan jaringan internet sama sekali. Saat pandemi, media ini bisa menjadi alternatif media pembelajaran karena kondisi belajar online yang tidak memadai.

Sedangkan pembelajaran daring ini tanpa menggunakan tatap muka namun menggunakan jaringan internet yang kegiatannya dibantu oleh gawai atau gadget seperti laptop, komputer atau smartphone. Pembelajaran daring juga menggunakan platform yang sudah disediakan, misalnya melalui aplikasi pembelajaran daring. Semua bentuk materi pelajaran ini didistribusikan dengan cara online dan komunikasi pun dilakukan secara online. Bahkan tes juga dilakukan dengan online tanpa harus melakukan tatap muka. [221]

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran daring misalnya aplikasi perpesanan *WhatsApp* maupun *Telegram* dan juga *platform Email*. Media pembelajaran juga bisa melalui sosial media seperti *Instagram*. Untuk video konferensi bisa menggunakan *Zoom* maupun *Google Meet*. Dengan menggunakan media tersebut guru bisa memastikan apakah siswanya mengikuti pembelajaran atau tidak. Untuk ujian bisa menggunakan *Google Form* dimana bisa melakukan koreksi lebih otomatis.

## 2. Manfaat Menggabungkan Metode Daring Dan Luring

Seperti yang dibahas sebelumnya bahwa pembelajaran daring dan luring ini tidak bisa terpisahkan, keduanya harus dicampur atau digabungkan menjadi satu buah metode pembelajaran yang baru. Untuk melakukan hal ini diperlukan integrasi dan pengawasan yang bagus agar hasil pembelajaran

---

<sup>221</sup> Ibid. [sekolahmuridmerdeka.id](http://sekolahmuridmerdeka.id), (25-10-2021)

sesuai dengan yang diharapkan. Berikut ini adalah manfaat menggabungkan pembelajaran daring dan luring:

- 1) Lebih Mudah Melakukan Tindak Lanjut. Manfaat menggabungkan pembelajaran daring dan luring adalah lebih memudahkan melakukan tindak lanjut. Pembelajaran dan tugas yang diberikan secara online ada baiknya dilakukan tindak lanjut saat offline.
- 2) Saling Melengkapi. Manfaat selanjutnya adalah bisa saling melengkapi. Apa yang menjadi kelemahan saat belajar online akan dilengkapi saat belajar offline, begitu pula sebaliknya. Misalnya saat online atau daring ini boros kuota, dengan offline ini tidak memerlukan kuota sama sekali. Jika saat daring anak sulit untuk melakukan sosialisasi saat luring ini anak bisa bersosialisasi. Sebaliknya jika offline pembelajaran harus dilakukan di ruang kelas untuk online ini bisa dimana saja dan kapan saja sehingga sangat fleksibel.
- 3) Menghindari Rasa Bosan. Dengan menggabungkan pembelajaran daring dan luring saat masa pandemi ini anak bisa menghindari rasa bosan. Tidak bisa dimungkiri bahwa pembelajaran dengan satu metode saja akan menciptakan rasa bosan. Dengan offline dan online anak akan merasakan pembelajaran yang benar-benar berbeda. Saat bosan berbagai macam materi yang diajarkan tidak bisa terserap secara sempurna, oleh sebab itu penting untuk menjaga mood dan semangat murid tetap stabil.
- 4) Lebih Seru dan Menciptakan Pengalaman Belajar yang Unik. Sebelum pandemi pembelajaran hanya dilakukan dengan satu cara atau metode saja. Saat pandemi murid akan merasakan pembelajaran online dan offline. Pembelajaran ini akan lebih seru bahkan mampu

menciptakan pengalaman belajar unik. Minat siswa untuk belajar semakin meningkat karena adanya rasa ingin tahu yang tinggi.

- 5) Kolaborasi yang Bagus. Manfaat yang terakhir adalah mampu membentuk kolaborasi yang bagus. Baik pembelajaran online maupun offline dibutuhkan kolaborasi bagi pihak-pihak yang terlibat. Saat pembelajaran daring dan luring digabungkan kolaborasi siswa dengan orang tua meningkat begitu juga kolaborasi antara guru dan siswa atau guru dengan orang tua. [222]

## **A. Beberapa Kemungkinan Penggunaan Teknologi Pembelajaran Daring**

Belum lama, pada akhir tahun 2021, kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) digelar, kini kembali dialihkan menjadi pembelajaran daring, seiring melonjaknya angka penyebaran kasus Covid-19. Pandemi memang belum usai, tetapi kegiatan masyarakat khususnya pembelajaran di sekolah harus tetap berlangsung. Berbagai pihak bahu membahu untuk terus menggerakkan upaya pemulihan pasca pandemi.

## **B. Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pembelajaran**

Teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, sebab teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Pandemi Covid-19 adalah masalah kolektif bangsa bahkan dunia yang membawa

---

<sup>222</sup> Ibid. sekolahmuridmerdeka.id., (25-10-2021)

perubahan dan tuntutan adaptasi berbagai lini kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran. [223]

Teknologi adalah katalis bagi inovasi dan perubahan yang luar biasa, khususnya di era kenormalan baru saat ini dan pasca pandemi Covid-19. Bagaimana memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan tepat sesuai kebutuhan akan mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Lalu bagaimana caranya? Guru sebagai fasilitator penyelenggaraan kegiatan pembelajaran memiliki kebebasan untuk merancang desain pembelajaran yang akan diterapkan di ruang kelas masing-masing baik ruang dalam arti fisik maupun maya. Peran guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran harus mampu merekayasa pengalaman belajar siswa yang menarik, bervariasi, berulang, dan meningkat.

Ujung ketercapaian tujuan pembelajaran adalah pada level performa siswa. Intervensi teknologi pembelajaran yang dipilih dan dirancang harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa/pemelajar di sekolah atau wilayah masing-masing.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat dipilih guru, misalnya model pembelajaran berbasis proyek (project-based learning, PjBL), pembelajaran berbasis pengalaman (Experiential Learning), pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning), model flipped-peerlearning, meaningful learning, dan masih banyak lagi lainnya.

Sejalan dengan visi Presidensi G20 Indonesia, Recover Together, Recover Stronger, Pulih Bersama, Bangkit Perkasa, seperti disampaikan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan,

---

<sup>223</sup> Suryaningsih, Sri Indah, (14-02-2022), Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Adaptasi Pandemi Covid-19, dari <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-teknologi-pembelajaran-dalam-adaptasi-pandemi-covid-19/>

Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim dalam agenda Kick Off G20 on Education and Culture di Jakarta (9/2/2022).

Terdapat empat isu utama yang akan dibahas dalam forum G20 yaitu Kualitas Pendidikan untuk Semua (Universal Quality Education), Teknologi Digital dalam Pendidikan (Digital Technologies in Education), Solidaritas dan Kemitraan (Solidarity and Partnership), serta Masa Depan Dunia Kerja Pasca Pandemi Covid-19 (The Future of Work Post Covid-19).

Pandemi membawa perubahan cepat di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga memaksa semua orang untuk belajar adaptif, salah satunya melalui instrumen teknologi digital. Terdapat akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan pada masa pandemi. Untuk itulah, teknologi diangkat sebagai salah satu isu prioritas dalam forum G20 on Education and Culture Tahun 2022. Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya tentang kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (learning tools) melainkan konsep multidimensional, seperti mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut Association for Educational Communications and Technology, yaitu: educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources, (AECT, 2004). Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. [224]

Teknologi diharapkan dapat menjadi jawaban atas permasalahan akses, kualitas, dan keadilan sosial di bidang

---

<sup>224</sup> Ibid. Suryaningsih, Sri Indah, (14-02-2022)

pendidikan. Sebab, salah satu dampak pandemi adalah tentang ketimpangan akses pendidikan berkualitas yang semakin lebar. Bagaimana pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran? Sebut saja penggunaan e-learning misalnya, sebenarnya merupakan representasi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran. [225]

Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus. [226]

Berikut adalah beberapa ragam teknologi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah, antara lain yaitu: Portal Rumah Belajar, Radio Suara Edukasi, Akun Pembelajaran (Belajar.id), dan lain sebagainya. [227]

### **1. Televisi Edukasi**

Layanan siaran televisi pendidikan berkualitas untuk peserta didik dari semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, praktisi pendidikan, serta masyarakat, guna menunjang tujuan pendidikan nasional.

---

<sup>225</sup> Ibid. Suryaningsih, Sri Indah, (14-02-2022)

<sup>226</sup> Ibid. Suryaningsih, Sri Indah, (14-02-2022)

<sup>227</sup> Ibid. Suryaningsih, Sri Indah, (14-02-2022)





Gambar 4.1

Televisi Edukasi. <https://m.youtube.com/channel/UCo40jmnf6s5XSo-3Rw5tcoQ>

Sejak 12 Oktober 2004, Televisi Edukasi hadir menyajikan konten-konten media video pembelajaran yang dikemas dalam berbagai format program, antara lain: Program Belajar dari Rumah (BDR), Instruksional, Budaya dan Literasi, Vokasi, Pendidikan Karakter, Pendidikan Formal dan Nonformal, Dongeng, FTV, dan sebagainya. Menonton tayangan Televisi Edukasi dapat dilakukan melalui berbagai kanal baik streaming maupun video on demand (VOD) yaitu pada laman web Televisi Edukasi, kanal Youtube Televisi Edukasi, Mitra TV Edukasi, Vidio.com, Useetv.com, dan lainnya.

## 2.Radio Suara Edukasi

Meski belajar dari rumah, akan tetap mengasyikkan ditemani sapaan suara empuk penyiar, narasumber, dan juga program-program pembelajaran ke ruang belajar siswa secara langsung melalui siaran maupun podcast Suara Edukasi. Layanan siaran radio pendidikan untuk peserta didik dari semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, komunitas pendidikan, serta masyarakat, guna menunjang tujuan pendidikan nasional.



Gambar. 4.2 Layanan siaran radio pendidikan.

<http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id/>

Dengan tagline Akrab dan Mencerdaskan, Suara Edukasi mengudara sejak 12 Januari 2009, kini dapat diakses melalui berbagai kanal antara lain streaming, [suaraedukasi.kemdikbud.go.id](http://suaraedukasi.kemdikbud.go.id), podcast, maupun mitra Suara Edukasi. Konten-konten Suara Edukasi bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan pembelajaran di antaranya adalah Sapa Edu, Info Edu, Kita Perlu Tahu, Bintang Edu, Eksakta, Ayo Belajar, Dongeng, Budaya Kita, dan lainnya.

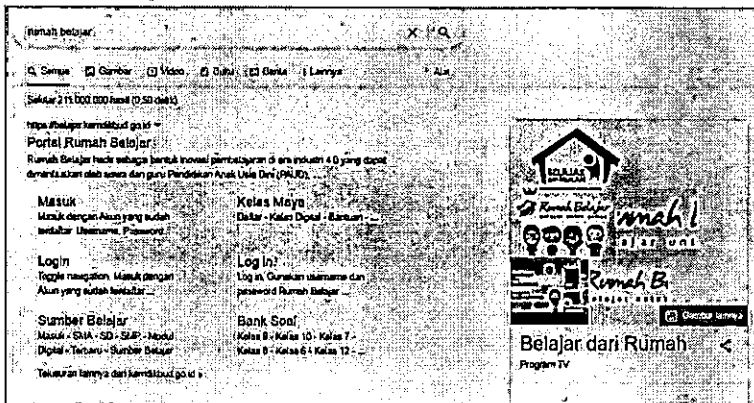
### 3. Portal Rumah Belajar

Portal pembelajaran yang menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antar komunitas. Rumah Belajar hadir sebagai bentuk inovasi pembelajaran di era industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) sederajat.



Gambar 4.3  
Logo Portal rumah belajar

Dengan menggunakan Rumah Belajar, siswa dapat belajar di mana saja, kapan saja dengan siapa saja. Seluruh konten yang ada di Rumah Belajar dapat diakses dan dimanfaatkan secara gratis. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan mengembangkan portal pendidikan yang diberi nama “Rumah Belajar”. Rumah belajar dapat diakses di halaman <https://belajar.kemdikbud.go.id> yang diperuntukkan bagi siswa, guru dan masyarakat luas.



Gambar 4.4  
Portal rumah belajar untuk masuk (login)

Bulan Agustus 2018, pustekkom telah merilis aplikasi rumah belajar di play store sehingga lebih efisien ketika

berkunjung ke rumah belajar bagi pengguna android ataupun smartphone. Rumah belajar menyediakan bahan pembelajaran dan memfasilitasi komunikasi serta interaksi antar komunitas. Ada delapan fitur utama dalam rumah belajar yakni: (1) sumber belajar; (2) buku sekolah elektronik (BSE); (3) bank soal; (4) laboratorium maya; (5) peta budaya; (6) wahana jelajah angkasa; (7) pengembangan keprofesian berkelanjutan; dan (8) kelas maya. Selain itu, Ada tiga fitur pendukung yakni: (1) karya komunitas; (2) karya guru; dan (3) karya bahasa dan sastra. Kesebelas fitur tersebut dirancang untuk mendukung pembelajaran abad-21 dimana kelas maya menjadi salah satu fitur yang memberi sumbangsih terhadap pembelajaran abad ini. Kelas Maya merupakan sebuah learning management sistem (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran virtual antara siswa dan guru, kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan kelas maya dengan maksimal akan memberi banyak manfaat bagi guru dan siswa. [228]

#### 4. Akun Pembelajaran (Belajar.id)

Akun Pembelajaran merupakan akun elektronik dengan domain belajar.id yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dan dapat digunakan oleh peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan sebagai akun untuk mengakses aplikasi pembelajaran berbasis elektronik. Tujuannya adalah untuk mendukung proses pembelajaran di satuan pendidikan melalui penerapan teknologi dan meningkatkan keterhubungan antara layanan pembelajaran.

---

<sup>228</sup> Sumber: <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/09/fitur-kelas-maya-dalam-rumah-belajar-tingkatkan-kompetensi-guru-dan-motivasi-siswa-dalam-eLearning>.



Gambar 4.5. Situs. Akun Pembelajaran (Belajar.id)

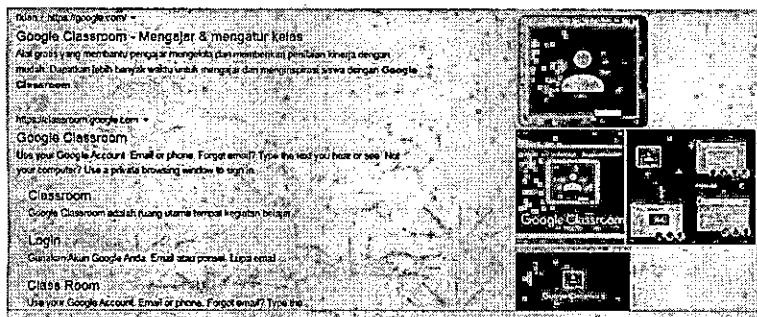
<https://tekno.kompas.com/read/2022/02/22/14450007/cara-daftar-aktivasi-dan-masuk-akun-pembelajaran-belajarid>

## C. Pembelajaran Melalui Goggle

### 1. Google Classroom

Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di era pandemi covid 19 adalah google classroom. Google Classroom adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google yang bisa memfasilitasi siswa agar belajar mengajar lebih mudah (Shaharane, et al: 2016). Tujuan utama Google classroom adalah menyederhanakan proses berbagi file antara guru dan siswa. Google classroom memungkinkan guru membuat kelas online dan memungkinkan guru mengelola semua dokumen yang dibutuhkan siswa. Dokumen disimpan di Google Drive dan dapat diedit di aplikasi Drive, seperti Google Dokumen, Spreadsheet, dan sebagainya.

Sementara itu, yang membedakan Google Classroom dengan Google Drive biasa adalah adanya interaksi antara guru dan siswa yang memudahkan guru memberikan materi serta tugas-tugas belajar. Guru dapat membuat kelas online, mengundang siswa ke kelas tersebut, kemudian membuat dan mendistribusikan tugas.



Gambar 4.6

#### Portal Google Classroom untuk masuk (login)

Dalam Googleclassroom, siswa dan guru dapat melakukan percakapan tentang tugas dan guru dapat melacak kemajuan siswa ( Vangie, 2020).

Selain itu, Google Classroom digunakan untuk memfasilitasi interaksi seorang guru dengan siswa di dunia maya (Liu & Chuang,2016). Di Google classroom, guru dengan bebas memberikan penilaian untuk siswa (Wijaya, 2016). Guru dapat memberikan materi tentang mata pelajaran yang diajarkan. Guru dapat memposting beberapa bahan ajar, memberikan tugas kepada siswa, dan mengunggah nilai siswa sehingga mereka dapat langsung melihat nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran tersebut. Google Classroom juga meminimalkan biaya yang timbul akibat penggunaan alat tulis dan bahan lain yang lebih terjangkau serta dapat meminimalkan waktu yang dikeluarkan energi (Inoue & Pengnate, 2018).

Singkatnya, waktu dan energi yang dihabiskan oleh pengguna Google class akan lebih sedikit dari biasanya. Platform ini dapat menjadi salah satu solusi untuk menyelesaikan proses belajar mengajar selama sekolah masih belum bisa dibuka. Google Classroom melatih siswa untuk

mandiri, terlibat aktif dan lebih termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu juga mensukseskan proses belajar mengajar di era digital seperti pada revolusi industri 4.0 dimana para guru dituntut memiliki keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global.



Gambar 4.7

Tampilan Akses Ke Guru dan kelompok Belajar di Google Classroom

Google Kelas dikembangkan oleh Google untuk tujuan akademis yang mendukung platform pembelajaran campuran. Aplikasi ini sangat mudah digunakan, tidak memakan terlalu banyak ruang pada memori ponsel dan membantu guru dan siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran. Pengguna dapat membuat kelas virtual yang berfungsi seperti kelas konvensional tetapi menghemat lebih banyak waktu, uang, dan ruang.

S.Iftakhar (2006) menyebutkan bahwa Google class memungkinkan guru menghabiskan lebih banyak waktu dengan siswanya dan lebih sedikit waktu untuk urusan

administrasi. Google Classroom adalah aplikasi yang mudah digunakan, seperti yang disampaikan oleh M. Janzen (2014) bahwa desain Google Classroom sengaja dirancang agar guru mudah menyampaikan dan melacak tugas.

## 2. Gmail

Gmail adalah layanan email berbasis web, diluncurkan dalam rilis beta terbatas pada tanggal 1 April 2004. Dengan lebih dari 1 miliar pengguna konsumen aktif di seluruh dunia pada Februari 2016, ini telah menjadi populer karena memberikan ruang penyimpanan yang besar kepada pengguna, dan untuk melakukan percakapan berulir dan kemampuan pencarian yang kuat [229]

## 3. Google Aktual

Google Aktual memungkinkan anggota tim "terlibat dan berkomunikasi" di "tingkat yang lebih dalam", dengan aliran yang menampilkan pos, komentar, dan Komunitas berdasarkan tujuan bersama. Ini "memudahkan siapa saja untuk berdiskusi dan berbagi ide, terlepas dari tim, level, atau lokasi mereka". Ini menampilkan Koleksi yang memudahkan pengelompokan postingan berdasarkan topik, agar pengguna "menunjukkan apa yang mereka ketahui dan mengikuti apa yang paling penting". Sebagai bagian dari Google Workspace, Google Aktual hadir dengan fitur tambahan yang dirancang untuk

---

<sup>229</sup> Sumber: (1) "Google Gets the Message, Launches Gmail". April 1, 2004. Di unduh December 10, 2016. (2) Lardinois, Frederic (February 1, 2016). "Gmail Now Has More Than 1B Monthly Active Users". TechCrunch. AOL. Di unduh December 10, 2016. (3) Moolenaar, Bram (October 15, 2012). "Find your stuff faster in Gmail and Search". Official Gmail Blog. Di unduh December 10, 2016.



penggunaan bisnis, termasuk kontrol privasi yang disempurnakan dan komunitas terbatas. [230]

#### 4. Google Chat

Google Chat adalah perangkat lunak komunikasi yang dikembangkan oleh Google yang dibuat untuk tim yang menyediakan pesan langsung dan ruang obrolan tim, mirip dengan pesaing Slack dan Microsoft Teams, bersama dengan fungsi perpesanan grup yang memungkinkan berbagi konten G Drive (Google Docs, Google Sheets, Google Slides). Ini adalah salah satu dari dua aplikasi yang menggantikan Google Hangouts, yang lainnya adalah Google Meet. Google berencana untuk mulai menghentikan Google Hangouts pada Oktober 2019. Google Hangouts tetap menjadi bagian dari Google Workspace, tetapi akan dihentikan dan digantikan oleh Google Chat dan Google Meet pada akhir tahun 2020. [231].

#### 5. Google Cloud Search

Google Cloud Search (Diperkenalkan pada Februari 2017), memungkinkan "pengalaman penelusuran terpadu" di Google Workspace. Cloud Search memungkinkan pengguna menelusuri informasi di seluruh jajaran produk G Suite. Pengguna juga dapat mencari kontak, dengan hasil termasuk detail kontak orang tersebut, serta acara dan file yang sama. Aplikasi seluler Cloud Search menampilkan "kartu bantuan", yang dijelaskan oleh Google sebagai "cara baru untuk membantu Anda menemukan informasi yang tepat pada waktu yang tepat.

---

<sup>230</sup> Sumber: (1) "Google Currents". Google Workspace. Diunduh October 6, 2020. (2) Cai, Michael (November 5, 2013). "Private conversations with restricted Google+ communities". Official Google Cloud Blog. Diunduh December 10, 2016.

<sup>231</sup> Sumber: Google Chat upgrade timeline - G Suite Admin Help. support.google.com. Diunduh 2020-08-15

Menggunakan teknologi kecerdasan mesin Google, kartu ini dapat membantu Anda mempersiapkan rapat mendatang atau bahkan menyarankan file yang membutuhkan perhatian Anda". Google menyatakan bahwa Cloud Search menghormati izin berbagi file, artinya pengguna hanya akan melihat hasil untuk file yang dapat mereka akses. Peluncuran global awal Cloud Search memperkenalkan fungsionalitas untuk pelanggan G Suite Business dan Enterprise, dengan Google menyatakan bahwa lebih banyak fungsi akan ditambahkan seiring waktu, termasuk dukungan untuk aplikasi pihak ketiga. Sumber: (1) VerWeyst, Brent (February 7, 2017). "Introducing Google Cloud Search: Bringing the power of Google Search to G Suite customers". The Keyword Google Blog. Retrieved February 22, 2017. (2) Palmer, Jordan (February 7, 2017). "Google Cloud Search is the latest addition to the G Suite, brings the power of search to internal workflow". Android Police. Retrieved February 22, 2017.

## 6. Google Docs

Google Docs, Google Sheets dan Google Slides masing-masing adalah pengolah kata, spreadsheet, dan program presentasi. Ketiga program tersebut berasal dari akuisisi perusahaan pada tahun 2006, dan saat ini terintegrasi ke dalam Google Drive sebagai bagian dari rangkaian Google Documents. Semuanya berfungsi sebagai perangkat lunak kolaboratif yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan mengedit dokumen, spreadsheet, dan presentasi bersama-sama secara real-time melalui browser web atau perangkat seluler. Perubahan disimpan secara otomatis, dengan riwayat revisi yang melacak perubahan. Ada juga kemampuan untuk mengatur tingkat izin pengguna untuk menunjuk siapa yang dapat melihat, mengomentari, atau mengedit dokumen serta izin untuk

mengunduh dokumen tertentu. Google Forms, sementara itu, adalah alat yang memungkinkan pengumpulan informasi dari pengguna melalui survei atau kuis yang dipersonalisasi. Informasi tersebut kemudian dikumpulkan dan secara otomatis terhubung ke spreadsheet. Spreadsheet diisi dengan tanggapan survei dan kuis. Sumber: (1) Mazzon, Jen (March 9, 2006). "Writely so". Official Google Blog. Retrieved December 10, 2016 (2) Tabone, Ryan (June 25, 2014). "Work with any file, on any device, any time with new Docs, Sheets, and Slides". Google Drive Blog. Retrieved December 10, 2016.

## 7. Google Drive

Google Drive adalah layanan penyimpanan dan sinkronisasi file, diluncurkan pada 24 April 2012. Pengumuman resmi menggambarkan Drive sebagai "tempat Anda dapat membuat, berbagi, berkolaborasi, dan menyimpan semua barang Anda"... Dengan Google Drive, pengguna dapat mengunggah semua jenis file ke cloud, membaginya dengan orang lain, dan mengaksesnya dari komputer, tablet, atau smartphone mana pun. Pengguna dapat menyinkronkan file antara perangkat mereka dan cloud dengan aplikasi untuk komputer Microsoft Windows dan Apple macOS, serta smartphone dan tablet Android dan iOS. Sumber: Pichai, Sundar (April 24, 2012). "Introducing Google Drive... yes, really". Official Google Blog. Retrieved December 10, 2016

## 8. Google Formulir

Google Formulir adalah aplikasi survei. Formulir menampilkan semua fitur kolaborasi dan berbagi yang terdapat di Dokumen, Spreadsheet, dan Slide. Ini juga dapat digunakan untuk membuat kuis, termasuk beberapa fungsi khusus yang digunakan dalam pengaturan pendidikan. Sumber: (1) "About Fusion Tables". Fusion Tables Help. Google Inc. Retrieved

January 14, 2017.(2) "Google Docs Support". Google. Google Inc. Retrieved 5 September 2018.

## 9. Google Kalender

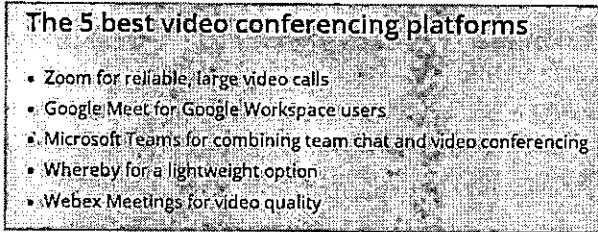
Google Kalender adalah kalender Online yang dimaksudkan untuk membantu melacak waktu dan jadwal. Ini diluncurkan pada April 2006, dan terintegrasi dengan Gmail bagi pengguna untuk dengan mudah menambahkan acara dari pesan email langsung ke kalender. Sebagai bagian dari Google Workspace, Google Kalender dilengkapi dengan fitur tambahan yang dirancang untuk penggunaan bisnis, termasuk: Penjadwalan rapat yang cerdas, di mana layanan menemukan waktu yang tersedia dan lokasi yang sesuai berdasarkan jadwal rekan kerja.Sumber: (1) Sjogreen, Carl (April 13, 2006). "It's about time". Official Google Blog. Retrieved December 10, 2016.(2) "Google Calendar for business". G Suite by Google Cloud. Retrieved December 10,2016.

## 10. Google Keep

Google Keep adalah layanan pencatatan dengan berbagai alat untuk catatan, termasuk teks, daftar, suara, dan gambar..Google Keep menjadi bagian dari Google Workspace pada Februari 2017, dan sebagai bagian dari Google Workspace, Google Keep hadir dengan fitur tambahan yang dirancang untuk penggunaan bisnis, termasuk: Integrasi dengan Google Documents untuk mengakses Keep notes dengan mudah saat menggunakan Documents di web. Sumber: Amadeo, Ron (March 20, 2013). "Hands-On With Google Keep For Android: Notes, Checklists, Voice Notes, Pictures, Widgets, And Voice Actions Integration". Android Police. Retrieved March 1, 2017

## 11. Google Meet

Google Meet adalah aplikasi Konferensi Video berbasis standar, menggunakan protokol eksklusif untuk transcoding video, audio, dan data. Google telah bermitra dengan Pexip untuk menyediakan interoperabilitas antara protokol Google dan protokol SIP/H.323 berbasis standar untuk memungkinkan komunikasi antara Hangouts Meet dan peralatan dan perangkat lunak Konferensi Video lainnya. Sumber: "Google Hangouts to Anything Video Conferencing Blog". Video-Centric. June 18, 2018.



Gambar 4.8 5 Situs terbaik untuk Konferensi

## 12. Google Sites

Google Sites adalah alat pembuatan yang memungkinkan banyak orang membuat dan mengedit situs web, tanpa memerlukan pengetahuan pengkodean atau keterampilan desain web lainnya. Itu diperkenalkan pada Februari 2008 dalam upaya untuk membantu pelanggan "dengan cepat mengumpulkan berbagai informasi di satu tempat - termasuk video, kalender, presentasi, lampiran, dan teks - dan dengan mudah membagikannya untuk dilihat atau diedit dengan grup kecil, seluruh mereka organisasi, atau dunia." - Sumber: "Google Sets Its Sites on Google Apps". February 28, 2008. Retrieved December 10, 2016

### 13. Google Vault

Google Vault, layanan pengarsipan dan penemuan elektronik yang tersedia secara eksklusif untuk pelanggan Google Workspace, diumumkan pada 28 Maret 2012.. Vault memberi pengguna “solusi yang mudah digunakan dan hemat biaya untuk mengelola informasi penting bagi bisnis Anda dan melestarikan data penting”, dengan Google menyatakan bahwa itu dapat “mengurangi biaya litigasi, penyelidikan peraturan, dan tindakan kepatuhan” dengan menyimpan dan mengelola pesan Gmail dan log obrolan dengan kemampuan untuk menelusuri dan mengelola data berdasarkan filter, seperti istilah, tanggal, pengirim, penerima, dan label. Pembaruan pada bulan Juni 2014 memungkinkan pelanggan Vault menelusuri, melihat pratinjau, menyalin, dan mengekspor file di Google Drive. Sumber: 20. Halprin, Jack (March 28, 2012). “Google Apps Vault Brings Information Governance to Google Apps”. Official Google Cloud Blog. Retrieved December 10, 2016.

### 14. Google Workspace

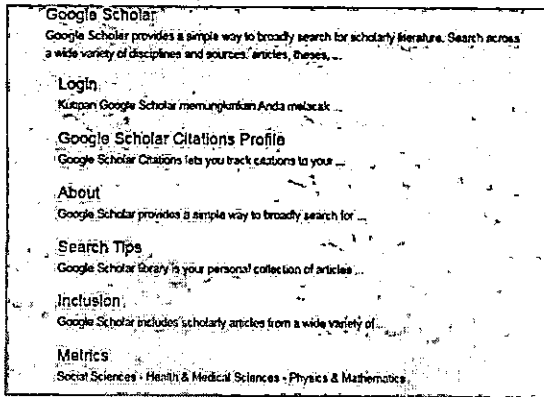
Google Workspace (sebelumnya dikenal sebagai Google Apps dan kemudian G Suite) adalah kumpulan komputasi awan, alat produktivitas dan kolaborasi, perangkat lunak, dan produk yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Google. Ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2006 sebagai Google Apps for Your Domain dan diganti namanya menjadi G Suite pada tahun 2016. Google Workspace terdiri dari Gmail, Contact, Calender, Meet, dan Chatting untuk komunikasi; Arus untuk keterlibatan karyawan; Drive untuk penyimpanan; dan rangkaian Google Documents untuk pembuatan konten. Panel Admin disediakan untuk mengelola pengguna dan layanan. Bergantung pada edisi, Google Workspace juga dapat

menyertakan Jamboard papan tulis interaktif digital dan opsi untuk membeli pengaya seperti layanan telepon Voice. Edisi pendidikan menambahkan platform pembelajaran Google Classroom dan hari ini memiliki nama Work-space for Education. Meskipun sebagian besar layanan ini tersedia satu per satu tanpa biaya bagi konsumen yang menggunakan akun Google (Gmail) gratis mereka, Google Workspace menambahkan fitur perusahaan seperti alamat email khusus di domain (misalnya @perusahaananda.com), opsi untuk penyimpanan Drive tanpa batas, alat administratif tambahan dan pengaturan lanjutan, serta dukungan telepon dan email 24/7. Sumber: (1) "Announcing Google Workspace, everything you need to get it done, in one location". Google Cloud Blog. Retrieved 2020-10-06. (2) "Choose a Plan". G Suite by Google Cloud. Retrieved December 10, 2016. (3) "Google Workspace for Education Overview". Google for Education. Retrieved 2021-03-05

## 15. Google Scholar (Google Cendekia)

Google Cendekia (bahasa Inggris: Google Scholar) adalah layanan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian materi-materi pelajaran berupa teks dalam berbagai format publikasi. Diluncurkan pada tahun 2004, indeks Google Cendekia mencakup jurnal-jurnal daring dari publikasi ilmiah.

Google Cendekia menyediakan cara yang mudah untuk mencari literatur akademis secara luas. Seseorang dapat mencari di seluruh bidang ilmu dan referensi dari satu tempat: makalah peer-reviewed, tesis, buku, abstrak, dan artikel, dari penerbit akademis, komunitas profesional, pusat data cetak, universitas, dan organisasi akademis lainnya. Google Cendekia akan membantu seseorang mengidentifikasi penelitian paling relevan dari seluruh penelitian akademis.

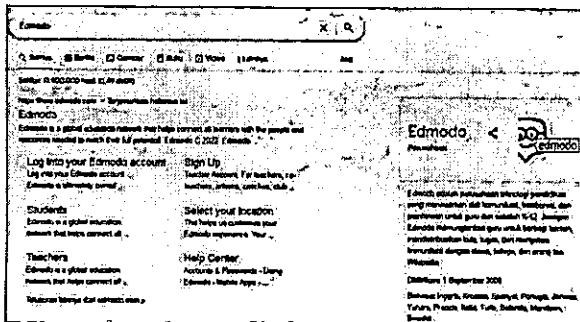


Gambar 4.9  
Portal Google Scholar, untuk masuk (login)

Google Cendekia bertujuan menyusun artikel seperti yang dilakukan peneliti, dengan memperhatikan kelengkapan teks setiap artikel, penulis, publikasi yang menampilkan artikel, dan frekuensi penggunaan kutipan artikel dalam literatur akademis lainnya. Hasil paling relevan akan selalu muncul pada halaman pertama.

## D. Pembelajaran Melalui Jaringan Lain

### 1. EDMODO



Gambar 4.10. Portal EDMODO untuk masuk (login)



Edmodo adalah perusahaan teknologi pendidikan yang menawarkan alat komunikasi, kolaborasi, dan pembinaan untuk guru dan sekolah K-12. Jaringan Edmodo memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, kolega, dan orang tua. Pada tahun 2013, Edmodo dimasukkan ke dalam daftar "Aplikasi Teratas untuk Guru" oleh PC Magazine. Pada tahun yang sama, Edmodo mengakuisisi startup Root-1 dalam upaya untuk menjadi toko aplikasi untuk pendidikan. Vibhu Mittal, Co-founder dan CEO dari Root-1, menjadi CEO dari Edmodo tahun berikutnya.

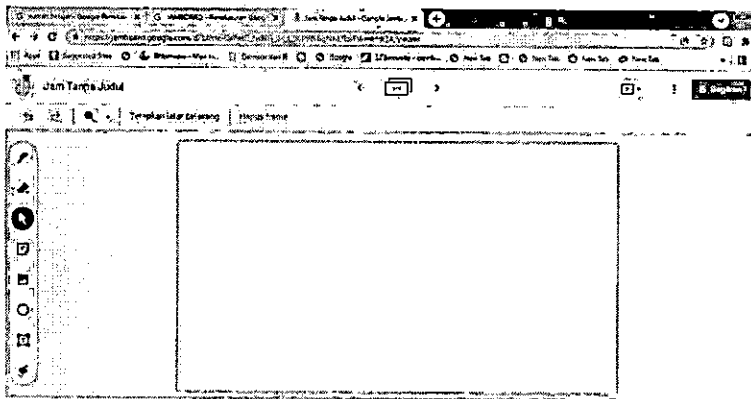
Pada tahun 2014, Edmodo meluncurkan Snapshot-seperangkat alat penilaian untuk mengukur kemajuan siswa pada standar pendidikan. Edtech digest memberikan penghargaan untuk Edmodo Snapshot dalam Cool Tool Award sebagai Solusi Penilaian Terbaik. Perusahaan ini telah bermitra dengan dua penerbit besar di Inggris, Oxford University Press dan Cambridge University Press untuk menyediakan akses ke konten pendidikan di Edmodo Platform dan membawa Edmodo Snapshot ke Inggris. Edmodo didirikan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara pada tahun 2008. Hal ini didukung oleh Index Ventures, Benchmark, Greylock Partners, Learn Capital, New Enterprise Associates, Union Square Ventures, Glynn Capital Management, Tenaya Capital, SingTel Inn-ov8, dan KDDI. Pada Agustus 2016 Edmodo diklaim memiliki lebih dari 66.900.000 pengguna di seluruh dunia. Pada bulan Maret 2015, Noodle menyebut Edmodo sebagai salah satu "32 Alat Pendidikan Daring Paling Inovatif". [232]

---

<sup>232</sup> Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Edmodo>

## 2. JAMBOARD

Pada Oktober 2016, Google mengumumkan Jamboard, produk perangkat keras pertama yang dirancang untuk Google Workspace. Jamboard adalah papan tulis interaktif digital yang memungkinkan pertemuan kolaboratif dan curah pendapat. Jamboard terhubung ke cloud, dan memungkinkan orang-orang di lokasi berbeda untuk bekerja sama secara real-time melalui beberapa Jamboard atau terhubung dari jarak jauh melalui aplikasi pendamping ponsel cerdas. Jamboard mengenali input sentuh yang berbeda, seperti menggunakan stilus untuk membuat sketsa atau penghapus untuk memulai dari awal, dan tidak memerlukan baterai atau penyambungan. Jamboard adalah layar 4K 55 inci dengan kamera HD internal, speaker, dan Wi-Fi. Sumber: Moynihan, Tim (October 25, 2016). "Google Jamboard Is a Huge 4K Screen You Can Scribble On". Wired. Condé Nast. Retrieved December 10, 2016.



Gambar 4.11

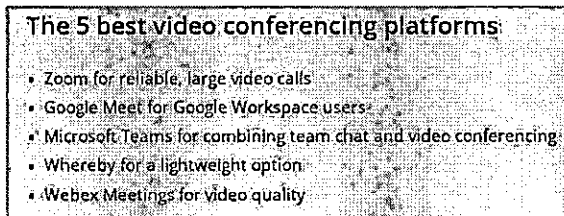
Tampilan papan Jamboard, di Google

## 4. Konferensi video.

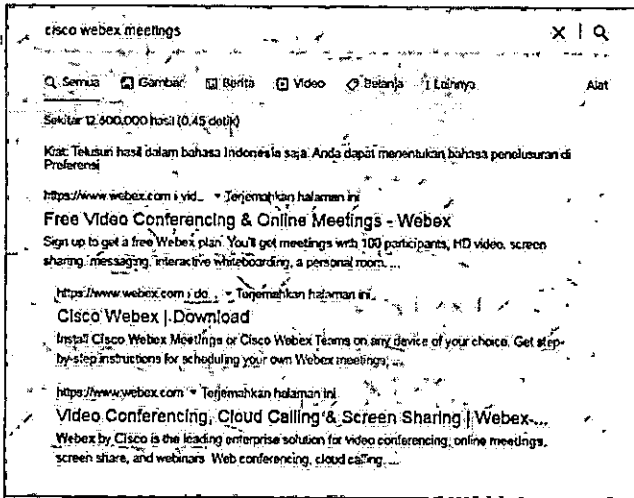
Konferensi video (Inggris: videoconference) adalah seperangkat teknologi telekomunikasi interaktif yang memungkinkan dua pihak atau lebih di lokasi berbeda dapat berinteraksi melalui pengiriman dua arah audio dan video secara bersamaan. Cisco Webex adalah sebuah perusahaan asal Amerika Serikat yang mengembangkan dan menjual aplikasi konferensi web dan konferensi video. Perusahaan ini dibentuk pada tahun 2007, setelah Cisco Systems mengakuisisi Webex. Kantor perusahaan ini berada di Milpitas, California.



Sumber: Mirabito, M.A.M. & Morgenstern, B.L., *New Communication Technology: Applications, Policy, and Impact*, 5th Edition, UK: Focal Press, 2004.



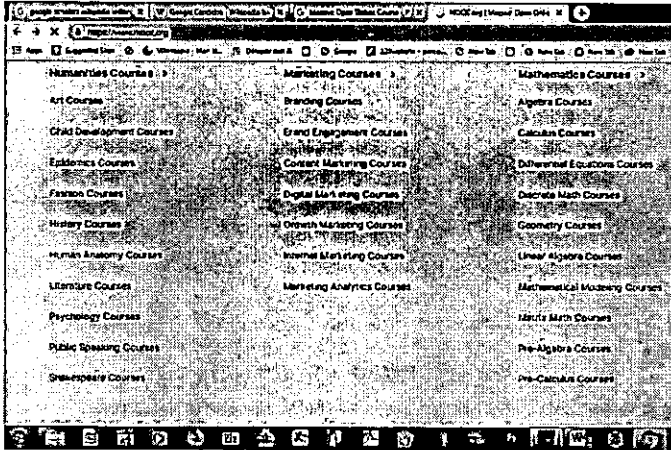
Gambar 4.12  
5 buah platform terbaik untuk video Conferencing



Gambar 4.13  
Portal Cisco Webex untuk masuk (login)



Gambar 4.14  
Tampilan Cisco Webex



Gambar 4.15

Tampilan MOOC, segala macam ilmu pengetahuan secara akademik, bisa memperoleh kursusnya

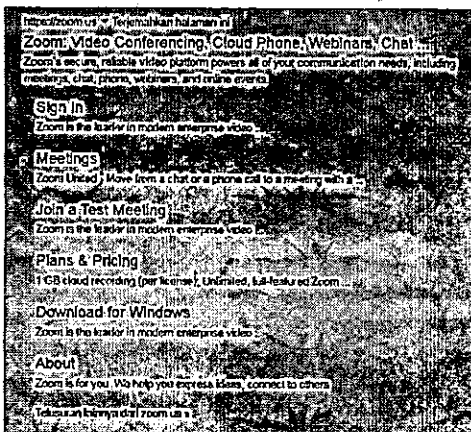
## 5. MOOC

MOOC (Massive Open Online Course) atau Kursus Online Terbuka Besar-besaran. Ini adalah kursus Online yang ditujukan un- tuk partisipasi tanpa batas dan akses terbuka melalui web. Ini umumnya digunakan untuk pelatihan dan pendidikan yang lebih fokus akademis.

## 6. WhatsApp (WA)

WhatsApp Messenger adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tan pa pulsa, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet. Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto, dan lain-lain. Sumber:

Hartanto, AAT: "Panduan Aplikasi Smartphone", halaman 100.  
Gramedia Pustaka Utama, 2010: ISBN 100-6762-33-5



Gambar 4.16 Tampilan Zoom, untuk akses masuk

## 7. Zoom Video Communications

Zoom Video Communications, Inc. (Zoom) adalah perusahaan teknologi komunikasi Amerika Serikat yang berkantor pusat di San Jose, California. Perusahaan ini menyediakan layanan perangkat videoteleponi dan obrolan daring berbasis P2P komputasi awan yang digunakan untuk telekonferensi, bekerja jarak jauh, belajar jarak jauh, dan berhubungan sosial.

Layanan ini diberikan gratis untuk pertemuan konferensi video hingga 100 pengguna, dengan dibatasi waktu penggunaan hingga 40 menit. Untuk memperpanjang waktu pertemuan dan menambah jumlah pengguna dalam pertemuan, Zoom menyediakan skema berlangganan dengan harga sekitar \$15–20 per bulan. Zoom juga menyediakan layanan berlangganan khusus bagi pengguna bisnis dengan rentang harga \$50–100 per bulan dengan fitur yang lebih

diperkaya, seperti layanan Zoom Rooms. Zoom didirikan oleh insinyur dan mantan eksekutif perusahaan Cisco Webex, Eric Yuan, pada tahun 2011, dan meluncurkan layanan perangkat lunak sejak 2013. Pendapatan Zoom yang terus meningkat bersamaan dengan peningkatan jumlah pengguna menjadikan

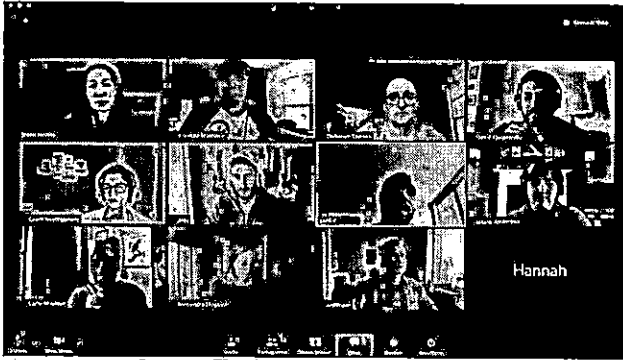


---

## Video Conferencing

perusahaan ini mencapai status perusahaan unicorn pada tahun 2017 dengan valuasi mencapai \$1 milyar.

Pada tahun 2019, Zoom menjadi perusahaan terbuka dan terdaftar di NASDAQ. Sejak awal 2020, penggunaan layanan Zoom terus meningkat sejak pandemi coronavirus baru merebak di dunia, menjadikan banyak pengguna menggunakan aplikasi ini sebagai layanan bertatap muka secara daring. Layanan perangkat lunak Zoom dikritik berbagai pihak di dunia terkait privasi pengguna dan masalah keamanan. Sumber: (1) "Zoom, a profitable unicorn, files to go public – TechCrunch". Tech-Crunch. March 22, 2019. Retrieved April 29, 2020. (2) "Zoom Video Communications Inc. [ZM] moved up 3.65: Why It's Important". The DBT News. April 28, 2020. Archived from the original on May 15, 2020. Retrieved April 29, 2020.



Gambar 4.17  
Tampilan Zoom, saat perkuliahan atau seminar

## 8. Metaverse

Walaupun masih dalam taraf pengembangan, dunia masa depan berkemungkinan manusia akan berkomunikasi, belajar dan hidup melalui gabungan antara dunia nyata dan dunia virtual. Pengembangan teknologi itu disebut sekarang ini dengan "Metaverse". Walaupun masih dalam taraf pengembangan "Metaverse" diprediksi akan semakin kemajuannya, di masa depan termasuk di Indonesia.

Facebook, sebagai sebuah perusahaan layanan media sosial, telah melakukan penggantian merek, untuk mengangkat istilah metaverse. CEO Facebook, Mark Zuckerberg mengubah nama perusahaannya menjadi Meta Platforms Inc., atau disingkat Meta [233].

Sebenarnya, orang pertama yang terkenal telah menciptakan istilah metaverse adalah Neal Stephenson. Ia menyebutkan istilah tersebut pada novelnya di tahun 1992 yang

<sup>233</sup> <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211216163806-37-299867/mengenal-apa-itu-metaverse-dan-bagaimana-cara-kerjanya>



berjudul Snow Crash. Istilah metaverse merujuk pada dunia virtual 3D yang dihuni oleh avatar orang sungguhan. Istilah ini tidak memiliki definisi yang bisa diterima secara universal. Anggap saja metaverse adalah internet yang diberikan dalam bentuk 3D. Zuckerberg menggambarkan metaverse sebagai lingkungan virtual yang bisa dimasuki seseorang, alih-alih hanya melihat layar. [234]

Namun demikian secara konsep teknologi Metaverse ternyata sudah ada sejak periode 1980-90-an. Pada tahun-tahun ini muncul istilah *immersive technology*, kemudian ada teknologi VR, AR yang dikembangkan dalam bidang game. Pada teknologi VR orang dapat masuk ke dunia digital, Sebaliknya di AR, dunia digital yang masuk ke dunia kita.

Dalam Metaverse, semua bisa dilakukan di sana dan semua akan bercampur atau *mixing*, percampuran ini disebut dengan istilah *Mix Reality*. Terciptanya dunia Metaverse adalah akibat percampuran teknologi *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*. Tanpa kedua teknologi itu, dunia virtual 3D tak akan tercipta. Dalam dunia Metaverse manusia bisa merasakan sensasi berinteraksi seperti di dunia nyata, namun semua pengalaman itu sebenarnya terjadi di dunia maya.

Sebelum penemuan metaverse sebenarnya sudah ada teknologi semi-Metaverse, yaitu yang terdapat dalam *game-game*, umumnya permainan game yang berkembang dewasa ini, menyediakan ruang bagi pemain untuk berinteraksi di dunia game.

Pada dunia Metaverse para pengguna internet nanti bisa merasakan pengalaman interaksi dan aktivitas di dunia nyata secara digital. Contohnya, masyarakat bisa melihat pesan yang masuk ke telepon selulernya saat berada di dalam dunia

---

<sup>234</sup> Ibid.

Metaverse. Namun saat ini, metaverse masih dalam taraf pengembangan, dan masih banyak hambatan. Bahkan ada yang mengatakan metaverse mungkin akan lama baru bisa dipakai secara massal, terutama dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Misalnya yang dikemukakan di Indonesia sekarang ini oleh salah satu pengembang di Indonesia, baru terbatas untuk 20-50 orang yang bisa berada di satu ruangan. [235], dan dimasa depan pasti bisa ditingkatkan kemampuan untuk menampung sampai ratusan orang.

Namun demikian pengembangan Metaverse di Indonesia masih menemui sejumlah tantangan. Salah satunya karena tingginya harga alat yang dibutuhkan untuk Metaverse, yaitu alat VR dan AR. Hal ini akan menjadi kendala untuk mengembangkan metaverse untuk pendidikan dan pengajaran. Tantangan lainnya adalah bahwa metaverse hanya dapat berjalan dengan lancar pada jaringan internet 5 G, sedangkan yang berkembang di Indonesia baru jaringan 4.G. Di samping itu perlu disesuaikan dengan infrastruktur telekomunikasi yang ada. Fungsi metaverse selain untuk pendidikan dan pengajaran juga dapat dipakai untuk hiburan, misalnya menonton film, membuat pagelaran konser, demo masak, dan segala macam kegiatan. Bahkan ada isu orang bisa naik haji ke Mekah [236], hanya dengan metaverse.

---

<sup>235</sup> oleh: Direktur Utama Shinta VR Andes Rizky pada Program Tech Outlook 2021 CNBC Indonesia bertema 'Virtual Reality dan Kontribusi Terhadap Ekonomi', Kamis (16/12/2021, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211216151933-37-299842/metaverse-mau-berkembang-di-indonesia-ini-syaratnya>

<sup>236</sup> <https://zonabanten.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-233685506/heboh-arab-saudi-bangun-kabah-di-metaverse-umat-muslim-bisa-berkunjung-ke-mekah-secara-virtual>

## Kendala Metaverse

Pakar Kajian Media Universitas Airlangga Prof. Rachmah Ida, Ph.D menjelaskan, sebenarnya Metaverse merupakan perkembangan dari konsep yang telah ada sebelumnya. Konsep Metaverse bukan benar-benar baru, sebab pada tahun 2003 sudah ada dunia virtual bernama Second Life yang menawarkan adanya konsep virtual community yang dibuat dengan maksud menghubungkan orang tanpa harus bertemu secara langsung.

Keberhasilan Second Life terlihat saat perusahaan sekelas International Business Machine Corporation (IBM), serta ratusan perusahaan lainnya berbondong-bondong mendirikan kantor virtual di sana. "Sedangkan di dunia pendidikan, Stanford, MIT, Monash mencoba membuat virtual campus yang dibangun menggunakan Second Life," menurut Rachmah. [237]

Namun, demi membuka mata mahasiswa akan luasnya dunia media, Prof Ida mengajarkan seluruh mahasiswa S2 Media dan Komunikasi Unair untuk membuat akun dan berkelana di SimCity dan Second Life. Menurut Rachmah kendala utama memakai metaverse adalah infrastruktur dan jaringan yang stabil dan butuh kapasitas komputer yang sangat besar, dan internet yang memadai.

## Teknologi yang Diperlukan dalam Mengoperasikan Metaverse

Dalam penerapan Metaverse membutuhkan beberapa teknologi yang mendukung kinerjanya. Berikut beberapa teknologi yang diperlukan dalam dunia Metaverse.[238]

---

<sup>237</sup> Ibid.

<sup>238</sup> <https://techno.okezone.com/read/2021/12/28/57/2523751/5-teknologi-yang-diperlukan-dalam-mengoperasikan-metaverse>

- 1) Virtual Reality. Virtual Reality atau sering dikenal VR merupakan teknologi yang bisa membawa seseorang masuk ke dunia digital. User dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer. Melalui VR, pengguna Metaverse akan dapat menyaksikan aspek visual dari Metaverse yang mendekati kenyataan.
- 2) Augmented Reality. Pada dasarnya Augmented Reality mensimulasikan objek buatan di lingkungan nyata. Augmented Reality (AR) akan menjadi pelengkap VR yang menghadirkan fitur audio dan sensorik. Hal ini tentu memungkinkan pengguna Metaverse dapat berinteraksi secara langsung. Selain itu, AR membutuhkan kamera, device monitor atau HMD agar benda maya tambahan dapat berjalan secara real-time.
- 3) *Artificial intelligence*. *Artificial intelligence* adalah teknologi yang dapat menghubungkan setiap perangkat. Seseorang dapat mengotomatisasi semua perangkat tanpa harus berada di lokasi. Hal ini memberikan kemudahan bagi sektor pemerintahan maupun industri. *Artificial intelligence* menjadi teknologi komputer yang memiliki kecerdasan seperti manusia. Dunia metaverse memerlukan *Artificial intelligence* guna meniru fungsi kognitif manusia.
- 4) Mata Uang Digital. Diketahui bahwa ke depannya dalam Metaverse akan ada transaksi keuangan yang memerlukan mata uang digital sebagai alat transaksi finansial. Metaverse akan menggunakan mata uang kripto sebagai alat pembayaran jual beli maupun kendaraan investasi.
- 5) Koneksi Internet. Seperti yang diketahui bahwa Metaverse adalah teknologi yang memungkinkan

individu untuk berinteraksi dengan individu lain secara virtual. Oleh karena itu, dalam menerapkan Metaverse sangat diperlukan koneksi internet yang cepat. Kini, dunia juga tengah mempersiapkan jaringan 5G guna menunjang Metaverse tersebut

## E. Dirupsi Belajar Musik Secara Daring

### 1. Pembelajaran melalui Smartphone (HP)

Inti utama dari belajar musik ialah memberikan *pengalaman musikal* melalui kegiatan bermain musik, yang pada masa sebelum pandemi Covid-19 dilakukan dalam bentuk latihan dengan tatap muka melalui lembaga pendidikan formal dan juga non formal seperti lembaga kursus atau sekolah musik.<sup>[239]</sup>

Namun sebaliknya, pembelajaran musik daring memang bisa menularkan ilmu dan teknik bermain musik tetapi belum tentu bisa menularkan *rasa dan estetika bermusik itu sendiri*. Guru yang dulunya dalam proses pembelajarannya melakukan tatap muka dengan mempraktekkan langsung menggunakan alat musik, secara tiba-tiba diganti dengan menatap layar komputer, laptop atau smartphone. <sup>[240]</sup>

Pada pembelajaran dengan media smartphone siswa dapat mengunduh langsung fitur pada menu. Salah satunya adalah pada I-NOTE pada fitur ini siswa bisa langsung belajar tentang *notasi balok, membuat garis paranada, sampai dengan menyetem gitar,*

---

<sup>239</sup> Pratin Murti Sutomo, (25-08-2020), Pembelajaran Seni Musik Jarak Jauh melalui Smartphone, di:  
ID<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untuk-mu-guruku/2020/08/25/pembelajaran-seni-musik-jarak-jauh-melalui-smartphone/>

<sup>240</sup> Pratin Murti Sutomo, (25-08-2020)

tinggal klik saja, sesuai dengan keinginan anak yang akan dipelajari, semuanya sudah tersedia. [241]

## 2. Kelemahan Belajar Daring

Pembelajaran musik di masa pandemi ini elemen-elemen penting seperti *gestur, touching serta sound quality* tidak dapat direpresentasikan secara maksimal dalam pembelajaran daring. Belum lagi dengan kurang ketersediaan sarana dan prasarana pada siswa yang kurang memadai seperti perangkat komputer atau handphone, jaringan internet yang kurang stabil, serta perangkat elektronik lainnya juga merupakan faktor penghambat dalam pembelajaran musik secara daring. [242]

Saat ini baik lembaga kursus maupun musisi secara perorangan yang sebelumnya tidak bisa produktif di masa pandemi Covid-19 mulai beralih dan mengembangkan modul pembelajaran musik secara sistematis dengan memanfaatkan platform online seperti *youtube, zoom, google meet, skype* dan sosial media lainnya yang bisa digunakan sebagai media dalam pembelajarannya. Hal ini membuka kesempatan yang lebih mudah dan lebih luas kepada seluruh masyarakat untuk bisa mengakses pembelajaran yang diberikan. [243]

Pembelajaran musik di masa pandemi Covid-19 masih menjadi tantangan untuk dilakukan karena selain ketidaksiapan, pembelajaran musik secara daring juga belum dapat merepresentasikan seluruh elemen, sehingga proses pembelajaran musik yang ideal belum dapat terlaksana secara maksimal. Oleh sebab itu, menanggapi kondisi saat ini yang

---

<sup>241</sup> Pratin Murti Sutomo, (25-08-2020)

<sup>242</sup> Pratin Murti Sutomo, (25-08-2020)

<sup>243</sup> Pratin Murti Sutomo, (25-08-2020)

masih dalam ketidakpastian, dapat dikatakan saat ini dunia pendidikan khususnya pendidikan musik sedang dalam proses memasuki suatu peradaban baru.

Sebuah proses pencarian metode pembelajaran musik di era new normal yang dinamis, mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada saat ini. Artinya bukan sebuah cara atau proses pembelajaran untuk kembali kepada kondisi awal sebelum pandemi, akan tetapi mencari strategi baru dan cara-cara baru untuk bisa digunakan untuk kondisi saat ini dan ke depan setelah pandemi berakhir.

### **3. Merdeka Belajar**

Setiap orang dapat belajar musik pada siapapun, kapanpun dan dimanapun dengan efektif dan efisien serta dengan biaya yang lebih murah. Artinya pendidikan musik saat ini sudah tidak lagi dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu. [244]

### **4. Penelitian Tentang Pelaksanaan Belajar Daring**

Melihat keadaan masyarakat Indonesia, saat ini masih banyak orangtua siswa yang belum memiliki perangkat handphone (android) atau komputer untuk menunjang siswa dalam pembelajaran daring, terlebih bagi peserta didik sendiri. Permasalahan yang terjadi bukan hanya karena tidak adanya fasilitas pembelajaran, melainkan tidak adanya jaringan internet karena letak rumah siswa yang masih di daerah pedalaman sehingga jaringan internet tidak stabil. Kondisi tersebut membuat mereka kebingungan, karena satu sisi dihadapkan dengan tidak adanya fasilitas penunjang, namun disisi lain adanya tuntutan terpenuhinya pelayanan pendidikan bagi peserta didik. Adanya pandemi Covid-19,

---

<sup>244</sup> Pratin Murti Sutomo, (25-08-2020)

menurut guru dan siswa untuk tetap melaksanakan proses belajar mengajar walaupun dalam jaringan. Ketidaksiapan guru dan peserta didik terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan dari sistem belajar konvensional ke sistem daring secara mendadak tanpa persiapan yang matang membuat sejumlah guru tidak mampu mengikuti perubahan dengan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, di masa terdesak seperti ini, guru dituntut untuk siap menghadapi hal tersebut, pembelajaran harus tetap dilaksanakan agar hak siswa untuk mendapat pendidikan tetap terpenuhi walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. [245]

**Box 4.1**  
**Tips Belajar Daring Di-Rumah**

Belajar daring ini memiliki tantangan tersendiri. Agar pembelajaran bisa efektif berjalan, simak beberapa tips belajar daring dari rumah yang bisa dilakukan:

**Tempat Khusus yang Nyaman**

Tips pertama yang bisa dilakukan sediakan tempat khusus yang nyaman. Memiliki ruang tersendiri untuk daring akan lebih bagus. Jika anak dibiarkan belajar di atas kasur, kemungkinan akan membuat konsentrasi mudah buyar dan membuat tugas dan pekerjaan tidak bisa selesai seperti waktu yang ditentukan. Meski belajar daring, anggap sedang belajar di kelas yang membutuhkan konsentrasi. Anda bisa menyediakan tempat duduk dengan sandaran yang nyaman, sediakan

<sup>245</sup> Kristiani Sigalingging, dkk. (2021), Realitas Pembelajaran Musik Pada Masa Pandemi Covid-19, dari: SWARA – Jurnal Antologi Pendidikan Musik Vol.2 No. 1 (2022) hal. 1 - 6



pula meja yang nyaman untuk Anak.

#### Sediakan Alat Pembelajaran

Sediakan alat-alat pembelajaran yang dibutuhkan. Alat yang lengkap dan memadai ini akan membuat belajar lebih efektif dan efisien. Periksa alat belajar yang dimiliki setiap hari untuk memastikan alat tersebut ada saat dibutuhkan.

#### Spot Internet yang Lancar dan Stabil

Di dalam rumah kekuatan sinyal ini berbeda. Pilih spot yang mana memiliki kekuatan sinyal yang bagus. Kekuatan sinyal ini berbeda-beda. Jika rumah dua lantai, bisa lantai atas memiliki kekuatan sinyal yang lebih bagus dibandingkan lantai bawah begitu pula sebaliknya. Pilihlah ruangan yang memiliki kekuatan sinyal bagus untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Jika perlu mengganti provider terbaik yang bisa digunakan di wilayah Anda, hal itu karena kekuatan sinyal provider ini berbeda-beda pada setiap wilayah.

#### Dekorasi Ruangan

Yang bisa dilakukan selanjutnya dekorasi ruangan semenarik mungkin. Terlebih lagi jika pembelajaran daring yang dilakukan sering menggunakan Google Meet, Google Classroom, dan Zoom. Kondisi ruangan yang berantakan akan membuat rasa percaya diri berkurang. Selain itu ruangan yang didekorasi bagus akan menciptakan kebanggaan dan kesenangan tersendiri.

#### Sediakan Cemilan

Kelebihan belajar daring adalah lebih rileks dan fleksibel tidak seperti pembelajaran offline. Untuk membuat mood tetap baik bisa disediakan cemilan ringan atau kecil-kecilan. Belajar secara daring ini memang menguras tenaga karena banyak mengeluarkan pikiran. Jika lelah dalam berpikir bisa memakan cemilan secukupnya. Cemilan yang bisa

disediakan berupa cemilan manis yang mana bisa membuat mood lebih baik.

#### Tetap Fokus

Saat belajar daring di rumah hindari pikiran tidak fokus. Jatuhkan barang yang bisa membuat pikiran kurang fokus. Saat belajar di rumah tidak luput ada berbagai macam gangguan yang muncul mulai dari suara televisi, radio, mainan dan sebagainya. Buat ruangan tetap tenang dan nyaman agar fokus tidak terpecah.

#### Perhatikan Cahaya

Yang tidak kalah penting adalah mengatur pencahayaan di ruangan. Jangan terlalu gelap dan terang karena bisa membuat mata dan kepala pusing. Cahaya yang tidak sesuai juga tidak bagus untuk kesehatan mata. Cahaya yang redup dipercaya membuat rasa malas muncul. Hal itu karena mata akan dipaksa bekerja lebih keras sehingga semakin lama justru rasa mengantuk yang muncul. Sedangkan cahaya yang terlalu terang akan membuat mata sakit, perih dan silau.

#### Jaga Komunikasi

Jaga komunikasi dengan guru atau pengajar maupun teman belajar Anda. Meski belajar dengan jarak jauh bukan berarti bisa bersantai dan menunda tugas yang diberikan. Jaga komunikasi berjalan dengan baik agar materi dan tugas terselesaikan dengan baik pula.

#### Manajemen Waktu yang Baik

Tidak setiap hari daring melakukan pembelajaran live. Ada kalanya guru atau pengajar memberikan tugas melalui aplikasi perpesanan. Penting bagi siswa untuk memiliki manajemen yang bagus agar tugasnya tidak menjadi keteteran.

### Kerjasama dan Kolaborasi yang Bagus

Tips terakhir buat kolaborasi dan kerja sama yang bagus. Orang tua memiliki kewajiban untuk membuat kondisi rumah tetap kondusif saat dilakukan daring atau tatap muka. Jaga rumah tetap tenang, bersih dan nyaman agar daring tetap efektif dan efisien dilakukan. Saat rumah tidak kondusif suasana pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan materi tidak bisa terserap secara sempurna.

Sumber: <https://pusdatin.ke.mdikbud.go.id/pe-manfaatan-teknologi-pembelajaran-dalam-adaptasi-pandemi-covid-19/>

Menurut Kristiani Sigalingging, dkk. (2021) <sup>[246]</sup> Pada proses pembelajaran musik secara online dalam sebuah penelitiannya di sebuah SMP, di Lembang, Bandung. Banyak hal yang menjadi masalah yang perlu di benahi. Masalah utama adalah sistem pembelajaran online yang dilaksanakan. Portal Eduku merupakan aplikasi yang paling efektif dibanding dengan aplikasi lainnya walaupun sering mengalami error, sehingga siswa terkadang kesulitan untuk bergabung melaksanakan pembelajaran musik daring. Selain itu, kebutuhan penunjang pembelajaran online seperti smartpone, kuota internet, dan signal juga menjadi masalah untuk beberapa siswa di SMP Negeri 3 Lembang. Selain itu, media pembelajaran musik juga perlu diperhatikan. Pada pelaksanaan pembelajaran musik secara daring, siswa tidak dapat melaksanakan praktik memainkan alat musik karena tidak memiliki alat musik di rumah. Maka guru perlu membuat media pembelajaran yang

---

<sup>246</sup> Kristiani Sigalingging, dkk. (2021), Realitas Pembelajaran Musik Pada Masa Pandemi Covid-19, dari: SWARA – Jurnal Antologi Pendidikan Musik Vol. 2 No. 1 (2022) hal. 1 - 6

dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran praktik musik. [247]

Pada pembelajaran seni musik di SMP Negeri 3 Lembang, kebutuhan pembelajaran keterampilan belumlah tercapai dengan baik karena guru masih kurang memanfaatkan media digital yang ada. Tujuan dari pembelajaran seni musik untuk menjadikan siswa yang kreatif belum tercapai karena pembelajaran masih terfokus pada guru saja. Namun, dengan banyaknya permasalahan yang ada, guru sudah berupaya untuk membuat media pembelajaran yang terbaik untuk siswa agar mudah dipahami. Sekolah juga berupaya untuk menyediakan fasilitas seperti tablet dan Wi-Fi untuk membantu siswa yang tidak memiliki smartphone dan kuota internet.

---

<sup>247</sup> Ibid. Kristiani Sigalingging, dkk. (2021)



## BAB V PENUTUP

**B**agian penutup sebenarnya ingin memberi penekanan tentang apa yang ditulis sebelumnya tentang disrupsi, oleh karena itu isinya adalah beberapa kesimpulan-kesimpulan yang diperlukan untuk memberikan gambaran secara keseluruhan isi buku ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

### 1. Pandangan Umum tentang Disrupsi

Disrupsi merupakan kondisi ketidakpastian yang dapat menjadi ancaman sekaligus peluang, kembali pada kemampuan masyarakat dalam berinovasi di tengah perubahan. Perlu upaya kreatif, imajinatif dan kritis dalam mengambil sikap dan tindakan sehingga menghasilkan manfaat yang faktual, aktual dan produktif bagi masyarakat. Disrupsi harus ditransformasikan sebagai modal bangsa untuk membangun pemberdayaan masyarakat yang berperan aktif dalam pembangunan dan kesejahteraan merata.

Apapun dampak yang diakibatkan dari adanya disrupsi, harus dipikirkan sebagai tantangan. Disrupsi bukanlah kekacauan yang selalu berimplikasi negatif, melainkan perluasan rentang alternatif yang berkesempatan berbagai inovasi berkembang (*innovative disruption*) melampaui kemapanan yang telah terbangun, bahkan acapkali memberi kecutan yang tidak terprediksi sebelumnya. Pandemi Covid-19 memberikan hikmah, bahwa tidak dapat memilih lagi, harus

diyakini dirupsi telah menyentuh keseluruhan sendi-sendi kehidupan manusia.

### **Dirupsi dalam Dunia Musik**

Dunia seni itu menurut NEA, adalah , infrastuktur seni, pendidikan dan training seni, Konsumen seni ( individu dan sosial), dan Tataan Distribusi untuk bisnis dan pasar seni, politik, teknologi, demografi, tradisi dan .budaya dan sebagainya; dan artisan dan produk seni. Jadi dapat diprediksi butir-butir yang dikemukakan bahwa 5 butir dunia seni ini dapat berubah dan terdirupsi

### **Pendidikan dan Training Seni Berubah**

Kemudian dirupsi pada juga terdapat pada dunia pendidikan, pengajaran dan penelitian seni. Pada intinya pada era dirupsi ini baik produksi, konsumsi maupun penelitian tentang seni berkembang kearah digitalisasi. Seni digital adalah ajang ekspresi atau kreasi bagi peserta didik dan menjadi area penelitian baru yang menawarkan beragam isu dan konteks. Atau dapat dikatakan pendidikan model pendidikan seni tradisional dan konvensional, tidak lagi memadai untuk menjawab kebutuhan abad ke-21, oleh karena itu model pendidikan lama itu terdirupsi.

Terlihat dunia pendidikan seni itu terbagi dua: (1) Pendidikan Berbasis Seni (Pendidikan Berbasis Seni) atau *Art-based-learning* yang menggunakan seni (*art*) konvensional sebagai subjek pendidikannya seperti di ITB, ISI, dsb, dan di beberapa PT juga mempelajari seni musik sebagai subjek pembelajarannya misalnya di (ISI).

Pendidikan Berbasis Seni atau Pembelajaran Berbasis Seni (*Arts-Based Learning*) mengacu pada penggunaan keterampilan, proses, dan pengalaman artistik sebagai alat pendidikan untuk mendorong pembelajaran dalam disiplin dan domain non-

artistik. Dua dari pendekatan yang paling banyak digunakan adalah proses berpikir desain dan strategi berpikir visual.<sup>[248]</sup> (2) Pendidikan Non Seni atau Pendidikan Non Seni, yaitu Pendidikan Seni di Sekolah Umum (*art education in public schools*) --seperti pendidikan calon guru untuk mengajar-- di UNP, UPI, UNIMED dan sebagainya yang juga mempelajari seni sebagai subjek pendidikannya tetapi hanya diperlukan untuk mengajar di sekolah umum untuk pendidikan dasar dan menengah. Misalnya mempelajari musik, yang dipakai untuk mengajajar anak-anak di SD, SMP dan SMA/SMK. *art education in public schools* ini kadang juga dikacaukan dengan sebutan antara *sekolah seni* sengan *pendidikan seni*. Sebab kedua kata atau istilah ini kadang dipakai bergantian. Jadi seakan *pendidikan seni* (Pendidikan Non Seni ) adalah juga *sekolah seni* (Pendidikan Berbasis Seni) namun materi yang dipelajari di Pendidikan Non Seni terintegrasi sangat luas dalam satu paket (kerajinan, lukis, patung, grafis, bahkan mempelajari interior dan pertamanan) satuan paket terintegrasi ini juga menimbulkan disrupsi, dan kadang juga frustrasi dikalangan mahasiswa Pendidikan Non Seni , karena terpecahnya perhatian ke berbagai disiplin yang kadang bertubrukan. Hal ini berbeda di Pendidikan Berbasis Seni dimana sudah dibagi-bagi fokus bidang studinya.

### Karya Seni dan Pengaruh Media

Sejalan dengan kemajuan teknologi internet dan mobile phone (hp) yang semakin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses media sosial bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan

---

<sup>248</sup> <https://www.bu.edu/ctl/guides/arts-based-learning/#:~:text=Arts%2DBased%20Learning%20refers%20to,process%20and%20visual%20thinking%20strategies.>



menggunakan sebuah mobile phone (hp). Dengan demikian cara menikmati seni juga berubah.

Pada masa kini demikian cepatnya orang dapat mengakses karya seni di media sosial, hal ini adalah fenomena besar dari arus informasi-- tidak hanya di negara-negara maju-- tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya dan peran media ini maka dia terlihat akan menggantikan peran media sosial konvensional seperti Pameran, museum (fisik), Lingkungan, lingkungan kota (fisik), Media fisik, Ruang pertunjukan, pentas, Studio TV, Studio penyiaran, Buku, barang cetakan (print), dalam menikmati dan menonton karya seni.

Wacna yang Disrupsi Musik Menurut pemikiran penulis, umumnya dari narasi konsep seni. Hal ini timbul dari pertanyaan apa saja faktor yang mendasari munculnya narasi dan disrupsi. Kedua adalah norma seni, yaitu hal-hal normatif yang mengatur penciptaan seni musik. Ini dilihat sebagai disrupsi yang vertikal

Saat ini baik lembaga kursus maupun musisi secara perorangan yang sebelumnya tidak bisa produktif di masa pandemi Covid-19 mulai beralih dan mengembangkan modul pembelajaran musik secara sistematis dengan memanfaatkan platform online seperti *youtube*, *zoom*, *google meet*, *skype* dan sosial media lainnya yang bisa digunakan sebagai media dalam pembelajarannya. Hal ini membuka kesempatan yang lebih mudah dan lebih luas kepada seluruh masyarakat untuk bisa mengakses pembelajaran yang diberikan. [249]

Pembelajaran musik di masa pandemi Covid-19 masih menjadi tantangan untuk dilakukan karena selain ketidaksiapan, pembelajaran musik secara daring juga belum

---

<sup>249</sup> Pratin Murti Sutomo, (25-08-2020)

dapat merepresentasikan seluruh elemen, sehingga proses pembelajaran musik yang ideal belum dapat terlaksana secara maksimal. Oleh sebab itu, menanggapi kondisi saat ini yang masih dalam ketidakpastian, dapat dikatakan saat ini dunia pendidikan khususnya pendidikan musik sedang dalam proses memasuki suatu peradaban baru.

## 2. Disrupsi pada Dunia Pendidikan

Meskipun pekerjaan pengetahuan, alat berpikir, gaya hidup digital, dan penelitian pembelajaran ini kuat dan berkembang bersatu dalam “kekuatan pembelajaran” mengantarkan cara-cara belajar baru untuk pembelajaran abad ke-21, masih terjadi resistensi yang menolak perubahan ini sebab-sebabnya adalah (1) Kebijakan pendidikan era Industri yang dirancang untuk memberikan pendidikan massal seefisien mungkin. (2) Momentum puluhan tahun (atau mungkin berabad-abad) praktik pengajaran yang didasarkan pada transmisi pengetahuan kepada siswa melalui *instruksi langsung*. (3) Ketakutan di antara beberapa organisasi pendidikan yang berusaha keras untuk meningkatkan hasil pembelajaran tradisional melalui fokus pada konten yang ketat akan dirusak oleh fokus pada keterampilan baru. (4) Preferensi orang tua, yang mengalami belajar melalui pendekatan tradisional dan sebagai orang dewasa telah berhasil dalam karier mereka sendiri, berharap agar anak-anak mereka belajar dengan cara yang sama seperti yang mereka lakukan. Seringkali mereka ingin anak-anak mereka berhasil dalam jenis tes dan ujian yang sama seperti yang mereka ikuti ketika mereka di sekolah dan enggan melihat sekolah anak mereka bereksperimen dengan perubahan yang mungkin membahayakan kesuksesan anak-anak mereka.

Semua orang menghadapi tuntutan baru abad ke-21 tentang pendidikan dari aspek ekonomi pengetahuan global yang baru; dari gabungan kekuatan kerja pengetahuan, perangkat digital dan gaya hidup; dari penelitian pembelajaran modern; dan dari kebutuhan akan keterampilan yang paling dibutuhkan yaitu pemecahan masalah, menjadi kreatif dan inovatif, berkomunikasi, berkolaborasi, bersikap fleksibel, dan sebagainya.

Teacher-directed	Learner-centered
Direct instruction	Interactive exchange
Knowledge	Skills
Content	Process
Basic skills	Applied skills
Facts and principles	Questions and problems
Theory	Practice
Curriculum	Projects
Time-slotted	On-demand
One-size-fits-all	Personalized
Competitive	Collaborative
Classroom	Global community
Text-based	Web-based
Summative tests	Formative evaluations
Learning for school	Learning for life



**Gambar 6.1. Keseimbangan Baru Pembelajaran Abad 21**

Penting untuk dipahami bahwa praktik pembelajaran yang ditunjukkan oleh dua istilah di setiap sisi kiri dan kanan (Gambar 6.1) bukanlah pilihan ya-tidak, salah satu atau pilihan dalam pendidikan. Setiap baris (kiri atau kanan) mewakili spektrum sekaligus-kontinum praktik pembelajaran yang memadukan kedua pendekatan. Misalnya, fokus pada keterampilan terapan dan proses pembelajaran tidak berarti akan meninggalkan pengajaran keterampilan dasar atau pembelajaran pengetahuan dan fakta konten. Keduanya harus dalam keseimbangan yang tepat untuk setiap pelajar.

Menjadi kompeten dalam bidang pelajaran apa pun berarti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah seperti yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Guru yang mengubah praktek mengajarnya sesuai tuntutan zaman mencampur ulang cakupan materi pelajaran dalam mengungkapkan ide dan konsep, serta menyeimbangkan perannya antara menjadi orang yang paling tahu dan menjadi fasilitator yang mendukung penelitian, penemuan, dan berbagi temuan mereka dalam pembelajaran.

Guru merubah pandangannya tentang mengajar adalah tentang apa yang diketahuinya menjadi apa yang perlu dan ingin diketahui siswanya. Teknologi pembelajaran memberikan peluang untuk fokus pada keterampilan abad ke-21 yang membutuhkan lebih banyak interaksi di antara peserta didik dengan menyediakan alat untuk mengembangkan keterampilan mereka secara daring. Keseimbangan pendidikan sedang bergeser, keseimbangan pengajaran dan pembelajaran baru berkembang di sekolah-sekolah di seluruh dunia yang lebih memenuhi tuntutan saat ini dan waktu yang akan datang.

Tujuan besar pendidikan, mempersiapkan siswa untuk berkontribusi pada dunia kerja dan kehidupan sipil, telah menjadi salah satu tantangan terbesar abad ini. Faktanya, semua masalah besar lainnya di zaman ini — mengatasi pemanasan global, menyembuhkan penyakit, mengakhiri kemiskinan, dan lainnya — tidak mungkin dilakukan tanpa pendidikan yang mempersiapkan setiap warga negara untuk berperan dalam membantu memecahkan masalah secara kolektif.

Belajar untuk pekerjaan dan kehidupan di zaman ini berarti membantu sebanyak mungkin anak belajar menerapkan keterampilan abad ke-21 dan pemahaman yang kuat tentang mata pelajaran inti untuk tantangan zaman. Pendidikan abad

ke-21 untuk setiap anak adalah tantangan pertama yang akan memberikan jalan untuk menjawab tantangan selanjutnya.

### 3. Tantangan Pendidikan Musik

Bahwa perlu dalam pendidikan dan penelitian seni melalui media eksplorasi, bukan sistem spesialisasi, tetapi mode penerjemahan interdisipliner. Dalam dunia musik umum terjadi kreativitas disruptif, berupa sejumlah terobosan baru di bidang bisnis, budaya digital, profesi multitasking, serta kemampuan menangani dan memanfaatkan potensi ekonomi dari realitas dunia digital. Oleh karena itu para pendidik seni maupun para praktisi seni di lapangan harus lebih berperan sebagai penjelajah seni yang dapat dikaitkan fungsi ekonomi untuk memberikan lapangan kerja, melalui dirupsi yang dapat diidentifikasi.

Bahwa studi akademis, dari pola mapan sebagai transaksi dalam sistem yang dilindungi, dapat diubah menjadi konsep perjalanan. Konsep perjalanan membuka kreativitas pribadi, sekaligus memperluas visi pendidikan seseorang, menuju prestasi yang tidak hanya instrumental, tetapi berdimensi spiritual. Dengan menyadari perubahan disruptif yang menjadi fenomena global, dunia seni dan pendidikan tinggi seni harus memiliki peran yang lebih signifikan dalam kehidupan dan budaya manusia.

Secara umum redefinisi, reposisi dan reaktualisasi seni sebagai bagian dari dialektika pembelajaran seni di perguruan tinggi, yang berlangsung dalam relasi antara tradisi dan pembaruan harus mampu membuka diri, berdialog atau dihadapkan pada sejumlah fakta baru. Fakta-fakta baru tersebut meliputi perubahan pengalaman masyarakat, perubahan paradigma ilmu seni, perubahan konstelasi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan dan implikasi fenomena kreativitas

serta perubahan makna perubahan itu sendiri. Inilah dimensi realitas yang dihadapi lembaga pendidikan tinggi seni.

Dunia pendidikan seni harus mengadaptasi perubahan disruptif yang menjadi fenomena global; yang terjadi di tengah iklim persaingan profesional yang lebih tajam; yang berpotensi menimbulkan konfrontasi kepentingan yang semakin keras, instrumentalisasi manusia, kolonisasi pengetahuan, yang eksekutif terakhirnya adalah dehumanisasi peradaban.

Kemajuan teknologi saat ini sangatlah pesat. Seluruh manusia pastilah memanfaatkan kemajuan teknologi sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Pemanfaatan kemajuan teknologi di dalam dunia pendidikan sebenarnya adalah hal yang wajar, karena dengan keprofesionalan guru dalam mengajar, guru dituntut agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi digital dalam mengajar.

Hal ini memiliki dampak yang cukup besar bagi peserta didik ketika pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik tidak akan ketinggalan kemajuan teknologi dan yang paling utama adalah karakter peserta didik saat ini senang bermain teknologi antara lain teknologi pada perangkat hand phone.

Kemajuan yang disajikan oleh perangkat handphone maupun laptop dan komputer biasa saat ini dapat dirasakan manfaatnya bagi peserta didik, yang diantaranya adalah pembelajaran secara online, mengerjakan tugas secara online, literasi digital, dan lain sebagainya.

Akan tetapi pemanfaatan teknologi pada perangkat hand phone perlu dilakukan kontrol agar tidak disalahgunakan oleh peserta didik. Kemajuan perangkat hand phone yang dimiliki oleh peserta didik salah satunya dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk pengembangan dirinya. Diantara pemanfaatan yang dapat dipakai untuk pembelajaran adalah

alat musik virtual yang disediakan oleh google play store yang terdapat pada perangkat android menyajikan banyak pilihan yang diantaranya adalah, walk band, real drum, real guitar, real piano, real bass, dan lain sebagainya.

Aplikasi ini dapat memudahkan peserta didik untuk dapat mempelajari alat musik secara virtual, walaupun ada perbedaan yang sangat jelas dalam dengan alat musik aslinya. Perbedaan tersebut terletak pada cara memainkan alat musik tersebut.

Akan tetapi jika seorang guru hanya memikirkan bagaimana cara peserta didik dapat memainkan alat musik yang secara fisik, maka kemungkinan peserta didik dimungkinkan tidak akan berkembang, khususnya bagi peserta didik yang tidak memiliki bakat dan minat. Selain itu, tujuan akhir dalam pembelajaranpun akhirnya tidak akan dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan alat musik virtual memiliki berbagai kelebihan yang diantaranya mudah untuk dipelajari, dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja, dapat dimainkan secara bersama-sama, dan yang pasti tidak membutuhkan biaya yang besar untuk memiliki aplikasi tersebut seperti halnya ketika mereka harus memiliki alat musik yang sebenarnya. Dengan kelebihan kelebihan yang disajikan alat musik virtual, guru dapat mengembangkan pembelajarannya dengan lebih menarik dan interaktif. Pelaksanaan pembelajaran tentunya dapat dilakukan secara *daring* maupun *luring*. Selain itu guru juga dapat memberikan variasi pembelajaran dengan menggabungkan beberapa pemain untuk memainkan bersama sebagaimana halnya bermain musik band.

Salah satu aplikasi yang sering digunakan untuk bermain alat music virtual adalah: *real drum, real guitar, real bass dan real*

*piano*. Beberapa aplikasi tersebut dapat dimainkan pada *perangkat hand phone* berbasis Android maupun IOS.

Dengan adanya kemudahan yang diberikan pada pembelajaran yang dimaksud, guru dapat terus mengembangkan potensi peserta didiknya. Jadi dengan kata lain tidak ada alasan bahwa pembelajaran seni musik tidak dapat berjalan dengan baik karena terkendala pembelajaran daring, dan perlunya alat musik secara fisik untuk belajar dan meningkatkan kemampuannya untuk mempraktikkan alat musik yang sebenarnya.





## DAFTAR BACAAN

- Adams, Tim. "Jaron Lanier: 'The solution is to double down on being human'." *The Guardian*, November 12 2017. Accessed June 29 2018. <https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/12/jaron-lanier-book-dawn-new-everything-interview-virtual-reality>.
- "Daily Chart: A study finds nearly half of jobs are vulnerable to automation." *Economist*, April 24, 2018. Accessed June 29, 2018. <https://www.economist.com/graphic-detail/2018/04/24/a-study-finds-nearly-half-of-jobs-are-vulnerable-to-automation>.
- Davis, Douglas "The Work of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis: 1991–1995." *Leonardo* 28, no. 5 (1995): 381-386. Fukuyama, Francis. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York: Picador, 2003.
- Guthrie, Jason Lee. "Economy of the Ether: Early Radio History and the Commodification of Music." *Journal of the Music & Entertainment Industry Educators Association* 14, no. 1 (2014): 279-298. <https://doi.org/10.25101/14.10>.
- Guthrie, Jason Lee. "Taking the Liberty: Toward a Theory of Copyright and Creativity." *Journal of the Music & Entertainment Industry Educators Association* 16, no. 1 (2016): 97-123. <https://doi.org/10.25101/16.4>.
- Harvey, Eric. "How Smart Speakers Are Changing the Way We Listen to Music." *Pitchfork*, June 29, 2018. Accessed July 5, 2018. <https://pitchfork.com/features/article/how-smart-speakers-are-changing-the-way-we-listen-to-music/>.

- Hsu, Chin-Lung, and Judy Chuan-Chuan Lin. "An empirical examination of consumer adoption of Internet of Things services: Network externalities and concern for information privacy perspectives." *Computers in Human Behavior* 62 (2016): 516-527. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.04.023>.
- Hu, Cherie. "Unbundling The Song: Inside The Next Wave Of Recorded Music's Disruption." *Forbes*, May 13, 2018. Accessed July 5, 2018. <https://www.forbes.com/sites/cheriehu/2018/05/13/unbundling-the-song-inside-the-next-wave-of-recorded-musics-disruption/#2f6d87e59cae>.
- Ito, Joi. "The Responsibility of Immortality: Welcome to the New Trans-humanism." *Wired*, June 4, 2018. Accessed June 27, 2018. <https://www.wired.com/story/the-responsibility-of-immortality/>.
- Lanier, Jaron. "The Future of War: A Farewell to Arms?" *Psychology Today*, Nov. 1, 1997. Accessed June 29, 2018. <https://www.psychologytoday.com/us/articles/199711/the-future-war-farewell-arms>. Lehrer, Jonah. "Steve Jobs: 'Technology Alone Is Not Enough.'" *New Yorker*, October 7, 2011. Accessed July 8, 2018. <https://www.newyorker.com/news/news-desk/steve-jobs-technology-alone-is-not-enough>.
- Leyshon, Andrew. *Reformatted: Code, Networks, and the Transformation of the Music Industry*. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- Manjoo, Farhad. "Tech's Frightful Five: They've Got Us." *The New York Times*, May 10, 2017. Accessed July 5, 2018. <https://www.nytimes.com/2017/05/10/technology/techs-frightful-five-theyve-got-us.html>.

- National Council on Compensation Insurance (NCCI). "The Impact of Automation on Employment - Part I." NCCI.com, October 10, 2017. Accessed June 29, 2018. [https://www.ncci.com/Articles/Pages/II\\_Insights\\_QEB\\_Impact\\_Automation-Employment-Q2-2017-PartI.aspx](https://www.ncci.com/Articles/Pages/II_Insights_QEB_Impact_Automation-Employment-Q2-2017-PartI.aspx).
- "Occupational Outlook Handbook: Entertainment and Sports Occupations." U.S. Bureau of Labor Statistics.gov. Accessed March 2018. <https://www.bls.gov/ooh/entertainment-and-sports/home.htm>.
- Open Society Foundations. "Technology and the Future of Work: The State of the Debate." April 2015. Accessed June 29, 2018. <https://www.opensocietyfoundations.org/sites/default/files/future-work-lit-review-20150428.pdf>.
- Powell, Corey S. "Interview with Jaron Lanier: A cyberspace Renaissance man reveals his current thoughts on the World Wide Web, virtual reality, and other silicon dreams." *Scientific American*, September 15, 1996. Accessed June 29, 2018. <https://www.scientificamerican.com/article/interview-with-jaron-lani/>.
- Roszak, Theodore. *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition*. Berkeley, California: University of California Press, 1995.
- Sarno, David. "Apple announces new iPhone 4: the Steve Jobs keynote." *Los Angeles Times*, June 7, 2010. Accessed July 8, 2018. <http://latimesblogs.latimes.com/technology/2010/06/apple-announces-new-products-the-steve-jobs-keynote.html>.
- Saintilan, Paul, and David Schreiber. *Managing Organizations in the Creative Economy: Organizational Behavior for the Cultural Sector*. Routledge, 2018.

- Singularity University. "Our Path to Impact." SU.org. Accessed June 20, 2018. <https://su.org/about/how-we-do-business/>.
- Suisman, David. *Selling Sounds: The Commercial Revolution in American Music*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2009.
- Sundararajan, Arun. *The Sharing Economy: The End of Employment and the Rise of Crowd-Based Capitalism*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2016.
- Tolley, David Lancaster. "A Music Industry Program for Today's Colleges and Universities." Doctoral dissertation, The Ohio State University, 2008.
- Wadhwa, Vivek. "We're heading into a jobless future, no matter what the government does." *The Washington Post*, July 21, 2014. Accessed July 1, 2018. [https://www.washingtonpost.com/news/innovations/wp/2014/07/21/were-heading-into-a-jobless-future-no-matter-what-the-government-does/?utm\\_term=.89acfd1b577e](https://www.washingtonpost.com/news/innovations/wp/2014/07/21/were-heading-into-a-jobless-future-no-matter-what-the-government-does/?utm_term=.89acfd1b577e).

## INDEKS

---

### A

Alat Berpikir · 189  
Amerika · 25, 183  
*artificial intelligence* · 30  
Aspek Positif dan Negatif era  
Disrupsi · 46

---

### B

berpikir kritis · 185  
blockchain · 60  
Budaya Global · 27

---

### D

*digitalisasi* · 24, 34, 36, 46, 47, 55,  
82, 171, 272  
Disrupsi a kibat Covid -19 · 38  
Disrupsi Aspek Horizontal · 71  
Disrupsi Aspek vertikal · 77  
Disrupsi kreatif · 26  
Disrupsi pada Dunia Pendidikan ·  
38, 275  
dunia digital · 258, 261  
dunia iklan · 24  
Dunia Musik · 53, 272

---

### E

elemen · 32, 41, 187  
Era Disrupsi · iv, 24

---

### F

Finansial · 42

---

### G

*genre musik* · vi, 69, 70, 71, 73, 74,  
75, 78, 113, 132  
Gmail · 241, 245, 247  
Google Classroom · 238, 239, 240,  
241, 248, 265  
Google Docs · 242, 243, 245  
Google Drive · 238, 243, 244, 247

---

### I

Indonesia · i, 24, 184, 191, 257, 259  
Industri Musik Digital · 106  
Inovasi Teknologi · 137, 138  
internet · 24, 27, 28, 30, 45, 50, 53,  
84, 145, 151, 154, 155, 156, 157,  
158, 169, 170, 222, 223, 227,  
228, 254, 258, 259, 260, 262,  
263, 264, 269, 273  
*Internet of Things* · 31

Is tilah Disrupsi · 23

---

## **J**

Jean-Marie Dru · 24, 25, 26

---

## **K**

Kapitalisme · 117, 146

Karir · 185

Kaset · 90, 91, 98, 99, 106

Kebijakan · 275

kecerdasan emosional · 50, 195

Kelemahan Belajar Daring · 263

Keterampilan utama · 47

komputer · 30, 31, 32, 34, 42, 183,  
195, 260, 261

Konvergensi · 32, 33, 34, 187

konvergensi media · 32, 34

Konvergensi Media · 29, 32, 33

keaktivitas · 186

Kursus Online · 222, 224, 254

---

## **M**

manajemen · 41

Masa Depan · 183, 185

matematika · 40, 193

media online · 24

media sosial · 32, 257

membaca · 40, 197

metaverse · 60, 257, 258, 259, 260,  
261

Metaverse · 257, 258, 259, 260, 261

metodologi · 25, 26

Milton Albrecht · 54

Model Mental · 194

monitor · 261

Motivasi Internal · 195

Multi Kecerdasan · 196

Musik *Indie* · 116, 118

Musik Indonesia · 55, 89, 90, 92, 98,  
109, 116

---

## **N**

Nasbahry Couto · iii

Nonfinansial · 42

---

## **O**

*ojek online* · 24

Optimisme · 49

---

## **P**

Pekerjaan Pengetahuan · 188

Pembelajaran · 41, 45, 187, 193,  
197, 276

pemecahan masalah · 187, 194, 276

pengangguran · 43

penilaian · 44

Piringan Hitam · 90, 91, 98

prestasi siswa · 41, 44

---

## **R**

Radio · 93, 126, 127, 130, 138, 233,  
234, 283

Revolusi Industri · 30, 31, 32

Riset · 193

---

## S

S2 · 260

Seni · i, vi

Seni Musik · iv, 53, 54, 262, 291

Soeteja · i

Sosial · 197

Sumber Daya · 42, 183

Susanto, · 53, 54

---

## T

TBWA · 25

teknologi · 23, 25, 30, 31, 32, 33,  
42, 44, 45, 183, 184, 185, 187,  
188, 189, 190, 191, 196, 257,  
258, 260, 261

Teknologi · 189, 260, 277

teknologi digital · 24, 31

Televisi · 108, 109, 110, 233, 234

teori · 60, 61, 70, 73, 80, 188, 215,  
216

Teori Disrupsi · 26, 61, 69

The Wall Street Journal · 25

Tik tok · 172

---

## U

*Underground* · 118, 119, 131, 132

---

## V

video game · 191, 195

VUCA · 50

---

## W

Wikipedia · 32

---

## Y

You Tube · 168





## BIODATA SINGKAT



Ardipal dilahirkan di Pitalah, 3 Februari 1966. Pendidikan SD dan SMP di tempuh di Batipuah sampai dengan tahun 1982, dan SPG Negeri Padang panjang tahun 1985. Me-nyelesaikan pendidikan jenjang Diploma III tahun 1988 pada Program Studi Pendidikan Sendratasik IKIP Padang dan Sar-jana tahun 1991 pada Program Studi Pendidikan Seni Musik IKIP Yogyakarta. Pendidikan Magister diselesaikan tahun 1998 pada Program Studi Manajemen Pendidikan dan Doktor tahun 2011 pada Program Studi Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penulis merupakan Dosen dan Guru Besar pertama (dinobatkan pada tahun 2016) Jurusan Sendratasik pada Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Padang. Selain kegiatan pendidikan, penulis juga aktif melaksanakan kegiatan sebagai pematari, pelatih vocal dan paduan suara, pencipta lagu, dan juri kegiatans eni. Beberapa tahun tera-khir, penulis secara berkesinambungan melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat mengenai perkemba ngan lagu anak-anak. Pernah menjadi Wakil Rektor III di Universitas negeri Padang (2017-2020) dan sebelumnya Wakil Rektor IV (2012-2016) Universitas Negeri Padang dan juga Ketua Bapomi Sumbar.