

JURNAL KAJIAN SENI

VOLUME 06, No. 02, April 2020: 142-162

PENINGKATAN KOMPETENSI MAHASISWA DALAM KOMPOSISI MUSIK MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI SIBELIUS

Dani Nur Saputra

Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta
daninursaputra6@gmail.com

ABSTRACT

The current technology-based learning model needs to be applied in higher education so that it is not left behind by the times that are moving very fast. The presence of technology in the form of the Sibelius application can assist students in making compositions. However, without developing a good learning model, this becomes a threat that can kill the aspects of the ability to feel the musicality of the students. It's different when making works is done manually using paper which will maximize imagination and taste. This study aims to determine the process of using the Sibelius application in an effort to improve student competence in making musik compositions. Research methods - qualitative with a research and development approach (research and development). Data collection was carried out by interview, observation, and documentation. Data collection was carried out by interview, observation, and documentation. The data analysis used descriptive qualitative with the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that with the use of the Sibelius musik application, learning musik composition was more effective. The learning model developed can maximize the student's ability to compose a piece of musik. Students get a combination of competencies between writing notation, making compositions and providing interpretations of the work made, and being able to display according to the message and taste that is to be conveyed through a musical work that is displayed live.

Keywords: *Students Competence, Musik Composition, Sibelius Application.*

ABSTRAK

Model pembelajaran berbasis teknologi saat ini perlu sekali untuk di terapkan di perguruan tinggi agar tidak tertinggal oleh perkembangan jaman yang bergerak sangat cepat. Kehadiran teknologi berupa aplikasi Sibelius dapat membantu mahasiswa dalam membuat karya komposisi. Akan tetapi, tanpa penyusunan model pembelajaran yang baik, hal tersebut menjadi ancaman yang dapat mematikan aspek kemampuan rasa musikalitas dari mahasiswa. Berbeda ketika pembuatan karya dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas yang akan memaksimalkan daya imajinasi dan rasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penggunaan aplikasi Sibelius dalam upaya meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam membuat komposisi musik. Metode penelitian - kualitatif dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pengumpulan data di lakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data di lakukan dengan wawancara,

observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan aplikasi musik sibelius maka pembelajaran komposisi musik lebih efektif. Model pembelajaran yang dikembangkan dapat memaksimalkan kemampuan mahasiswa dalam mengomposisi sebuah karya musik. Mahasiswa memperoleh perpaduan kompetensi antara menulis notasi, membuat karya komposisi dan memberikan interpretasi pada karya yang dibuat, serta mampu menampilkan sesuai dengan pesan dan rasa yang ingin di sampaikan melalui sebuah karya musik yang ditampilkan secara langsung.

Kata Kunci: Kompetensi Mahasiswa, Komposisi Musik, Aplikasi Musik, Sibelius.

PENGANTAR

Perkembangan zaman terjadi secara terus menerus hingga membawa kondisi pada era digital. Era digital selalu mengedepankan teknologi pada setiap aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Pendidikan erat kaitannya dengan sistem dan proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi perlu diterapkan dalam proses pembelajaran saat ini (Zainal, 2012 : 16). Salah satu upaya dalam menerapkan teknologi yaitu penggunaan komputer. Seiring perkembangan teknologi, komputer merupakan media yang selalu ada melekat hampir ke sebagian orang termasuk mahasiswa.

Komputer memiliki banyak kemampuan yang bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa khususnya mahasiswa musik. Sekarang ini banyak *aplikasi* maupun aplikasi yang dikembangkan untuk membantu penulisan ataupun pembuatan karya musik, sehingga pembelajaran musik lebih menarik dan memberikan kemampuan teknologi bagi mahasiswa musik.

Komputer merupakan seperangkat elektronik yang dapat menerima masukan (*input*) dan selanjutnya melakukan

pengolahan (*process*) untuk menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi (Samsudin, 2019:1). Definisi komputer itu sendiri adalah suatu alat elektronik yang terdiri dari rangkaian berbagai komponen yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu sistem kerja. Sistem di dalam komputer tersebut dapat melakukan pekerjaan secara otomatis sehingga mampu menghasilkan informasi berdasarkan data dan program yang ada. Komputer merupakan kumpulan perangkat keras (*Hardware*) yang di dalamnya terdapat perangkat lunak (*software*). Perangkat Lunak (*software*) merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah dari si pemakainya (Harahap, 2020). Program yang ada di dalam komputer inilah yang dimanfaatkan manusia dan memiliki peran dalam mendukung semua sistem termasuk sistem pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, berbagai teknologi dikembangkan guna memfasilitasi kegiatan belajar (Syaiful, 2006: 12). Hal ini dilakukan dalam rangka menyikapi fenomena

perkembangan zaman yang terjadi. Metode pembelajaran sebelumnya yang menerapkan pembelajaran klasik atau tradisional di mana memberikan penekanan bahwa peran guru/dosen sebagai sumber informasi (*teacher centered*) saat ini beralih menjadi *student-centered* dengan peran guru/dosen sebagai pemandu peserta didik untuk mengakses informasi dan mengarahkan proses belajar pada era saat ini (Harsanto, 2007 : 45). Pembelajaran musik di era digital menuntut para pendidik dan seniman untuk berpikir kreatif, inovatif, kolaboratif, dan produktif. Perkembangan teknologi semakin berkembang, kita juga dituntut untuk menguasai IT, komunikasi dan komputerisasi (Wena, 2011: 22).

Banyak perusahaan-perusahaan IT yang menciptakan beragam aplikasi musik. Berawal dari sebuah teknologi analog hingga sampai teknologi digital. Berbagai Inovasi dilakukan dalam usaha memperbaharui teknologi dari masa ke masa. Produk Teknologi khususnya penghasil suara memiliki peranan dalam usaha memperbaiki kualitas yang dihasilkan. Berawal dari sebuah piringan hitam dan pita yang digunakan sebagai media perekam dan corong sebagai penghasil suara hingga sampai saat ini yang menghasilkan inovasi yang semakin canggih dengan komponen yang ringan, lengkap, dan mudah dalam penggunaannya.

Sampai saat ini, teknologi musik terus dikembangkan sehingga memiliki fungsi dan fitur yang semakin lengkap. Fitur dan fungsi tersebut antara lain dapat digunakan untuk menulis notasi

(*publishing notation*), pembuatan midi interface, merekam, mengatur suara (tone generator), dan fungsi edukasi. Beberapa aplikasi musik dapat dilakukan proses penulisan notasi dan perekaman secara langsung melalui teknologi *digital audio workstation (DAW)*. Proses yang dilakukan dalam penggunaan teknologi musik dapat berguna dalam menghasilkan karya musik.

Terdapat beberapa aplikasi musik yang dapat digunakan dalam menulis notasi musik (*software notation*) antara lain finale, Sibelius, encore, overture, musescore, nightingale, dsb. Peneliti menggunakan aplikasi Sibelius dalam penerapan pada mata kuliah komposisi musik karena fitur yang dimiliki cukup lengkap, mudah digunakan, dan *compatible* untuk di *install* di berbagai laptop mahasiswa. Sedangkan beberapa aplikasi lain terkendala pada jumlah bit, fitur yang cukup rumit, dan kapasitas ram dalam laptop/komputer. Sibelius cukup baik dan dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran musik yaitu sibelius. Sibelius merupakan salah satu aplikasi yang dapat di gunakan untuk penulisan notasi musik, membuat karya musik, dan membunyikannya. Fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut tergolong lengkap dan mudah penginstalannya sehingga cukup layak di miliki dan digunakan oleh mahasiswa.

Komposisi musik merupakan salah satu kemampuan yang wajib di miliki mahasiswa program studi pendidikan musik, Universitas Negeri Jakarta. Oleh karena itu komposisi musik dijadikan sebagai mata kuliah wajib bagi mahasiswa

semester enam dan tujuh. Mata kuliah komposisi musik merupakan mata kuliah bidang musik yang wajib di tempuh pada mahasiswa di level terakhir, di mana mahasiswa telah mendapat semua ilmu musik sejak teori musik 1 dan 2, kemudian dilanjutkan harmoni 1 dan 2, ilmu bentuk analisa musik, sejarah musik, dan aransemen. Sehingga kemampuan yang mereka dapatkan sebelumnya dapat diterapkan pada mata kuliah komposisi musik. Tanpa mereka lulus mata kuliah berjenjang tersebut, mahasiswa tidak diizinkan mengambil mata kuliah komposisi musik. Oleh karena itu, komposisi musik dapat dikatakan sebagai mata kuliah - yang menempatkan pada posisi tertinggi atau level terakhir dalam penerapan bidang keilmuan musik. Oleh karena itu, aplikasi sibelius dapat digunakan sebagai media dalam penulisan notasi dan membuat karya musik.

Pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan melalui penggunaan aplikasi musik tidak memberikan batasan ruang dan waktu. Karakteristik pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran berbasis IT dan dapat dilakukan dari berbagai tempat di mana pun dan kapan pun (Rusman, dkk 2012 : 54). Mahasiswa dapat belajar dengan aplikasi tersebut dimana pun dan kapan pun mereka mau. Sehingga proses pembelajaran tidak lagi menerapkan pendidikan tradisional yang hanya fokus pada pendidik/pengajar serta hanya dapat dilakukan secara teori di dalam kelas. Pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan praktik secara langsung (Saputra, 2020).

Terdapat beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan. Seperti yang diungkapkan Nainggolan bahwa Aplikasi Sibelius memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk menulis musik dan membuat komposisi musik (Nainggolan, 2018), Ia juga menambahkan bahwa penggunaan aplikasi sibelius dapat mempermudah dan mempercepat pengerjaan *inventions* dua suara pada mata kuliah kontrapung. Sama halnya yang diungkapkan Antonius dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa dalam pembuatan karya musik dengan menggunakan aplikasi musik di -komputer dapat dilakukan lebih cepat dari pada dilakukan secara langsung dengan mengundang pemain secara langsung (Antonius, 2013). Herdinasari dalam penelitian yang dilakukan melalui penelitian tindakan kelas terkait dengan penggunaan aplikasi Sibelius dalam pembelajaran notasi musik. Ia menjelaskan bahwa sebagian siswa kelas VII G SMP Negeri 4 Ungaran memiliki kelemahan dalam membaca notasi, sehingga Ia menggunakan aplikasi-sibelius untuk membantu siswanya dalam belajar notasi musik (Herdinasari, 2013). Penelitian lain juga dilakukan oleh Setyawan yang menyatakan bahwa aplikasi Sibelius dapat meningkatkan pemahaman siswanya di kelas XII A IPS dalam membaca notasi balok (Setyawan, 2017).

Berdasarkan analisa hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti hanya melihat bahwa aplikasi Sibelius digunakan hanya sebagai media dalam membaca notasi

balok, menulis dan mendengarkannya. Penelitian-penelitian sebelumnya juga hanya beranggapan bahwa aplikasi musik hanya digunakan untuk mempercepat dalam pembuatan karya musik namun tidak menampilkannya. Hasil-hasil penelitian sebelumnya masih sebatas pada aspek substansi tujuan dibuatnya aplikasi musik dengan berbasis teknologi. Peneliti sebelumnya tidak memperhatikan aspek rasa dan pemaknaan dalam musik. Aspek rasa yang di maksud adalah kemampuan dalam solfegio. Penelitian sebelumnya hanya sebatas karya musik yang dibuat menggunakan aplikasi musik dan dibunyikan oleh aplikasi juga. Berbeda dengan penerapan yang dilakukan dalam penelitian ini di mana karya musik tidak hanya ditulis dan dimainkan melalui aplikasi tetapi harus dimainkan secara langsung oleh pemain dengan rasa dan interpretasi yang dibuat melalui aplikasi musik.

Interpretasi dalam sebuah karya musik merupakan hal penting dalam penyampaian pesan melalui musik. Peneliti sebelumnya tidak memperhatikan aspek rasa dan pemaknaan dalam musik. Mahasiswa tidak hanya menulis karya musik, tetapi juga bagaimana cara menginterpretasikan karya musik yang dibuat melalui aplikasi musik Sibelius kemudian ditampilkan secara langsung. Sebagian besar orang berpikir bahwa dengan adanya teknologi segala pekerjaan manusia akan lebih mudah. Satu hal yang penting dalam pernyataan peneliti dalam hal ini bahwa teknologi adalah produk manusia. Teknologi berasal dari kecerdasan buatan dan tidak di rancang

dengan perasaan seperti manusia. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut dalam penggunaan aplikasi Sibelius dalam peningkatan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah komposisi musik.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang dapat meningkatkan kualitas mahasiswa. Penelitian bertujuan untuk menambah wawasan baru terkait dalam penggunaan aplikasi Sibelius pada metode pembelajaran yang dapat diterapkan di mata kuliah komposisi musik pada program studi baik Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lainnya yang memiliki disiplin ilmu pada bidang keilmuan musik. Penggunaan aplikasi musik sibelius diharapkan dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam komposisi musik tidak hanya membuat namun juga merasakan musik itu sendiri sehingga pesan yang di buat melalui musik dapat tersampaikan dengan tepat kepada pendengarnya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan metode kualitatif. Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2012). Penelitian ini mendeskripsikan proses penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi sibelius pada mata kuliah komposisi musik pada Program Studi Pendidikan Musik, UNJ.

Adapun jenis pendekatan yang digunakan yakni penelitian *research and development* (R&D). Metode penelitian

R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011). Penelitian *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana, 2009).

Penelitian *research and development* (R&D) dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan metode pembelajaran melalui penggunaan aplikasi sibelius dalam mata kuliah komposisi musik.

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2009):

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan selama dua semester di kelas komposisi musik. Pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur terhadap beberapa mahasiswa yang mengikuti perkuliahan komposisi musik. pengumpulan data terakhir dilakukan dengan studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan

mengumpulkan dan menganalisis penelitian-penelitian relevan yang pernah dilakukan untuk mendukung data penelitian dan menemukan temuan baru yang belum dihasilkan oleh penelitian sebelumnya terkait penggunaan aplikasi Sibelius dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam komposisi musik.

2. Perencanaan (*planning*).

Penelitian yang dilakukan dengan pendekatan *research and development* ini diawali tahap menyusun rencana penelitian. Penyusunan rencana penelitian meliputi kapasitas peneliti dalam melakukan penelitian di kelas komposisi musik, ketersediaan laptop yang dimiliki oleh mahasiswa, kemampuan dalam penggunaan aplikasi musik, langkah-langkah penelitian, penyusunan rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian dalam hal ini adalah kemampuan komposisi musik yang di imbangi dengan kemampuan rasa musikal dan interpretasi, serta evaluasi hasil penelitian.

3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*). Pengembangan metode pembelajaran dilakukan melalui integrasi teknologi dengan penggunaan aplikasi Sibelius dalam pembelajaran mata kuliah komposisi musik. dan produk instrumen evaluasi.

Lebih lanjut metode pembelajaran tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan dalam menulis notasi tetapi juga dapat digunakan untuk

meningkatkan kemampuan rasa musikal mahasiswa dan kemampuan menginterpretasikan sebuah komposisi musik dalam seni pertunjukan secara langsung. Kemampuan interpretasi ini sangat penting bagi mahasiswa komposisi musik untuk dapat menyampaikan karya musik kepada pendengar melalui pesan musikal yang dibuat selama perkuliahan komposisi musik.

Waktu penelitian ini dilakukan mulai bulan Maret 2019 hingga Februari 2020. Penelitian dilakukan di ruang 212 Gedung S Program Studi Pendidikan Musik Fakultas bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, jalan Rawamangun Muka, Pulo Gadung, Jakarta Timur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan yakni model Miles dan Huberman (2009: 44-47). Tahapannya meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan kesimpulan (*conclusion*).

PEMBAHASAN

Pembelajaran Komposisi Musik

Komposisi musik merupakan mata kuliah wajib tempuh bagi mahasiswa program studi pendidikan musik, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti juga meyakini bahwa semua program studi keilmuan musik di perguruan tinggi di seluruh dunia pasti memiliki mata kuliah komposisi musik. Bahkan di beberapa kampus seperti ISI Yogyakarta, UPH, IKJ dan beberapa kampus di Amerika dan Eropa tidak hanya menjadikan

komposisi musik sebagai mata kuliah, tetapi sebagai program studi. Dari fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya sebuah ilmu komposisi musik dalam keilmuan musik.

Pembelajaran komposisi musik di program studi pendidikan musik Universitas Negeri Jakarta dilakukan sebanyak 2 semester. Mata kuliah ini di tempuh oleh mahasiswa program studi pendidikan musik pada semester enam dan tujuh. Mata kuliah komposisi musik diperoleh mahasiswa pada semester menjelang akhir. Hal tersebut dikarenakan mata kuliah komposisi musik merupakan puncak dalam materi pembelajaran dalam memahami keilmuan musik. Terdapat mata kuliah prasyarat untuk dapat mengambil mata kuliah komposisi musik. Mahasiswa wajib menguasai beberapa mata kuliah yang mereka dapatkan secara berjenjang sejak semester satu dari mata kuliah teori musik 1 dan 2, harmoni musik 1 dan 2, kontrapung, sejarah musik 1 dan 2, aransemen musik, serta bentuk dan analisa musik. Apabila mahasiswa tidak menguasai mata kuliah tersebut maka dapat dipastikan bahwa mahasiswa tersebut tidak dapat mengikuti perkuliahan komposisi musik. Mereka harus menuntaskan mata kuliah wajib dalam keilmuan musik terlebih dahulu sebelum mengambil mata kuliah komposisi musik.

Terdapat capaian kompetensi yang berbeda antara komposisi musik satu dan dua. Hal tersebut berpengaruh pada materi yang dipelajari oleh mahasiswa. Gambaran tentang parameter dan

perbedaan materi dan capaian kompetensi mahasiswa pada komposisi musik satu dan dua dapat dilihat pada tabel 1.

Mata kuliah komposisi musik satu mencakup dasar-dasar dalam merancang komposisi musik atau karya musik sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan jenis serta bentuknya. Komposisi memiliki makna sebuah proses yaitu kegiatan membuat musik dan produk yaitu kegiatan menghasilkan musik (Kratus, 2012). Tujuan utama dari mata kuliah ini sejalan dengan visi dan misi tujuan program studi pendidikan

musik yaitu agar mahasiswa dapat membuat komposisi musik terutama lagu-lagu untuk pengajaran musik di sekolah. Tujuan pembuatan karya dalam perkuliahan komposisi musik bersifat ekstrareferensial. Sedangkan pada mata kuliah komposisi musik dua mencakup dasar-dasar mengaransemen komposisi musik sesuai dengan jenis instrumennya. Lebih lanjut Hogenes menjelaskan bahwa materi Komposisi musik yang dilakukan dalam pembelajaran dikelas dapat diberikan melalui aktivitas dalam memahami teori interpretasi dan

Tabel 1. Parameter dan Perbedaan Materi dan Capaian Kompetensi Mahasiswa

Indikator	Komposisi musik 1	Komposisi musik 2
Materi	<i>Basic and rhythm</i>	<i>Harmonizing with Melodies</i>
	<i>Composing as an Extension of Listening</i>	<i>Composing with Chords</i>
	<i>The Ability to Compose with Pencil and Paper</i>	<i>Composing Using the Movement Around You</i>
	<i>Rhythm and Mood</i>	<i>Beginnings, Middles, and Endings</i>
	<i>Finding Melody in the World Around You</i>	<i>Musikal Forms</i>
	<i>Major and Minor Modes and the Circle of Fifths</i>	<i>Orchestration and Arrangement</i>
	<i>Building Melodies Using Motifs and Phrases</i>	<i>Creation and Performance</i>
	<i>Developing Your Melodies</i>	
Capaian Kompetensi	Mampu menganalisis dan mengidentifikasi lagu dan bagian-bagiannya	Menguasai konsep melodi dan harmoni dalam pengolahan motif dan arransemen
	Mampu mengembangkan motif dan frase pada sebuah melodi dan mampu mengembangkan melodi dengan teknik pengolahan motif	Menguasai konsep penciptaan karya musik dalam mengembangkan ide gagasan
	Mahasiswa mampu mendeskripsikan kalimat tanya (konsekuen) dan kalimat jawab (antecedent) pada sebuah lagu	
	Mampu membuat lagu bentuk 1 bagian sepanjang 16 birama lengkap dengan akornya dan mampu membuat lagu bentuk 2 bagian sepanjang 16 birama lengkap dengan akornya	Membuat karya komposisi dalam bentuk minuet, rondo, sonata, canon, fuga, dan matrik dua belas.

kreasi yang dapat dijadikan sebagai kemampuan dasar dalam menerapkan materi pendidikan musik (Hogenes, dkk, 2014). Bruner juga menambahkan bahwa komposisi musik merupakan ilmu musik yang menggabungkan antara interpretasi dan penampilan sehingga dapat diartikan bahwa komposisi musik merupakan proses membuat makna melalui karya musik (Bruner, 1986). Oleh sebab itu, aspek-aspek yang terkandung dalam ilmu komposisi musik harus diperoleh mahasiswa secara utuh agar mampu mengomposisi karya musik secara maksimal.

Mahasiswa harus memiliki kompetensi dalam membuat karya dengan memperhatikan baik tekstur maupun ambitus alat musiknya. Mata kuliah komposisi musik merupakan mata kuliah berjenjang sehingga mahasiswa harus lulus pada mata kuliah sebelumnya agar mereka dapat mengambil mata kuliah komposisi musik satu dan dua. Mahasiswa harus lulus pada mata kuliah komposisi musik satu jika ingin mengambil mata kuliah komposisi musik dua. apabila mahasiswa tidak lulus pada mata kuliah komposisi musik satu maka mereka harus menunggu 1 tahun lagi

untuk mengulang dan menuntaskan mata kuliah musik satu terlebih dahulu.

Dampak perbandingan penggunaan aplikasi musik dan tidak menggunakan aplikasi musik

Komposisi musik satu berisi materi tentang dasar-dasar dalam merancang sebuah karya musik. Materi ini tidak hanya sebatas pada menulis notasi balok yang kemudian mendapatkan nilai. Pada materi mata kuliah komposisi musik satu ini, mahasiswa juga di ajarkan untuk menggunakan rasa dan akal pikiran dalam membuat sebuah karya musik. Musik tidak hanya persoalan bunyi, tetapi juga rasa dan logika.

Dampak perbandingan penggunaan aplikasi musik dan tidak menggunakan aplikasi musik secara ringkas dapat dilihat pada tabel 2.

Berdasarkan analisa hasil dari tugas yang dikerjakan mahasiswa melalui uji coba penggunaan aplikasi sibelius pada komposisi musik satu. Peneliti bersama dosen pengampu mata kuliah komposisi musik melakukan evaluasi terhadap pengerjaan mahasiswa dan ditemukan bahwa komposisi musik yang dibuat tidak mengikuti ilmu dalam harmoni. Banyak

Tabel 2. Dampak perbandingan penggunaan aplikasi musik dan tidak menggunakan aplikasi musik

Penggunaan Aplikasi Musik	Tidak menggunakan aplikasi musik
Lebih cepat membuat notasi	Lebih lambat membuat notasi
Notasi tidak terstruktur	Notasi terstruktur
Bisa langsung didengarkan	Tidak bisa langsung didengarkan
Tidak mengandalkan imajinasi	Mengandalkan imajinasi
Tidak memperhatikan rasa dan dinamika	Memperhatikan rasa dan dinamika
Modern	Klasik
Paperless	More paper
Bisa dilakukan otodidak	Tidak dapat dilakukan otodidak

notasi melodi dan akord yang disonan, pengelompokan notasi (*grouping*) yang salah, progresi akord yang kurang tepat dalam pergerakan ilmu harmoni. Selain itu, banyak di temukan nada-nada yang kurang tepat penempatannya. Dari hasil analisa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa hanya terpusat pada persoalan notasi dan suara. Mereka tidak memperhatikan persoalan rasa dalam bunyi tersebut. Mahasiswa juga tidak menggunakan tanda dinamika dalam pembuatan komposisi musik. Sehingga mereka tidak memperhatikan aspek interpretasi saat komposisi musik tersebut dimainkan secara langsung oleh pemain. Pada dasarnya mahasiswa program studi pendidikan musik memiliki ketrampilan yang mumpuni dalam hal bermain musik sehingga penting sekali untuk menambah ketrampilan mereka dalam merasakan dan memberikan interpretasi dalam setiap karya musik yang mereka mainkan.

Sebagian besar mahasiswa program studi pendidikan musik berkisar pada usia 18-23 tahun. Kisaran usia tersebut berada pada generasi milenial. Generasi milenial merupakan generasi yang lahir pada era teknologi, sehingga secara bawaan mereka memiliki kemampuan di bidang teknologi. Melalui pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap mahasiswa program studi pendidikan musik khususnya mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah komposisi musik satu. Beberapa di antara mereka mampu menggunakan beberapa aplikasi musik. Bahkan mereka sudah memiliki beberapa aplikasi

musik yang sudah terinstal di laptop mereka sendiri. Mahasiswa mengaku sudah pernah menggunakan beberapa aplikasi musik seperti sibelius, finale, dan musescore dalam pengerjaan ujian akhir semester mata kuliah harmoni 2.

Berdasarkan pengamatan uji coba yang dilakukan oleh peneliti dan dosen pengampu mata kuliah komposisi satu terhadap mahasiswa. Terlihat bahwa beberapa mahasiswa tidak memperhatikan rasa dan logika dalam membuat karya musik. Mereka mengabaikan ilmu dalam mata kuliah yang mereka dapat sebelumnya. Indikator untuk melihat aspek logika dapat dilakukan dengan parameter dalam ilmu harmoni musik. Parameter tersebut dapat diukur tingkat kelogisan karya musik dari pengelompokan notasi (*grouping*) yang sudah mereka dapatkan pada mata kuliah teori musik. Selain itu, alur melodi dan akord, penggunaan kadens, serta penggunaan notasi melodi yang terdapat pada nada-nada harmoni yang dibuat oleh mahasiswa masih terlihat kurang tepat.

Penggunaan aplikasi musik memanglah membantu dalam menulis notasi karya musik namun aplikasi musik tidak diciptakan dengan rasa sehingga mahasiswa pun tidak terasah kemampuan olah rasa mereka. Indikator rasa dapat diketahui dengan menggunakan parameter dalam ilmu solfegio. Hal tersebut dapat dirasakan ketika suara atau musik yang dibunyikan terdengar fals, disonan, terdengar notasi yang saling bertabrakan, susunan harmoni yang bertabrakan, pergerakan

nada yang paralel, pengelompokan notasi yang tidak tepat, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, pada mata kuliah komposisi musik satu dianjurkan untuk mahasiswa tidak menggunakan aplikasi musik tetapi harus menulis secara manual dengan tangan di atas kertas sampai pada akhir semester komposisi musik satu.



Gambar 1. Penampilan karya musik mahasiswa pada komposisi musik 1 (dokumentasi pribadi, 2019)

Hasil pengamatan yang didapatkan pada komposisi musik satu terlihat adanya peningkatan yang cukup baik ketika mahasiswa tidak dianjurkan menggunakan aplikasi musik. Data lain ditunjukkan dengan analisa tugas komposisi musik satu yang dibuat oleh mahasiswa secara manual pada lembar kertas. Peneliti dan dosen pengampu melakukan evaluasi terhadap tugas mahasiswa, walaupun tulisan tangan mahasiswa terlihat berantakan, namun mereka dapat menuliskan pengelompokan notasi dengan tepat, membuat alur melodi dan harmoni dengan tepat, mereka menggunakan pergerakan akord yang tepat juga. Dari hasil analisa, peneliti menyatakan bahwa dengan meminimalisir penggunaan aplikasi musik pada komposisi musik

1 bagi mahasiswa program studi pendidikan musik dapat meningkatkan rasa musikalitas dan logika mahasiswa dalam menyusun notasi dan membuat karya musik.

Mengomposisi sebuah karya musik dan memainkannya merupakan bagian dari pengalaman musikal dan kecerdasan emosional (Ariani dan Sukmayanti, 2013: 151). Musik dengan kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional, telah banyak dibuktikan memiliki hubungan yang kuat (Atqa, dkk, 2018: 1-14). Oleh karena itu peneliti dan dosen pengampu mata kuliah komposisi musik bekerja sama untuk membangun kemampuan dasar musikalitas mahasiswa dengan mengasah rasa musikalitas dan logika mereka terlebih dahulu agar mampu menciptakan karya musik yang baik dan benar. Pada dasarnya musik selalu berhubungan dengan IQ yang berhubungan dengan kemampuan otak dan EQ yang berhubungan dengan emosi seseorang sehingga musik dapat digunakan sebagai media untuk mengeksplorasi kemampuan rasa dan fungsi otak (The Royal Conservatory of Musik, 2014: 1). Schellenberg juga menjelaskan dalam penelitiannya terhadap anak-anak berusia enam tahun yang telah mendapatkan pendidikan musik memiliki kecerdasan emosi dan intelektual yang lebih tinggi dibanding yang tidak mendapat pendidikan musik (Schellenberg, 2004: 511-514). Selain itu, seseorang yang belajar musik khususnya piano memiliki tingkat logika penalaran yang lebih tinggi dibanding yang tidak dapat bermain musik (Demorest dan Morrison, 2000: 35).

Dampak Teknologi dalam Pembelajaran Musik

Program studi pendidikan musik Universitas Negeri Jakarta memiliki salah satu misi yang keempat yaitu memanfaatkan teknologi kekinian untuk menunjang pembelajaran musik. Untuk mendukung misi tersebut maka penerapan teknologi di lakukan melalui penggunaan aplikasi musik sibelius pada mata kuliah komposisi musik dua. Kompetensi dasar dalam komposisi musik sudah didapatkan oleh mahasiswa pada pembelajaran komposisi musik satu, maka selanjutnya mahasiswa dibimbing lebih lanjut agar mampu menciptakan karya musik secara profesional. Sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa profil lulusan program studi pendidikan musik Universitas Negeri Jakarta memiliki kompetensi abad 21. Selain mencetak tenaga pengajar yang profesional, mahasiswa lulusan program studi pendidikan musik mempunyai

peluang dan dapat bekerja di industri yang berkaitan dengan teknologi musik seperti pada industri film, media rekam, *sound engineering*, studio rekaman, dan lain sebagainya. Hadirnya teknologi memberikan beberapa dampak dalam pembelajaran musik baik secara positif maupun negatif. Dampak tersebut dapat dilihat secara ringkas pada tabel 2.

Penting sekali bagi mahasiswa program studi pendidikan musik untuk memiliki kompetensi dalam ilmu komposisi musik. Pada pembelajaran komposisi musik di program studi pendidikan musik Universitas Negeri Jakarta secara keseluruhan diperoleh selama dua semester dan masing-masing mempunyai bobot 2 SKS. Sedangkan pada beberapa kampus lain, komposisi musik merupakan program studi sehingga ilmu yang diperoleh jauh lebih maksimal dibanding komposisi musik yang hanya mata kuliah. Sehingga tanpa sengaja dengan penelitian ini ditemukan

Tabel 2. Dampak Teknologi dalam Pembelajaran

No	Dampak Positif	Dampak Negatif
1	membantu proses pembelajaran dari segi kecepatan dan kemudahan di akses	Orientasi pembelajaran pada hasil bukan proses
2	virtual kelas untuk memudahkan mahasiswa saling berkomunikasi dengan dosen melalui sistem tanpa bertatap muka	Menyepelkan pembelajaran dan menunda untuk belajar
3	Pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimana pun	Waktu belajar tidak tersistematis cenderung sesuka hati
4	Mempermudah administrasi pembelajaran seperti absensi, pengumpulan tugas, dan ujian yang diadakan melalui daring	Orientasi berkarya hanya untuk ajang eksis di media sosial

adanya temuan baru bahwa persoalan kompetensi mahasiswa dalam komposisi musik tidak hanya pada media dan materi ajar tetapi pada kurikulum dan metodologi pembelajaran.

Kegiatan penelitian yang dilakukan selama hampir satu tahun dengan jumlah mahasiswa yang mengambil mata kuliah komposisi musik berjumlah total 48 orang yang di bagi menjadi dua kelas menghasilkan pemaparan bahwa kelas komposisi di dominasi oleh mahasiswa angkatan 2016. Mata kuliah komposisi di tempuh selama 2 semester (1 tahun). mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa semester 6 pada komposisi satu dan semester 7 pada komposisi dua Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa komposisi musik merupakan mata kuliah yang cukup sulit di banding mata kuliah lainnya, selain itu banyak mahasiswa mengungkapkan bahwa mata kuliah komposisi musik merupakan mata kuliah yang banyak tugasnya. Berdasarkan data awal yang diperoleh, peneliti mencoba mengamati proses pembelajaran pada mata kuliah komposisi musik. Peneliti melihat bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya mereka lihat tetapi perlu mereka dengarkan dan pada akhirnya mereka rasakan serta dapat diinterpretasikan pada karya musik yang ditampilkan secara langsung.

Mahasiswa yang mengambil mata kuliah komposisi musik khususnya komposisi musik satu tidak diwajibkan membawa laptop dalam perkuliahan



Gambar 2. Mahasiswa komposisi musik satu
(dokumentasi pribadi, 2019)

komposisi musik satu. Mereka tidak disarankan untuk mengandalkan aplikasi musik dalam membuat karya musik. Aplikasi musik tidak dapat menghasilkan sendiri sebuah karya musik, melainkan butuh seseorang yang mengoperasikan aplikasi musik untuk menghasilkan sebuah karya musik. Sehingga rasa dan logika menjadi aspek yang penting dalam proses penciptaan karya musik.

Penggunaan Aplikasi Sibelius dalam Pembelajaran Komposisi Musik

Penggunaan media aplikasi sibelius yang ditawarkan penulis mulai digunakan sepenuhnya pada komposisi dua. Komposisi musik dua memuat sebanyak 16 kali pertemuan. Materi pada komposisi dua menuntut mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di komposisi satu. Mahasiswa mulai di berikan tugas setiap minggu untuk menciptakan karya musik dari yang sederhana sampai rumit.

Seorang komposer harus mampu mengembangkan melodi dengan teknik pengolahan motif (Schoenberg, 1972). Selain itu, dengan menguasai konsep

melodi dan harmoni maka komposer akan mampu mengaransemen melodi baru dari melodi utama (Dieter Mack, 1995). Sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh para ahli, maka capaian pembelajaran mata kuliah pada pertemuan awal yang berkisar pada pertemuan pertama sampai keempat yaitu mahasiswa harus menguasai konsep melodi dan harmoni. Pada pembelajaran yang dilakukan selama empat kali pertemuan mahasiswa harus mampu mengembangkan motif dan frase pada sebuah melodi serta mampu mengaransemen menjadi melodi baru. Hal tersebut menjadi kompetensi utama sebelum mahasiswa melanjutkan materi berikutnya yang lebih kompleks dalam materi komposisi musik dua.

Suharto dalam bukunya menjelaskan bahwa membuat lagu dapat dimulai dari satu bar (Soeharto, 1986). Sejalan dengan pemaparan tersebut maka peneliti dan dosen pengampu mata kuliah komposisi musik dua memberikan penugasan pada pertemuan pertama sampai keempat. Tugas tersebut yaitu mahasiswa mulai mengerjakan proses penciptaan lagu dengan menggunakan aplikasi sibelius dengan ketentuan membuat melodi sederhana sebanyak satu bar. Setelah melodi satu bar terbentuk kemudian di kembangkan dengan teknik pengolahan motif sampai mencapai minimal 32 bar.

Aktivitas pembelajaran pada pertemuan awal mahasiswa diminta membuat komposisi sederhana dengan menggunakan *body percussion*. *Body percussion* merupakan seni memukul bagian tubuh tertentu untuk menghasilkan

beragam jenis suara (Naranjo, 2013). Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *body percussion* merupakan salah satu metode bermain musik dengan menghasilkan suara dari tubuh manusia. Aspek rasa menjadi indikator penting dalam menerapkan metode ini. Rasa tidak hanya pada dinamika tetapi tempo, timbre, dan unsur musik lain yang dapat mempengaruhi interpretasi bunyi yang dihasilkan dari *body percussion*. Bunyi yang dihasilkan dapat bersumber dari tepuk tangan, menepuk dada, menjentikkan jari, menepuk paha, menghentakan kaki ke lantai, dan lain sebagainya. Sesuai dengan namanya yaitu *percussion*, maka suara yang dihasilkan merupakan bunyi-bunyian ritmis yang tidak bernada.



Gambar 3. *Body Percussion*
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=FWmoLP7A0MY>)

Body percussion dilakukan dengan tujuan memberikan stimulus kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi bunyi yang dihasilkan dari tubuh mereka masing-masing. Dalcroze pertama kali memperkenalkan metode ini dengan menggunakan tepuk tangan, menepuk paha, dan menghentakan kaki di lantai dengan kemampuan mendengar dan

Body Percussion

Comp. Dani Nur Saputra

The image shows a musical score for Body Percussion. It consists of four staves, each representing a different body part: Jentikan Jari (Finger Claps), Tepuk Tangan (Hand Claps), Hentakan Kaki (Foot Stomps), and Tepuk Paha (Clapping Thighs). The score is written in a rhythmic notation style, with notes and rests indicating the timing and sequence of movements. The notation includes various note values such as quarter notes, eighth notes, and rests, along with dynamic markings like accents and slurs. The score is organized into measures, with a double bar line at the end of each line.

Gambar 4. Partitur *Body Percussion*
(Dokumentasi pribadi 22 September 2019)

fokus pada irama dan gerakan (Jaques-Dalcroze, 1965). Berikut contoh partitur notasi *body percussion*.

Selain itu, metode pembelajaran dengan pemberian materi *body percussion* diberikan untuk memperkuat dan mengulas materi tentang rasa dalam musikalitas yang dipelajari mahasiswa pada komposisi musik satu. *Body percussion* mengolaborasikan bunyi dan gerakan tubuh untuk menghasilkan rasa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari Kritianto bahwa kehadiran bentuk musik dapat mempertegas rasa pada gerakan tari (Kristianto, 2019).

Pada komposisi musik dua, peneliti berkolaborasi dengan dosen pengampu mata kuliah komposisi musik dua untuk mulai mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran komposisi musik. Eksplorasi bunyi yang dibuat melalui *body percussion* harus di tulis dengan menggunakan aplikasi musik Sibelius. Materi eksplorasi bunyi melalui *body percussion* ini dilakukan pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua sampai pada penampilan karya yang dibuat.

Materi *body percussion* diberikan di awal untuk melatih mahasiswa bahwasanya komposisi musik tidak hanya persoalan notasi saja. Tetapi bagaimana mereka dapat menyampaikan pesan dan kesan melalui karya musik. Tidak terdapat notasi solmisasi dalam karya *body percussion*, namun penuh dengan tanda-tanda bunyi, dinamika, bagaimana membunyikannya, dan seperti apa bunyinya. Sehingga karya musik yang dibuat akan tetap sama baik notasi, bunyinya, dan cara memainkannya walaupun dimainkan atau ditampilkan oleh orang yang berbeda.

Pertemuan ketiga dan keempat mahasiswa diberikan sebuah tayangan video yang bertemakan lingkungan dan krisis air. Melalui tayangan yang ditampilkan oleh dosen, mahasiswa diberikan tugas untuk merespons dan membuat karya musik berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan dari tayangan video yang mereka telah saksikan. Mahasiswa dilatih untuk memiliki kompetensi dalam hal rasa dan kepekaan terhadap lingkungan



Gambar 5. Penayangan Video untuk Memberikan Stimulus Mahasiswa dalam Menciptakan Karya Musik (Dokumentasi pribadi 19 September 2019)

Penguasaan konsep dasar komposisi musik dengan perpaduan kompetensi penggunaan teknologi melalui pemakaian aplikasi musik sibelius dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dalam proses pembelajaran komposisi musik dua. Perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan pemanfaatan teknologi dapat dikategorikan pada model pembelajaran *blended learning* yang dapat dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Strategi pembelajaran *blended learning* terbukti berhasil meningkatkan kemandirian belajar, *critical thinking*, maupun prestasi belajar dari mahasiswa terhadap perkuliahan (Sari, 2013). Pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran dibanding pembelajaran yang bersifat konvensional (Bibi & Jati, 2015).

Model pembelajaran yang diterapkan pada mata kuliah komposisi musik satu dan dua dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam komposisi

musik yang dibangun dari konsep teori musik, aspek rasa dari solfeggio serta logika dari ilmu harmoni untuk dapat membuat karya komposisi musik. Hal tersebut dapat dilihat dari notasi yang mereka tulis, apa yang mereka mainkan, dan bagaimana mereka memberi interpretasi pada karya mereka. Hasil belajar menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan apabila dibandingkan dengan metode belajar komposisi musik yang tidak menggunakan aplikasi musik sama sekali. Pembelajaran komposisi musik yang sepenuhnya mengandalkan aplikasi musik Sibelius dalam penulisan notasi juga dirasa kurang efektif. Sehingga perpaduan dalam metode pembelajaran perlu dilakukan agar proses pembelajaran lebih efektif.

Pada pertemuan kelima sampai ke delapan, mahasiswa ditargetkan untuk mencapai pada tingkat penguasaan konsep penciptaan karya musik. Karl dan Edmund menjelaskan bahwa sebuah melodi lagu dapat memiliki bentuk A A' B, A' B A' (Karl-Edmund, 1996:...). Melalui pernyataan tersebut maka mahasiswa diharapkan mampu membuat lagu sesuai bentuk yang di ciptakannya. Terdapat konsep dalam penciptaan karya musik. Konsep tersebut mengandung tiga unsur utama yaitu pengembangan ide, kreativitas, dan format instrumen. Beberapa Indikator yang harus di capai adalah Mahasiswa yaitu mahasiswa mampu mengembangkan ide musikal yang dimiliki, Mahasiswa mampu membuat karya musik berdasarkan idenya, Mahasiswa mampu membuat melodi dengan struktur lagu canon,

Mahasiswa mampu membuat melodi dengan bentuk AA'B, A'B A'. Mahasiswa mampu membuat melodi untuk instrumen transpose seperti saxophone, clarinet, biola alto. Serta Mahasiswa mampu membuat pembagian melodi berdasarkan instrumen pada notasi *full score*.

Tugas yang diberikan sudah berwujud notasi *full score* yang dibuat menggunakan aplikasi sibelius. Tugas yang sudah dibuat dibunyikan lalu dikoreksi dan didiskusikan di dalam kelas. Hasil akhir dari Karya yang dibuat selanjutnya harus ditampilkan dan dibuat makalahnya sebagai tugas ujian tengah semester.



Gambar 4. Presentasi mahasiswa pada ujian tengah semester komposisi 2 (dokumentasi pribadi 22 Oktober 2019)

Pada pertemuan kesembilan sampai sebelas terdapat beberapa indikator capaian pembelajaran antara lain mahasiswa harus mampu membuat Komposisi musik dengan pengembangan melodi canon imitasi menggunakan instrumen *transpose* in Bes dan in C. Mahasiswa harus mampu membuat Komposisi musik dengan pengembangan

melodi canon Retrograde menggunakan instrumen *transpose* in Bes dan in G (Judhith, 1993). Mahasiswa harus mampu membuat Komposisi musik dengan pengembangan melodi canon Inversi menggunakan instrumen *transpose* in A dan in Bes. Mahasiswa harus mampu membuat komposisi musik dengan pengembangan melodi canon inversi augmentasi menggunakan instrumen in Es dan in A (Leon Stein, 1979).

Materi pada pertemuan kedua belas sampai ke empat belas yaitu tentang *bitonality*. Pada kegiatan pembelajaran tersebut mahasiswa di minta membuat Komposisi musik dengan sistem *bitonality* tangga nada mayor, minor, dan modal menggunakan instrumen *transpose*.

Materi pada pertemuan ke lima belas sampai tujuh belas mahasiswa diminta membuat lagu fuga dengan durasi empat menit sampai delapan menit dan kemudian di analisis. Materi terakhir mahasiswa membuat lagu dengan konsep matriks dua belas nada dan di akhiri dengan mempertunjukkan karya musik yang mereka ciptakan sebagai ujian akhir semester pada mata kuliah komposisi 2.



Gambar 5. Ujian Akhir Semester Komposisi 2 (dokumentasi pribadi 8 Januari 2020)

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) dalam mengembangkan model pembelajaran pada mata kuliah komposisi musik dapat meningkatkan minat dan kemampuan mahasiswa secara optimal. Model pembelajaran komposisi musik yang memadukan penulisan notasi secara konvensional menggunakan kertas dan secara modern menggunakan aplikasi sibelius dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam penerapan proses pembelajaran komposisi musik dengan memperhatikan aspek rasa dan logika dalam membuat karya musik.

Efektivitas dalam pembelajaran ditunjukkan dengan adanya tepat guna dari penggunaan aplikasi sibelius dalam pembuatan karya musik pada pembelajaran komposisi musik. Hal tersebut berdampak pada substansi mata kuliah terhadap pencapaian kompetensi mahasiswa. Melalui penggunaan aplikasi Sibelius maka pembelajaran dapat dilakukan secara efektif. Efektif ini dapat diartikan bahwa materi pada setiap pertemuan maupun sub pokok bahasan dapat memenuhi target capaian kompetensi mahasiswa. Namun apabila pembelajaran komposisi musik tidak menggunakan aplikasi sibelius maka pembelajaran dapat dikatakan tidak efektif karena pembelajaran tidak memenuhi kompetensi mahasiswa dalam kategori pembelajaran abad 21.

Sedangkan efisiensi dari penggunaan aplikasi Sibelius dalam pembelajaran komposisi musik berorientasi pada ketepatan atau kesesuaian dalam

mengerjakan atau menghasilkan karya komposisi musik dengan tidak membuang waktu, tenaga, dan biaya. Hal tersebut berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam menjalankan tugas dengan tepat, cermat, dan berkualitas. Apabila pembelajaran komposisi musik khususnya pada mata kuliah komposisi musik dua tidak diizinkan menggunakan aplikasi Sibelius dalam pengerjaan karya musik maka akan berdampak pada lamanya proses pembelajaran komposisi musik. Sehingga dengan adanya perpaduan metode pembelajaran dalam komposisi musik terutama dalam penerapan dan penggunaan aplikasi musik sibelius dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran komposisi musik di program studi pendidikan musik.

KESIMPULAN

Pembelajaran komposisi musik berisi tentang pengetahuan dan keterampilan dalam komposisi musik baik mengaransemen maupun mencipta yang tidak hanya sebatas pada penulisan notasi musik saja, tetapi juga tentang persoalan rasa dan interpretasi dalam karya musik yang diciptakan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan pemberian materi *body percussion* pada awal perkuliahan. Selain itu, materi terkait eksplorasi bunyi yang dilakukan melalui penayangan video juga menjadi aspek dalam membangun kemampuan rasa musikalitas. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam pembelajaran komposisi musik menunjukkan bahwa model

pembelajaran *blended learning* yang memadukan antara model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam komposisi musik.

Dengan adanya penggunaan aplikasi penulisan notasi balok (Sibelius), maka mahasiswa dapat lebih memaksimalkan kemampuan dan keilmuan yang mereka dapatkan. Model pembelajaran berbasis teknologi saat ini perlu sekali untuk di terapkan di perguruan tinggi agar tidak tertinggal oleh perkembangan jaman yang bergerak sangat cepat. Pembelajaran era 4.0 yang berbasis teknologi dan multimedia merupakan hal yang sangat penting untuk diterapkan di lingkungan universitas. Beberapa dosen khususnya di program studi pendidikan musik ada yang sudah memanfaatkan teknologi dan menggunakan multimedia dalam strategi pembelajaran pada mata kuliahnya. Pembelajaran musik pada era industri 4.0 menuntut peran dosen sebagai insan pengembang perguruan tinggi yang selalu berinovasi. Sehingga peran dosen sangat penting dalam sumbangsih ilmu pengetahuan dan teknologi bagi kalangan mahasiswa, perguruan tinggi, masyarakat, Bangsa dan Negara.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Zainal. *Perencanaan Pembelajaran dari Desain Sampai Implementasi*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.

Anonim. "The Benefits of Musik Education". *The Royal Conservatory of Musik*, 2014.

Antonius, A. J. "Keberadaan Aplikasi Musik Komputer Dalam Pembelajaran Pembuatan Karya Musik Di Prodi Seni Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Medan". *Grenek Musik Journal*, 2013, 2(2), 66. <https://doi.org/10.24114/grenek.v2i2.3841>

Ariani, Nyoman Wiraadi Tria dan Luh Made Karisma Sukmayanti S. "Hubungan Intensitas Latihan Musik Gamelan Bali dan Kecerdasan Emosional". *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 1, No. 1, 2013.

Atqa, Untsa Akramal. Simatupang, G.R. Lono Lastoro. Koapaha, Royke B. "Pengalaman Musikal dalam Teori Kecerdasan Majemuk Howard Gardner", *Jurnal Kajian Seni*, 2018, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.22146/jksks.52258>.

Bibi, Sarah, and Handaru Jati. "Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman." *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2015, 5 (1). Universitas Negeri Yogyakarta: 74. doi:10.21831/jpv.v5i1.6074.

Bruner, J. S. *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, M.A.: Harvard University Press, 1986.

Demorest, Steven M. dan Steven J. Morrison. "Does Musik Make You Smarter?." *Musik Educators Journal*, Vol. 87, No. 2, 2000.

Djamarah, Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

- Harahap, Sahriani. *Perangkat Lunak*. OSF Preprints. (2020) May 19. doi:10.31219/osf.io/g46d3.
- Harsanto, R. *Pengelolaan Kelas yang Dinamis, Paradigma Baru Pembelajaran Menuju Kompetensi Siswa*. Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- Herdinasari, T. R., Sumaryanto, T., Pd, M., Sendratasik, J., Bahasa, F., & Seni, D. "Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Membaca Notasi Musik Balok Melalui Media Pembelajaran Sibelius Pada Siswa Kelas Vii G Smp Negeri 4 Ungaran." *Jsm*, 2013. 2(2), 2-6. <https://doi.org/10.1504/IJTM.2004.003956>.
- Hogenes, Michel. Oers, Bert Van. Diekstra, René F. W. Musik Composition in the Musik Curriculum. *US-China Education Review A*, ISSN 2161-623X March 2014, Vol. 4, No. 3, 149-162.
- <https://www.youtube.com/watch?v=FWmoLP7A0MY> diakses pada 27 Maret 2020 pukul 12.53 WIB.
- Jacques-Dalcroze E. *Le rythme, la musique et l'education*. Lausanne, 1965.
- Kratus, J. Nurturing the songcatchers. In W. D. Bowman, & A. L. Frega, (Eds.), *Handbook of philosophy in musik education*. 2012 halaman 367-385. Oxford, U.K.: Oxford University Press.
- Kristianto, Imam. "Proses Kreatif Eko Supriyanto dalam Penciptaan Tari Balabala." *Jurnal Kajian Seni*, 2019 vol 5 nomor 2, 207-220. <https://doi.org/10.22146/jksks.46126>.
- Mack, Dieter. *Ilmu Melodi*, Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 1995.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press, 2009.
- Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rusdakarya, 2012.
- Nainggolan, O. T. P. "Pembelajaran Kontrapung dengan Menggunakan Aplikasi Sibelius di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta". *PROMUSIKA*, 2019. 6(1), 22-30. <https://doi.org/10.24821/promusika.v6i1.3154>.
- Naranjo, F. J. R. Science & art of body percussion: A review. In *Journal of Human Sport and Exercise*, 2013. <https://doi.org/10.4100/jhse.2012.82.11>.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Samsudin, dkk, *Pengenalan Komputer dan Teknologi Informasi*. Medan: Perdana Publishing, 2019.
- Saputra, D. N. "Effort to Improve Elementary Students Interest On Music Subject With "Learning By Doing" Method Class." *ADI Journal on Recent Innovation (AJRI)*, 2020 Vol 2(2), 106-112. <https://doi.org/10.34306/ajri.v2i2.74>
- Sari, A. R. (2013). "Strategi Blended Learning untuk Peningkatan Kemandirian Belajar dan

- Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1689>.
- Schellenberg, E. Glenn. “Musik Lessons Enhance IQ.” *Psychological Science*, Vol. 15, No. 8 (2004): 511-514.
- Schoenberg, A. *Models for Beginners in Composition*. Rev. Leonard Stein. New York: Schirmer, 1972.
- Setyawan, D. “Pemanfaatan Aplikasi Sibelius sebagai Media Pembelajaran Musik”. *EJurnal IMEDTECH EISSN 2580-6033*, 2017.1(2), 15–30. Retrieved from <http://www.citrabakti.ac.id/ejournal/index.php/imedtech/article/view/15>.
- Soeharto, M. *Belajar Membuat Lagu*. Jakarta: Gramedia, 1986.
- Stein, Leon. *Structure and Style: Expanded Edition the Study an Analysis of Musikal Forms*. Summy Birchard Musik, 1979.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. *Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Parker, Judhith. *The Explorer of Musikal World*, Canada: Olympic, 1993.
- Prier, Karl-Edmund. *Ilmu Bentuk Musik*, Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 1996.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara, Jakarta Timur. 2011.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). “Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/9144>.