

Musik Gamolan untuk Menumbuhkan Relasi Sosial

Adi Kurniawan¹

Universitas Negeri Yogyakarta

Djohan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

Gamolan Music to Improve Social Relations. This study aims to reveal the correlation between gamolan exercise activity and social relations of the players. This research uses quantitative approach with ex-post facto type. The population of this research is 40 members of one of the arts group of Gamolan Lampung. The determination of the number of samples uses saturated sampling technique, i.e. samples taken from the entire population with consideration of the number of population which is not much. Data analysis uses descriptive analysis. The results of data processing show a significance value of 0.001. It is with the criteria of decision making that if the significance value of <0.05 then, gamolan exercise activity and social relationships are expressed significantly correlated. Thus, gamolan exercise activity is positively correlated to the social relations of gamolan players.

Keywords: gamolan; Lampung music

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap korelasi antara aktivitas latihan gamolan dan relasi sosial para pemainnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex-post facto*. Populasi penelitian ini 40 orang anggota salah satu kelompok Gamolan Lampung. Penentuan jumlah sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu sampel diambil dari keseluruhan populasi dengan pertimbangan jumlah populasi yang tidak banyak. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Dengan kriteria pengambilan keputusan bahwa jika nilai signifikansi sebesar $< 0,05$ maka, aktivitas latihan gamolan dan relasi sosial dinyatakan berkorelasi secara signifikan. Dengan demikian aktivitas latihan gamolan berkorelasi positif terhadap relasi sosial pemain gamolan.

Kata kunci: gamolan; musik Lampung

Pendahuluan

Musik merupakan produk budaya yang tidak pernah lepas dari kehidupan setiap orang. Berbagai macam musik telah menjadi preferensi bagi orang-orang yang memiliki selera berbeda-beda. Bukan hanya itu, musik juga telah berpartisipasi dalam berbagai macam bidang kehidupan, seperti ekonomi sampai pada kesehatan. Bahkan, setiap orang ini memiliki preferensi musik yang berbeda-beda. Preferensi ini menempatkan musik menjadi

penyemangat dalam bekerja atau media untuk berelaksasi. Musik adalah bagian dari kehidupan manusia.

Musik mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan tersebut membuat musik menjadi semakin dekat dengan aktivitas setiap orang. Perkembangan musik memunculkan produk media-media musik yang memudahkan orang untuk mengakses musik. Sebagai contoh, telah terdapat berbagai macam *software* seperti *Fruity Loops*, *Adobe Auditions*, *Nuendo* dan sebagainya,

¹ Alamat korespondensi: Pendidikan Seni, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Jln. Karangmalang, Sleman, Yogyakarta 55281. E-mail: adi7kurniawan@gmail.com HP: +62 81390030193

yang membantu seseorang untuk membuat karya musik secara individu tanpa bantuan orang lain. Pada sisi lain, untuk mengkonsumsi musik ataupun pertunjukan musik saat ini telah dapat diakses melalui media seperti DVD dan VCD atau media-media *online* seperti *Youtube*, *iTunes*, dan *RBT* (Irnanningrat, 2017). Media-media tersebut secara perlahan menggeser pola kehidupan sosial di masyarakat.

Perkembangan musik tidak lepas dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Bahkan perkembangan teknologi cenderung membuat orang untuk bertindak lebih efisien dan efektif, terutama dalam pemenuhan kebutuhan pribadinya, tidak terkecuali dalam pemenuhan kebutuhan musikal. Melalui media yang semakin banyak dan memudahkan orang, maka interaksi antar manusia kini cenderung digerakkan dengan teknologi digital. Pergeseran pola hidup ini pada akhirnya berdampak pada kehidupan bermasyarakat. Melalui pemenuhan kebutuhan yang serba dimudahkan, orang cenderung lebih individualis, sehingga memunculkan sikap tidak lagi bergantung pada kehidupan sosial (Anwar & Adang, 2013).

Hilangnya rasa bergantung pada kehidupan sosial menjadi salah satu dampak yang tidak terhindarkan dari pesatnya perkembangan teknologi. Terdapat tiga dampak negatif dari kemajuan teknologi, yaitu: 1) Kemerosotan moral di kalangan masyarakat; 2) Peningkatan kenakalan remaja dan tindakan penyimpangan di kalangan masyarakat; dan 3) Pola interaksi antarmanusia yang berubah (Ngafifi, 2014). Dampak tersebut telah terjadi secara luas pada masyarakat di Indonesia.

Salah satu dampak akibat perkembangan teknologi pada interaksi manusia adalah konflik sosial yang terjadi di Lampung. Konflik sosial telah terjadi beberapa kali disebabkan karena kesalahpahaman masyarakat dalam menyerap informasi. Tahun 2012, misalnya, terjadi bentrok antar dua masyarakat yang berbeda suku (Lampung dan Bali) karena kesalahpahaman dalam menerima informasi. Contoh lain, konflik terjadi di Lampung Timur yang disebabkan hal serupa yaitu bentrok antar kelompok masyarakat berkaitan

dengan *stereotype* masyarakat Jawa terhadap masyarakat Lampung (Muslihah, 2015).

Konflik sosial di atas membawa dampak buruk bagi kehidupan sosial masyarakat Lampung. Kehidupan sosial pasca-konflik cenderung sulit untuk dipulihkan secara utuh. Selain itu, diperlukan waktu yang cukup lama agar dampak konflik hilang dari kehidupan sosial masyarakat. Untuk itu, perkembangan teknologi harus selalu diimbangi dengan pendidikan serta aktivitas positif lainnya sehingga dampak negatif perkembangan teknologi dapat terminimalisir.

Musik dipercaya memberi manfaat pada kehidupan manusia. Keterlibatan musik dalam kehidupan manusia yang cukup dikenal adalah 'Efek Mozart', hal ini dikarenakan dalam beberapa penelitian menyatakan bahwa musik-musik karya Mozart memberikan manfaat bagi manusia dalam berbagai macam aspek kehidupan (Nantais & Schellenberg, 1999; Thompson, Schellenberg, & Husain, 2001; Rosanty, 2014; Campbell, 2009: 32). Dari penelitian ini diketahui bahwa musik Mozart merupakan musik yang tercipta dan terdengar sangat murni serta sederhana sehingga irama, melodi, dan frekuensi tinggi dari musik tersebut dapat merangsang wilayah kreatif dan motivasi di otak.

Pada sisi lain, terdapat pendapat kontradikif yang menyatakan bahwa musik Mozart bukan satu-satunya musik yang dapat memberikan dampak bagi kecerdasan seseorang (Salim, 2007:45). Selain itu, terdapat penelitian yang menyatakan bahwa hanya sedikit bukti untuk efek Mozart (Steele, Bass, & Crook, 1999).

Selain 'efek Mozart', musik juga memiliki manfaat yang besar pada interaksi sosial manusia. Keterlibatan langsung pada aktivitas musik dipercaya dapat meningkatkan interaksi sosial manusia. Dalam beberapa penelitian yang dilakukan (Davidson & Good, 2002; King, 2006; Ariani & Sukmawati, 2003) membuktikan bahwa dengan keterlibatan aktivitas musik dalam kehidupan dapat meningkatkan kualitas sosial yang dimiliki setiap orang.

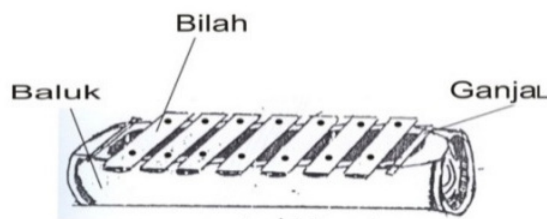
Musik memiliki manfaat yang maksimal jika terdapat konteks budaya yang sama (Pradoko, 2004). Dalam kata lain, siapapun dan dalam bentuk

keterlibatan apapun dengan musik, tidak akan berdampak sama apabila tidak terdapat kesamaan kultur musik dan orangnya. Dengan demikian, maka dapat diasumsikan bahwa musik tradisional daerah di seluruh Indonesia dapat memberikan pengaruh bagi kehidupan masyarakat sesuai dengan daerah asalnya. Asumsi tersebut dapat diuji melalui aktivitas latihan gamolan Lampung. Hal ini dilakukan dengan keterlibatan variabel relasi sosial sebagai variabel yang mewakili permasalahan dari dampak perkembangan teknologi dan perkembangan musik.

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan sosial sebagai akibat dampak dari teknologi yang ada di Lampung dengan keterlibatan langsung pada aktivitas musik gamolan. Seperti yang diungkapkan sebelumnya, bahwa musik akan memberikan manfaat yang maksimal apabila terdapat kesamaan kultur antara musik dan masyarakatnya, maka pemanfaatan gamolan diharapkan memberikan manfaat dalam mengatasi permasalahan sosial di Lampung. Dalam penelitian ini, *output* aktivitas permainan gamolan secara berkelompok menjadi tujuan untuk mengungkap pengaruh sosial terhadap pemainnya.

Musik Gamolan Lampung: Instrumen dan Permainannya

Gamolan merupakan nama salah satu alat musik Lampung berbentuk seperti *xylophone* dengan bahan dasar bambu. Dikembangkan dari bentuk *kentongan*, gamolan menambahkan lempengan-lempengan (*Bilah*), diikat secara bersambungan dengan tali rotan, disusupkan melalui sebuah lubang yang ada di setiap lempengan dan disimpulkan dibagian teratas lempeng (Hasyim, 2013). Bilah-bilah tersebut adalah susunan nada pentatonik yang berkembang di Lampung.



Gamolan dapat dimainkan dalam format ansambel dengan berbagai instrumen pengiring. Musik gamolan dimainkan oleh empat pemain, dengan rincian dua orang pemain memainkan instrumen gamolan dan dua orang lainnya memainkan rebana dan gong. Ansambel ini juga dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang lebih banyak, namun dengan tugas yang sama dengan permainan empat orang.

Permainan gamolan secara berkelompok umumnya dimainkan untuk keperluan-keperluan tertentu. Dalam budaya Lampung, permainan musik gamolan umumnya dimainkan di atas panggung. Pada acara tertentu seperti *sekura* (pesta topeng yang dirayakan setiap Idul Fitri di wilayah Skala Brak-Lampung Barat), gamolan dimainkan di halaman rumah sedangkan penonton utamanya berapada di atas *Lamban* (rumah) panggung (Hasyimkan, 2010: 80). Musik gamolan juga dimainkan untuk acara-acara penyambutan tamu adat, perkawinan, dan hiburan.

Permainan musik ansambel gamolan secara umum dibagi menjadi empat, yaitu *begamol*, *gelitak*, iringan rebana dan gong. *Begamol* merupakan permainan musik oleh pemain gamolan yang memainkan melodi utama dalam *tabuhan* musik gamolan. Hampir setiap *tabuhan* dimulai terlebih dahulu oleh pemain *begamol*. Oleh karena itu, pemain *begamol* merupakan permainan inti dari musik gamolan.

Gelitak merupakan permainan musik oleh pemain gamolan yang memainkan melodi pengiring dari melodi utama. Iringan yang dimainkan oleh pemain *gelitak* dapat dikatakan lebih sederhana dibanding melodi utama pada sebuah *tabuhan* yaitu hanya memainkan bilah 7 dan i. Namun demikian, permainan *gelitak* lebih menekankan pada permainan pola ritmis yang berbeda-beda (Hasyimkan, 2011: 82).



Gambar 1. Sketsa Gamolan Berbilah 7 Tanpa Nada 4. (Hasyimkan, 2010)

Musik pengiring gamelan dimainkan oleh instrumen rebana dan gong atau biasa disebut *bende*. Rebana merupakan instrumen perkusi yang sumber bunyinya berasal dari pukulan membran. Sama seperti gendang pada musik gamelan Jawa atau pun musik tradisional lainnya, instrumen ini merupakan instrumen yang melengkapi permainan musik tradisional melalui permainan ritme. Selain itu, permainan rebana ini dapat berfungsi untuk mengontrol tempo saat memainkan *tabuhan*.

Instrumen pengiring lain adalah instrumen yang disebut dengan nama *bende*. *Bende* merupakan alat musik yang menyerupai instrumen kempul dan gong pada perangkan gamelan Jawa. Fungsi instrumen ini sebagai pemangku irama *tabuhan*. Sumber bunyi berbentuk pencon yang dibunyikan dengan cara dipukul pada wilayah tabuh/kepala pencon dengan menggunakan pemukul yang pada bagian ujungnya telah diberi lapisan kain atau lilitan benang (Hasyimkan, 2010: 85).

Instrumen pengiring musik gamelan beriktunya adalah *Khujih*. Instrumen ini merupakan instrumen musik yang menyerupai sepasang simbal yang biasa dimainkan dalam *marching band*. Namun, instrumen ini berbentuk lebih kecil dari simbal pada umumnya. Alat ini merupakan alat yang terbagi menjadi dua dan dimainkan dengan

cara dipukul satu pada lainnya secara bersama. Seiring perkembangan zaman, instrumen *khujih* sudah jarang digunakan pada permainan gamelan.

Latihan Musik dan Aspek Sosial

Pada umumnya, latihan musik dilakukan untuk mempersiapkan pertunjukan musik atau melatih keterampilan musikal. Untuk memahami musik dan aspek sosial, maka perlu diketahui alasan keterlibatan musik dalam aktivitas kehidupan setiap orang. Hallam (2006: 186) menyatakan bahwa musik dapat memberikan identitas sosial bagi pemainnya. Djohan (2016: 215) menyatakan bahwa aktivitas bermain musik merupakan aktivitas yang dapat dikategorikan sebagai terapi dan apabila dimainkan secara berkelompok maka dapat membantu membentuk rasa percaya diri dan disiplin diri. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Hallam (2006: 185) bahwa motivasi personal dan sosial merupakan alasan orang dewasa bermain musik bersama-sama. Dengan demikian, permainan musik secara berkelompok dapat dirumuskan sebagai media untuk melatih sisi sosial pemain musik.

Pada penelitian yang dilakukan terhadap ansambel *string* diketahui memberikan dampak



Gambar 2. Ansambel Gamelan. (Foto: Kurniawan, 2017)



Gambar 3. Rebana. (Foto: Kurniawan, 2017)



Gambar 4. Bende. (Foto: Kurniawan, 2017)



Gambar 5. Khujih. (Foto: Taman Budaya Propinsi Lampung, 1996/1997)

sosial bagi pemainnya melalui tugas setiap pemain yang berbebeda-beda (Davidson & Good, 2002). Ansambel musik juga mengharuskan setiap anggotanya untuk saling menghargai dan bekerja sama (King, 2006). Selain itu, intensitas latihan musik juga menjadi faktor yang penting untuk melihat pengaruh dari aktivitas bermusik terhadap sisi sosial pemainnya (Ariani, Nyoman W.T. Sukmawati S, 2013).

Penelitian-penelitian di atas merupakan penelitian yang secara umum dilaksanakan dengan keterlibatan musik barat. Musik tradisional juga dapat digunakan sebagai sarana aktualisasi diri, interaksi dan komunikasi, hal ini dikarenakan bahwa musik tradisional memiliki peluang lebih besar untuk bermanfaat bagi pemainnya karena memiliki konteks yang sama dengan budayanya (Sarini, 2015).

Berdasarkan berbagai teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterlibatan musik dalam aktivitas manusia dapat berdampak positif bagi personalitas dan sisi sosial. Selain itu, dari hasil beberapa penelitian yang dijabarkan pada paragraf sebelumnya membuktikan bahwa musik dapat bermanfaat dalam berbagai macam bidang, baik kesehatan maupun ilmu sosial. Musik akan memberikan dampak secara efektif apabila terdapat kesamaan konteks dengan manusianya, contohnya musik tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan musik tradisional Lampung, Gamolan, untuk dibuktikan pengaruh terhadap sisi sosial pemainnya.

Pemahaman Relasi Sosial

Relasi sosial merupakan *output* dari interaksi dalam suatu lingkungan tertentu. Relasi sosial juga merupakan hasil dari interaksi antara dua variabel yaitu nilai sosial sebagai penggerak dan kelompok sosial sebagai yang digerakkan (Hendropuspito, 1989). Hubungan sosial terbentuk secara sederhana dari keterlibatan dua orang atau lebih secara relatif intens (Zanden, 1990:93). Dari beberapa pendapat tersebut belum ada pendapat yang membahas tentang relasi sosial secara langsung, melainkan berfokus pada bagaimana interaksi seorang individu dengan masyarakat sekitar berhubungan dengan

relasi sosial. Relasi sosial merupakan bentuk dari kebutuhan sosial setiap orang (Rakhmat, 2003).

Berbagai pendapat tentang relasi sosial di atas dapat disimpulkan dalam beberapa poin penting, yaitu relasi sosial dapat terbentuk dengan adanya nilai sosial, intensitas, hubungan interpersonal, dan cara pemenuhan kebutuhan. Apabila konsep ini diterapkan dalam memahami aktivitas sosial dalam latihan gamolan, maka nilai sosial diwujudkan dalam aktivitas latihan gamolan yang merupakan penggerak kelompok individu. Intensitas diwujudkan dari beberapa latihan gamolan yang dilaksanakan. Latihan gamolan secara berkelompok merupakan aktivitas yang menunjang hubungan interpersonal dalam kelompok sosial.

Relasi sosial merupakan hubungan timbal balik antar individu satu dengan individu lainnya, saling mempengaruhi dan didasarkan pada kesadaran dalam merespon nilai yang berlaku. Relasi sosial dalam masyarakat terdiri dari berbagai macam bentuk, di antaranya akomodasi, asimilasi, dan kerja sama. Akomodasi dapat didefinisikan sebagai proses individu dan kelompok untuk tidak saling mengganggu dalam artian dilakukan dengan aksi pencegahan, mengurangi atau menghentikan ketegangan (Hendropuspito, 1989: 231). Pendapat yang sama diungkapkan oleh Suhada (2016: 73) yang menyatakan bahwa akomodasi merupakan usaha untuk meredakan pertentangan dan mencapai kestabilan. Kedua pendapat tersebut menyatakan bahwa akomodasi merupakan proses interaksi yang dapat dilakukan perorangan atau kelompok dan menyangkut norma-norma sosial.

Relasi sosial sosialitatif diwujudkan dengan asimilasi sebagai proses penerimaan pola perilaku antar individu ataupun antar kelompok dengan dibuatnya norma-norma baru. Asimilasi merupakan suatu proses di mana pihak-pihak yang berinteraksi melakukan identifikasi dirinya dengan kepentingan dan tujuan kelompok (Anwar & Adang, 2013). Sedangkan Suhada (2016: 75) berpendapat bahwa asimilasi dilakukan dengan usaha-usaha untuk mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antar individu atau kelompok.

Kerja sama merupakan tingkatan tertinggi dalam sebuah *output* interaksi sosial. Kerja sama dipahami sebagai usaha dua orang atau lebih

yang mengadakan kegiatan bersama dalam usaha mencapai tujuan tertentu. Kerja sama menandakan proses akomodasi dan asimilasi berjalan dengan baik sehingga dapat terjalin kerja sama dalam kelompok sosial (Hendropuspito, 1989: 236). Pendapat serupa diungkapkan oleh Suhada (2016: 72) bahwa kerja sama merupakan usaha bersama untuk mencapai tujuan bersama. Tidak berbeda, Anwar dan Adang (2013: 196) berpendapat bahwa kerja sama adalah usaha individu dan individu atau kelompok dan kelompok secara bersama-sama untuk mencapai satu atau beberapa tujuan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa kerja sama merupakan kegiatan pemenuhan tujuan bersama oleh perorangan atau kelompok.

Keterlibatan nilai dan norma, mengutamakan kepentingan bersama dan pemenuhan kebutuhan merupakan poin-poin penting dalam relasi sosial. Selain itu, relasi sosial terbentuk dalam lingkungan tertentu dan didorong oleh aktivitas bersama sebagai pemenuhan suatu tujuan bersama. Hal serupa yang juga dapat terjadi pada kegiatan bermusik secara berkelompok seperti halnya pada latihan gamolan. Maka, latihan gamolan secara berkelompok dijadikan sebagai variabel independen dan relasi sosial sebagai variabel dependen pada penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan pada salah satu komunitas kesenian Lampung dan dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2017. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anggota komunitas kesenian Lampung tersebut yang berjumlah 40 orang. Sedangkan pengelompokan sampel digunakan dengan cara sampel jenuh, atau dalam kata lain, keseluruhan populasi juga menjadi sampel penelitian. Untuk mendapatkan data, penelitian ini menggunakan angket penilaian diri terhadap aktivitas latihan gamolan dan relasi sosial yang terbentuk dari latihan tersebut. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian ini adalah angket yang disusun menggunakan skala likert terdiri atas tiga puluh satu item berbentuk *checklist*.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara latihan gamolan dan relasi sosial. Hal ini

dapat diketahui dari nilai signifikansi pada Sig. (2-tailed) dalam tabel sebesar 0,001. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang diterapkan pada penelitian ini yaitu $<0,05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara latihan gamolan dan relasi sosial. Selain itu, diketahui juga bahwa arah hubungan aktivitas latihan gamolan dan relasi sosial adalah positif. Dengan kata lain, semakin besar tingkat latihan gamolan, maka semakin tinggi nilai relasi sosial.

Berdasarkan analisis data di atas, maka penelitian ini telah membuktikan bahwa latihan gamolan (kelompok) berhubungan dengan relasi sosial. Dengan demikian, penelitian ini mendukung penelitian-penelitian lain dalam bidang yang sama, bahwa kegiatan bermain musik secara berkelompok berhubungan dengan tingkat sosial pemainnya.

Berdasarkan pengolahan data, diketahui data pada tabel 2 bahwa responden yang memiliki keterampilan dan pemahaman dalam latihan gamolan tersebar dalam tiga kategori. Responden yang memiliki pemaahan dan keterampilan bermain ansambel musik gamolan yang 'Baik' diketahui berjumlah 8 orang. Kedelapan responden tersebut memiliki rata-rata nilai relasi sosial sebesar 71,38. Selanjutnya, responden yang memiliki pemahaman dan keterampilan bermain ansambel

Tabel 1. Analisis Korelasi.

Gamolan Relasi			
Gamolan	Pearson Correlation	1	,493**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	40	40
Relasi	Pearson Correlation	,493**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	40	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Tabel 2. Analisis Deskriptif.

	Latihan Gamolan	Mean	Std. Deviation	N
Relasi Sosial	Baik	71,38	6,323	8
	Cukup	62,65	5,578	26
	Kurang	56,50	3,728	6
	Total	63,48	7,046	40

musik gamolan dalam kategori ‘Cukup’ berjumlah 26 responden. Responden dalam kategori ini memiliki rata-rata nilai relasi sosial sebesar 62,65. Sedangkan responden yang memiliki keterampilan dan pemahaman tentang musik ansambel gamolan dalam kategori ‘Kurang’ berjumlah 6 responden. Responden dalam kategori ini memiliki rata-rata nilai relasi sosial sebesar 56,50.

Berdasarkan data di atas, dapat dipahami bahwa responden yang memiliki pemahaman dan keterampilan dengan kategori “Baik” juga memiliki rata-rata tingkat relasi sosial yang tinggi dibandingkan dengan responden dengan kategori “Cukup”. Hal serupa juga terjadi pada responden dalam kategori “Cukup” memiliki rata-rata tingkat relasi sosial lebih tinggi dibandingkan responden dalam kategori “Kurang”, namun tidak lebih tinggi dari responden dalam kategori “Baik”. Dengan demikian, secara deskriptif data ini telah menunjukkan adanya korelasi antara latihan musik ansambel gamolan, konformitas, dan relasi sosial.

Pembahasan

Permainan musik gamolan secara berkelompok bukan hanya untuk menghasilkan musik yang harmonis saja, tetapi dapat dijadikan bentuk latihan berinteraksi antar pemainnya. Tugas dan tanggung jawab setiap pemain merupakan pedoman untuk bekerja sama dalam permainan musik ini. Sehingga dalam interaksi yang terjalin dalam kelompok ini dapat membentuk kerja sama asosiatif. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa seni tradisional apabila dilakukan secara komunal dapat mempertahankan identitas budaya asli dari perkembangan teknologi (Haryono & Soedarsono, 2010).



Gambar 6. Pelatih Mendemonstrasikan *Tabuhan* yang akan dilatih. (Foto: Kurniawan, 2017)

Selain itu, metode yang digunakan dalam latihan gamolan dapat juga menjadi faktor yang menguatkan relasi sosial pemain. Seperti yang terlihat pada gambar 6, di mana pelatih lebih dulu memberikan pemahaman tentang *tabuhan* yang akan dilatih selama kurang lebih satu bulan. Demonstrasi oleh pelatih merupakan contoh agar responden lebih mudah memahami *tabuhan* yang akan dimainkan. Setelah itu, responden diminta untuk berlatih secara mandiri. Pelatih menyarankan responden untuk membentuk kelompok-kelompok kecil yang berisi 4 sampai 5 orang. Kelompok ini bukanlah kelompok *sectional*, melainkan kelompok ‘miniatur’ dari kelompok besar. Dalam kata lain, setiap kelompok kecil ini tetap memainkan instrumen yang berbeda-beda, sehingga tujuan untuk melatih permainan yang harmonis dapat dilatih dan dicapai.

Metode latihan gamolan ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan kepekaan terhadap permainan musik antar pemain. Hal ini diketahui dari progres selama latihan yang menunjukkan kemajuan cenderung lebih cepat ketika permainan dilakukan melalui kelompok kecil dibandingkan latihan secara bersama-sama dalam kelompok besar. Dengan demikian, metode latihan dapat dinilai sebagai salah satu faktor pendorong terjalannya relasi sosial yang diwujudkan dengan kekompakan dalam memainkan gamolan secara berkelompok.

Kekompakan yang terbentuk dari latihan musik gamolan merupakan *output* tertinggi dari proses interaksi sosial. Kerja sama yang terbentuk dari kelompok pemain musik gamolan merupakan bentuk relasi sosial yang bersifat asosiatif. Di dalam aktivitas bermain musik secara berkelompok baik langsung maupun tidak langsung, terdapat proses sosial untuk mencapai tujuan yang sama. Selain



Gambar 7. Kelompok Kecil Latihan Gamolan. (Foto: Kurniawan, 2017)

itu, setiap pemain gamolan dalam satu kelompok memiliki tujuan untuk dapat memainkan tabuhan gamolan dengan baik dan benar. Terbentuknya kerja sama merupakan wujud keberhasilan proses sosial di antara setiap pemain untuk menyesuaikan diri dan mengasimilasi tujuan mereka dalam kelompok.

Selain relasi sosial yang bersifat asosiatif, dalam proses latihan ataupun permainan musik gamolan ini juga terdapat relasi sosial disosiatif melalui persaingan antar kelompok. Setiap kelompok yang terdiri dari 4-5 orang bersaing dengan kelompok lain untuk dapat menampilkan satu tabuhan sama yang telah dilatih. Persaingan inilah yang kemudian memacu para pemain untuk mewujudkan tujuan mereka, yaitu memainkan tabuhan semaksimal mungkin.

Hasil penelitian juga memperkuat penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh Hallam (2010) mengenai dampak musik terhadap intelektualitas, sosial dan perkembangan personal pada anak dan remaja. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa keterlibatan remaja dalam musik dapat meningkatkan berbagai aspek, salah satunya adalah aspek sosial. Walaupun demikian hal tersebut dapat terjadi apabila proses aktivitas bermusik memberikan pengalaman menyenangkan, bermanfaat, dan sangat tergantung pada kualitas pengajaran.

Pada penelitian aktivitas bermain gamolan ini, diketahui bahwa sebagian besar peserta latihan sangat puas dengan metode latihan yang diterapkan oleh pelatih. Dengan kata lain, para peserta memiliki pengalaman berkesan saat melaksanakan proses latihan gamolan. Selain itu, kebijakan pelatih agar peserta membuat kelompok kecil untuk berlatih mandiri memberikan pengalaman kepada peserta untuk saling bekerja sama sehingga dapat membentuk pengalaman berlatih gamolan dengan lebih kasual bersama teman-temannya.

Penelitian ini juga dapat menjadi bukti baru dari pernyataan Hallam (2006: 187) bahwa keterlibatan seseorang dalam musik kelompok memiliki dampak positif dalam hal personal dan sosial. Musik yang dimainkan secara berkelompok dapat menjadi terapi sosial. Sebagai terapi, permainan musik kelompok dapat menjadi media

untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan hubungan personal (Hallam, 2006: 188). Dengan demikian, permainan musik gamolan dapat menjadi media untuk meningkatkan relasi sosial.

Aktivitas latihan gamolan dilaksanakan dengan pembagian tugas dalam memainkan gamolan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pemain memberikan pengaruh pada sikap anggota dalam bekerja sama dengan pemain lainnya dalam kelompok. Proses bermain musik gamolan memberikan kontribusi secara sosial dalam kelompok musik tersebut. Tugas pemain *begamol* adalah sebagai pemimpin permainan karena pada setiap tabuhan dimulai oleh pemain *begamol*. Sedangkan *gelitak* mengiringi pemain *begamol*. Selain itu, walaupun pemain *begamol* selalu mengawali tabuhan, pemain rebana memiliki tanggung jawab untuk mempertahankan tempo permainan tabuhan. Pada sisi lain, pemain gong bertanggung jawab untuk tetap terus peka pada permainan tabuhan, karena gong merupakan tanda berakhirnya suatu tabuhan.

Tugas yang berbeda namun saling berkaitan tersebut menuntun para pemain untuk dapat saling menghargai dan bekerja dengan tujuan terciptanya musik yang harmonis. Tujuan tersebut hanya dapat tercapai apabila terjalin kerja sama yang baik antar pemainnya. Kerja sama membutuhkan kerelaan untuk saling menghargai. Oleh karena itu, permainan musik secara berkelompok seperti permainan gamolan ini secara tidak langsung melatih rasa saling menghargai untuk bekerja sama sehingga tercipta musik yang harmonis.

Penutup

Aktivitas latihan musik merupakan aktivitas yang tidak hanya berguna untuk bersenang-senang semata, melainkan terdapat manfaat nyata dibalikinya. Beberapa penelitian seperti yang telah dilaksanakan oleh Davidson dan Good (2002) dan King (2006) membuktikan bahwa bermain musik secara berkelompok dapat bermanfaat bagi sisi sosial pemainnya. Hallam (2006) juga menyatakan bahwa keterlibatan seseorang dalam permainan musik secara berkelompok dapat meningkatkan sisi personalitas dan sisi sosial. Begitu pula

permainan musik gamolan secara berkelompok. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa memainkan musik gamolan secara berkelompok memiliki hubungan yang positif pada relasi sosial pemainnya.

Permainan musik gamolan secara berkelompok mengharuskan para pemainnya untuk fokus pada tugas-tugas permainan. Namun, tidak hanya itu, para pemain pun saling bekerja sama agar tujuan permainan musik secara berkelompok ini dapat mencapai tujuannya, yaitu permainan musik yang harmonis. Dengan demikian, permainan musik gamolan ini dapat menjadi salah satu media yang berfungsi untuk melatih keterampilan sosial, dalam penelitian ini kaitannya dengan relasi sosial. Oleh karena itu, penelitian ini telah membuktikan bahwa latihan gamolan memiliki korelasi dengan arah hubungan positif dengan relasi sosial pemainnya.

Kepustakaan

- Anwar, Y., & Adang. (2013). *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung: Reflika Aditama.
- Ariani, Nyoman W.T. Sukmawati S, L. M. K. (2013). Hubungan Intensitas Latihan Musik Gamelan Bali dan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 151–159.
- Davidson, J. W., & Good, J. M. M. (2002). Social and musical co-ordination between members of a string quartet: An exploratory study. *Psychology of Music*, 30(2), 186–201.
- Haryono, T. & Soedarsono, R. M. (2010). Perkembangan Penyajian Jathilan di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Resital Jurnal Seni Pertunjukan*, 11(1), 15–25.
- Hendropuspito, D. (1989). *Sosiologi Semantik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Irnanningrat, S. N. S. (2017). Peran Kemajuan Teknologi Dalam Pertunjukan Musik. *Invensi*, 2(1), 1–8.
- King, E. C. (2006). The Roles of Student Musicians in Quartet Rehearsals. *Psychology of Music*, 34(2), 262–282.
- Nantais, K. M., & Schellenberg, E. G. (1999). The Mozart Effect: An Artifact of Preference. *Psychological Science*, 10(4), 370–373.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
- Pradoko, A. M. S. (2004). Teori-teori Realitas Sosial dalam Kajian Musik. *Imaji*, 2(1), 53–61.
- Rakhmat, J. (2003). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rosanty, R. (2014). Pengaruh Musik Mozart dalam Mengurangi Stres pada Mahasiswa yang Sedang Skripsi. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 3(2), 71–78.
- Sarini, S. (2015). Fungsi Komunikasi dalam Musik Tradisional Rijoq Sebagai Sarana Komunikasi Masyarakat Suku Dayak Tonyoi di Kutai Barat. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 447–458.
- Steele, K. M., Bass, K. E., & Crook, M. D. (1999). The Mystery of the Mozart Effect: Failure to Replicate. *Psychological Science*, 10(4), 366–369.
- Thompson, W. F., Schellenberg, E. G., & Husain, G. (2001). Arousal, mood, and the Mozart Effect. *Psychological Science*, 12(3), 248–251.