



## MINAT BELAJAR MUSIK INSTANT AKIBAT RESPON BERULANG DAN MENYENANGKAN PADA AJANG PENTAS KOMPETISI MUSIK POPULER

“Studi Kasus Pendidikan Musik Nonformal dalam Sudut Pandang Teori Belajar *Operant Conditioning* BF. Skinner”

Esy Maestro<sup>1</sup>, Mudjiran<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi S3 Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Dosen Universitas Negeri Padang

(\*)✉ (e-mail) : esy maestro@gmail.com, Mudjiran.unp@gmail.com

### Abstract

The development of music in modern and urban society today is not always driven by the awareness of the importance of formal education in the field of music itself. The behavior of the community that develops in the surrounding environment, psychologically has triggered the interest of some individuals to engage in the phenomenon of populist music culture, one of which is budaya *K-pop* who participated in fertilizing music talent search competitions such as television, initiated by local governments, and certain nongovernmental organizations. Many parents consider that their children need to take part either as serious participants or just perform in the event. Many young people and their parents are willing to spend money, time, energy, and cost in order to be exposed to the event that is considered prestigious. The continuation is predictable, while the prizes are obtained, of course popularity follows, because they will be widely published by the services of the media and television. A number of these financial rewards and popularity will be enjoyable. The behavior to repeat and keep repeating the participation of children in this event, as long as it causes them to have been trapped in the behavior of *operant conditioning*. So BF. Skinner has explained that if a stimulus produces a pleasant reward support capacity, there will be consequences for repeated behavioral responses. Because it will repeat itself, some young people are trying to develop their musical interests by learning music from an early age or studying it in formal education. But the irony for some of them is that it synergizes with the impatience of their parents, to learn music in more results-oriented and instantaneous music courses. The managers of this kind of non-formal music education institutions seem to also care about the quality of music education,

unless they also feel equally profiting momentarily from this phenomenon. Eventually many participants of the *course and tutors* were disappointed at the incompatibility of the results obtained with all the power that had been sacrificed. In fact, it is still the really talented children who continue to advance to win this talent search competition, even though there are actually some of these champions who learn or do not need to study in courses *and less private* music.

**Keywords:** Music Competition, Blessing, *Operant Conditioning*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Pengantar

Berubahnya tatanan dunia menuju ke “dunia yang lebih baru”, biasanya diawali dari kian merebaknya budaya populer tertentu di masyarakat. Apapun bentuknya budaya populer dimaksud, apakah di bidang *fashion*, bahasa tutur, kreasi kehidupan sosial, seni urban, dan termasuk budaya musik populis juga, akan muncul di masa peralihan satu zaman menuju ke zaman berikutnya. Yang penulis maksud budaya populer di sini adalah budaya *trend* atau kebiasaan baru masyarakat yang muncul sesaat, dan sewaktu-waktu akan hilang digusur oleh kebiasaan atau *trend* yang lebih baru di masa berikutnya.

Budaya populer atau sering dikenal dengan “budaya pop” atau *popular cultural*, merupakan sekumpulan pemikiran, sudut pandang, tindakan, penilaian, maupun fenomena lainnya yang dijumpai dalam kehidupan, utamanya terdapat dalam sebuah budaya yang berkembang di masyarakat modern, kekinian dan *urban*. Awalnya, budaya populer secara mendasar, mendapat pengaruh yang besar dari budaya barat, dan budaya “kebarat-baratan” inilah pada mulanya menjadi menjadi cikal- bakal budaya populer dalam terminologi kebudayaan.

Namun dalam perkembangan masyarakat di akhir abad-21 ini, budaya-budaya di daerah timur, juga mampu menjadi budaya populer di kawasan dunia timur sendiri, dan ikut meraih populasitasnya juga di belahan dunia barat. Media elektronik seperti televisi, media *online* berbasis *internet*, dan bacaan di media massa konvensional (koran dan majalah), memiliki peranan yang dominan terhadap keberlangsungan budaya populer ini sendiri. Dengan pengaruh besar dari media massa dan elektronik ini, sekumpulan ide maupun pemikiran dalam budaya populer barat/timur ini dipandang mampu menembus kehidupan masyarakat sesaat. Namun ketika muncul budaya populer yang baru, budaya populer yang lamapun menjadi usang dan seketika hilang.

### 2. Budaya Musik Populis

Istilah “budaya populer” muncul pada awal abad ke-19 dengan bertumpu pada aspek “*culturedness*” dan pendidikan yang awalnya merebak di masyarakat kalangan bawah. Karena gelombang *social effect* yang ditimbulkan sangat besar, mau tak mau, budaya musik populis ini akhirnya mempengaruhi budaya kalangan masyarakat

menengah dan atas, termasuk memberi pengaruh antar etnis dan kawasan. Sehingga budaya musik populus bisa disebut sebagai *kulturasi budaya impor* (perpaduan budaya yang sengaja didatangkan) atau *kulturasi budaya urban* (perpaduan budaya yang sengaja dipindahkan).

Secara etimologi, istilah budaya musik populus (*popular music*), atau budaya pop musik berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis, yang memiliki makna sebagai “budaya musik dari rakyat yang dibawa berpindah”. Berdasar pada perspektif kebudayaan, budaya musik populus lebih banyak mengarah pada adanya pemikiran dan kreatifitas musik yang telah menyatu dengan keseharian masyarakat (Lull, 1997: 85). Eksistensi budaya musik populus lazim juga disebut budaya musik urban. Namun pemaknaan musik populus di sini, menurut penulis tidak sama maksudnya dengan musik *pop*, musik *rock*, musik *dangdut*, dan sebagainya. Adapun musik *pop* adalah sebuah entitas *genre* musik, yang mana musik pop adalah salah satu *genre* musik juga tergolong ke dalam musik populer, sama halnya dengan musik populer *rock’n roll*, musik *dangdut*, musik *melayu*, musik *campursari*, dan sebagainya.

### **3. K-pop Memicu Maraknya Ajang Kompetisi Pencarian Bakat Musik**

Fenomena munculnya *girl-band/boy-band* dalam industri seni pertunjukan musik populus tanah air, dapat penulis katakan telah terpengaruh oleh budaya *Korean Pop (K-pop)* yang muncul di akhir dekade 90-an atau awal 2000-an dan masih menjadi *trendy* sampai sekarang, kemunculan budaya musik populus *K-pop* ini yang terindikasi dari budaya musik kawasan “timur” Asia (bukan budaya timur dalam arti kearifan lokalnya), telah hadir di tatanan dunia baru kaum muda (anak-anak dan remaja), di mana budaya ini mampu mempengaruhi cara pandang mereka terhadap esensi kreatifitas musik yang distimulasi dari pentas *girl-band/boy-band* dan pentas ajang kompetisi musik yang dipertunjukkan (*music performace*). Ujung dari semua ajang pementasan ini adalah konsekuensi *reward* dan popularitas yang menggiurkan.

Diakui atau tidak, nyatanya budaya *K-pop* yang di-*suppor* secara masif oleh pemerintah Korea bersama pelaku seni dan pelaku pariwisatanya, telah menjalar bagai jamur di musim hujan ke berbagai negara di belahan dunia, termasuk ke Indonesia. Di tanah air situasinya mengerucut ke dalam dua situasi budaya musik populus, yaitu:

- (1) tetap lahir sebagai budaya pentas pertunjukan *boyband/girlband K-pop* ala Indonesia, sebagaimana yang disajikan dalam pementasan ankelompok musik *Sm\*sh, Jak’48, Ticon, Cerrybell*, dan sebagainya, serta
- (2) terlahir sebagai budaya kompetisi musik kreatif pada pentas ajang pencarian bakat musik yang diprakarsai stasiun televisi swasta, pemerintah daerah, dan lembaga swadaya masyarakat lainnya.

Penulis dapat menduga bahwa dua adaptasi budaya musik urban ini, yaitu *K-pop* dan ajang pencarian bakat musik ini, ternyata berhubungan satu sama lain. Perkembangan *K-pop* yang telah melahirkan grup *girlband/boyband* favorit di Indonesia dan mancanegara, nyatanya kerap dibidani dari propaganda prestasi-prestasi puncak yang prestisius dari ajang pencarian bakat musik, yang pada akhirnya melebur dengan

motif ekonomi kreatif yang tumbuh subur dalam *production house* industri musik yang bersponsor di masyarakat.

## B. PERMASALAHAN

### 1. Analisis Situasi

Dalam tulisan ini, penulis tidak hendak memaparkan lebih jauh bagaimana kelanjutan tentang budaya musik populis *K-pop* di Indonesia yang telah beraviliasi dengan “hingar-bingar”-nya panggung kompetisi ajang pencarian bakat musik yang dipertunjukkan di media. Penulis justru lebih tertarik untuk melihat kedua fenomena yang saling berhubungan ini dalam perspektif kasus yang sudah terjadi (*expose facto*). Dikatakan sebagai kasus *expose facto*, karena kasusnya sudah dan terus terjadi, dan saat penulis mencermatinya, penulis tidak melakukan perlakuan apapun terhadap variabelnya.

Dalam kasus ini, penulis dapat mencermati dan mempelajari kasus ini menggunakan teori belajar *operant conditioning* BF. Skinner. Terutama dalam melihat hubungan fenomena munculnya minat belajar musik *instant* dari sebagian kaum muda (anak-anak dan remaja) saat ini, sebagai bentuk respon mereka pada situasi musik populis yang berkembang sedemikian pesatnya. Dengan kata lain, dapat diduga bahwa munculnya minat belajar musik yang tinggi namun *instant* di kalangan anak muda pada masyarakat kelas menengah-atas Indonesia saat ini, berhubungan dengan tampilan budaya musik populis *K-pop* dan ajang kompetisi pencarian bakat musik yang masif dipublikasikan pada media massa dan media elektronik.

Kenapa dua fakta di atas bisa penulis hubungkan? Karena harapan ideal yang hendak diraih dengan bergabungnya para anak muda ke dalam *girlband-boyband* tanah air adalah mimpi popularitas bagi mereka dan grup mereka. Termasuk, diraihnya prestasi puncak sebagai “penyanyi terbaik”, “pemusik bertalenta terbaik” dan “penampil grup terbaik” pada ajang pentas pencarian bakat tadi. Sehingga tak jarang seorang anak punya angan-angan seperti *Rio Febrian Asia Bagus*, *Delon-Indonesian Idol*, *Lesti-Dangdut Academy*, *Fatin-Xfactor Indonesia*, yang telah meraih popularitas secara individual, di mana aktualisasi diri mereka juga beriringan dengan diterimanya *reward* yang menjanjikan secara finansial untuk kelangsungan karir mereka ke depan sebagai penyanyi bertalenta dan penyanyo populer di masyarakat.

Jika situasi di atas dibawakan kepada si-anak A dan si-B yang belum populer, namun akhirnya ia juara di ajang seperti itu, tentu tidak hayal pula ia langsung mendapat *cap* sebagai anak bertalenta. Pendek kata, ia akan langsung menjadi aset keluarga dan juga aset sponsor yang berharga nantinya jika berhasil diajak masuk ke dunia pentas musik yang beraviliasi dengan industri rekaman yang bergentayangan pada bisnis musik pertunjukan. Kamu muda yang mana dan orangtua yang mana yang tidak akan tergiur dengan situasi ini?. Khusus dari sisi orangtua, malahan pejabat pmda dan pejabat kampus, juga suka dan rela memngorbankan waktu untuk memberi

*support* dan pendampingan khusus, demi meraih sebuah mimpi prestasi seorang anak bertalenta yang akan berujung pada *reward* finansial dan popularitas dimaksud.

Dikatakan sebagai sebuah mimpi, karena semua ini nampaknya menggiurkan dan tentu menyenangkan. Sekali sang anak bertalenta juara pada ajang seperti ini, ia akan menjadi laku dipasaran “pusaran industri K-pop” yang butuh regenerasi penyanyi untuk kelangsungan eksistensi grup, dan akan laku pula sebagai penyanyi/pemusik yang mendatangkan uang dan popularitas yang menyenangkan dirinya, keluarganya, daerahnya, dan kampusnya juga.

## **2. Jalan Pintas Belajar Musik Instan untuk Juara dan Popularitas**

Menanggapi perkembangan situasi musik populis seperti di atas, saat ini sangat mungkin terjadi jika respon kaum muda yang ikut didorong orangtuanya untuk melibatkan diri dalam dunia musik populis semacam ini, akan terus berlomba-lomba untuk belajar musik atas melewati jalan pintas agar segera mendapatkan *reward* (hadiah) dan dikenal banyak orang bak seorang pesohor musik yang punya popularitas di masyarakat.

Kalau kedua faktor ini yang menjadi pendorong seorang anak atau remaja berminat belajar musik, maka analisisnya menjadi sederhana atau tidak rumit. Karena jalan yang ditempuh untuk belajar musik adalah jalan pintas, dengan proses yang *instant* (serba cepat), maka hasilnya tentu tidak akan berkualitas. Sebab perilaku dalam belajar musik yang akan terjadi di kursus-kursus musik nonformal itu menjadikan anak tidak sabar, merasa harus selalu berpacu dengan waktu, kejar tampil festival ini dan itu, sehingga akhirnya terperosok untuk belajar musik secara dadakan dan hasil yang pastinya tidak berkesudahan. Ibarat pepatah, “*Berburu ke padang datar, dapat rusa belang kaki. Berburu kepalang ajal, bagaikan bunga kembang tak jadi*”.

## **3. Teori Operant Conditioning**

Masih pembahasan yang sama, Dahan (2010: 21) juga memperjelas bahwa, “Dalam *operant conditioning*, konsekuensinya dapat dikatakan juga sebagai *reinforcement* (media dukungan) yang dapat berbentuk *reward* (penghargaan) dan berbentuk *punishment* (hukuman). Jika *reinforcement* yang diberikan dalam bentuk *reward*, maka muncullah efek respon yang menyenangkan, sehingga responnya itu menjadi positif dan menyebabkan perilakunya berulang-ulang. Namun Jika *reinforcement* yang diberikan berbentuk *punishment* (hukuman), maka muncullah efek respon yang membuat jera, sehingga responnya menjadi negatif dan menyebabkan perilakunya bisa terhenti seketika,” Karena pada teori ini ada media dukungan (*reinforcement*) dalam bentuk *reward* dan *panishment*, maka kedua media dukungan ini juga berposisi sebagai alat (*instrument*) pemberi *stimulus* (ransangan) perilaku. Sehingga teori *operant conditioning* BF. Skinner yang menggunakan *reward* dan *panishment* sebagai *reinsforcment* dan *instrument* pemberi respon perilaku, maka teori ini juga disebut dengan teori *instrumental conditioning*.

Skinner berhasil mengukuhkan konsep penelitiannya tentang teori belajar *operant conditioning* pada tahun 1958, dengan terlebih dahulu melakukan percobaan terhadap

tikus-tikus yang ditempatkan di dalam sebuah kandang, dengan dua buah lampu, yang satunya berwarna hijau dan satunya lagi berwarna merah. Di samping masing-masing lampu ada sebuah tuas. Jika tikus-tikus tidak sengaja menyenggol dan menggerakkan tuas di dekat lampu hijau yang menyebabkan lampu hijau menyala, maka tikus akan mendapatkan makanan. Berikutnya, jika tikus-tikus tidak sengaja menyenggol dan menggerakkan tuas dekat lampu merah yang menyebabkan lampu merah menyala, maka tikus akan menerima setrum listrik yang terasa “menggigit”. Lama-kelamaan, tikus-tikus itu akan belajar untuk sengaja menggerakkan tuas hanya pada tuas dekat lampu hijau, yang menyebabkan lampu hijau menyala dan tikus mendapatkan makanan. Sementara, tuas dekat lampu merah, yang apabila bergerak, menyalakan lampu merah, tidak didekati oleh tikus sama sekali, karena tikus tahu akan adanya “gigitan” setrum listrik yang menyakitkan dan tidak ada makanan. Hal ini menandakan bahwa tikus tersebut sudah berhasil menghubungkan antara perilaku dan konsekuensi melalui hadiah dan hukuman yang diterimanya. Berdasarkan temuan teorinya itu, Skinner akhirnya membedakan perilaku manusia ke dalam dua kelompok besar, yaitu perilaku operan (*operant behaviour*) dan perilaku responden (*respondent behaviour*). Untuk jenis perilaku yang pertama (*operant behaviour*) adalah perilaku yang berhubungan dengan teori *operant conditioning* yang ditemukannya. Sebab yang dimaksud dengan perilaku *operant* (*operant behaviour*) adalah perilaku yang kita pelajari dan akan muncul, baik secara sengaja maupun tidak sengaja saat ada suatu kejadian yang saling berhubungan. Perilaku *operant* inilah yang bisa dibentuk melalui *operant conditioning*. Kita bisa melatih diri maupun orang lain untuk melakukan hal-hal yang dianggap baik dan setelah terbiasa, perilaku tersebut akan menjadi bagian dari perilaku kesehariannya. Sementara perilaku responden (*respondent behaviour*) adalah perilaku yang sejatinya tidak berhubungan dengan teori ini karena kemunculannya secara otomatis dan refleks. Contoh perilaku responden adalah menjauhnya tangan saat tidak sengaja menyentuh benda panas, Bergeraknya kaki saat dokter mengetuk lutut, dan sebagainya. Perilaku yang kedua ini tidak perlu dipelajari dan akan dikuasai oleh manusia dengan sendirinya secara otomatisasi dan naluriah.

### C. PEMBAHASAN DAN KESIMPULAN

Melihat situasi seperti ini dari sudut pandang kehidupan sosial yang serba kompetitif, sebagai akibat dari pola kehidupan kapitalis yang berorientasi pada “waktu adalah uang, dan waktu adalah popularitas”, tentunya situasi seperti ini adalah fenomena yang biasa. Sehingga adanya minat belajar musik pada sebagian kaum muda saat ini meskipun *instant*, merupakan suatu respon berulang dari suatu efek psikologis kesenangan yang dipertontonkan melalui raihan *reward* finansial dan popularitas pada ajang pentas kompetisi pencarian bakat musik di televisi dan media lainnya.

Fakta tentang situasi belajar musik *instant* ini sesungguhnya bertolak belakang dengan minat musik sebagian kaum muda yang lain, yang justru dengan sabar, ulet dan tekun mau belajar musik secara formal di sekolah/ perguruan tinggi umum dan

sekolah kejuruan/pendidikan musik, untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan musik yang lebih memadai dan “*tidak instant*”. Pemahaman penulis tentang penyaluran minat musik dengan belajar musik yang *instant* dimaksud adalah belajar musik sesaat, sepintas, dan serba cepat, yang juga dilayani oleh kursus-kursus musik yang

Sebenarnya situasi seperti ini telah menyadarkan kita tentang kebenaran teori *Operant Conditioning* yang bisa menjadi pisau pembedah untuk menganalisis situasi ini lebih kritis, karena dalam teori *operant conditioning* juga mengetengahkan konsep bahwa, “Suatu kesenangan yang lahir dari sebuah konsekuensi positif yang mendukungnya, akan melahirkan perilaku berulang-ulang demi mendapatkan kesenangan itu kembali.”

Atau dipandang sebagai sebuah teori belajar berperilaku, maka kebenaran teori belajar *Operant Conditioning* yang digagas BF. Skinner ini juga telah diungkapkan Dahan (2010: 16) bahwa “Suatu keinginan belajar bisa dipicu oleh suatu respon berulang-ulang yang dikendalikan oleh konsekuensinya, dan jika konsekuensi itu menyenangkan, maka individu cenderung mengulang-ulang respon yang diikutinya tersebut.

#### **Daftar Rujukan**

Dahan, Ratna Wilis (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*; ISBN: 9789790991910.

Jakarta: Airlangga.

James Lull. (1997). *Media, Komunikasi, Kebudayaan: Suatu Pendekatan Global*, terjemahan A. Setiawan Abadi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Astorini, Indah Dwi & Achmad Rifai RC. (2018). Penyelenggaraan Program Kursus Musik (Studi Pada Lembaga *Lily's Music School* Semarang). Palembang: ejournal Universitas Sriwijaya.