



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**KREATIVITAS MUSIK MELALUI KESENIAN  
DRUMBLEK DI DESA NOBOWETAN SALATIGA**

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Galih Ansat Dea Nucky

2501414056

Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk ditujukan ke sidang  
Panitia Ujian Skripsi.

Semarang,  
Pembimbing

  
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum  
NIP. 196408041991021001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis  
Tanggal : 24 Januari 2019

### Panitia Ujian Skripsi

Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum  
Ketua

(196202211989012001)

Dr. Suharto, S.Pd., M. Hum  
Sekretaris

(196510181990031002)

Abdul Rachman, S. Pd., M. Pd  
Penguji I

(198001202006041002)

Muhammad Usman Wafa, S. Pd., M. Pd  
Penguji II

(198012042015041001)

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum  
Penguji III/ Pembimbing

(196408041991021001)

  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Prof. Dr. M. Idris, M. Hum (196107041988031003)  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya:

Nama : Galih Ansat Dea Nucky

NIM : 2501414056

Program Studi : Pendidikan Seni Musik (S1)

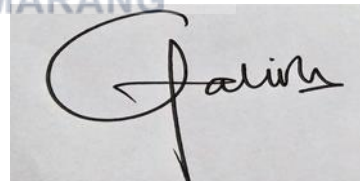
Jurusan : Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Kreativitas Musik Melalui Kesenian Drumblek di Nobowetan Salatiga”** saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri yang dihasilkan setelah melakukan penelitian, bimbingan, diskusi dan pemaparan ujian. Semua kutipan baik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang diperoleh dari sumber pustaka, media elektronik, wawancara langsung maupun sumber lainnya, telah disertai keterangan mengenai identitas narasumbernya. Dengan demikian tim penguji serta pembimbing membubuhkan tanda tangan dalam skripsi ini tetap menjadi tanggung jawab saya secara pribadi. Jika dikemudian hari ditemukan kekeliruan dalam skripsi ini, maka saya bersedia bertanggung jawab. Demikian pernyataan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Januari 2019

Yang membuat pernyataan,



Galih Ansat Dea Nucky

NIM 2501414056

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

Jangan mencari jawaban, tapi temukanlah pertanyaan yang tepat, pasti jawaban akan muncul dengan sendirinya. (Anthony Robbins)

Don't only practice your art, but force your way into secrets, for it and knowledge can raise men to the devine. (Ludwig van Beethoven)

### **Persembahan:**

Skripsi ini saya persembahkan kepada,  
Ayah dan Ibu tercinta, Joko Aria Tunggul dan  
Suyati sebagai ungkapan terima kasih dan tanda  
bakti,

Adik saya Galih Aro Wega Wakesa yang saya  
kasihi,

Partner saya Septian Arga Rismawan, terima kasih  
atas dukungan dan semangatnya,

Almamater tercinta Universitas Negeri Semarang.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## KATA PENGANTAR

Alkhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Kreativitas Melalui Kesenian Drumblek di Desa Nobowetan Salatiga” ditulis untuk memenuhi persyaratan guna mencapai derajat sarjana S-1 dalam bidang Seni Musik di Jurusan Seni Drama, Tari, dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk, bantuan serta partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M. Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Udi Utomo, M. Si, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Drama, tari, dan Musik yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum, Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk mengoreksi dan memberikan saran-saran selama penyusunan skripsi ini.

5. Drs. Bagus Susetyo, M. Hum, selaku Dosen Wali yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen Jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik yang telah banyak memberi bekal pengetahuan dan keterampilan selama masa studi S-1.
7. Keluarga tercinta yang telah memberi kasih sayang, perhatian, doa, dan dukungan.
8. Teman-teman Sendratasik 2014 yang telah memberi semangat dan dukungan.
9. Teman-teman Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) yang telah memberi kesempatan dan waktu untuk memberikan informasi dalam pengambilan data.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu per satu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Demikian pengantar dari penulis, semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi pengembangan dunia pendidikan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan, maka saran dan kritik membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan selanjutnya.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Januari 2019



Galih Ansat Dea Nucky

## SARI

Nucky, Galih Ansat Dea. 2018. “*Kreativitas Musik Melalui Kesenian Drumblek di Nobowetan Salatiga*”. Skripsi. Program Studi Seni Drama tari dan Musik. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Syahrul Syah Sinaga, M. Hum.

Kata Kunci: kreativitas, musik, drumblek

Kesenian Drumblek merupakan salah satu kesenian musik yang sedang mengalami perkembangan di Kota Salatiga. Peralatan yang digunakan dalam kesenian drumblek berasal dari barang-barang bekas. Latar belakang penulis mengambil tema pemanfaatan barang bekas dan kreativitas musik sebagai kajian dalam penelitian ini berdasarkan kenyataan bahwa grup musik Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) merupakan wujud kreativitas yang ditunjukkan oleh remaja di desa Nobowetan, Salatiga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas musik remaja di desa Nobowetan Salatiga dan faktor yang mempengaruhinya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Pemeriksaan data dilakukan dengan metode keabsahan data triangulasi dengan sumber. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis data interaktif, yang dibagi dalam tiga tahap meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan/*verifikasi*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas musik Drumblek Nobowetan Satiga (DNS) meliputi (1) Aspek personal (*persone*) DNS mampu menemukan gagasan atau ide baru, membuat kombinasi baru, memiliki rasa ingin tahu, sifat imajinatif, kepercayaan diri yang kuat, berani mengambil resiko dalam bertindak, dan memiliki sifat humor. (2) Aspek pendorong (*press*) terbentuknya kreativitas grup musik DNS ialah adanya dorongan dari individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari luar (motivasi ekstrinsik). (3) Aspek proses (*process*) dimulai dari persiapan, inkubasi, iluminasi dan *verifikasi*. (4) Aspek produk (*product*) meliputi penciptaan musik, pola irama yang dimainkan, dan penampilan. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) meliputi faktor dari dalam (faktor internal) yaitu bakat, minat, psikologi dan faktor dari luar (eksternal) yaitu lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat), ekonomi dan keberuntungan yang sangat berpengaruh terhadap kreativitas musik remaja di Desa Nobo Wetan, Salatiga.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat penulis berikan adalah agar Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) untuk belajar tentang teori musik agar dapat mengembangkan pola irama, ritmis, dan melodis untuk memperkaya nuansa musik. Bagi masyarakat desa Nobowetan supaya tetap diadakan regenerasi personil DNS agar grup musik DNS tetap bisa eksis.



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>SARI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	10
1.4.2 Manfaat Praktis .....	10
1.5 Sistematika Skripsi.....	10

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>13</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	13
2.2 Landasan Teoretis .....	17
2.2.1 Kreativitas.....	17
2.3 Kreativitas Musik.....	20
2.4 Teori Pembentukan Kreativitas.....	23
2.4.1 Teori Psikonalis.....	23
2.4.2 Teori Humanistik.....	25
2.5 Ciri-ciri Orang Kreatif.....	28
2.5.1 Ciri-ciri Orang Kreatif Menurut Munandar.....	28
2.5.2 Ciri-ciri Orang Kreatif Menurut Evans .....	31
2.6 Proses Berfikir Kreatif .....	35
2.7 Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	37
2.7.1 Faktor Pendorong Kreativitas (Teori Press).....	38
2.7.2 Faktor Pendorong Kreativitas (Teori Psikoterapi) .....	39
2.7.3 Faktor Penghambat Kreativitas .....	40
2.8 Musik .....	43
2.9 Unsur-unsur Musik .....	44
2.9.1 Unsur Pokok Musik.....	44
2.9.2 Unsur Ekspresi.....	46
2.10 Jenis-jenis Alat Musik .....	47
2.10.1 Alat Musik Berdasarkan Sumber Bunyi .....	47
2.10.2 Alat Musik Berdasarkan Cara Memainkan .....	49
2.11 Kerangka Berfikir.....	49
 <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	 <b>51</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	56

3.2	Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	51
3.2.1	Lokasi Penelitian .....	51
3.2.2	Sasaran Penelitian.....	52
3.3	Sumber Data .....	52
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.4.1	Teknik Observasi .....	53
3.4.2	Teknik Wawancara .....	54
3.4.3	Catatan Lapangan .....	54
3.4.4	Studi Dokumentasi .....	55
3.5	Metode Keabsahan Data .....	56
3.6	Teknik Analisis Data .....	57
3.6.1	Reduksi Data .....	57
3.6.2	Penyajian Data .....	58
3.6.3	Penarikan Kesimpulan <i>Verifikasi</i> .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>60</b>
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	60
4.1.1	Letak dan Kondisi Geografis Desa Nobowetan .....	60
4.1.2	Kependudukan dan Sosial Budaya .....	61
4.2	Drumblek Nobowetan Salatiga .....	64
4.2.1	Latar Belakang DNS .....	64
4.2.2	Struktur Organisasi DNS .....	65
4.2.3	Instrumen Musik yang digunakan DNS .....	65
4.3	Kreativitas Musik Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) .....	73
4.3.1	Aspek Pribadi ( <i>Personae</i> ).....	74
4.3.2	Aspek Pendorong ( <i>Press</i> ).....	80
4.3.3	Aspek Proses ( <i>Process</i> ).....	81

4.3.4	Aspek Produk ( <i>Product</i> ).....	83
4.4	Faktor yang Mendukung Kreativitas Musik Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) .....	88
4.4.1	Faktor Internal .....	88
4.2.2	Faktor Eksternal.....	90
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>93</b>
5.1	Simpulan .....	93
5.2	Saran .....	94

**DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1 : Hierarki kebutuhan manusia .....	25
Tabel 2 : Jumlah penduduk berdasarkan tingkat pendidikan .....	62
Tabel 3 : Jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian.....	63
Tabel 4 : Struktur Organisasi Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) .....	66



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1 Akses jalan Menuju Desa Nobowetan .....	61
Gambar 2 Tong Besar Milik DNS .....	67
Gambar 3 Tong Kecil yang digunakan Oleh Anggota DNS.....	68
Gambar 4 Ember kaleng Bekas yang digunakan Oleh DNS.....	69
Gambar 5 Marching Bell yang digunakan Oleh Anggota DNS.....	70
Gambar 6 Trio Tom yang digunakan Oleh Anggota DNS .....	71
Gambar 7 Tongkat Mayoret yang digunakan DNS saat Pertunjukan .....	72
Gambar 8 Stick Karet dan Stick Kayu .....	73
Gambar 9 Sajian Penampilan Grup DNS .....	76
Gambar 10 Pola Irama Tong Besar.....	86
Gambar 11 Pola Irama Tong Kecil .....	86
Gambar 12 Pola Irama Ember Kaleng .....	86
Gambar 12 Melodi Lagu Suwe Ora Jamu .....	87
Gambar 13 Penampilan DNS dalam Karnaval Hari Kemerdekaan .....	88

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bangsa yang unggul dan kreatif adalah bangsa yang mampu bersaing dan mampu mengantisipasi segala macam perubahan dan persaingan yang ada (Sumaryanto 2010: 4). Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian, serta kesejahteraan bangsa pada umumnya. Pada saat ini banyak orang berlomba-lomba untuk menjadi lebih pintar dan berguna untuk orang-orang di sekitarnya dengan cara mengenyam pendidikan yang tinggi seperti melanjutkan di perguruan tinggi, tetapi biaya untuk melanjutkan ke perguruan tinggi begitu mahal. Melihat biaya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi itu mahal maka tidak sedikit pula orang yang berpendidikan rendah. Dengan pendidikan yang rendah ini tidak menjadi halangan untuk berketerampilan dan berkreasi untuk menunjukkan kreativitas yang mereka miliki.

Bicara kreativitas, seringkali yang muncul dibenak kita adalah para penulis, pelukis, penyair, musisi dan para seniman yang bergerak di dunia seni. Padahal kreativitas mencakup hal-hal yang lebih luas, misalnya: mengelola bisnis, melakukan negosiasi bisnis, menyusun program komputer, menjadi orang tua yang inovatif, mendidik anak, dan masih banyak lainnya. Dari contoh di tersebut,

kreativitas dan saat-saat penuh inspirasi merupakan hal-hal yang sangat penting untuk mewujudkan hal yang akan dicapai.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar 2009: 25). Salah satu ciri yang membedakan manusia dengan ciptaan Tuhan yang lain adalah kreativitas atau kemampuan mencipta. Manusia diberi akal pikiran untuk melakukan suatu tindakan, selain itu manusia juga memiliki cipta, rasa dan karsa. Dengan cipta, rasa dan karsa manusia dapat mengekspresi rasa serta ide-ide kreatif yang terlintas dipikirannya melalui kesenian dan juga dapat menikmati kesenian tersebut. Setiap individu mempunyai pemikiran, ide atau gagasan yang berbeda-beda. Begitu pula dengan berkarya, khususnya seni musik. Dalam hal bermusik, kreativitas sangatlah dibutuhkan dan penting karena tanpa ide-ide kreatif karya seni tidak akan terwujud. Hal baru itu tidak perlu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur –unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang berbeda dengan keadaan sebelumnya (Widowati, 2012).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang telah ada maupun yang belum pernah ada, yang secara operasional tercermin dari kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi. Kreativitas



dapat dipelajari dan ditingkatkan. Salah satu cara dalam meningkatkan kreativitas adalah melalui pembelajaran musik. (Nainggolan, 2015)

Kreativitas tidak jauh dari aktivitas para remaja. Di jaman sekarang banyak remaja mempunyai pemikiran yang inovatif dan kreatif. Mereka berfikir untuk menciptakan banyak hal baru dengan sumber daya yang sedikit. Sama halnya yang dinyatakan oleh Soekanto (1991: 71) bahwa pada waktu seseorang sedang menginjak atau mengalami masa remajanya, biasanya timbul keinginan menjadi “lain” dari siapapun juga. Dari sinilah kita bisa melihat bahwa remaja ingin diperhatikan dan ingin menjadi lebih pintar, hebat dan ingin lebih dari orang lain, bahkan dengan orang tuanya sendiri. Dari keinginan menjadi lain dari yang lain ini, remaja ingin menunjukkan jati dirinya melalui daya kreasi atau ide-ide yang terkadang terlihat sebagai pemberontakan terhadap orang tuanya, atau paling tidak sebagai suatu keinginan untuk bersaing baik itu dengan cara berpenampilan, berbicara dan berkesenian.

Kesenian Drumblek merupakan salah satu kesenian musik yang sedang mengalami perkembangan di Kota Salatiga. Para penabuh dengan beberapa atribut khasnya, memainkan musik dengan media tong bekas. Mereka memainkan musik secara berkelompok dengan berbaris layaknya sebuah kelompok Marching Band. Kita bisa menjumpai musik ini di berbagai kota antara lain di Salatiga, Yogyakarta, Semarang dan daerah-daerah lain. Di Salatiga warga mengenalnya dengan istilah drumblek, salah satu aset kesenian kota Salatiga. Musik ini sering kita jumpai pada setiap acara yang ada di kota Salatiga. Bisa dikatakan bahwa drumblek sudah menjadi ikon di kota Salatiga. Drumblek merupakan salah satu

kesenian musik yang baru mengalami perkembangan di kota Salatiga. Perkembangan ini bisa kita lihat dengan banyak sekali bermunculan kelompok para penabuh tong tersebut di beberapa daerah khususnya kota Salatiga. Ada beberapa kelompok yang sudah dikenal antara lain : Pancuran, Pungkursari, Banjaran, MTS Yasita, Turusan (Laskar Patimura).

Di Salatiga drumblek sering dijumpai di beberapa acara sampai acara yang diselenggarakan khusus untuk drumblek itu sendiri pun sudah pernah digelar. Festival drumblek Salatiga salah satu contoh acara yang digelar khusus untuk drumblek itu sendiri. Wahana wisata Dream Land Salatiga adalah salah satu penyelenggara sekaligus sebagai lokasi yang pernah menyelenggarakan acara festival drumblek Salatiga. Pada bulan Desember 2012 lalu salah satu komunitas di Salatiga yaitu Kampong Salatiga mengadakan acara Salatiga Lawasan #2 yang diselenggarakan di Hotel Griya Tetirah. Acara ini mengusung tema “Mencari (lagi) Salatiga”.

Dari tema yang diangkat dalam acara tersebut Kampong Salatiga khususnya divisi Seni dan Budaya mengadakan sarasehan drumblek sebagai salah satu rangkaian dari acara Salatiga Lawasan #2 tersebut. Sarasehan ini terselenggara atas dasar fenomena drumblek yang sedang digandrungi warga Salatiga. Dari situ sebenarnya kita bisa mengkaji musik tersebut lebih dalam lagi sehingga kedepannya drumblek tidak hanya sebagai kesenian masa lalu yang akan hilang ditelan waktu bila kita tidak bisa mendokumentasikannya dengan baik. Untuk itu Kampong Salatiga mempunyai ide untuk menggali sejarah munculnya drumblek di kota Salatiga pada sarasehan drumblek ini.

Narasumber menjadi kendala dalam penyelenggaraan acara ini. Siapa yang layak menjadi narasumber dalam sarasehan ini? Itu menjadi tugas Kampong Salatiga yang akhirnya harus melakukan riset untuk menelusuri kembali darimana drumblek di Salatiga itu muncul. Dari situ pasti akan muncul sosok siapa yang tahu lebih dalam mengenai drumblek dan akhirnya orang tersebut yang nantinya layak menjadi seorang narasumber. Akhirnya dari data yang didapatkan, Kampong Salatiga memilih Didik Subiantoro Masuri atau biasa di panggil Mas Didik dari sanggar Jambu Pancuran sebagai narasumber sarasehan tersebut. Sanggar Jambu Pancuran adalah sebuah sanggar yang membina drumblek di kampung Pancuran. Kelompok ini merupakan salah satu kelompok drumblek tertua atau juga bisa dikatakan sebagai pelopor drumblek Salatiga dan mempunyai anggota paling banyak di banding kelompok drumblek lainnya yang berada di Salatiga.

Sasaran dari sarasehan ini adalah seluruh masyarakat kota Salatiga dan juga Kampong Salatiga mengundang beberapa komunitas antara lain : beberapa komunitas drumblek, komunitas perkusi dan komunitas drumer Salatiga. Dengan adanya sarasehan ini diharapkan dapat memberikan informasi baru mengenai drumblek kepada masyarakat dan dapat menjalin hubungan baik sesama kelompok drumblek khususnya kota Salatiga. Dalam kegiatan sarasehan drumblek sedikit banyak memberikan wacana bagi masyarakat.

Yang pertama mengenai sejarah drumblek. Menurut hasil sarasehan tersebut ada satu informasi mengenai sejarah drumblek di Salatiga. Drumblek di Salatiga sudah ada sejak tahun 1986 dimana mas Didik dan kawan-kawan

Pancuranlah yang mempunyai ide untuk membuat drumblek. Ide itupun muncul ketika Pancuran mempunyai kewajiban untuk berpartisipasi dalam acara karnaval peringatan HUT RI yang diadakan oleh pemerintah kota Salatiga. Tetapi pada waktu itu dana operasional yang diberikan untuk Pancuran sangatlah minim. Akhirnya barang bekas adalah solusi agar kegiatan partisipan karnaval kota bisa dilaksanakan. Dengan memakai tong sampah dan beberapa tong pinjaman dari pedagang ikan mas Didik membentuk kelompok penabuh tong yang diberi nama Drumband Tinggal Kandas.

Dalam proses melatih kelompok ini mas Didik dibantu oleh almarhum ayahnya yang saat itu adalah pelatih drumband Pemuda Muhamadiyah dan beberapa teman yang sudah mempunyai pengalaman sebagai praktisi drumband. Jadi bila dilihat dari sejarahnya Salatiga sudah mempunyai kelompok drumblek sejak tahun 1986. Dari sisi keasliannya dapat ditarik kesimpulan bahwa drumblek adalah murni ide putera kota Salatiga. Akan tetapi hal ini perlu dikaji ulang kembali untuk dapat mengetahui bahwa drumblek adalah kesenian yang berasal dari Salatiga.

Drumblek Pancuran tidak berhenti pada satu acara itu saja. Drumblek menjadi satu kegiatan rutin tahunan untuk mengisi acara HUT RI karena permintaan masyarakat juga. Yang perlu diketahui juga pada tahun 1995 drumblek Salatiga mendapat kesempatan untuk tampil pada acara ulang tahun emas Indonesia di Jakarta. Pada saat itu personil yang menabuh drumblek bukan hanya dari masyarakat Pancuran saja tetapi gabungan dari beberapa daerah antara lain Pungkursari, Ngenthak dan Margosari. Awal terbentuknya drumblek hanya

mempunyai ± 50 orang. Pada saat bermain di Jakarta sudah bisa menyaring sekitar ± 600 orang. Dari sisi perkembangan drumblek juga bisa dilihat bahwa pada tahun 1995 sudah tampil pada tingkat Nasional. Kemungkinan itu juga bisa menginspirasi terbentuknya drumblek di kota-kota lainnya.

Instrumentasi yang digunakan saat ini yang umum digunakan adalah tong sampah aluminium sebagai pengganti snare drum, tong plastik besar sebagai bass drum dan belira atau glockenspiel sebagai instrumen melodi. Pada awalnya instrumen melodi belum menggunakan belira atau glockenspiel tetapi menggunakan wilah dalam gamelan Jawa. Repertoar dan aransemen yang dimainkan juga bersifat bebas, tidak ada aturan baku dalam memainkan musik ini. Tetapi dilihat dari sisi musik/musikologis gaya dalam permainan drumblek hampir sama dengan drumband atau marching band. Dilihat dari sisi teknik permainan alat memang berbeda dengan kelompok drum yang sudah ada. Teknik permainan yang dipakai dalam kelompok drumblek lebih bersifat bebas karena pemain dalam kelompok ini adalah masyarakat biasa.

Dari sarasehan drumblek kita mendapatkan wacana dari salah seorang peserta “Apakah drumblek bisa menjadi ikon kota Salatiga?”. Dari hal ini perlu adanya upaya untuk menjadikan drumblek sebagai ikon kota Salatiga. Acara yang berhubungan dengan drumblek pastinya salah satu upaya untuk menjadikan drumblek sebagai ikon kota Salatiga. Disamping itu juga perlu ada dokumentasi tertulis mengenai drumblek sebagai salah satu upayanya. Dari hasil sarasehan tersebut bisa menjadi langkah awal dalam mengkaji kembali drumblek sebagai kesenian Salatiga. Hal ini dapat menjadi tugas Kampoeng Salatiga, dinas dan

akademisi terkait untuk dapat mewujudkan drumblek sebagai ikon kota Salatiga sehingga dapat mengangkat citra kota Salatiga lewat kesenian. (<http://www.kotasalatiga.com/drumblek-salah-satu-aset-kesenian-kota-salatiga/>)

Salah satu wujud kreativitas yang ditunjukkan oleh remaja di desa Nobo kota Salatiga yaitu adanya grup musik Drumblek yang diberi nama “Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS)”. Grup ini mempunyai karakter dan keunikan tersendiri, yaitu dari gaya saat pentas, kostum, alat musik yang digunakan, hingga musik yang disajikan. Tidak hanya itu saja, DNS juga menambahkan koreografi atau gerakan-gerakan yang ekspresif sesuai irama rancak yang dimainkan, sehingga permainan musik mereka menjadi lebih hidup.

Dalam pementasannya, Drumblek di desa Nobo Wetan melibatkan para pemain yang berasal dari kampungnya sendiri. Biasanya pemain didominasi oleh remaja yang berusia 15 hingga 28 tahun dan jumlah pemain sekitar 40 hingga 60 orang. Kemudian pada pementasannya dilakukan dengan berbaris membentuk suatu formasi layaknya “ *Marching Band* “ berjalan keliling kampung atau keliling kota Salatiga dan dilakukan pada hari-hari tertentu. Pemain Drumblek menggunakan seragam yang dibuat khusus atau dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan acara yang akan diikuti saat pementasan Drumblek. Penyajiannya hampir sama dengan *Marching Band* pada umumnya, yaitu ada instrumen *snare drum*, *tenor*, dan *bass*. Irama musik perkusi menggunakan irama lagu-lagu daerah dan lagu-lagu yang sedang populer.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, kreativitas grup musik Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) merupakan perwujudan ide-ide

kreatif remaja dan masyarakat yang perlu kita ketahui untuk menambah pengetahuan dalam berkarya seni khususnya seni musik. Fenomena tersebutlah yang membuat penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang kreativitas musik melalui kesenian Drumblek di Desa Nobowetan Salatiga dan faktor apa saja yang mendukung kreativitas musik pada Grup Drumblek di Desa Nobowetan Salatiga.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian adalah:

- (1) Bagaimana kreativitas musik kesenian drumblek di Desa Nobowetan Salatiga?
- (2) Faktor apa saja yang mendukung kreativitas musik Grup Drumblek Nobowetan Salatiga?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- (1) Mengetahui dan mendeskripsikan kreativitas musik melalui kesenian drumblek di desa Nobowetan Salatiga.
- (2) Mengetahui dan mendeskripsikan faktor yang mendukung kreativitas musik pada Grup Drumblek Nobowetan Salatiga .

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

- (1) Sebagai sumbang sih pemikiran bagi lembaga pendidikan tinggi Universitas Negeri Semarang, khususnya mahasiswa Program Pendidikan Seni Musik untuk memperkaya khasanah pembendaharaan kepustakaan tentang kreativitas musik khususnya musik perkusi.
- (2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi pembaca dan penelitian berikutnya, khususnya penelitian tentang kreativitas musik perkusi.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- (1) Menjadi bahan informasi bagi masyarakat tentang kreativitas musik melalui kesenian drumblek di Desa Nobowetan Salatiga.
- (2) Bagi penulis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan pertimbangan mengenai kajian kreativitas perkusi.

#### **1.5 Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran serta mempermudah pembaca untuk mengetahui garis besar dari skripsi ini, yang berisi sebagai berikut:

- (1) Bagian awal skripsi, berisi tentang:  
Halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, sari, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar foto, daftar singkatan, dan daftar lampiran.
- (2) Bagian isi, terdiri dari:



## Bab 1. Pendahuluan

Pada bab ini di uraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

## Bab 2. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretis

Pada bab ini memuat landasan teoretis yang berisi telaah pustaka yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

## Bab.3 Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang hal-hal yang berhubungan dengan prosedur penelitian yang meliputi: jenis penelitian, lokasi dan sasaran penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data.

## Bab 4. Hasil Penelitian

Pada bab ini memuat data-data yang diperoleh dari lapangan sebagai hasil penelitian dan dibahas secara deskriptif kualitatif.

## Bab 5. Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

(3) Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang digunakan untuk landasan teoretis serta memecahkan permasalahan dan lampiran sebagai bukti dan pelengkap dari hasil penelitian.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan penjelasan atau paparan mengenai penelitian-penelitian terdahulu, yang relevan dengan penelitian yang saat ini dilaksanakan. Beberapa penelitian yang pernah meneliti mengenai kreativitas diantaranya adalah artikel oleh Joko Wiyoso dalam Jurnal Seni Musik dengan judul *Joko Wiyoso Kreativitas Group Musik Dangdut Pro Divana Rembang*. Kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru. Dapat berupa kelompok atau komunitas yang dalam proses seni dapat menciptakan hal-hal baru. Artikel tersebut relevan terkait dengan penelitian skripsi penulis kajiannya tentang kreativitas musik perbedaan terletak pada objek yang diteliti. Persamaan kajian penelitian ini dengan penelitian penulis adalah teori yang digunakan yaitu Teori Kreativitas. Perbedaan terletak pada objek yang diteliti.

Artikel oleh Wahyu Sigit Sasongko tahun 2017 dalam Jurnal Seni Musik dengan judul *Grup kentongan Adiyasa yang ada di Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas masih terlihat eksis karena pada grup ini memiliki kreativitas yang bagus dalam pengembangan melodi dan ritmis dalam pembawaan sebuah lagu untuk pentas*. Persamaan pembahasan terhadap penelitian penulias adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kreativitas musik serta pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian

kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Perbedaan pembahasan terletak pada objek yang diteliti dan pendekatan penelitian menggunakan pendekatan musikologi, penulis tidak menggunakan pendekatan penelitian tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah proses kreativitas grup kentongan Adiyasa sudah berjalan dengan baik. Kreativitas musik dari grup kentongan Adiyasa ditunjukkan dari unsur musik melodi dan pola ritmisnya. **Kreativitas Musik Pada Grup Kentongan Adiyasa di Kabupaten Banyumas.**

Artikel oleh Wulan Widiyanti yang berjudul **MADIHIN AR RUMI: KREATIVITAS MUSIK DAN TINDAKAN SOSIAL DALAM PENYAJIANNYA** dalam jurnal Catharsis. Fenomena berkesenian di sanggar Ar Rumi menjadi hal yang menarik terhadap Madihin. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memahami tindakan sosial dalam penyajian Madihin. Persamaan terletak pada metode penelitian yang digunakan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan juga sama meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumen hanya saja penulis menambahkan teknik catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Madihin digital di sanggar Ar Rumi terbentuk karena adanya tindakan-tindakan yang dilakukan oleh sanggar Ar Rumi dimana tindakan tersebut menghasilkan suatu interaksi sosial yang meliputi kontak sosial dan komunikasi secara antara pamadihinan dan penikmat.

Artikel oleh Yohanes Kristiawan dengan judul Pengembangan Kreativitas Musik dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMA Negeri 1 Pati dalam Jurnal Seni Musik. Persamaan pembahasannya adalah tentang betapa musik sangat penting untuk merangsang perkembangan kreativitas seseorang ataupun sebaliknya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab dan mendeskripsikan tentang tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan dalam pengembangan kreativitas musik dan hasilnya dalam pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Pati. Perbedaan pembahasan terlihat pada teori kreativitas yang digunakan. Dalam Penelitian ini mengacu pada Teori Kreativitas Ryo Hadi Pranata sedangkan penulis mengacu pada Teori Kreativitas oleh Munandar.

Artikel oleh Nur Lintang Dhien Hayati berjudul KESENIAN SILAKUPANG GRUP SRIMPI: PROSES KREATIVITAS KARYA DAN PEMBELAJARAN DI KABUPATEN PEMALANG. Silakupang merupakan sebuah inovasi atas hasil dari kreativitas seniman yang diwacanakan sebagai identitas kesenian daerah oleh Disbudpar Pemalang. Silakupang merupakan kolaborasi dari empat kesenian yaitu Sintren, Laes, Kuntulan dan Kuda Kepang. Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa terdapat sebuah sanggar seni yang aktif berkreasi dalam mengembangkan kesenian Silakupang yaitu sanggar Srimpi. Masalah penelitian ini adalah kreativitas seperti apa yang terbentuk pada kesenian Silakupang dan bagaimana proses pembelajaran kesenian Silakupang dalam grup Srimpi. Perbedaan pembahasan terhadap penelitian penulis adalah pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah interdisiplin yang melibatkan disiplin

ilmu musikologi dan pendidikan. Sedangkan penulis menggunakan pendekatan kualitatif.

Artikel oleh Bagus Susetyo berjudul Peningkatan Kreativitas dan Inovasi Peralatan Musik Pada Mata Kuliah Ansambel Musik Di Prodi Pendidikan Seni Musik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dengan dasar bahwa sumber belajar bisa diambil dari mana saja. Maka perlu ada kreatifitas dan inovasi dalam hal peralatan tambahkan barang bekas sebagai tambahan peralatan dengan tujuan pembelajaran Ansambel musik lebih menarik dan berkualitas. Pembahasan yang sama terkait dengan penelitian penulis bahwa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas yang ada di sekitar kecamatan mampu meningkatkan kreatifitas. NAMun pada penelitian ini mengacu pada kreativitas pembelajaran sedangkan penulis mengacu pada peningkatan kreativitas musik.

Artikel Alessia Passanisi tahun 2015 dalam Jurnal Procedia – Social and Behaviorial Sciences yang berjudul *The Influens of Musical Expression on Creativity and Interpersonal Relationship in Children*. Persamaan pembahasan terkait dengan penelitian penulis adalah membahas tentang kreativitas. Peerbedaan pembahsan pada penelitian ini terletak pada objek yang diteliti. Penelitian ini dilakukan untuk menentukan apakah partisipasi dalam grup musikal aktivitas akan meningkatkan hubungan interpersonal dan kreativitas siswa usia 9 tahun yang lebih tinggi secara signifikan daripada tidak ada partisipasi dalam kegiatan musik (Passanisi, 2015).

Penelitian relevan lainnya oleh Sugeng Apriadi dengan Judul *The Musical Creativity of Senggol Tromol Semarang in The Context of Social Change*. Senggol Tromol adalah grup musik parodi dari Semarang, sebagian besar lagu-lagu mereka adalah representasi dari fenomena yang sedang tren di masyarakat untuk jangka waktu tertentu. Fenomena itu hanya akan berlangsung selama periode waktu tertentu karena perubahan sosial terjadi di masyarakat. Persamaan pembahasan terkait dengan penelitian penulis dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tentang proses kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Metode analisis data adalah pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan verifikasi data. Perbedaan pembahasan terhadap penelitian penulis yaitu terkait objek yang diteliti dan teori kreativitasnya (Apriadi & Utomo, 2018).

## **2.2 Landasan Teoretis**

### **2.2.1 Kreativitas**

Kreativitas berasal dari kata kreatif, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, kreatif adalah memiliki daya cipta, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta (2003: 599). Hal ini adalah salah satu kelebihan manusia yang diberikan oleh Tuhan dimana manusia memiliki daya cipta atau kemampuan untuk mencipta. Madjar, Greenberg, & Chen (2011) menyatakan bahwa kreativitas ada 2 jenis kreativitas yang berbeda yaitu kreativitas radikal dan kreativitas tambahan.

Menurut Munandar (2009: 1) Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dalam diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Evans (1991: 1) mengemukakan kreativitas adalah keterampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek dari perspektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran. Setiap kreasi merupakan sebuah kombinasi baru dari ide-ide, produksi-produksi, warna-warna, tekstur-tekstur, produksi baru yang inovatif, seni dan literatur, semua itu memuaskan kebutuhan umat manusia.

Hawadi (2001: 5) menyatakan kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas Mang Koko dianalisis dengan menggunakan teori Dedi Supriadi (1994:7) yang menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. (Ruswandi et al., 2007).

Setiap manusia mempunyai kreativitas sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru dan dapat memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas dapat



berkembang meliputi beberapa aspek seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2009: 1) bahwa, ada empat aspek yang meninjau kreativitas antara lain:

(1) Aspek Pribadi (*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungan. Dari pribadi yang unik ini diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

(2) Aspek Pendorong (*Press*)

Mewujudkan bakat kreatif diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) ataupun dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak mendukung.

(3) Aspek Proses (*Process*)

Aspek proses menunjukkan bahwa untuk mengembangkan kreativitas seseorang perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara aktif karena dapat merangsang diri dari dalam berbagai kegiatan kreatif. Untuk itu yang penting adalah kebebasan untuk mengekspresikan diri secara kreatif. Pertama-tama yang perlu adalah bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkan produk kreatif yang bermakna.

(4) Aspek Produk (*Product*)

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya

mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan dan kegiatan) kreatif. Dengan pribadi yang kreatif dan dorongan (internal dan eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Pokok pembahasan memiliki persamaan yaitu membahas tentang proses kreatif. Proses kreativitas Dangdut Koplo "Las Vegas" adalah melalui 4 (empat) dimensi definisi berdasarkan penekanannya, mereka adalah persone, process, product dan press (Manik, 2018). Kreativitas anak dapat dipupuk/dikembangkan antara lain melalui pembelajaran musik. Pembelajaran musik bersifat terbuka dan tertutup. Keberhasilan proses belajar musik kreatif sangat tergantung pada suasana kegiatan belajar yang kondusif.(Yosep, 2004).

### **2.3 Kreativitas Musik**

Sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungandengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain (Munandar, 2004: 18).

Suatu produk seni umumnya merupakan hasil kreativitas apabila produk tersebut menghasilkan sesuatu yang baru, dan berguna (*useful*). Sebagai contoh produk kreativitas menciptakan seni puisi musikal (Amaliani, 2018). Munandar

(dalam Arini, 2008b: 185) juga menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data atau informasi atau unsur-unsur yang sudah ada. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluasan (*fleksibility*), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengeksplorasi suatu gagasan.

Kreativitas musik adalah kemampuan seseorang untuk mencipta lagu, instrument ataupun mengaransemen musik baru yang belum pernah diciptakan orang lain dan hasil lagu dan musiknya dapat dinikmati orang lain (Habsari, 2005: 85). Tokohnya antara lain: Mozart, Bethoven, Bizet, Donizetti, Mascagni, Titik Puspa, Group Band Koes Ploes, Ariyanto, Ebiet G. Ade, Erwin Gutawa, Group Band Dewa dan sebagainya. Menurut Habsari, 2005: 85), Mozart dan para tokoh kecerdasan kreativitas musik selain memiliki bakat musik, mereka juga memiliki daya kreativitas yang tinggi untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan bereksperimen terus menerus sampai menemukan musik yang khas. Ciri-ciri yang menonjol dari mereka yang memiliki kecerdasan ini ialah:

- (1) Memiliki tingkat kepekaan tinggi terhadap nada, irama dan warna nada.
- (2) Memiliki kemampuan yang tinggi dalam membangkitkan emosi positif dari musiknya sehingga apabila musiknya diperdengarkan mampu mempengaruhi perasaan seseorang dari sedih menjadi senang dan bahagia, jalan pikiran buntu menjadi terbuka dan solusi, daya pikir lemah menjadi kreatif; bahkan kekuatan musik hasil ciptaan Mozart yang dikenal dengan musik Mozart itu mampu membantu melancarkan peredaran darah dalam tubuh. Wanita yang sedang hamil apabila sering mendengarkan musik Mozart ketika proses persalinannya

cenderung mudah dan anak yang dilahirkannya memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Musik bila didengarkan setiap hari pada orang sakit maka proses kesembuhannya lebih cepat. Itulah kekuatan musik Mozart seperti sebuah kekuatan spiritual. Maftukhah (2010: 1) menjelaskan pengembangan kreativitas musik dapat dilakukan dengan cara:

(1) Improvisasi

Improvisasi yaitu bagaimana keluarnya suara pada saat menyanyi. Maksudnya, apakah adanya lekukan atau hanya suara datar saja. Pengembangan improvisasi bisa dilakukan oleh si anak sesuai keinginan mereka. Mereka mengimprovisasi sendiri tanpa mereka sadari. Mereka hanya mengungkapkan atau mengembangkan secara tak langsung ketika bernyanyi.

(2) Komposisi

Secara umum komposisi itu adalah isi. Jadi komposisi dalam hal musik yaitu isi dari musik. Maksudnya itu ada irama, melodi, nada dan juga lagunya. Komposisi itu halnya lebih ke konkret dibandingkan improvisasi. Kalau improvisasi itu dilakukan tanpa disadari. Sebelum membuat sebuah lagu harus melalui tahap-tahap terlebih dahulu. Biasanya sebuah lagu itu berawal dari sebuah puisi atau sebuah prosa. Jadi puisi atau prosa bisa dijadikan sebuah lagu. Puisi itu curahan hati seorang penulis. Setelah sebuah puisi sudah ada kemudian dipadukan dengan unsur-unsur musik seperti lagu, irama, melodi dan irama.

Artikel dengan judul *Church music inculturation by way of an experiment of arrangement of Dolo-Dolo massa ordinarium accompaniment- composed by Mateus Weruin for woodwind quintet* oleh Yohanes Ruswanto, dkk. Membahas

tentang nkulturasi musik Gereja dalam percobaan menciptakan pengaturan ini bertujuan untuk membawa bentuk yang berbeda dari iringan musik ordinarium bentuk Dolo-Dolo Massa dari Flores, dengan media yang berbeda yang menggunakan kuintet woodwind. asilnya menunjukkan bahwa karakter berirama yang mencirikan musik tradisional Flores terletak pada pola keenam belas bertitik. Kekayaan suara dan karakter lincah yang berasal dari masing-masing instrumen menciptakan suasana perkusi musik rakyat Flores. Hasil percobaan pengaturan dapat digunakan untuk memperkaya referensi musik pengiring kepada masyarakat umum dan khususnya, Gereja Katolik.(Ruswanto & Adimurti, 2017).

## **2.4 Teori Pembentukan Kreativitas**

### **2.4.1 Teori Psikonalisis**

Munandar (2009: 32) menjelaskan dalam teori psikonalisis bahwa pribadi kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mengalami traumatis, yang dihadapi dengan memunculkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Hal ini membuat tindakan kreatif mentransformasi keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat. Adapun beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya:

#### **2.4.1.1 Teori Freud**

Freud (dalam Munandar 2009: 32) menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan. Proses ini merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari

dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintangi produktivitas kreatif. Tetapi Freud percaya bahwa meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama kreativitas.

#### 2.4.1.2 Teori Kris

Kris (dalam Munandar 2009: 33) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih keperilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau memberi kepuasan) juga seiring muncul dalam tindakan kreatif. Orang yang kreatif menurut teori ini adalah mereka yang paling mampu “memanggil” bahan dari alam pikiran tidak sadar. Seorang yang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bisa “seperti anak” dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan “sikap bermain” mengenai masalah-masalah serius dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (*Regression in The Survive of The Ego*).

#### 2.4.1.3 Teory Jung

Jung (dalam Munandar 2009: 33) percaya bahwa alam ketidak sadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peran yang amat penting dan dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi, ingatan kabur dari pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidak sadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni dan karya-karya baru lainnya.

## 2.4.2 Teori Humanistik

### 2.4.2.1 Teori Maslow

Maslow (dalam Munandar 1999: 48-49) berpendapat bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan hierarkiu tertentu, kebutuhan tersebut dapat digambarkan pada tabel 1:

**Tabel 1. Hierarki Kebutuhan Manusia**

No	Jenis Kebutuhan	Tingkat Kebutuhan
1.	Kebutuhan faaali yang diperlukan untuk mempertahankan hidup, misalnya zat asam, air, makanan, minuman dan udara.	<i>Deficiency</i> rendah
2.	Kebutuhan akan rasa aman. Kita perlu merasa bebas dari ancaman terhadap hidup kita, seperti kebutuhan akan keakraban, keteraturan dan mempunyai rumah tempat tinggal.	<i>Deficiency</i>
3.	Kebutuhan akan sense of belonging dan cinta. Semua orang ingin merasakan bahwa mereka semua tergolong pada sesuatu dan bahwa setidaknya-tidaknya satu orang mencintai atau menyayanginya.	<i>Deficiency</i>
4.	Kebutuhan akan penghargaan dan harga diri. Kita perlu merasa bahwa kita berharga dan mampu, dan	<i>Deficiency</i>

	bahwa masyarakat menghargai sumbangan kita terhadapnya.	
5.	Kebutuhan aktualisasi/perwujudan diri. Kebutuhan akan pengembangan dan perwujudan potensi kita sepenuhnya, termasuk imajinasi dan kreativitas.	<i>Being</i>
6.	Kebutuhan estetik. Kebutuhan untuk memberi sumbangan bermakna untuk kemanusiaan. Hasrat untuk memahami dunia sekeliling kita dan tujuan hidup. Kebutuhan ini ada pada tingkat sangat tinggi dan tidak semua orang mengalaminya, sebagai contoh adalah Albert Einstein.	<i>Being tinggi</i>

(Sumber: diadaptasi dari Maslow 1962 dalam Munandar)

Urutan hierarki kebutuhan ini jelas, tidak ada orang yang dapat mewujudkan dirinya (kebutuhan dasar tingkat tinggi) jika kebutuhan dasar pada tingkat lebih rendah belum terpenuhi. Keempat Kebutuhan pertama disebut kebutuhan “*deficiency*”, karena mungkin dapat dipuaskan sampai tidak dirasakan sebagai kebutuhan lagi. Sebagai contoh, bagi orang yang sangat kelaparan, yang pertama-tama dituju adalah memenuhi kebutuhan biologis-faali ini. Jika sudah dapat makan sepuasnya, kebutuhan untuk makan saat itu sudah tidak ada lagi karena kebutuhan itu telah terpenuhi. Berbeda dengan dua kebutuhsn tingkat tinggi (kebutuhan akan di aktualisasi diri dan estetik atau transendentasi) yang disebut kebutuhan “*being*”. Kebutuhan ini jika dipupuk akan menjadi semakin



kuat sehingga memperkaya keberadaan kita. Sebagai contoh, belajar memahami dan menghargai musik meningkatkan hasrat untuk belajar lebih banyak tentang musik.

Proses perwujudan diri erat kaitannya dengan kreativitas (Setyo, 2016). Bila bebas dari neurosis, orang yang mewujudkan dirinya mampu memusatkan dirinya pada yang hakiki. Mereka dapat mencapai apa yang disebut oleh Maslow “*peak experience*” saat mendapat kilasan ilham (*flash of insight*) yang menyebabkan kegembiraan dan rasa syukur karena hidup.

#### 2.4.2.2 Teori Rogers

Rogers (dalam Munandar 2009: 34) dikatakan bahwa, tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep. Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka kesehatan psikologis sangat baik. Orang tersebut diatas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam untuk berkreasi (*internal press*).

Seseorang atau pribadi yang kreatif, bila memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang memberi peluang bersibuk diri secara kreatif (proses), maka dapat diprediksikan bahwa produk kreatifnya akan muncul. Copley (dalam Munandar 2009: 40) menunjukkan hubungan antara tahap-tahap proses kreatif dari Wallas (persiapan, inkubasi, iluminasi, *verifikasi*) dan produk yang psikologis yang berinteraksi: hasil berpikir konvergen → memperoleh pengetahuan dan

ketrampilan, jika dihadapkan dengan situasi yang menuntut tindakan yaitu pemecahan masalah → individu menggabungkan unsur-unsur mental sampai timbul “konfigurasi”. Konfigurasi dapat berupa gagasan, model, tindakan cara menyusun kata, melodi atau bentuk.

Pemikir divergen (kreatif) mampu menggabungkan unsur-unsur mental dengan cara-cara yang tidak lazim atau tidak duga. Konstruksi konfigurasi tersebut tidak hanya memerlukan berpikir konvergen dan divergen saja, tetapi juga motivasi (misalnya dorongan untuk menghasilkan solusi yang lebih baik), karakteristik pribadi yang sesuai (kesediaan untuk tidak mengikuti saja), dan ketrampilan komunikasi. Proses ini disertai perasaan emosi yang dapat menunjang atau menghambat.

## **2.5 Ciri-ciri Orang Kreatif**

### **2.5.1 Ciri-ciri Orang Kreatif Menurut Munandar**

Orang kreatif mempunyai ciri-ciri yang bisa diketahui dengan melihat pendapat para ahli. Kebebasan berpikir dan perasaan merdeka sangat mendorong peneliti seni menghasilkan banyak kreativitas, inovasi, dan penemuan-penemuan (Martopo, 2006). Munandar (dalam Hawadi 2001: 5-10) mengemukakan ciri-ciri orang kreatif adalah memiliki kemampuan berfikir kreatif (*aptitude*) dan afektif (*non-aptitude*).

#### **2.5.1.1 Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)**

Ciri-ciri orang yang berpikir kreatif (*aptitude*) meliputi; (1) keterampilan berpikir lancar; (2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel); (3) berpikir rasional;

(4) keterampilan memperinci atau mengolaborasi; dan (5) keterampilan menilai (mengevaluasi).

2.5.1.1.1 Keterampilan Berpikir Lancar, meliputi: (1) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan; (2) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; dan (3) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

2.5.1.1.2 Keterampilan Berpikir Luwes (fleksibel), meliputi: (1) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi; (2) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; (3) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda; dan (4) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

2.5.1.1.3 Keterampilan Berpikir Rasional, meliputi: (1) mampu mengungkapkan ungkapan baru dan unik; (2) memikirkan cara hal yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri; (3) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

2.5.1.1.4 Keterampilan Memperinci atau Mengkolaborasi, meliputi: mampu memperkaya atau mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambah atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

2.5.1.1.5 Keterampilan menilai (mengevaluasi), meliputi (1) mentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu tindakan bijaksana; (2) mampu mengambil keputusan terhadap situasi terbuka; dan (3) tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksankannya.

### 2.5.1.2 Ciri-ciri Kemampuan Berfikir Afektif (*Non-Aptitude*)

Ciri-ciri orang yang berpikir Afektif (*non-aptitude*) meliputi (1) rasa ingin tahu; (2) bersifat imajinatif; (3) merasa tertantang oleh kemajuan; (4) sifat berani mengambil resiko; dan (5) sifat menghargai.

2.5.1.2.1 Rasa Ingin Tahu, meliputi: (1) selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak; (2) mengajukan banyak pertanyaan; (3) selalu memperhatikan orang, objek dan situasi; dan (4) peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.

2.5.1.2.2 Bersifat Imajinatif, meliputi: Mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

2.5.1.2.3 Merasa Tertantang oleh Kemajuan, meliputi: (1) terdorong untuk mengatasi masalah sulit; (2) merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit; dan (3) lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.

2.5.1.2.4 Sifat Berani Mengambil Resiko, meliputi: (1) berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar; (2) tidak takut gagal atau mendapat kritik; dan (3) tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.

2.5.1.2.5 Sifat Menghargai, meliputi: dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

## 2.5.2 Ciri- ciri Orang Kreatif Menurut Evans

Ciri-ciri orang kreatif menurut Evans (1991) 49-56 adalah: kesadaran dan sensitivitas terhadap problem; (2) ingatan; (3) kelancaram; (4) fleksibilitas; (5) keaslian; (6) disiplin dan keteguhan diri; (7) kemampuan adaptasi; (8) “permainan” intelektual; (9) humor; (10) nonkonformitas; (11) toleran terhadap ambiguitas; (12) kepercayaan diri; (13) skeptisisme; dan (14) intelegensi. Dari keempat belas ciri-ciri yang disebutkan diatas maka akan dijabarkan sebagai berikut:

### 2.5.2.1 Kesadaran dan Sensitivitas Terhadap Problem

Orang yang kreatif memiliki sensitivitas yang tajam terhadap lingkungan yang tidak dimiliki oleh orang lain. Sehingga dimana pun atau kapan pun orang kreatif selalu memperhatikan apa yang ada disekitarnya. Misalnya ketika seseorang berjalan dan melihat benda yang bergerak dan mengeluarkan bunyi ketika tertiup angin maka orang itu akan berjalan mendekati dan menyelidiki benda apakah itu dan ingin mengetahui kepada benda tersebut dapat menghasilkan bunyi.

### 2.5.2.2 Ingatan

Orang kreatif memiliki daya ingat yang menonjol. Ingatan jangka panjang yang baik penting bagi kreativitas agar dapat menyimpan sejumlah banyak informasi sehingga dapat dikombinasikan dalam bentuk luar biasa untuk menghasilkan ide-ide kreatif. Jadi orang kreatif mempunyai daya ingat yang baik, misal pada saat menemukan ide atau gagasan yang bagus akan tetapi ide itu tidak dibutuhkan pada saat itu dan hanya dapat disampaikan dalam ingatan saja. Kemudian pada lain kesempatan entah itu lima hari atau seminggu bahkan satu

bulan kemudian dia membutuhkan gagasan atau ide yang pernah ditemukan masih ingat.

#### 2.5.2.3 Kelancaran

Kelancaran berkaitan dengan kemampuan untuk membangkitkan sejumlah besar ide-ide dengan mudah karena semakin ide-ide itu dimiliki, semakin besar pula kesempatan untuk menemukan ide-ide yang baik. Orang kreatif selalu banyak ide walaupun ide itu dibutuhkan atau tidak, sehingga pada waktu menemukan masalah akan mudah mendapatkan ide yang ada dalam pikirannya.

#### 2.5.2.4 Fleksibilitas

Fleksibilitas merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Fleksibilitas secara tidak langsung menunjukkan kemudahan mendapatkan informasi tertentu atau berkurangnya kepastian dan kekuatan. Orang yang kreatif selalu fleksibel dapat hidup di berbagai keadaan, walaupun dalam keadaan yang kacau seorang yang kreatif bisa melakukan penyesuaian.

#### 2.5.2.5 Keaslian

Keaslian merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide luar biasa, memecahkan problem dengan cara yang luar biasa, atau menggunakan hal-hal atau situasi dengan cara yang luar biasa. Yang dimaksud disini adalah bahwa ide-ide yang dihasilkan untuk memecahkan permasalahan dari individu itu asli dari individu kreartif. Dengan kemampuan ini seseorang dapat memecahkan masalah meskipun tanpa bantuan orang lain.

#### 2.5.2.6 Disiplin dan Keteguhan Diri

Individu yang kreatif tidak hanya mengembangkan ide-ide baru saja, tetapi mereka juga disiplin bekerja keras dengan teguh melanjutkannya. Karakter seperti ini sangat diperlukan oleh semua orang, karena dengan kedisiplinan dan keteguhan diri manusia akan dapat menjalani hidup dengan tertaur tanpa adanya kendala berupa keterlambatan, keputusan, dan ketidakteraturan.

#### 2.5.2.7 Kemampuan Adaptasi

Individu-individu yang kreatif sering terbuka pada pengalaman baru dan memiliki minat yang luas serta sering melompat dari satu ke yang lain dengan mudah sehingga mudah melakukan hubungan dengan individu-individu lain yang orientasi dan pengalamannya berbeda. Di sini individu bertukar pikiran dan saling menceritakan pengalamannya tanpa ada perbedaan antara individu lainnya. Sehingga mendapatkan informasi-informasi dari luar atau informasi-informasi yang tidak diketahui.

#### 2.5.2.8 “Permainan” Intelektual

Individu-individu yang kreatif suka menggali ide-ide untuk kepentingan mereka sendiri. Oleh sebab itu mengapa banyak ditemukan dalam laboratorium akademis dan laboratorium riset bahwa tindakan demikian itu didorong dan mendapatkan hadiah.

#### 2.5.2.9 Humor

Humor merupakan kemampuan berkreasi secara spontan terhadap kejanggalan makna atau pelaksanaan. Seseorang pasti akan menemukan beberapa hal yang tidak sesuai dengan apa yang dikerjakannya sehingga membuat pikiran menjadi

tidak segar. Humoralah yang dapat menyegarkan kembali pikiran setelah pena dengan masalah yang dihadapi.

#### 2.5.2.10 Nonkonformitas

Orang yang nonkonformis kurang konvensional dan memiliki dorongan yang unik. Kehendak untuk berbeda ini mengizinkan untuk mengambil resiko bahkan jika ada kemungkinan untuk gagal. Orang yang nonkonformitas sering memandang kekeliruan sebagai kesempatan untuk mengembangkan ide-ide yang lebih baik.

#### 2.5.2.11 Toleran Terhadap Ambiguitas

Seorang pribadi yang kreatif secara aktif mengusahakan ketidakpastian kompleksitas, dan ketidakaturan, baik demi tantangan yang tidak hadir dan juga demi kepuasan yang akan dihasilkan bilamana situasi itu dapat dipecahkan.

#### 2.5.2.12 Kepercayaan Diri

Orang yang kreatif memiliki kepercayaan diri yang tinggi terhadap karya-karya mereka dan sebuah pengertian tentang misi dan keharusan. Kepercayaan diri sangatlah berpengaruh terhadap individu yang kreatif karena tanpa adanya kepercayaan diri maka seseorang tidak dapat mempertunjukkan ide yang mereka miliki. Dengan kepercayaan diri yang kuat seseorang akan dapat berkarya atau menampilkan suatu karya dengan maksimal. Berbeda dengan orang yang tidak percaya diri maka untuk menampilkan suatu karya akan setengah-setengah atau kurang maksimal.



#### 2.5.2.13 Skeptisisme

Sebagian besar orang percaya pada apa yang diketahui dan tidak percaya terhadap apa yang tidak diketahui. Tetapi orang kreatif skeptis terhadap ide-ide yang diterima dan sering memainkan devil's advocate (pembela yang menentang apa yang dianggap baik), mempersoalkan fakta-fakta dan dugaan-dugaan. Jadi orang yang kreatif menerima pendapat orang lain yang tidak diketahuinya dan menampung untuk dimengerti lebih dalam.

#### 2.5.2.14 Intelegensi

Orang yang kreatif memiliki intelegensi di atas rata-rata tetapi tidak perlu mendekati puncak skala. Hal ini tentu tergantung pada ide pekerjaan yang dilakukan. Sebagai contoh, seorang ilmuwan memerlukan intelegensi yang lebih tinggi untuk menguasai subjeknya ketimbang seorang penulis atau artis. Intelegensi di sini lebih diarahkan kepada kebutuhan masing-masing individu sesuai porsi bidang yang digelutinya.

### 2.6 Proses Berfikir Kreatif

Kreativitas musik akan terwujud begitu saja akan tetapi melalui tahapan-tahapan tertentu, Tahapan dalam proses berpikir kreatif dapat kita ketahui melalui pendapat Wallas (dalam Hawadi 2001: 23) antara lain: (1) Persiapan, Proses persiapan merupakan tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Kreativitas melalui penciptaan dipahami sebagai bentuk penelitian perkembangan (Malarsih, 2014). Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang

dihadapinya; (2) Inkubasi, Proses inkubasi adalah tahap diaraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Proses ini berlangsung dalam waktu yang tidak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan dan bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, beberapa menit, atau detik saja). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap kontesnya. Dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya terhadap pengeraman dan munculnya tahap berikutnya; (3) Iluminasi, Proses iluminasi ialah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan untuk menjawab atau memecahkan masalah; dan (4) *Verifikasi*, Proses *verifikasi* adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Ukkola LT, Onkamo P, Raijas P, Karma K, Järvelä I (2009) dengan artikel yang berjudul *Musical Aptitude Is Associated with AVPR1A-Haplotypes*. Kreativitas artistik membentuk dasar budaya musik dan industri musik. Menyusun, berimprovisasi, dan mengatur musik adalah fungsi kreatif yang kompleks dari otak manusia. Proses berpikir kreatif bertalian erat dengan fungsi kedua belahan otak manusia (Triana, D. 2015). Oleh karena itu para ahli mengemukakan pendapatnya yang berhubungan dengan proses berfikir kreatif. Calrk (dalam Hawadi, 2001: 24) mengenalkan perbedaan fungsi otak menurut belahannya, yaitu:

- (1) *Left Hemisphere*, adalah belahan otak kiri, berkenaan dengan kemampuan berpikir ilmiah, kritis, logis dan linier.
- (2) *Right Hemisphere*, adalah belahan otak kanan, berkenaan dengan fungsi-fungsi pemikiran yang non-linier, non-verbal, holistik, humanistik dan mistis.

Manusia akan memulai berpikir kreatif ketika hendak membuat suatu karya seni. Dalam proses berpikir kreatif, keterkaitan fungsi otak terlihat pada aktivitas belahan otak kiri untuk menerima masukan berupa data dan informasi dari lingkungan, yang menurut Wallas merupakan tahap persiapan, kemudian dilanjutkan aktivitas otak belahan kanan untuk mengerami (tahap inkubasi). Pada saat ini subliminal berlangsung sebagai kelanjutan proses menuju tahap iluminasi dan verifikasi. Dalam tahap inkubasi diperlukan waktu dan ketenangan yang cukup untuk berlangsungnya proses refleksi.

Hasil kreativitas dan serangkaian tahapannya terbentuk melalui proses otak belahan kiri (*left hemisphere*) yang terpadu dengan otak belahan kanan (*right hemisphere*). Informasi dan data diterima dari lingkungan oleh otak belahan kiri dan diproses oleh otak belahan kanan, dalam waktu yang cukup, lahirlah produk kreativitas.

## 2.7 Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas pada seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Banyak para ahli yang mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas. Diantaranya ada beberapa faktor, yaitu faktor yang mendorong dan menghambat kreativitas. Diantaranya ada beberapa faktor, yaitu faktor yang

mendorong dan menghambat kreativitas. Faktor-faktor tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

### **2.7.1 Faktor Pendorong Kreativitas (Teori *Press*)**

Menurut Munandar (2009: 37-38) dalam teori *Press* faktor yang Mempengaruhi Kreativitas ialah adanya dorongan dalam diri sendiri individu (motivasi intrinsik) dan dorongan dari luar, oleh lingkungan (motivasi ekstrinsik). Peneliti lain yang difokuskan pada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi situasi kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan kelompok TGY. (Nur Iswantara, C. Soebakdi Soemanto, Timbul Haryono, 2017).. Faktor-faktor tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

#### **2.7.1.1 Motivasi Dalam Diri Individu (Motivasi Intrinsik)**

Setiap orang mempunyai kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya untuk mewujudkan jati dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. Motivasi intrinsik ini hendaknya dibangun dalam diri individu sejak dini. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan individu dengan kegiatan kreatif, dengan tujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu, dan untuk melakukan hal-hal baru.

### 2.7.1.2 Dorongan Dari Lingkungan (Motivasi Ekstrinsik)

Kondisi eksternal (dari lingkungan) secara konstruktif ikut mendorong munculnya kreativitas. Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Individu memerlukan kondisi yang memungkinkan individu tersebut mengembangkan sendiri potensinya. Munandar (1999: 176) menyatakan bahwa lingkungan yang berpengaruh dalam perkembangan kreativitas adalah lingkungan keluarga (lingkungan mikro), lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat (makro). Maka penting mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat memupuk dorongan dalam diri individu untuk penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif.

### 2.7.2 Faktor Pendorong Kreativitas (Teori Psikoterapi)

Menurut Rogers (dalam Munandar 2009: 38) dalam psikoterapi, penciptaan kondisi keamanan dan kebebasan psikologis memungkinkan timbulnya kreativitas yang konstruktif. Hal ini akan terwujud dengan beberapa faktor, yaitu:

#### 2.7.2.1 Keamanan Psikologis

Keamanan psikologis terbentuk melalui tiga proses yang saling berhubungan yaitu; (1) menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya; (2) mengusahakan suasana yang di dalamnya evaluasi eksternal tidak ada, sekurang-kurangnya tidak bersifat mempunyai efek

mengancam; dan (3) memberikan pengertian secara empati (dapat ikut menghayati).

#### 2.7.2.2 Faktor Penghambat Kreativitas

Kebebasan psikologis memberikan kesempatan pada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya, permissiveness akan memberikan individu kebebasan dalam berpikir atau merasa sesuai dengan apa yang ada dalam dirinya. Ekspresi dalam bentuk tindakan agresif tidak selalu dimungkinkan, karena hidup dalam masyarakat selalu ada batasan-batasan, tetapi ekspresi secara simbolis hendaknya dimungkinkan.

#### 2.7.3 Faktor Penghambat Kreativitas

Mewujudkan kreativitas tidaklah tanpa halangan atau kendala yang menghambatnya. Ada bermacam-macam kendala dalam kreativitas. Amiable (dalam Munandar 2009: 223-225) mengemukakan empat cara yang mematikan kreativitas, yaitu:

##### 2.7.3.1 Evaluasi

Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas dengan cara tidak memberikan evaluasi. Bahkan menduga akan di evaluasi pun dapat mengurangi kreativitas. Dalam suatu eksperimen, anak-anak membuat tugas tersebut tanpa interupsi. Yang separo lainnya dinilai lukisannya sebelum mereka membuat kolase. Penilaian karya anak oleh seniman menunjukkan bahwa kolase dari anak-anak yang tidak di evaluasi lebih kreatif daripada kolase anak-anak yang lukisannya dinilai. Kelompok anak yang lukisannya dinilai agaknya mengira

bahwa kolase mereka pun akan dinilai, yang mana yang mempunyai dampak mengurangi kreativitas mereka.

### 2.7.3.2 Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

Contoh dalam salah satu studi, siswa sekolah dapat ditugaskan membuat cerita untuk melengkapi buku bergambar, dengan atau tanpa hadiah. Satu kelompok anak dibri tahu bahwa sebagai hadiah mereka boleh mengambil foto dengan alat pemotret instan. Pada kelompok yang tidak dijanjikan hadiah, anak-anak hanya diberitahu bahwa mengambil foto merupakan kegiatan lain yang dapat mereka lakukan sesudah membuat cerita. Kemudian guru menilai kekreativian cerita-cerita tersebut, dan ternyata bahwa cerita yang dibuat oleh kelompok yang tidak diberi hadiah dinilai lebih kreatif daripada cerita yang dibuat oleh kelompok yang diberi hadiah. Dalam studi dengan siswa menengah, siswa yang bekerja untuk mendapat hadiah kurang kreatif dalam menulis cerita daripada siswa yang tidak dijanjikan hadiah.

### 2.7.3.3 Persaingan (Kompetisi)

Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi di kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

Suatu eksperimen menyatakan beberapa anak perempuan berumur tujuh sampai sebelas tahun diundang untuk menghadiri suatu pesta seni. Separa diundang pada hari Sabtu dan lainnya pada hari Minggu. Pada saat pesta hari Sabtu setelah melakukan beberapa permainan kepada anak-anak ditunjukkan beberapa hadiah yang akan diundi pada akhir pesta. Kemudian mereka diminta untuk membuat kolase. Pesta pada hari Minggu berlangsung sama seperti hari Sabtu, kecuali bahwa sebelum membuat kolase, anak-anak diberitahu bahwa ada tiga hadiah yang akan diberikan kepada mereka yang membuat kolasenya paling bagus, selanjutnya beberapa seniman menilai kekreativan semua kolase, dan ternyata bahwa siswa yang datang hari Sabtu membuat kolase yang dalam suasana non-kompetitif, menghasilkan karya yang jauh lebih kreatif daripada kelompok hari Minggu yang kompetitif.

#### 2.7.3.4 Lingkungan yang Membatasi

Albert Einstein yakin bahwa pelajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekan pada disiplin dan hafalan semata-mata. Ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat, pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya untuk sementara. Padahal sewaktu baru berumur lima tahun ia amat tertarik untuk belajar ketika ayahnya menunjukkan kompas padanya. Contoh ini menunjukkan bahwa jika berpikir dan belajar dilaksanakan dalam lingkungan yang amat membatasi, minat dan motivasi intrinsik dapat rusak.



## 2.8 Musik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga (2003: 766) musik adalah nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu). Ada banyak ahli yang menjelaskan pengertian tentang musik, Jamalus (1998: 1) menjelaskan bahwa musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.

Pengertian lain tentang musik dipaparkan oleh Soeharto (1996: 58) bahwa musik adalah gambaran (refleksi) kehidupan masyarakat yang dinyatakan melalui suara dan irama sebagai alat, bentuk dan warna sesuai dengan alam masyarakat yang diwakilinya. Jadi musik dapat diartikan sebagai gambaran kehidupan masyarakat yang berupa irama dan suara. Afandi (dalam Zaid 2008: 1) mengemukakan bahwa musik adalah suatu bentuk ungkapan perasaan dan pikiran manusia melalui keterampilan mengolah bunyi atau suara yang diatur dalam kaidah-kaidah tertentu sehingga enak didengar dan dapat menggetarkan perasaan orang lain. Sedangkan Joseph (2005: 6) menyatakan bahwa musik adalah ungkapan hati manusia berupa bunyi yang bisa di dengarkan.

Artikel dalam *Creativity Research Journal* tahun 2015 oleh Zvonimir Nagy dengan Judul *The Apperception of Musical Creativity: Performance as Ritual, Composition as Self-Realization* menjelaskan bahwa penemuan musik didefinisikan dalam artikel ini sebagai bentuk kreativitas batin. Tingkah laku

kreatif dari pertunjukan musik dipahami dalam bentuk aksi-aksi simbolik dan gaya yang mirip ritual, dan juga komposisi musik sebagai perenungan pikiran dari meditasi dan refleksi. Artikel ini mengacu pada hubungan antara dua atribut psikologis kreativitas musik: yang kognitif dikendalikan dan ditopang oleh sistem saraf pusat, dan atribut emosional yang dapat dipahami sebagai rasa refleksi ke dalam. Seiring dengan penelitian saat ini dalam psikologi dan perspektif tentang kognitif neuroscience kreativitas, artikel ini menghasilkan hubungan langsung antara kreativitas musik, ritual, dan kesadaran diri. Ini mengembangkan teori tentang persepsi kreativitas musik dalam kinerja dan komposisi menggunakan gagasan ritual dan realisasi diri sebagai keunikan yang saling inklusif dari pengalaman musik. (Kleinmintz OM, Goldstein P, Mayseless N, Abecasis D, Shamy-Tsoory SG (2014) *Expertise in Musical Improvisation and Creativity: The Mediation of Idea Evaluation*. PLoS ONE 9(7) : 1-7.)

## **2.9 Unsur-Unsur Musik**

### **2.9.1 Unsur Pokok Musik**

Unsur musik adalah syarat menciptakan sebuah musik. Sebuah karya musik haruslah ada unsur-unsur musik, karena tanpa adanya unsur-unsur itu maka bunyi musik tidak akan teratur dan tidak enak didengar. Menurut Affandi (dalam Zaid 2008: 1) ada tiga unsur pokok musik antara lain adalah unsur irama, unsur melodi, dan unsur harmoni. Ketiga unsur ini akan membuat musik menjadi teratur dan enak didengarkan. Berikut ini penjabaran dari unsur-unsur tersebut:

### 2.9.1.1 Irama

Irama adalah rangkaian gerakan atau hitungan yang teratur dengan pola-pola tertentu, menggunakan rangkaian panjang pendeknya bunyi (Affandi dalam Zaid 2008: 1). Dengan irama yang sudah ditentukan maka dapat dikombinasikan dengan melodi yang sudah dipilih.

Irama adalah urutan rangkaian gerakan atau hitungan yang teratur dengan pola-pola bentuk tertentu, menggunakan rangkaian panjang pendeknya, membentuk pola irama, bergerak menurut pulsa dalam ayunan birama. Irama dapat dirasakan, kadang-kadang dirasakan dan didengar, atau dirasakan dan dilihat, ataupun dirasakan dan didengar serta dilihat.

### 2.9.1.2 Melodi

*Melodie (y) melos*: nyanyian, urutan nada-nada dalam berbagai tinggi dan nilai (Khodijat, 1983: 45). Melodi adalah rangkaian nada-nada yang teratur dan berirama yang mengandung makna, pesan, atau ungkapan jiwa penciptanya (penyusunnya) maupun pemainnya (penyajinya). Sedangkan nada adalah bunyi atau suara tertentu tinggi rendah dan teratur getarannya (frekuensinya) (Affandi dalam Zaid 2008: 5). Dengan adanya nada-nada yang tersusun maka dapat menggambarkan suasana atau keadaan hati pencipta atau pesan yang disampaikan.

### 2.9.1.3 Harmoni

Harmoni adalah keselarasan bunyi atau suara dalam permainan musik. Dasar untuk menyusun harmoni adalah akor, yaitu beberapa bunyi jika dimainkan secara bersama-sama melahirkan perpaduan yang enak didengar (Affandi dalam Zaid 2008: 6). Harmoni biasanya ditemukan pada paduan suara

yang menggunakan suara satu, dua, tiga, dan empat. Harmoni tidak digunakan dalam musik perkusi yang menggunakan alat musik ritmis tak bernada.

## 2.9.2 Unsur Ekspresi

Unsur ekspresi (Kusumastuti, 2010) digunakan dalam musik agar musik menjadi lebih hidup, karena musik merupakan ungkapan hati manusia berupa bunyi yang bisa didengarkan. Menurut Jamalus (1998: 7) unsur ekspresi dalam musik adalah tempo, dinamik, dan warna nada.

### 2.9.2.1 Tempo

Tempo ialah kecepatan lagu, dan perubahan-perubahan kecepatan lagu itu atau dapat dikatakan tempo ialah kecepatan denyut berjalan, lambat seperti ayunan bandul yang panjang dan cepat seperti ayunan bandul yang pendek (Jamalus 1988: 38). Dalam permainan musik tempo adalah bagian yang paling fatal jika terjadi ketidakstabilan. Maka tempo harus dirasakan agar stabil. Untuk menjaga kestabilan tempo juga bisa menggunakan metronom.

### 2.9.2.2 Dinamik

Dinamik ialah tanda untuk menyatakan tingkat volume suara, atau keras lunaknya serta perubahan-perubahan keras lunak suara itu dalam lagu, berhubungan dengan unsur ekspresi musik dinamika berbeda dalam pengungkapannya tiap-tiap penyaji musik (Jamalus 1988: 39).

### 2.9.2.3 Warna Nada

Warna nada ialah ciri khas bunyi yang terdengar bermacam-macam yang dihasilkan oleh bahan sumber bunyi yang berbeda-beda, dan yang dihasilkan oleh

cara memproduksi nada yang bermacam-macam sehingga akan terdengar karakteristik bunyi serta nada yang berbeda-beda pula (Jamalus 1988: 40)

## 2.10 Jenis-jenis Alat Musik

Jenis-jenis alat musik di dunia ini sangat beranekaragam, mulai dari alat musik tiup, pukul, gesek, logam kayu dan masih banyak lainnya. Oleh karena itu alat musik digolongkan berdasarkan sumber bunyi dan cara memainkan agar lebih mudah dipahami. Berikut ini adalah penggolongan alat musik:

### 2.10.1 Alat Musik Berdasarkan Sumber Bunyi

Penggolongan alat musik berdasarkan sumber bunyi dan pengaruhnya satu nama lain disebut organologi. Menurut Mahillon, Curt Sachs, dan Hom Bostel (dalam Joseph 2010: 28) organologi terdiri atas: (1) *Idiophone*, (2) *Membranophone*, (3) *Aerophone*, (4) *Chordophone*, dan (5) *Electrophone*. Dari kelima alat musik diatas maka akan dijabarkan pengertiannya sebagai berikut:

#### 2.10.1.1 *Idiophone*

*Idiophone* adalah alat musik dengan sumber bunyi dari badan alat itu sendiri. *Idiophone* terdiri atas: *idiophone* tak bernada (contoh: *cymbal*, *cow bell*, *maracas*, lesung, lonceng dan ketotok) dan *idiophone* bernada (contoh: *xilophone*, *marimbaphone*, *glockenspiel*, *chromaticn bell*, gambang, kolintang, demung dan bonang).

### 2.10.1.2 Membranophone

*Membranophone* adalah alat musik dengan sumber bunyi selaput atau kulit tipis. *Membranophone* terdiri atas: *Membranophone* tak bernada (contoh: *snare drum*, ketipung, rebana, kendang dan beduk) *Membranophone* bernada (contoh: *rototoms*, *tympani*, gonggong batak, dan tataganing).

### 2.10.1.3 Aerophone

*Aerophone* adalah alat musik dengan sumber bunyi udara yang dimainkan dengan cara ditiup. Alat tiup terdiri atas: (1) Alat tiup kayu atau *wood instrument* (contoh: *flute*, *recorder*, *clarinet saxophone*, *oboe* dan *fagot*); (2) alat tiup logam atau *brass instrument* (contoh: *horn*, *terumpet*, *mellophone* dan *sousaphone*); dan (3) alat tiup keluarga *orgel* (contoh: *orgel*, *harmonium*, *harmonica* dan *acordion*).

### 2.10.1.4 Chordophone

*Chordophone* adalah alat musik dengan sumber bunyi dawai atau senar. *Chordophone* terdiri atas: (1) *chordophone* pukul (contoh: *harpsichord* dan *piano*); (2) *chordophone* petik (contoh: *lute*, gitar, harpa dan siter); dan (3) *chordophone* gesek (contoh: rebab dan biola).

### 2.10.1.5 Electrophone

*Electrophone* adalah alat musik dengan sumber bunyi atau penguat bunyi disebabkan oleh adanya daya listrik (contoh: *electone*, *electric piano*, *electric gitar* dan lain lain). Tanpa adanya daya listrik alat musik *electrophone* tidak dapat menghasilkan bunyi.

### 2.10.2 Alat Musik Berdasarkan Cara Memainkan

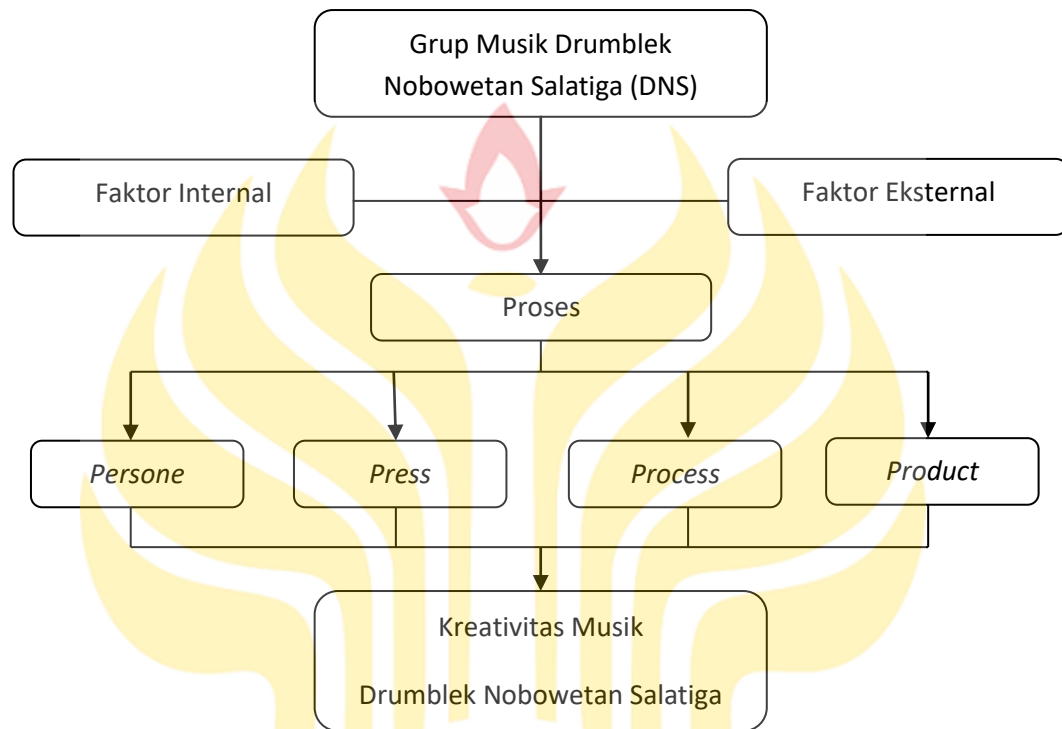
Alat musik berdasarkan cara memainkan terdiri dari: (1) Alat musik dengan cara memainkannya dipukul (*Idhiophone*, *Membranophomne*, *Chordophone*, dan *Electrophone*: (2) Alat musik dengan cara memainkannya diitiup (*Aerophone*): (3) Alat musik dengan cara memainkannya digesek (*Chordophone*) dan (4) Alat musik dengan cara memainkannya dipetik (*Chordophone*).

Jamalus (1998: 67) menyatakan bahwa alat musik irama termasuk alat perkusi tidak bernada, yang dibunyikan pada umumnya dengan cara memukul. Selain memukul ada pula yang dibunyikan dengan cara mengocok atau mengguncang, dan menggesekkan yang dapat digunakan untuk memperdengarkan bermacam-macam irama.

### 2.11 Kerangka Berfikir

Sebuah kreativitas tidak akan terwujud dengan sendirinya dan pasti dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kreativitas pada musik grup Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi kreativitas grup musik Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS), seperti faktor intern yang berarti faktor dari dalam individu anggota DNS seperti bakat, minat, psikologi, dan faktor ekstern yang berarti faktor dari luar individu, lingkungan, dan ekonomi anggota DNS.

Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan dengan menggunakan bagan sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Berpikir Penelitian  
(Oleh Galih Ansat Dea Nucky)



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa Kreativitas musik Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) meliputi beberapa unsur kreativitas yang berupa gagasan dan ide baru. DNS mampu memanfaatkan barang-barang sebagai alat musik dan membagi fungsinya. Kemampuan membuat kombinasi baru dengan menambahkan koreografi pada garapan musik mereka sehingga musik yang mereka bawakan menjadi lebih hidup dan mampu menambahkan beberapa ornamen ritmis agar terdengar lebih meriah. Anggota DNS memiliki rasa ingin tahu yang besar dan imajinatif, semangat untuk terus belajar apa yang belum mereka ketahui untuk menggapai cita-cita mereka. Kepercayaan diri yang kuat dan berani mengambil resiko untuk bertindak membuat DNS maksimal dalam berekspresi. Penciptaan musik DNS dapat dari hasil pemikiran yang sederhana dan menjadi karya yang kreatif. Pemanfaatan barang bekas yang mungkin sebagian orang menganggap sebagai sampah ternyata juga bisa dimanfaatkan sebagai media untuk menyalurkan kreativitas. Remaja desa Nobo Wetan sudah membuktikan bahwa kreativitas cuma butuh kemauan untuk melakukan sesuatu hal yang bermanfaat bagi masyarakat. Apresiasi yang besar dari masyarakat juga merupakan salah satu faktor pendukung utama kreativitas remaja desa Nobowetan dalam pemanfaatan barang bekas melalui grup musik drumblek.

Kreativitas Drumblek Nobowetan Salatiga (DNS) dipengaruhi oleh faktor dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal). Faktor yang mempengaruhi dari dalam (internal) seperti bakat, minat dan psikologis yang baik untuk terus berkreaitivitas. Faktor yang mempengaruhi dari luar (eksternal) seperti faktor lingkungan sangat berpengaruh dalam kreativitas bermusik DNS baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor ekonomi tidak menjadi kendala bagi para pemuda desa Nobo Wetan untuk terus berkreasi. Dari semua faktor yang sudah dijabarkan, semuanya memiliki pengaruh yang besar bagi kelangsungan grup musik Drumblek Nobowetan Salatiga baik pengaruh secara langsung maupun tidak langsung. Pengaruh langsung dapat dilihat antusias pemuda Desa Nobowetan untuk terus berkreaitivitas melalui grup DNS dan pengaruh tidak langsung bisa dilihat dari apresiasi masyarakat terhadap grup DNS seperti, banyak dari warga Desa Nobowetan dan masyarakat sekitar yang menyaksikan pertunjukan DNS.

## 5.2 Saran

Berdasar hasil penelitian, saran yang dapat penulis berikan antara lain:

- (1) Kepada anggota Drumblek desa Nobo Wetan untuk lebih bervariasi dalam memainkan pola ritmis misalnya dengan menambah unisono di beberapa bagian lagu biar terlihat lebih kompak. Dianjurkan untuk belajar juga tentang teori musik supaya bisa mengembangkan pola irama, ritmis dan melodis untuk memperkaya nuansa musiknya.
- (2) Bagi masyarakat desa Nobo Wetan secara umum saya berharap ada regenerasi berikutnya jika banyak personil dari DNS ini nanti yang akan

berhenti karena kesibukan lain misal belajar/berkerja keluar kota supaya grup musik drumblek ini tetap bisa eksis.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliani, Mina. 2018. *Orkes Puisi Sampak Gusuran : the Creativity of Processing and Symbolic Meanings in Action of Art for the Art Consumer Community*. *Catharsis*. 7 (2) : 168-178.
- Apriadi, S., & Utomo, U. (2018). The Musical Creativity of Sengol Tromol Semarang in The Context of Social Change. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 7(5), 61–68.
- Arini; Oetopo, A.; Setiawati, R.; Khairudin, dan Nadapdap, MR. 2008b. Seni Budaya Jilid 2 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Evans, James R. 1991. *Berpikir Kreatif: Pada Ilmu Pengambilan Keputusan dan Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- H., Soeharto A.. 1996. *Serba-serbi Keroncong*. Jakarta Pusat: Musik.
- Habsari, Sri. 2005. *Bimbingan dan Konseling SMA untuk Kelas XI*. Jakarta: Grasindo.
- Harjono, Rakhmat. 2018. *Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Ekstrakurikuler Musik Keroncong di SMP Negeri 1 Karangmoncol*. *Jurnal Seni Musik*. 7 (1) : 34-47.
- Hawadi, Reni Akbar, Dkk. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: PT. Gasindo.
- Hayati, Fitriah. 2016. *Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Anak Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Bekas*. *Jurnal Pendidikan Anak*. 1 (2) : 85-99.
- Hayati, N. L. D. (2015). KESENIAN SILAKUPANG GRUP SRIMP: PROSES KREATIVITAS KARYA DAN PEMBELAJARAN DI KABUPATEN PEMALANG. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 5(1), 55–63.
- Hendriyana, H. (2008). Komunikasi, Makna Tekstual, dan Kontekstual dalam Seni Pertunjukan. *Panggung Jurnal Ilmiah Seni & Budaya*, 18 (1), 54-66.
- Herawati. 2016. *Permainan Drumband Dari Bahan Bekas untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak pada Usia TK*. *Jurnal Lentera Pendidikan*. 1 (1) : 2527-8436

- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, P2LTK.
- Joseph, Wagiman. 2005. *Teori Musik 1 (Hand Out)*. Semarang: Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Hand Out Akustik*. Semarang: Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES.
- Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Kleinmintz OM, Goldstein P, Mayseless N, Abecasis D, Shamay-Tsoory SG (2014) *Expertise in Musical Improvisation and Creativity: The Mediation of Idea Evaluation*. PLoS ONE 9(7) : 1-7.
- Khodijat, Latifah. 1983. *Istilah-istilah Musik*. Jakarta: Djambatan.
- Kristiawan, Yohanes. 2016. *Kreativitas Musik dalam Pembelajaran Seni Budaya (musik) di SMA Negeri 1 Pati*. *Jurnal Seni Musik*. 5 (1) : 36-47.
- Kusumastuti, E. (2010). Pendidikan Seni Tari Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, dan Multikultural Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10(2), 1–15.
- Mack, D. (2015). *The Development of Art Learning Model at School (A Review of Music Education Learning in Indonesia)*. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 15 (1).  
Doi:<http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v15il.3690>
- Madjar, N., Greenberg, E., & Chen, Z. (2011). Factors for Radical Creativity, Incremental Creativity, and Routine, Noncreative Performance. *Journal of Applied Psychology*. <https://doi.org/10.1037/a0022416>
- Maftukhah, Siti. 2010. "Kreativitas Musik dan Seni". *Artikel*. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2010/11/04/kretivitas-musik-dan-seni-315194.html>
- Malarsih. 2014. *Creativity Education Model through Dance Creation for Students of Junior High School*. *Harmonia : Journal of Arts Research and Education* 14 (2) : 147-157
- Manik. Astri Marita. 2018. *Steve Handoyo's Creativity in the Arrangement of Orchestral Campursari Music*. *Catharsis*. 7 (2) : 220-225
- Margono, S. 2003. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Martopo, H. (2006). Paradigma Baru Penelitian Seni. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 7(3), 1–13. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v7i3.737>
- Minawati, R. (2018). Kreativitas Garap sebagai Strategi Pengembangan Musik Kompang Grup Delima di Bantan Tua Bengkalis. *Panggung*, 28(3), 346–359.
- Moleong, Lexy J. 1989. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas Dan Keberkatan. Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- \_\_\_\_\_. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nainggolan, O. T. P. (2015). Peranan Metode Eurhythmics Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak. *Resital*, 16(3), 117–124.
- Nagy, Zvonimir. 2015. *The Apperception of Musical Creativity: Performance as Ritual, Composition as Self-Realization*. *Creativity Research Journal*. 27 (1) : 68-75
- Nur Iswantara, C. Soebakdi Soemanto, Timbul Haryono, L. L. S. (2017). Proses Kreatif Teater Garasi Yogyakarta Dalam Lakon Waktu Batu. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 91(2), 399–404.
- Passanisi, Alessia. 2015. *The Influens of Musical Expression on Creativity and Interpersonal Relationship in Children*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. 191 (2015) : 2476-2480.
- Pecheanu, I. S. E., & Tudorie, C. (2015). Initiatives Towards an Education for Creativity. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180(November 2014), 1520–1526. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.301>
- Piliang, Y. A., & Darmawan, R. (2014). Kreativitas Desain Kuliner dan Sistem Inovasi Lokal. *Panggung: Jurnal Seni Dan Budaya*, 24(3), 2014.
- Prihatin, P. (2007). Seni ornamen dalam konteks budaya melayu riau. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 8(3), 1–14.
- Rachman, W. L. (2012). Proses berkarya Grup Musik Distorsi Akustik. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 4(2), 123–129.

- Ruswandi, T., Padjadjaran, U., Barat, P. J., Anyar, G. W., Kacapi, E., & Sunda, K. (2007). Kreativitas mang koko dalam karawitan sunda. *Panggung*, 26(1), 92–107. <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i1.165>
- Ruswanto, Y., & Adimurti, J. T. (2017). Church music inculturation by way of an experiment of arrangement of Dolo-Dolo mass ordinarium accompaniment-composed by Mateus Weruin for woodwind quintet. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 23. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.8467>.
- Sasongko, Sigit Wahyu. 2017. *Kreativitas Musik Pada Grup Kentongan Adiyasa di Kabupaten Banyumas*. *Jurnal Seni Musik*. 6 (2) : 66-80.
- Salim, A. (2010). Adaptasi Pola Ritme Dangdut pada Ansambel Perkusi. *Resital : Jurnal Seni Pertunjukan*, 11(2), 106–123.
- Sari, Twostyana Lingga. 2017. *Kreativitas Guru dalam pembelajaran musik di TK Kemala Bhayangkari 62 Boyolali*. *Jurnal Seni Musik*. 6 (2) : 56-65.
- Setyo, Yanuartuti. 2016. *Building Creative Art Product in Jombang Regency by Conserving Mask Puppet*. *Harmonia : Journal of Arts Research and Education*. 16 (1) : 30-37
- Sinaga, Syahrul Syah. 2018. *Musical Activity in The Music Learning Process Through Children Songs in Primary School Level*. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*. 18 (1) : 45-51.
- Soekanto. Soerjono. 1991. *Remaja dan Masalah-masalahnya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Subuh. (2016). Garap Gending Sekaten Keraton Yogyakarta. *Resital : Jurnal Seni Pertunjukan*, 17(3), 178–188.
- Suharji. (2006). Rantaya Gagah Sebagai dasar Pembentukan Sikap Penari Gagah. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 7(1), 56–68.
- Suharji. (2009). DAMPAK PERUBAHAN SISTEM NILAI TERHADAP TARI BEDHAYA SURYA SUMIRAT SEBAGAI KREATIVITAS TARI BEDHAYA BARU DI MANGKUNEGARAN. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmonia.v9i2.644>.
- Sukmayadi, Y., & Purnama, A. (2016). Pembelajaran Komposisi Musik Sekolah Melalui Pemanfaatan Perkakas Tangan. *Resital : Jurnal Seni Pertunjukan*, 17(3), 158–169.

- Sumaryanto, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif Dalam penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: UNNES PRESS.
- \_\_\_\_\_. Totok. 2010. *Konsep Pendidikan Seni (Buku Ajar)*. Semarang: Jurusan Sendratasik, Fakultas Pendidikan dan Seni UNNES, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Susetyo, B. (2013). Penambahan Limbah Bekas Untuk Peningkatan Kreativitas dan Inovasi Peralatan Musik Pada Mata Kuliah Ansambel Musik Di Prodi Pendidikan Seni Musik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 2(2), 1–14.
- Triana, D. (2015). The Ability of Choreography Creative Thinking on Dance Performance. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 15(2), 119-125 doi:<http://dx.doi.org/10.15294/harmonia.v15i2.4555>
- Ukkola, L. T., Onkamo, P., Raijas, P., Karma, K., & Järvelä, I. (2009). *Musical aptitude is associated with AVPR1A-haplotypes*. PLoS ONE. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0005534>
- Wibowo, E. M., dkk. 2008. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES PRESS.
- Widiyanti, Wulan. 2016. *Mahidin Ar Rumi Kreativitas Musik dan Tindakan Sosial Dalam Penyajiannya*. Catharsis. 5 (2) : 107-113.
- Widowati, Retno. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Menerjemahkan Syair Lagu Anak-anak dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris Melalui Pelatihan di TK Islam Al-Azhar 14 Semarang*. *Jurnal Seni Musik*. 1 (1) : 4-11.
- Wiyoso, Joko. 2018. *Joko Wiyoso Kreativitas Group Musik Dangdut Pro Divana Rembang*. *Jurnal Seni Musik* 7 (2) : 62-70
- Yosep, W. (2004). Pembelajaran Musik Kreatif Pada Anak Usia Dini. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 5(1), 1–10.
- Zaid, Muhidin. 2008. *Kumpulan Teori Drum Band*. Yogyakarta. Pelatihan Nasional Pelatih Drum Band Kepanduan Hizbul Watan.
- Zufriady. 2009. “Bentuk Kreativitas Bermusik”. Innity (digital media ventage). [psychologymania \(www.psychologymania.com/2012/07/bentuk-kreativitas-bermusik\)](http://psychologymania.com/2012/07/bentuk-kreativitas-bermusik/). (Diakses pada tanggal 14 Mei 2018).
- Online at <http://www.kotasalatiga.com/drumblek-salah-satu-aset-kesenian-kota-salatiga/>. Diakses 14 Januari 2019