

# Pengaruh Musik Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa di IAIN Ponorogo

Tirta Dimas Wahyu Negara<sup>1\*</sup>, Angga Fitriyono<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Ponorogo, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

Email: tirta@iainponorogo.ac.id<sup>1\*</sup>, angga.fitriyono@trunojoyo.ac.id<sup>2</sup>

**Abstract:** Music is a feeling that can be heard through rhythm, melody, timbre with its own harmony in each chant. Music is often used as a stimulant to arouse the emotional aspects of a person. Therefore music can also help the body and mind to work together in doing a job. Students at IAIN Ponorogo in the Fine Arts Learning course will get musical stimulants with different genres to be able to feel the impact and difference. The aim is to find out the extent of the impact given by music in an effort to provide comfort in the classroom. The types of music chosen are pop, rock and instrumental genres. This study uses a mixed method in the form of a combination of methods (quantitative and qualitative). The quantitative method functions as an explanatory with technical data analysis using simple linear regression using IBM SPSS V 24 software, while data were collected through interviews and questionnaires. The results of this study are 1) Music has a significant impact when creating art, 2) Music genres that suit taste can add to the mood in activities, 3) Inner calm affects the discovery of creative ideas. Based on these results, it can be concluded that music has a significant influence on someone to be able to find comfort in creating art.

**Keywords:** music, art learning, creative idea.

**Abstrak:** Musik seringkali digunakan sebagai *stimulant* untuk menggugah aspek emosional seseorang. Musik juga dapat membantu tubuh dan pikiran untuk saling bekerja sama dalam melakukan sebuah pekerjaan. Dalam proses perkuliahan mahasiswa IAIN Ponorogo mendapatkan *stimulant* musik dengan *genre* yang berbeda untuk dapat merasakan dampak dan perbedaannya. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana dampak yang diberikan oleh musik dalam upaya memberikan kenyamanan di kelas. Adapun jenis musik yang dipilih bergenre pop, rock, dan instrumental. Penelitian ini menggunakan *mixed method* berupa penggabungan metode (kuantitatif dan kualitatif). Metode kuantitatif berfungsi sebagai eksplanatif dengan teknis analisis data menggunakan regresi linier sederhana menggunakan bantuan *software IBM SPSS V 24*; data dikumpulkan melalui wawancara dan kuisioner. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa: 1) Musik memberikan dampak yang signifikan ketika berkarya seni, 2) *Genre* musik yang sesuai dengan selera mampu menambah *mood* dalam beraktivitas, 3) Ketenangan batin berpengaruh pada penemuan ide kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa musik memberikan pengaruh yang signifikan bagi seseorang untuk dapat menemukan kenyamanan dalam berkarya seni.

**Kata Kunci:** musik, pembelajaran seni, ide kreatif.

---

## Article info:

Received: 19 July 2022

Reviewed: 30 September 2022

Accepted: 07 November 2022

## PENDAHULUAN

Mata kuliah seni merupakan satu dari sekian banyak pembelajaran seni yang wajib dipelajari oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Ponorogo. Keterampilan dan wawasan seni

sangat dibutuhkan oleh calon guru PAUD dan MI, mengingat pembelajaran yang diterapkan masih banyak tertuju pada aspek bermain. Mata kuliah seni sendiri terbagi menjadi 3 bagian di antaranya seni rupa, seni musik, dan seni tari. Ketiganya memiliki fokus dan capaian pembelajaran yang berbeda namun saling berhubungan. Faktanya mengajarkan

pembelajaran seni kepada mahasiswa jurusan non seni tentu memiliki permasalahan tersendiri. Tidak sedikit ketertarikan mahasiswa dirasa kurang dengan materi yang diberikan oleh dosen. Alasan minimnya pengetahuan, kurangnya keterampilan, tidak percaya diri, kegerahan di kelas dan metode pembelajaran membosankan adalah beberapa penyebab yang mungkin berdampak pada kurangnya minat mahasiswa dengan materi perkuliahan. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba menghadirkan suasana belajar menyenangkan mungkin. Diharapkan mahasiswa menjadi lebih santai dan fokus kepada materi perkuliahan. Memberikan *stimulant* musik dipilih sebagai upaya pemecahan masalah. Senada dengan Tyas (2008: 107), menjelaskan musik merupakan keajaiban yang bersifat subyektif. Hal ini karena cita rasa musik selalu menjadi rasa yang disadari dan dinikmati dengan perasaan (emosi). Pemilihan jenis musik yang tepat diharapkan dapat memberikan efek emosional bagi pendengarnya, seseorang akan hanyut dalam suatu irama dan nada-nada lagu tersebut.

Mendengarkan musik di kala beraktifitas merupakan kegiatan yang lumrah dilakukan. Musik dipercaya dapat memberikan efek relaksasi dan mengurangi kejenuhan. Berhubungan dengan tingkat kejenuhan dinyatakan oleh Daniel Levitin musik menawarkan pengalih perhatian yang dapat membantu depresi. Musik memberikan stimulus tertentu dengan menawarkan bentuk emosi lain dalam komposisinya yang membantu meredakan stres. Musik juga sering dikaitkan dengan stimulus kinerja otak. Beberapa penelitian mengkaji mengenai pengaruh musik terhadap kinerja otak, seperti memperdengarkan musik klasik pada janin mampu membuat anak lahir cerdas dan emosi yang stabil (Kompasiana, 2011). Banoe (2003: 288) musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia; sehingga musik merupakan bagian dari kehidupan dan jiwa manusia (Kamtini, 2005:60). Musik juga diartikan sebagai ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal maupun klasik, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin

diungkapkan terutama aspek emosional Bahari (2008: 55).

Secara fisiologis, musik berhubungan dengan indra pendengaran, namun secara psikologis, musik berhubungan dengan berbagai fungsi psikis manusia seperti persepsi, abstraksi, *mood* dan berbagai fungsi psikologis lainnya. Perbedaan tempo lagu mempengaruhi persepsi terhadap rangsang pendengaran yang merujuk pada penafsiran makna yang berbeda. Penafsiran lagu bertempo cepat diartikan dengan sesuatu yang menggugah semangat dibandingkan lagu yang bertempo lambat. Pemilihan lagu bernada tinggi cenderung dipersepsi sebagai sesuatu yang mengandung emosi yang lebih kuat dibandingkan yang rendah (Sinaga, 2017). Berdasarkan uraian di atas, peneliti telah menentukan 3 jenis musik untuk dijadikan sebagai fokus eksperimen. Pertama adalah musik *pop*, selanjutnya musik *rock*, dan terakhir yakni musik instrumental. Ketiga *genre* tersebut dipilih dengan pertimbangan karakteristiknya yang berbeda, mudah ditemui dan sesuai dengan selera mahasiswa. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan terkait fenomena pembelajaran seni, khususnya bagi mahasiswa jurusan pendidikan non seni dalam menerima materi perkuliahan yang berkaitan dengan seni rupa, seni musik dan seni tari.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *mixed method* berupa penggabungan metode (kuantitatif dan kualitatif). Metode kuantitatif berfungsi sebagai eksplanatif dengan teknis analisis data menggunakan regresi linier sederhana menggunakan bantuan *software IBM SPSS V 24*. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dan kuisioner, sehingga hasil yang diterima berupa naskah deskriptif. Populasi pada penelitian ini menggunakan mahasiswa Jurusan PIAUD dan Jurusan PGMI yang masing-masing diambil satu kelas secara acak. Pada tahapan awal untuk mencari populasi dan sampel digunakan rumus Slovin sebagai berikut ini;

$n$  = Sampel

$N$  = Populasi

$d$  = Perkiraan tingkat kesalahan, sehingga data yang diambil sebagai berikut;

$$n = N/1+N(d)^2 (1)$$

$$n = 60/1+60(0,1)^2$$

$$n = 60/1,6$$

$n = 37,5$  (dibulatkan menjadi 38 siswa)

Berdasarkan data di atas, maka ditentukan banyaknya responden berjumlah 38 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Jurusan PIAUD dan Jurusan PGMI. Teknik pengambilan sampelnya sendiri jenisnya *Sampling Incidental*, dengan artian data yang diperoleh secara kebetulan ketika penelitian berlangsung melalui sebaran kuesioner yang bersifat acak selama proses belajar mengajar berlangsung. Cara untuk mengetahui setiap skor yang diberikan responden, maka rumus dibawah ini dijadikan sebagai acuan.

P = Angka presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

$P = f/n \times 100\%$

Selanjutnya, cara untuk mengetahui bagaimana penilaian responden pada objek penelitian maka ditentukan melalui rumus:

$$X = \frac{(S5 \times F) + (S4 \times F) + (S3 \times F) + (S2 \times F) + (S1 \times F)}{N} (2)$$

X = Skor rata-rata

(S5...S1) = Skor pada skala 5 sampai 1

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah sampel yang diolah (total frekuensi)

Skala di atas adalah penggambaran secara ordinal dengan hanya memiliki analisa yang bersifat sederhana. Dalam artian, skala di atas berfungsi untuk mengetahui objek yang diteliti baik atau sangat baik. Selanjutnya untuk mengetahui skala yang cakupannya lebih luas, maka diberlakukan skala interval guna mengetahui jarak antar titik yang berdekatan dan konsisten dikaji dengan rumus berikut:

$$\text{Skala Interval} = \{a (m-n : b)\} (3)$$

a = Jumlah atribut

b = Skor tertinggi

c = Skor terendah

b = Jumlah skala penilaian yang ingin diterapkan,

Pada penelitian kali ini, skala tertinggi ditentukan dengan angka 5 sedang skala terendah dengan angka 1. Tahapan akhir guna mencari hubungan sebab akibat maka peneliti menggunakan skala kausal dengan dua variabel. Variabel yang ditentukan adalah (X) untuk mewakili musik dan variabel (Y) untuk mewakili kreativitas (ragam) karya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan musik pada mata kuliah pembelajaran seni rupa berangkat dari

fenomena yang terjadi ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Bagi mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan non seni pada umumnya aspek pengetahuan dan keterampilan seni yang dimiliki masih minim. Alasan tersebut berdampak pada kepercayaan dirinya dalam berkarya seni. Bagi beberapa kelas tertentu, perkuliahan ini berlangsung pada siang hari dimulai pukul 13.00 WIB, sehingga faktor cuaca sedikit banyak mempengaruhi ketika proses perkuliahan berlangsung. Kondisi di lapangan, faktanya tidak semua kelas di IAIN Ponorogo memiliki pendingin ruangan berupa *air conditioner* (AC). Latar permasalahan tersebut menjadi alasan utama terkait penggunaan musik sebagai *stimulant* dalam berkarya seni rupa. Upaya tersebut dicoba sebagai salah satu cara agar mahasiswa merasa nyaman ketika berada di ruangan. Terlebih berdasarkan Sinaga (2017) menjelaskan bahwa musik membawa manfaat untuk relaksasi terhadap psikologis. Senada dengan pendapat di atas, Saputra (2018:51) menjabarkan bahwa mendengarkan musik membantu menghilangkan kejenuhan dan memberikan hiburan. Djohan (2006:30), terapi musik merupakan sebuah pekerjaan yang menggunakan musik untuk mengatasi kekurangan dalam aspek fisik, emosi, kognitif, dan sosial.

Emildawati dan Damaiyanti (2018:29) menjelaskan musik merupakan terapi yang sifatnya nonverbal. Dengan musik pikiran dibiarkan berimajinasi, baik untuk mengingat hal yang membahagiakan, mengkhayalkan hal yang ia takutkan, mengangan-angankan hal yang diimpikan atau langsung menceritakan masalah yang dihadapi. Buana (2020) menjelaskan bahwa banyak peneliti menggunakan musik sebagai terapi. Didukung oleh pendapat (Dehkhoda, 2017) menjabarkan intervensi musik menjadi penenang yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas tidur. Tanpa terkecuali bagi anak dengan penyakit kronis, Naulia, Allenidekania, dan Hayati (2019) hasilnya menunjukkan terapi musik mampu mengatasi masalah pada kualitas tidur pada anak dengan penyakit kronis.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas maka peneliti merasa tepat jika musik digunakan sebagai upaya untuk menanggulangi berbagai macam permasalahan yang ada. Adapun jenis musik yang digunakan terbagi menjadi 3 kategori, pertama adalah musik pop,

kedua adalah musik *rock*, dan ketiga adalah musik instrumental. Ketiganya dipilih berdasarkan selera mahasiswa dan juga memiliki karakteristik yang sangat berbeda. Peneliti tidak membatasi artis atau musisi yang harus didengarkan, selama jenis musiknya masih sesuai dengan *genre* yang sudah ditentukan. Secara teknis, mahasiswa diminta untuk menciptakan sebuah karya seni sederhana yang terdiri dari beberapa unsur dan prinsip seni. Ketika proses berkarya dilaksanakan,

mahasiswa wajib mendengarkan musik dengan 3 *genre* yang sudah ditentukan dengan menggunakan *earphone*. Setelah itu, mahasiswa diminta untuk bercerita berdasarkan apa yang telah dialaminya. Selain bercerita, tentunya mahasiswa diminta untuk mengisi beberapa kuesioner yang sudah diberikan sebagai respon terhadap pengalamannya ketika berkarya.

#### Keterkaitan musik dalam berkarya

Tabel 1. Pengaruh musik pada saat perkuliahan

Pernyataan	Bobot	F	S	P
Sangat Setuju	5	15	75	39,47%
Setuju	4	20	80	52,63%
Netral	3	3	9	7,89%
Tidak Setuju	2	0		0
Sangat Tidak Setuju	1	0		0
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>	<b>164</b>	<b>100%</b>
<b>Skor rata-rata</b>		<b>X = 164/38 = 4,31</b>		

Melalui uraian tabel di atas dijelaskan bahwa responden dengan pernyataan sangat setuju memiliki jumlah sebanyak 15 (39,47%), sedangkan responden dengan pernyataan setuju memiliki jumlah 20 (52,63%), dan responden dengan pernyataan netral memiliki jumlah 3 (7,89%), serta tidak ditemukan responden dengan pernyataan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Simpulannya, skor rata-rata di atas didapatkan angka 4,31 masuk dalam kategori rentang tinggi. Artinya bisa dipastikan musik memberikan dampak yang signifikan kepada mahasiswa dalam berkarya seni pada mata kuliah pembelajaran seni rupa.

#### Genre Musik

Apakah semua *genre* musik bisa memberikan dampak? *Genre* apa yang paling banyak berpengaruh? Merupakan pembahasan kedua berdasarkan data dan fakta pembahasan sebelumnya. Hasil hipotesa bahwa musik mampu memberikan dampak ketika proses berkarya seni nampaknya benar-benar terjadi. Ide kreatif dalam berkarya tentu tidak lahir serta merta begitu saja. Ada beberapa faktor tertentu yang dapat mempengaruhi munculnya ide kreatif seseorang. Dimulai dari faktor pemaknaan, faktor religiusitas, faktor ketenangan batin, dan juga beberapa faktor lain

tentunya akan berbeda pada setiap individu. Pada aspek kali ini, ketenangan batin seseorang akan menjadi pokok pembahasan. Tentunya hal ini disesuaikan dengan permasalahan, data, dan fakta di lapangan. *Genre* musik pada pembahasan kali ini terbagi menjadi 3 jenis. Dimulai dari musik pop yang memiliki arti kata “populer”. Nada, ritme, dan melodi musik pop mudah untuk dinikmati atau bersifat *easy listening*. Pada beberapa momen tertentu, mahasiswa terlihat menikmati irama musik pop sembari bersenandung. Tentu fakta ini memberikan simpulan bahwa musik pop dapat dinikmati dan membuat suasana menjadi rileks.

Pembahasan selanjutnya berfokus pada *genre* musik instrumental yang memiliki irama dan harmoni yang dihasilkan tanpa diringi vokal. Lirik lagu biasanya digantikan oleh suara instrumen yang bersifat melodis. Musik jenis ini banyak diperdengarkan di salon kecantikan, pusat perbelanjaan, toko, hingga rumah sakit. Pemilihan artis, judul lagu, dan *band*, semuanya bersifat acak tanpa aturan khusus menyesuaikan dengan selera dan keinginan mahasiswa. Tentunya selama lagu yang didengarkan merupakan ber-*genre* instrumental maka tetap bisa digunakan.

*Genre* selanjutnya berjenis *rock*, pada umumnya didominasi oleh *band* luar negeri yang memiliki aliran *heavy metal*, *rock* alternatif hingga *rock and roll*. Mahasiswa memiliki tahapan yang sama seperti

sebelumnya. Mereka hanya perlu mencari artis atau *band* dengan *genre* musik *rock* pada mode pencariannya. Setelah itu, mahasiswa menciptakan sebuah karya sesuai sembari mendengarkan musik melalui *earphone* masing-masing. Hasil wawancara dan kuesioner menjelaskan bahwa *genre* musik berpengaruh pada ketenangan batin, membantu mengubah *mood* dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Hal ini didukung dengan data mahasiswa berjumlah 26 orang memilih *genre* pop (0,12 %), mahasiswa berjumlah 20 orang memilih *genre* instrumental (0,18 %), dan mahasiswa berjumlah 4 orang (0,34 %) memilih *genre* rock sebagai pemantik ide kreatifnya.

### Hubungan Musik dan Kreativitas

Analisis *Pearson Correlation* berfungsi untuk mencari hubungan dua variabel yang dikaitkan, yakni variabel independen (musik) dengan variabel dependen (kreativitas) ragam karya. *Pearson Correlation* juga digunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan atau korelasi keduanya. Hubungan yang dihasilkan

dikaji apakah berdampak positif atau negatif dan juga bersifat signifikan atau tidak. Tahapan mengukur kekuatan hubungan variabel independen (musik) dengan variabel dependen (kreativitas) ragam karya yang diciptakan memerlukan acuan berupa koefisiensi korelasi sebagai berikut:

- 0 - 0,24 = Korelasi sangat lemah
- >0,25 - 0,5 = Korelasi cukup kuat
- >0,5 - 0,75 = Korelasi kuat
- >0,75 - 1 = Korelasi sangat kuat

Hipotesis yang diajukan pada tahapan selanjutnya yakni:

Ho;  $p = 0$  Menandakan tidak ada hubungan (korelasi) di antara dua variabel

Ha;  $p \neq 0$  Menandakan ada hubungan yang signifikan (korelasi) di antara dua variabel

Jika probabilitas yang dihasilkan  $<0,05$  maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya, jika probabilitas yang dihasilkan  $>0,05$  maka hubungan kedua variabel tidak signifikan.

Tabel 2. Hasil Uji Analisis Korelasi Antar Variabel (Diolah dengan SPSS 24.0, 2018)

		Musik	Musik dan kreativitas
Musik	<i>Pearson Correlation</i>	1	,535**
	Sig. (2-tailed)		,000
Musik dan kreativitas	N	38	38
	<i>Pearson Coreelation</i>	,535**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	38	38

\*\* .40 Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil olah data pada Tabel 2, didapatkan hasil bahwa hubungan variabel musik dengan kreativitas berkarya mendapat nilai *person correlation* sebesar 0,535, maka disimpulkan variabel musik memiliki korelasi positif dengan variabel kreativitas berkarya secara kuat dibuktikan melalui rentang angka  $>0,5 - 0,75$ .



Hubungan Antar Variabel

Berikut adalah beberapa contoh karya mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan tema penugasan teknik *spray*.



Gambar 1. Ragam karya mahasiswa PIAUD (Dokumentasi Pribadi)

Adapun nilai 0,000 memiliki arti hipotesis  $H_a$  diterima sedang hipotesis  $H_o$  ditolak, dikarenakan adanya hubungan secara signifikan antara variabel musik dan variabel kreativitas berkarya dengan rentang 0,000  $<0,05$ . Secara keseluruhan pengaruh langsung masing-masing variabel disimpulkan berjumlah 0,535.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah disampaikan sebelumnya maka dapat disimpulkan musik memberikan dampak yang signifikan ketika berkarya seni, dengan adanya *stimulant* lagu mahasiswa menjadi lebih nyaman dan betah berlama-lama di kelas ketika mengikuti perkuliahan pembelajaran seni rupa. Selanjutnya, pemilihan *genre* musik yang sesuai dengan selera mampu menambah *mood* dalam beraktivitas. Dibuktikan dengan meningkatnya kepercayaan diri dan fokus mahasiswa dalam menerima materi perkuliahan. Poin akhir menjelaskan bahwa ketenangan batin berpengaruh pada penemuan ide kreatif, dibuktikan dengan hasil karya mahasiswa yang terlihat lebih berkarakter dibanding sebelumnya. Melalui hasil dan simpulan di atas dapat disarankan hendaknya ketika ingin mempelajari dan berkegiatan seni diutamakan dalam keadaan *mood* yang baik, hati tenang, dan mencari hal-hal apapun yang bisa membuat nyaman dalam beraktivitas. Besar harapan, artikel ini bisa dijadikan sebagai rujukan penulisan dan rujukan informasi yang bisa dibaca oleh masyarakat umum erat kaitannya dengan kegiatan berkesenian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. (2008). "Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, dan Kreasi" Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bonoe, P. (2003). Kamus Musik. Yogyakarta: Best Publisher.
- Buana, N. S. (2020). Pengaruh Terapi Musik terhadap Kualitas Tidur pada Lansia: Literature Review.
- Dehkoda, F. (2017). The effect of music therapy on sleep quality of cancer patients undergoing chemotherapy or radiotherapy: a randomized control trial. *Journal of Social Sciences (COES&RJ-JSS)*, 6(4), 734-743.
- Djohan. (2006). Terapi Musik, Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Galangpress.
- Emildawati, E., & Damaiyanti, M. (2018). Perbedaan Efektivitas Terapi Musik dan Terapi Dzikir terhadap Depresi pada Lansia di UPTD Panti Sosial Tresna Werdha Nirwana Puri Samarinda.
- Kamtini, & Tanjung, H., Wardi. (2005). Bermain melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Levitin, Daniel J. (2002). *Foundations of Cognitive Psychology: Core Readings*. London: A Bradford Book.
- Musik Klasik Meningkatkan Kecerdasan. (2011). *Electronic references*. Retrieved Januari 20, 2022, from//www.kompasiana.com/amp/edwinj pohan
- Naulia, R. P., Allenidekania, A., & Hayati, H. (2019). The effect of music therapy on sleep quality among children with chronic illness. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 2(1), 15-20.
- Saputra, M. B. G. (2019). Pengaruh Mendengarkan Musik Bagi Kenyamanan Pengendara Mobil Angkutan Umum di Gresik. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 2(1), 47-55.
- Sinaga, S. S. (2017). Pemanfaatan Pemutaran Musik Terhadap Psikologis Pasien Pada Klinik Ellena Skin Care Di Kota Surakarta. *Jurnal Seni Musik*, 6(2).
- Tyas, Esti Endah Ayuning. (2008). Cerdas Emosional Dengan Musik. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.