

---

## Pengaruh Musik Pop Terhadap Kreativitas Menggambar

---

Celine Aleeza<sup>1a</sup>, Sarah Az-Zahrah<sup>2</sup>, Lydiana Shufie Fahman<sup>3</sup>, Vera AL-Riska<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas YARSI  
celinealeeza0105@gmail.com

---

### Abstract

*This research aims to determine the influence of pop music on drawing creativity among students at the Faculty of Psychology, YARSI University. One of the phenomena underlying this research is based on the organizational college life within the researcher's internal scope, where there is a lack of creativity among organizational members in work programs over the past three years where there has been no innovation. Using the static group design experimental method, this study involved two groups, namely the experimental group who drew while listening to pop music and the control group who drew without music. Statistical analysis using the independent sample t-test. Participants in this study were students of the Faculty of Psychology, YARSI University with an age range of 18-25 years. The number of samples in this study was 10 participants. The results of the t-test study showed that there was no significant difference between the average drawing creativity scores in the control group and the experimental group with a p value = 0.442. So it can be concluded that H0 cannot be rejected or there is no significant difference between the control group and the experimental group ( $\mu_1 = \mu_2$ ).*

**Keyword:** *Drawing Creativity, pop music*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh musik pop terhadap kreativitas menggambar pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas YARSI. Salah satu fenomena yang mendasari penelitian ini berdasar pada kehidupan perkuliahan organisasi di lingkup internal peneliti dimana kurangnya kreativitas anggota organisasi dalam program kerja selama tiga tahun terakhir yang tidak terdapat inovasi. Dengan menggunakan metode eksperimen *static group design*, penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggambar sambil mendengarkan musik pop dan kelompok kontrol yang menggambar tanpa musik. Analisis statistik menggunakan *independent sample t-test*. Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas YARSI dengan rentang usia 18-25 tahun. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 10 partisipan. Hasil dari penelitian uji t menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor kreativitas menggambar pada kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dengan nilai  $p = 0.442$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 tidak dapat ditolak atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

**Kata Kunci:** *Kreativitas menggambar, musik pop*

---

### Pendahuluan

Pada setiap diri individu pastinya pernah mengalami suatu kesulitan dalam hidupnya, yang diperlukan dorongan agar tetap bertahan dalam

hidupnya. Dengan adanya kesulitan dalam hidup individu, menjadikan individu terlatih untuk berpikir kreatif. Dorongan individu dalam mempertahankan hidupnya agar menjadi lebih baik, membuat kemampuan kreatif individu

terrasah. Meskipun begitu, tidak semua individu harus memiliki kesulitan terlebih dahulu untuk mengembangkan kreativitasnya. Menurut Haurlock (1980) dalam (Nurjantara, 2014), kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan komposisi produk atau gagasan baru yang belum pernah ada atau dibuat sebelumnya, yang bisa berupa kegiatan imajinatif dan sintesis pemikiran yang hasilnya bukan dari rangkuman

Saat ini kreativitas masih dikaitkan dengan aktivitas dari bidang seni, salah satu nya menggambar. Menurut Susanti (2011) dalam Sari dan Agustin, kreativitas dapat dimulai dengan individu yang mampu suatu hal yang baru (Sari & Agustin, 2018). Menggambar merupakan salah satu alternatif untuk mengembangkan bakat dan minat yang dapat disampaikan melalui bentuk coretan atau goresan dalam gambar. Dengan menggambar, seseorang memiliki kesempatan dan kebebasan yang luas untuk mengeluarkan ide, gagasan, perasaan, dan pengalaman yang dilihatnya. Dimana hal tersebut, dapat menjadi wadah bagi individu dalam mengeluarkan maupun mengembangkan kreativitas dalam dirinya.

Selain dalam bidang seni, kreativitas dapat berguna bagi individu dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, seperti dalam kehidupan perkuliahan mahasiswa dituntut untuk mengeluarkan ide-ide atau gagasannya dalam tugas untuk meningkatkan mahasiswa dalam berpikir kreatif. Termasuk dalam berorganisasi, salah satu fenomena yang terjadi pada kehidupan perkuliahan organisasi di lingkup internal peneliti yaitu kurangnya kreativitas anggota organisasi dalam program kerja pada tiga tahun terakhir yang tidak terdapat inovasi baru. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya dorongan untuk berpikir kritis dan inovatif, terbatasnya wawasan, serta lingkungan akademis yang cenderung monoton dan kurang mendukung kolaborasi. Mahasiswa sering kali merasa terpaku pada format atau pola yang sudah ada, sehingga sulit menciptakan ide-ide baru dan lebih inovatif.

Kreativitas dapat didorong oleh beberapa faktor yang saling mendukung.

Seperti, Lingkungan yang inspiratif dan waktu luang untuk berefleksi adalah hal yang dapat merangsang munculnya ide-ide baru. Selain itu, interaksi sosial yang positif, baik dengan rekan kerja, teman, maupun komunitas, dapat memicu pertukaran ide yang memperkaya perspektif. Waktu untuk refleksi dan beristirahat juga penting, karena ide-ide baru dapat muncul ketika pikiran diberi kesempatan untuk bersantai. Keterbukaan terhadap pengalaman baru dan beragam, serta sikap penasaran yang tinggi, juga dapat merangsang proses kreatif. Individu juga memerlukan stimulasi sensorik seperti musik yang dapat berperan meningkatkan kreativitas.

Musik adalah seni atau ilmu yang menggabungkan nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk membuat komposisi yang konsisten. Musik berkaitan dengan individu melalui 2 aspek, yaitu secara fisiologis dan psikologis. Secara fisiologis, musik berkaitan dengan indera pendengaran. Sedangkan secara psikologis, musik berkaitan dengan berbagai fungsi psikis individu, seperti persepsi, abstraksi, suasana hati, dan berbagai fungsi psikologis lainnya. Musik juga sering dikaitkan dengan kinerja otak. Dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait pengaruh musik dalam mengembangkan kreativitas pada mata kuliah pembelajaran Seni Rupa di IAIN Ponorogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa musik berdampak signifikan terhadap kreativitas ketika berkarya seni, dalam penelitian ini ketika mahasiswa diberikan stimulus lagu mahasiswa menjadi nyaman ketika pembelajaran seni rupa. Selain itu, mendengarkan musik mampu merubah suasana hati dalam beraktivitas. Pada intinya, ketenangan batin pada saat saat mendengarkan musik berpengaruh pada penemuan ide kreatif. Dalam penelitian dibuktikan ketika melihat hasil karya mahasiswa yang terlihat lebih berkarakter dibandingkan semester sebelumnya ketika tidak mendapat stimulus lagu.

Saat ini musik dikenal dengan berbagai genre, diantaranya musik pop, klasik, rock n roll, jazz dan sebagainya. Musik pop berdampak

pada berbagai bagian struktur kimia otak kita. Ahli saraf mempelajari otak pemain biola terkenal Ayako Yonetani dalam penelitian yang dilakukan oleh University of Central Florida (UCF). Musik pop mempengaruhi nukleus acumen, bagian otak yang melepaskan dopamin dan menimbulkan perasaan senang dan penghargaan. Musik pop juga dapat meningkatkan aktivitas di hipotalamus, yang bertanggung jawab untuk menjaga pelepasan hormon esensial melalui sistem endokrin, dan zat kimia yang mengatur rasa haus, nafsu makan, tidur, suasana hati, detak jantung, suhu tubuh, metabolisme, pertumbuhan dan dorongan seks, dan banyak lagi. Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bermaksud untuk melihat adanya pengaruh musik pop terhadap kreativitas menggambar mahasiswa psikologi YARSI.

## Metode

### Desain

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Static Group Design*. Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan menggambar sambil mendengarkan musik pop dan kelompok kontrol menggambar tanpa mendengarkan musik pop. Tujuan eksperimen ini adalah untuk mengetahui pengaruh musik pop terhadap kreativitas menggambar.

### Partisipan

Penelitian ini menggunakan 10 mahasiswa psikologi Universitas YARSI dengan rentang usia 18 – 25 tahun, Peserta dibagi ke dalam dua kelompok secara merata menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan oleh peneliti agar pekerjaan menjadi lebih mudah serta memberikan hasil yang baik, yang berarti akan lebih terstruktur dan lengkap sehingga menjadi lebih mudah untuk diolah (Hatmoko, 2015). Dalam penelitian ini, memiliki instrumen penelitian yaitu indikator penilaian kreativitas menggambar. Indikator

penilaian kreativitas menggambar mengukur kreativitas dalam bentuk *performance*. Indikator penilaian kreativitas menggambar mengukur aspek, kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dari menggambar.

## Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu cara untuk mengelola data dan menjawab rumusan masalah untuk menguji hipotesis yang telah dibuat sehingga dapat ditarik Kesimpulan untuk penelitian selanjutnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik Analisa data kuantitatif menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus t-test atau uji t (*independent sample t-test*). Uji t merupakan tes yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata dua kelompok.

## Hasil dan Diskusi

### Hasil Tabel 1. Uji Normalitas

#### Assumption Checks

##### *Test of Normality (Shapiro-Wilk)*

Residuals	W	P
Jumlah Skor	0.935	0.497

**Note.** Significant results suggest a deviation from normality.

##### *Test of Equality of Variances (Brown-Forsythe)*

	F	df <sub>1</sub>	df <sub>2</sub>	P
Jumlah Skor	0,047	1	8	0.833

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh informasi bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi normalitas. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi (p-value) yang lebih besar dari 0,05 dilihat dari hasil 0,497 (p-value > 0,05). Dengan demikian, hipotesis nol (H0) tidak ditolak, yang berarti data berdistribusi normal.

Jika data sudah terdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Berikut adalah hasil uji homogenitas varian data:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df <sub>1</sub>	df <sub>2</sub>	P
Jumlah	0.061	1	8	0.812
Skor				

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa varian data antar kelompok dapat dinyatakan setara (homogen) apabila hasil uji Levene's adalah  $p > 0,05$ . Data yang didapatkan menunjukkan nilai  $p = 0.812$ , dimana nilai  $p > 0,05$ . Sehingga varian data antar kelompok dapat dinyatakan setara (homogen).

Uji independent sample t-test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Independent sample t-test merupakan uji untuk statistik parametrik dimana data terdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji independent sample t-test dengan JASP:

Table 3. Independent T-Test

Independent Samples T-Test

	t	df	p	Mean Difference	SE Difference	Cohen's d	SE Cohen's d
Jumlah	0.809	8	0.442	0.660	0.816	0.511	0.653
Skor							

Group Descriptives

	Group	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
Jumlah	KK	5	9.120	1.314	0.588	0.144
Skor	KE	5	8.460	1.266	0.566	0.150

Hasil uji-t menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor kreativitas menggambar pada kelompok kontrol ( $M = 9.120$ ,  $SD = 1.314$ ) kelompok eksperimen ( $M = 8.460$ ,  $SD = 1.266$ ),  $t(8) = 0.809$ ,  $p = 0.442$ ,  $d = 0.653$ .

Berdasarkan data yang didapat nilai  $p = 0.442$ , dimana menunjukkan  $p > 0.05$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  tidak dapat ditolak atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

## Diskusi

Hasil penelitian di atas merupakan proses penelitian yang telah dilakukan peneliti pada bulan Desember 2024. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh musik pop terhadap kreativitas menggambar mahasiswa fakultas Psikologi Universitas YARSI. Berdasarkan pengujian yang dilakukan terhadap hipotesis penelitian, menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas menggambar dengan adanya musik pop dan tidak ada musik pop. Hal itu menunjukkan bahwa kreativitas menggambar tidak dipengaruhi dengan mendengarkan musik pop. Penilaian terkait kreativitas menggambar terdapat beberapa indikator. Indikator yang dinilai itu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Pada saat eksperimen dilakukan partisipan duduk di kursi bersampingan dengan partisipan lain.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh musik pop terhadap kreativitas menggambar mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas YARSI. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendengarkan musik pop dan kelompok kontrol yang tidak mendengarkan musik pop selama menggambar tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, yang menyatakan bahwa musik pop tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas menggambar. Untuk menilai kreativitas, ukuran seperti elaborasi, keluwesan, keaslian, dan kelancaran digunakan dalam penelitian ini.

### Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperpanjang durasi pemberian stimulus musik, mengeksplorasi genre musik lainnya, serta mempertimbangkan preferensi musik dan kondisi emosional awal partisipan sebagai variabel tambahan. Instrumen penilaian kreativitas sebaiknya disempurnakan dengan

melibatkan penilai dari berbagai latar belakang atau memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan objektivitas. Selain itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif, seperti suasana yang nyaman dan fasilitas yang memadai, guna mendukung proses kreatif. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan memasukkan variabel lain, seperti tingkat stres dan pengaruh lingkungan sosial, untuk menghasilkan temuan yang lebih mendalam dan aplikatif.

### Daftar Pustaka

- Journal Article: Abay, N. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak dalam Mewarnai Gambar pada Anak Kelompok B Paud Unggulan Mutiara Desa Dulamayo Kecamatan Bongomeme.
- Anderson, J., & Hidayah, N. (2023). Pengaruh Kreativitas Produk, Inovasi Produk, dan Kualitas Produk terhadap Kinerja UKM. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 5(1), 185–194.
- Fitri, Y. M., & Mayar, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1227–1233.
- Hatmoko, J. H. (2015). Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di SMK Se-kota Salatiga Tahun 2013. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 4(4).
- Kusumawardani, R. (2013). Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1).
- Negara, T. D. W., & Fitriyono, A. (2022). Pengaruh Musik Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa di IAIN Ponorogo. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 5(2), 90–95. <https://doi.org/10.26740/vt.v5n2.p90-95>
- Nurjantara, I. (2014). Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2 Di Tk Aba Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, M., & Agustin, M. Della. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok B Paud Ikhsanul Kamil. *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, 3(2).
- Thesis from database: Ramli. (2020). Analisis Kemampuan Peserta Didik Kelas Vii Dalam Menggambar Alam Benda Yang Diampuh Oleh Guru Nonkependidikan Seni Rupa Pada Smpn Satu Atap Kecamatan Tellu Limpoe Kabupaten Bone. Universitas Negeri Makassar