


Hiperrealitas Musik dalam Peluang Pedagogis di Era Disrupsi

Bayu Aji Wicaksono^{1*}, Setyo Yanuartuti², Warih Handayani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur

E-mail: bayu290200@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1379>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 June 2025

Revised: 25 June 2025

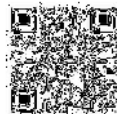
Accepted: 08 July 2025

Kata Kunci:

Hiperrealitas, Musik
Pedagogis, Disrupsi

Keywords:

Hyperreality, Music
Pedagogy, Disruption



ABSTRACT

Artikel ini membahas transformasi makna dan fungsi musik dalam era disrupsi digital melalui pendekatan hiperrealitas Jean Baudrillard. Musik digital yang dikurasi secara algoritmik, seperti playlist "Focus Mode" atau "Lo-fi to Study To", telah bergeser dari medium ekspresi estetis menjadi instrumen afektif yang disimulasikan untuk mengatur suasana dan produktivitas. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan degradasi nilai artistik, tetapi juga membuka peluang baru bagi pemanfaatan musik dalam konteks pendidikan. Dengan metode kualitatif-kritis berbasis kajian pustaka dan analisis wacana, artikel ini mengeksplorasi bagaimana musik simulatif dapat difungsikan sebagai alat pedagogis, baik dalam membentuk atmosfer belajar maupun sebagai objek kritik budaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa jika digunakan secara reflektif, musik digital dapat meningkatkan kesadaran afektif, literasi media, serta pemaknaan estetis peserta didik di tengah realitas yang didominasi oleh tanda dan algoritma. Musik dalam konteks ini bukan sekadar latar suasana, tetapi menjadi medan perebutan makna antara simulasi dan kesadaran. Oleh karena itu, pendidikan musik di era digital perlu dirancang tidak hanya untuk kenyamanan, tetapi juga untuk membangkitkan refleksi kritis terhadap bagaimana suara memediasi pengalaman belajar dan membentuk subjektivitas generasi digital.

This article examines the transformation of music's meaning and function in the digital disruption era through the lens of Jean Baudrillard's hyperreality framework. Algorithmically curated digital music such as "Focus Mode" or "Lo-fi to Study To" playlists has shifted from being an aesthetic expression to becoming a simulated affective instrument designed to regulate mood and productivity. This phenomenon not only reflects the decline of artistic depth but also opens new pedagogical opportunities. Using a qualitative-critical approach based on literature review and discourse analysis, the study explores how simulated music can function as a pedagogical tool, both as a means to shape learning atmospheres and as an object of cultural critique. The findings reveal that, when used reflectively, digital music can enhance affective awareness, media literacy, and aesthetic meaning among learners in an age dominated by signs and algorithms. In this context, music is no longer merely background sound but a contested space between simulation and consciousness. Therefore, music education in the digital era must be designed not just for convenience but to cultivate critical reflection on how sound mediates learning experiences and shapes the subjectivity of the digital generation.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Bayu Aji Wicaksono, et al (2025). Hiperrealitas Musik dalam Peluang Pedagogis di Era Disrupsi, 4 (1) 939-950. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1379>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah menandai lahirnya apa yang disebut sebagai era disrupsi, yaitu fase perubahan mendasar yang menggantikan sistem lama dengan model baru yang lebih

cepat, efisien, dan terotomatisasi. Era ini tidak hanya mengubah struktur ekonomi dan komunikasi, tetapi juga menggeser secara radikal cara manusia memproduksi, mendistribusi, dan mengonsumsi budaya termasuk musik. Sebagaimana dijelaskan oleh Tyas & Yasin, (2024) bahwa disruption adalah sebuah inovasi yang menggantikan seluruh sistem lama dengan cara-cara baru, yang lebih efisien serta lebih bermanfaat.

Dalam konteks musik, disrupsi tampak nyata dalam kehadiran platform digital seperti Spotify, YouTube Music, dan TikTok yang memfasilitasi penyebaran musik melalui sistem rekomendasi berbasis algoritma. Musik kini tidak lagi hadir sebagai objek seni reflektif yang ditujukan untuk kontemplasi mendalam, sebagaimana dalam tradisi musik klasik yang diciptakan untuk tujuan keindahan, bukan semata-mata untuk menghibur (Martopo, 2013). Sebaliknya, musik digital banyak dikonsumsi sebagai latar suara, bagian dari atmosfer keseharian yang berfungsi untuk menenangkan, memotivasi, atau membantu fokus.

Fenomena ini mencerminkan perubahan besar dalam posisi musik dalam kehidupan manusia modern. Musik, yang dahulu menjadi bagian dari pengalaman eksistensial dan spiritual, kini telah tergeser menjadi komponen dalam mekanisme fungsional sehari-hari. Komodifikasi emosi melalui musik algoritmik membuat konsumsi musik tidak lagi menjadi proses artistik atau estetis, melainkan aktivitas yang hampir tidak disadari, bersifat otomatis, dan diarahkan oleh sistem.

Perubahan ini mencerminkan gejala yang oleh Jean Baudrillard disebut sebagai *the precession of simulacra*, suatu kondisi ketika simulasi menggantikan kenyataan itu sendiri. Baudrillard, (1994) menyatakan bahwa simulasi bukan lagi representasi dari realitas, melainkan penciptaan atas sesuatu yang tampak nyata tanpa memiliki referensi asal. Dalam kerangka ini, musik sebagai pengalaman estetis digantikan oleh musik sebagai suasana, bukan untuk didengar secara aktif, melainkan untuk menstimulasi perasaan “seolah-olah” tenang, produktif, atau bahagia. Dengan kata lain, musik hari ini tidak selalu berasal dari intensi ekspresif seniman, tetapi dari desain sistem algoritmik dan kurasi berbasis data.

Kondisi ini dipertegas oleh Suhardi, (2023) yang menyoroti bahwa dalam era media hiperrealitas, batas antara yang nyata dan simulatif menjadi kabur, dan media bukan lagi merepresentasikan realitas, melainkan menciptakan realitas itu sendiri. Dalam konteks musik digital, playlist seperti *Lo-fi to Study To*, *Chill Vibes*, atau *Focus Mode* dirancang bukan untuk pengalaman musikal yang utuh, tetapi untuk menciptakan atmosfer buatan yang menyerupai kondisi emosional tertentu.

Pandangan ini kontras dengan tradisi musik sebelumnya, seperti komposisi Beethoven yang dibangun secara dialektis dan merepresentasikan konflik serta gagasan ideal (Eckerson, 2015) atau pemahaman Al-Fārābī bahwa musik merupakan hasil keterlibatan jiwa secara mendalam yang hanya bermakna melalui pengalaman inderawi manusia (Hafiz, 2024). Musik dahulu mengandung nilai filosofis, afektif, bahkan spiritual, yang tidak bisa dilepaskan dari konteks penciptaan dan resepsi aktif oleh pendengarnya. Pergeseran dari ekspresi menuju simulasi ini menunjukkan bahwa musik telah beralih dari ruang makna menuju ruang fungsi.

Kondisi ini mencerminkan perubahan besar dalam relasi manusia dengan waktu, ruang, dan kesadaran. Musik yang dahulu mengisi waktu untuk refleksi, kini menjadi elemen yang mengisi kekosongan secara mekanik. Musik bukan lagi "didengarkan", melainkan "dihadirkan" sebagai bagian dari pengkondisian psikologis yang dipandu oleh perangkat lunak. Bahkan pengalaman mendengarkan musik kini sering kali tidak memerlukan niat atau kesadaran, melainkan cukup dengan membuka aplikasi dan menekan tombol "play", di mana sistem akan memilihkan suara berdasarkan profil perilaku pengguna.

Namun demikian, perubahan ini tidak serta merta harus dibaca sebagai degradasi. Justru muncul pertanyaan penting, apakah pergeseran ini hanya mencerminkan hilangnya kedalaman makna musikal, atau dapat dibaca sebagai peluang baru dalam pemanfaatan musik secara sadar dalam kehidupan modern misalnya dalam ruang pedagogis?

Pertanyaan ini mengarah pada dua posisi yang melihat simulasi sebagai bentuk reduksi terhadap nilai-nilai esensial musik atau posisi optimis yang melihat simulasi sebagai transformasi musik itu sendiri. Dalam posisi kedua, musik tidak hilang maknanya, melainkan mengalami mutasi fungsi dan konteks. Transformasi ini bukan berarti kemunduran, melainkan sinyal bahwa musik telah masuk ke dalam ranah afeksi kolektif yang lebih luas dan potensial dimanfaatkan secara strategis dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan.

Ruang pendidikan menjadi salah satu area penting yang terdampak oleh transformasi ini. Belajar di era digital tidak lagi berlangsung dalam suasana sunyi dan linear, melainkan dalam ruang multisensorik, penuh gangguan, dan dipenuhi dengan suara-suara latar. Dalam situasi ini, musik menjadi alat bantu konsentrasi, penenang suasana, bahkan pemicu motivasi. Banyak siswa hari ini lebih memilih belajar sambil mendengarkan *lo-fi hip-hop* atau *ambient study music*, bukan sebagai pilihan estetis, melainkan sebagai bagian dari kebiasaan yang ditanamkan oleh ekosistem platform digital.

Kondisi ini menuntut reorientasi terhadap peran musik dalam ruang kelas. Musik tidak bisa lagi diposisikan semata sebagai objek estetika, tetapi juga sebagai medium pedagogis yang mampu membentuk suasana, persepsi, dan pengalaman belajar. Dalam konteks ini, pemahaman terhadap musik digital tidak cukup hanya dari sisi teknis atau estetis, tetapi juga harus mencakup dimensi filosofis, sosiologis, dan kognitif.

Bertolak dari pertanyaan tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji pergeseran makna dan fungsi musik di era disrupsi melalui kerangka hiperrealitas Baudrillard, serta mengeksplorasi bagaimana transformasi ini dapat digunakan secara strategis untuk membentuk suasana, persepsi, dan pengalaman bersama, khususnya dalam konteks pembelajaran kontemporer. Kajian ini berangkat dari asumsi bahwa simulasi tidak selalu berarti kepalsuan, tetapi bisa menjadi realitas baru yang berpotensi mengaktifkan pengalaman reflektif dan afektif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, artikel ini tidak hanya mengkritisi kondisi musik digital kontemporer, tetapi juga mengeksplorasi kemungkinan pedagogis yang terbuka darinya. Dengan kerangka hiperrealitas, akan diperlihatkan bagaimana musik yang meski tersimulasikan, tetap dapat menjadi medium pembelajaran yang signifikan selama pendekatan yang digunakan mampu menempatkan musik sebagai medan refleksi, bukan sekadar latar suasana.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-kritis dengan metode utama berupa kajian pustaka dan wacana kritis. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji realitas kultural kontemporer yang kompleks dan tidak terukur secara kuantitatif, seperti fenomena hiperrealitas dalam konsumsi musik digital. Penelitian ini dilakukan selama periode Februari hingga Juni 2025, dengan lokasi konseptual berbasis digital, karena seluruh data dan observasi diperoleh dari dokumen digital dan jurnal ilmiah.

Target dari penelitian ini adalah gejala representasi musik digital kontemporer, terutama musik latar (*background music*) dan playlist algoritmik seperti *Focus Mode*, *Lo-fi Beats*, dan *Music to Study To*. Subjek penelitian ditentukan secara purposive, yaitu dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan gejala hiperrealitas musik dan implikasi afektif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, berbagai teks teori dari pemikir seperti Jean Baudrillard juga dianalisis secara mendalam sebagai bagian dari subjek wacana dalam pendekatan ini.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap utama. Pertama, peneliti melakukan eksplorasi data sekunder berupa teori dan dokumentasi praktik musik digital. Kedua, dilakukan kategorisasi fenomena musik berdasarkan intensi produksi, pola konsumsi, dan fungsi afektifnya. Ketiga, seluruh data dianalisis menggunakan pendekatan teori hiperrealitas Baudrillard untuk menelusuri hubungan antara simulasi dan kenyataan. Tahap terakhir adalah refleksi kritis terhadap potensi musik digital dalam konteks pembelajaran kontemporer yang multitugas dan terfragmentasi.

Data yang dikumpulkan merupakan data sekunder yang mencakup literatur teoritik, artikel jurnal ilmiah yang terakreditasi minimal sinta 3. Instrumen penelitian bersifat konseptual, yaitu berupa panduan analisis wacana kritis serta perangkat pembacaan hermeneutis atas teks-teks filsafat dan simbol musik digital. Lei, (2016), menekankan bahwa pendekatan literatur yang sistematis dalam kajian humaniora dapat menghasilkan interpretasi bermakna dan membuka temuan baru melalui sintesis spekulatif dan eksplorasi mendalam terhadap wacana yang ada.

Data dikumpulkan dengan teknik studi pustaka (*library research*) dan observasi non-partisipatif daring, di mana peneliti menelusuri playlist, kurasi, deskripsi metadata, dan struktur emosional dari musik digital yang tersedia secara publik. Dokumentasi dilakukan secara sistematis dalam bentuk kutipan, tangkapan layar, dan catatan interpretatif.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis wacana kritis dan hermeneutika filosofis, untuk menggali bagaimana musik digital menciptakan realitas artifisial yang mendekati kenyataan dan

membentuk pengalaman afektif pengguna. Pendekatan ini didasari prinsip *reflektivitas dan inovasi metode* sebagaimana digariskan oleh Lê & Schmid, (2022) yang menyatakan bahwa inovasi dalam metode kualitatif terletak pada kemampuan menampilkan keterhubungan yang mendalam antara teori dan data melalui pembacaan kontekstual dan lintas-disiplin.

Dengan demikian, metode penelitian ini tidak hanya dimaksudkan untuk menggambarkan fenomena, tetapi juga untuk menafsirkan, mengkritisi, dan menyusun ulang pemahaman kita tentang musik, afeksi, dan pembelajaran di tengah gempuran disrupsi digital dan budaya simulasi.

RESULT AND DISCUSSION

Musik Sebagai Simulasi dalam Era Disrupsi

Transformasi besar dalam cara manusia berinteraksi dengan musik merupakan salah satu gejala mencolok dari era disrupsi digital. Musik, yang sebelumnya hadir sebagai karya ekspresif dan reflektif menuntut keterlibatan afektif dan perhatian penuh dari pendengarnya, kini mengalami desubstansialisasi. Musik hari ini lebih sering dihadirkan sebagai pelapis suasana daripada pusat pengalaman: terdengar di kafe, ruang kerja, ruang tunggu, hingga ruang kelas, namun bukan untuk didengarkan secara sadar. Sebaliknya, ia hadir untuk menenangkan, menstimulasi fokus, atau sekadar menutupi keheningan.

Fenomena ini tidak terlepas dari logika ekonomi digital, yang menjadikan musik sebagai komoditas data yang fleksibel, disesuaikan dengan kebutuhan suasana pengguna, dan dikurasi secara algoritmik. Cross, (2023) menegaskan bahwa dalam ekonomi platform, musik tidak hanya berfungsi sebagai produk bunyi, melainkan sebagai instrumen untuk mengekstraksi dan mengelola perilaku pengguna. Nilai musik tidak lagi terletak pada ekspresi atau keindahannya, melainkan pada efektivitas fungsionalnya. Fuentes dkk., (2019) menyebut fenomena ini sebagai *soundtracking*, yakni praktik di mana musik tidak dikonsumsi sebagai aktivitas utama, melainkan sebagai pendamping aktivitas lain. Dalam hal ini, musik menjadi semacam “lapisan suasana” yang memperkaya praktik hidup multitugas, bekerja sambil mendengar *Lo-fi Beats to Study To*, belajar dengan *Focus Mode*, atau tidur dengan *Deep Sleep Ambient*. Fungsi estetika dan naratif musik bergeser ke fungsi afektif dan atmosferik.

Pergeseran fungsi ini dapat dibaca lebih dalam melalui teori *simulacra* dan *simulasi* dari Jean Baudrillard. Dalam *Simulacra and Simulation* (1994), Baudrillard menjelaskan bahwa simulasi adalah proses di mana tanda tidak lagi merujuk pada realitas, melainkan pada tanda lainnya. Ia membagi simulasi ke dalam empat tingkatan (*orders of simulacra*): (1) Simulacrum tingkat pertama: Meniru kenyataan secara akurat, (2) Tingkat kedua: Menyimpangkan realitas aslinya, (3) Tingkat ketiga: Menutupi fakta bahwa realitas telah hilang, (4) Tingkat keempat: Tidak lagi memiliki referensi ke realitas simulasi murni, atau *hiperrealitas*.

Dalam konteks musik digital hari ini, terutama musik suasana yang diproduksi dan dikonsumsi secara algoritmik, kita dapat melihat bahwa musik telah mencapai tingkat keempat, dimana musik tidak lagi merujuk pada ekspresi seniman, emosi manusia, atau realitas emosional tertentu. Musik semacam *Lo-fi Chillhop* tidak menceritakan atau mengungkapkan apa pun. Ia hanya mensimulasikan suasana yang "terdengar seperti tenang", tanpa makna internal. Musik menjadi *tanda suasana* yang tidak merujuk pada suasana itu sendiri, hanya pada tanda-tanda lainnya dalam sirkulasi budaya populer.

Playlist seperti *Lo-fi Beats to Study/Relax To* atau *Morning Calm* bukanlah karya artistik dalam pengertian konvensional. Mereka adalah hasil kurasi oleh kekuatan yang disebut Bonini & Gandini, (2019) sebagai “algo-torial power” kombinasi antara algoritma dan kurator manusia dalam memilih musik yang “pantas” didengarkan oleh pengguna berdasarkan data preferensi. Pengguna mendengarkan bukan karena mereka menyukai musiknya, tetapi karena musik itu dianggap cocok untuk konteks tertentu. Di sinilah simulasi bekerja, bukan pengguna memilih musik, tetapi sistem yang memilihkan simulasi emosi untuk mereka.

Namun penting dicatat bahwa fenomena ini bukan sepenuhnya baru. Praktik menghadirkan musik sebagai latar suasana telah muncul sejak abad ke-20 melalui konsep *muzak* dan *elevator music*. Bahkan Brian Eno secara eksplisit merancang musik ambient sebagai “musik untuk ruang” yang tidak mengganggu, tetapi justru membingkai suasana, yang membedakan dalam era disrupsi digital adalah tingkat sistematisasi, personalisasi, dan otomatisasi yang belum pernah terjadi sebelumnya dimediasi oleh platform streaming dan dikendalikan oleh algoritma secara real-time.

Dalam konteks ini, musik digital bukan lagi semata entitas estetika, melainkan telah menjadi bagian dari mekanisme afektif neoliberal, alat untuk mengatur ritme hidup, suasana hati, dan efisiensi performatif manusia dalam logika kapitalisme data. Musik kini dioptimasi bukan untuk ekspresi atau perenungan, tetapi untuk mempertahankan keterlibatan (*engagement*) dan perhatian pengguna. Juslin, (2013) menyatakan bahwa musik memang mampu membangkitkan *everyday emotions* maupun *aesthetic emotions*, tetapi yang kini semakin dominan dalam praktik keseharian adalah emosi-emosi fungsional seperti *calmness*, *focus*, dan *mood regulation*, bukan kontemplasi estetik atau keagungan musikal. Pertanyaan pun muncul, apakah yang kita konsumsi hari ini masih bisa disebut "musik"? Ketika musik tidak lagi menyampaikan intensi artistik, makna simbolik, atau bentuk-bentuk struktur estetik melainkan hanya bertindak sebagai modul pengatur emosi dalam aktivitas multitugas apakah yang tersisa dari nilai musikal itu sendiri?

Baudrillard mengingatkan bahwa dalam kondisi hiperrealitas, manusia tidak lagi mampu membedakan mana yang nyata dan mana yang representasi. Dalam konteks musik digital, ini berarti pengguna tidak lagi membedakan antara mendengarkan musik sebagai pengalaman batin dan mendengarkan musik sebagai latar. Mereka terbiasa dengan playlist yang telah *menyimulasikan suasana emosional*, yang seolah "menenangkan" atau "produktif", padahal yang terjadi adalah penyamaan sensasi dan fungsi. Akan tetapi, kita juga tidak boleh jatuh ke dalam narasi yang menganggap semua penggunaan musik digital bersifat pasif dan manipulatif. Masih ada individu maupun komunitas yang menggunakan musik latar sebagai medium refleksi, meditasi, bahkan kontemplasi spiritual. Williamon dkk., (2014) menunjukkan bahwa simulasi musikal dalam lingkungan performatif pun dapat menstimulasi pengalaman emosional dan kognitif yang kompleks menandakan bahwa *simulasi tidak selalu berarti kepalsuan*, melainkan bisa menjadi ruang latihan kesadaran musikal.

Dalam lanskap yang lebih mutakhir, Turchet dkk., (2021) mengemukakan konsep Musical XR (Extended Reality), di mana realitas musikal tidak hanya berada dalam dunia nyata maupun digital, tetapi dalam *zona campuran* yang memungkinkan interaktivitas, imersi, dan pengalaman multi-indrawi. Dalam sistem seperti ini, batas antara simulasi dan kenyataan musikal menjadi semakin kabur dan inilah medan kontestasi baru dalam pengalaman musikal manusia.

Dengan demikian, kritik terhadap simulasi musik bukanlah tentang menolak teknologi atau nostalgia akan masa lalu, melainkan tentang bagaimana mengembalikan kesadaran estetika dan eksistensial dalam interaksi kita dengan musik. Musik dalam era disrupsi digital bukan harus ditolak, tetapi perlu ditafsirkan ulang secara reflektif agar tidak terjebak menjadi sekadar alat penjinak kesadaran. Maka, pertanyaan hari ini bukan lagi: *Apakah musik ini "nyata" atau "palsu"*? Melainkan, Bagaimana kita menghidupkan kembali makna mendengarkan musik di dalam dunia simulasi yang tak lagi membedakan antara ekspresi dan algoritma?

Pergeseran Simulasi Musik Estetik ke Afektif

Dalam masyarakat modern awal, musik dipahami sebagai bentuk ekspresi artistik dan estetika yang hadir dari niat dan perasaan penciptanya. Ia bukan sekadar bunyi, melainkan karya yang menyampaikan emosi, gagasan, atau pengalaman batin yang dirancang dalam struktur musikal tertentu. Musik dalam konteks ini diposisikan sebagai ruang refleksi, kontemplasi, dan perenungan. Dengannya, manusia menjalin hubungan yang bersifat mendalam dan interpretatif. Musik tidak hanya menggugah rasa, tetapi juga membuka ruang pemaknaan dan pengalaman estetis yang bersifat personal sekaligus transenden.

Jean Baudrillard, dalam karyanya *Simulacra and Simulation* (1994), menyatakan bahwa dalam masyarakat hiperrealitas, "There is no longer any mirror of being and appearances, of the real and its concept" (hlm. 6). Pernyataan ini menunjukkan bahwa dalam dunia yang dibanjiri representasi, batas antara kenyataan dan tiruan menjadi tidak lagi jelas. Kenyataan dan representasinya telah menyatu, larut dalam sistem tanda yang berdiri sendiri. Dalam konteks musikal hari ini, pernyataan tersebut dapat dibaca sebagai kritik terhadap bagaimana pengalaman mendengarkan musik telah kehilangan titik acuannya yang otentik. Musik tidak lagi merujuk pada pengalaman emosional asli atau ekspresi seniman, melainkan pada konstruksi suasana yang direkayasa secara digital dan algoritmik.

Fenomena ini sangat nyata dalam praktik sehari-hari. Musik digital yang hadir dalam berbagai bentuk playlist seperti "Focus Mode", "Sleep Music", atau "Chill Vibes" tidak lagi dimaksudkan untuk dinikmati secara penuh dalam kerangka estetika. Ia berfungsi sebagai latar, sebagai pengatur suasana yang disesuaikan dengan kebutuhan situasional pengguna. Seseorang merasa fokus bukan karena musik

tersebut mengandung struktur atau pesan yang mendalam, melainkan karena tubuhnya telah dibiasakan merespons jenis pola suara tertentu yang secara berulang telah diasosiasikan dengan ketenangan atau konsentrasi. Sakurai dkk., (2022) menunjukkan bahwa playlist dalam platform digital dikembangkan melalui kombinasi riwayat pendengar, fitur musik, dan teknik reinforcement learning. Artinya, musik tidak lagi hadir sebagai karya yang ditawarkan untuk dimaknai, tetapi sebagai produk afektif yang dioptimasi untuk mencapai efek emosional tertentu. Sistem secara aktif menyesuaikan jenis musik dengan kondisi psikologis pengguna, termasuk kecemasan dan kebutuhan akan fokus. Dengan demikian, musik kehilangan fungsi simboliknya sebagai bentuk komunikasi budaya dan berubah menjadi instrumen manajemen suasana.

Perkembangan ini diperjelas oleh Yadav, (2024) yang menekankan bahwa playlist yang dihasilkan oleh machine learning kini tidak lagi berbasis genre atau nama artis, tetapi lebih banyak disusun berdasarkan pola perilaku pengguna—seperti skip rate, feedback instan, dan preferensi situasional. Musik dalam kerangka ini berfungsi sebagai respon data terhadap perilaku, bukan sebagai undangan terhadap interpretasi. Musik menjadi bagian dari ekonomi afeksi: ia hadir bukan untuk dimaknai, tetapi untuk dirasakan secara instan.

Pergeseran ini mempengaruhi secara langsung relasi antara pendengar dan musik. Jika dahulu musik menjadi ruang untuk membangun hubungan batin, kontemplatif, dan dialogis—di mana pendengar diajak untuk memahami dan menafsirkan—kini musik menjadi alat fungsional. Ia dirancang untuk memberikan hasil tertentu: membantu tidur, meningkatkan konsentrasi, atau meredakan stres. Relasi estetis pun berubah menjadi relasi pragmatis. Musik tidak lagi mengundang perenungan, tetapi ditransformasikan menjadi teknologi afeksi yang menysasar kebutuhan praktis.

Namun penting untuk diingat bahwa perubahan ini tidak selalu harus dimaknai secara negatif. Jean Baudrillard sendiri tidak menyarankan penolakan terhadap simulasi secara mutlak. Ia menulis, "Simulation is no longer that of a territory, a referential being, or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal" (1994). Simulasi, dalam hal ini, bukan berarti kepalsuan, tetapi sebuah bentuk produksi realitas baru yang tidak lagi membutuhkan referensi nyata. Dengan demikian, perubahan dalam dunia musik digital bukan semata degradasi, melainkan bentuk mutasi atau transformasi makna. Musik tidak hilang, melainkan mengalami transposisi ontologis—dari karya ekspresif menjadi mesin suasana.

Pergeseran ini membuka ruang ambivalensi: di satu sisi, musik menjadi bagian dari sistem kontrol afeksi yang canggih dan impersonal. Di sisi lain, simulasi juga bisa menjadi ruang untuk praktik baru, bentuk refleksi baru, bahkan resistensi terhadap sistem itu sendiri. Seperti yang dikemukakan Camlin dan Lisboa (2021), pandemi global mempercepat digitalisasi musik, namun di saat bersamaan juga membuka kemungkinan baru untuk eksplorasi dan pemaknaan musikal yang lebih sadar. Dalam pendidikan, komunitas, atau ruang kreatif lainnya, musik digital digunakan bukan hanya untuk kenyamanan, tetapi untuk menciptakan koneksi emosional, identitas kolektif, dan ekspresi diri.

Model resistensi terhadap sistem rekomendasi yang hiperindividual juga mulai muncul. Furini & Fragnelli, (2024) mengusulkan sistem rekomendasi musik berbasis jejaring sosial, di mana preferensi pengguna ditautkan dengan lingkaran sosialnya. Ini berbeda dengan pendekatan personalisasi murni berbasis data. Tujuannya adalah untuk mengembalikan dimensi intersubjektif dalam pengalaman musikal, agar musik tetap memiliki makna sosial, bukan hanya individual. Upaya ini menunjukkan bahwa meskipun musik hari ini berada dalam medan simulasi, manusia tetap bisa menegosiasikan, bahkan menciptakan ruang otonomi di dalamnya.

Simulasi dalam musik digital, jika tidak disikapi secara reflektif, memang berisiko menjebak pendengar dalam kepuasan semu. Representasi emosi seperti ketenangan, kegembiraan, atau focus yang diatur bukan oleh intensi ekspresif atau pengalaman otentik, tetapi oleh desain suara yang dioptimasi oleh data. Dalam istilah Baudrillard, ini disebut sebagai *precession of simulacra*: ketika representasi menjadi lebih nyata dari kenyataan itu sendiri. Musik yang diciptakan untuk menenangkan, dalam sistem ini, bukan lagi penyalur ketenangan, tetapi menjadi simbol ketenangan itu sendiri, yang kemudian menggantikan pengalaman ketenangan secara riil.

Akibatnya, kita hidup dalam dunia musikal yang hyperreal dimana musik tidak lagi hadir untuk menyampaikan pengalaman, tetapi untuk menciptakan efek. Kita tidak lagi bertanya "apa makna lagu ini?", melainkan "apa fungsi lagu ini untuk suasana saya?". Pergeseran makna ini menunjukkan

transformasi besar dalam cara manusia memahami musik. Ia tidak lenyap, tetapi mengalami mutasi mendasar, dari bentuk ekspresi batin menjadi teknologi afeksi yang efisien dan dapat diukur.

Namun tetap ada celah. Jika kita memahami musik sebagai bagian dari sistem simulasi, kita juga bisa menggunakannya sebagai alat kritik terhadap sistem itu sendiri. Dalam pendidikan, misalnya, musik digital bisa digunakan untuk mengajak siswa merefleksikan bagaimana suara bekerja dalam kehidupan mereka, apakah musik yang mereka dengarkan mengungkapkan siapa mereka, atau justru membentuk cara mereka merasa dan berpikir? Ini bukan sekadar soal selera, tetapi soal bagaimana subyektivitas dibentuk dalam logika data.

Dalam kesimpulannya, pergeseran makna musik dari pengalaman estetika menjadi fungsi afektif merupakan bagian dari masuknya praktik musikal ke dalam sistem simulasi budaya postmodern. Musik tidak lagi sekadar menjadi medium ekspresi emosional manusia, tetapi telah menjadi mesin suasana yang bekerja berdasarkan data, algoritma, dan ekspektasi performa. Namun, dalam kerangka pemikiran Baudrillard, perubahan ini tidak harus disikapi dengan nostalgia atau penolakan total, melainkan dengan sikap kritis dan reflektif: menyadari bahwa dalam dunia hiperreal, makna tidak hilang, tetapi berpindah. Tugas kita adalah menelusuri bagaimana makna itu dimutasi, untuk kemudian menemukan strategi agar kita tetap menjadi subjek yang sadar dalam pusaran suara digital.

Hiperrealitas Musik sebagai Potensi Baru dalam Ruang Pedagogis

Jika selama ini hiperrealitas dalam musik digital dipandang dengan kacamata kritis sebagai bentuk reduksi nilai estetis, maka penting pula untuk mengeksplorasi potensi pedagogis yang justru dibuka oleh kondisi tersebut. Dalam kerangka pemikiran Baudrillard, simulasi bukan hanya menandai kehancuran makna, tetapi juga menciptakan realitas baru yang mandiri (Baudrillard, 1994). Maka dalam konteks pendidikan, terutama pendidikan musik, penting untuk melihat bagaimana realitas musikal yang telah tersimulasikan ini dapat menjadi medium pedagogis baru.

Dalam dunia pedagogi, ruang kelas bukan hanya tempat penyampaian konten, tetapi juga tempat produksi afeksi, makna, dan pengalaman budaya. Di tengah era disrupsi digital dan budaya multitasking, musik hiperreal dapat difungsikan sebagai alat bantu atmosferis yang strategis. Playlist algoritmik seperti "Focus Music", "Study Beats", atau "Ambient Lo-fi" yang sebelumnya dikritik sebagai banal dan repetitif, dalam konteks pendidikan bisa dimaknai ulang sebagai pengatur suasana belajar. Ini bukan bentuk degradasi nilai estetis, tetapi adaptasi metodologis yang berangkat dari kenyataan resepsi siswa hari ini.

Namun, pemanfaatan musik simulatif di ruang kelas harus bergerak melampaui fungsi atmosfer. Justru kekuatan pedagogis sejati dari musik hiperreal terletak pada potensinya sebagai objek kritik budaya. Ketika playlist simulatif digunakan sebagai bahan analisis di kelas seni atau musik, siswa diajak membongkar cara kerja afeksi dalam musik digital, mengenali pola repetisi, struktur harmoni statis, dan tujuan performatif dari susunan suara tersebut. Di sinilah dimensi dari simulasi hadir: siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi membaca musik sebagai kode budaya yang menyimpan logika kuasa ekonomi, afeksi, dan performativitas algoritmik.

Proses ini memperkenalkan siswa pada literasi media yang lebih tinggi, memahami bahwa musik bukanlah entitas netral, melainkan konstruksi yang diproduksi dalam ekosistem kapitalisme data. Musik yang dianggap "tenang" ternyata adalah hasil kalkulasi respons psikologis massal yang diproses oleh machine learning. Pertanyaan seperti "apakah ini musik?" atau "apa yang membuat suara menjadi ekspresif?" membuka ruang diskusi yang menghubungkan filsafat estetika, teori media, dan praktik komposisi. Widodo & Kasiyan, (2024) menekankan bahwa "hyperreality in computerized music has opened doors to greater experimentation and creativity," namun juga mencatat pentingnya menjaga keseimbangan antara kontrol teknologi dan ekspresi manusia demi mempertahankan kedalaman emosional musik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan musik seharusnya diarahkan tidak hanya untuk efisiensi atau suasana, tetapi juga untuk refleksi kritis atas cara musik diproduksi dan dikonsumsi.

Dalam konteks ini, guru berperan bukan hanya sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai kurator afeksi dan perancang pengalaman estetis. Ia tidak sekadar menyusun materi, tetapi merancang atmosfer kelas, memilih media, menyisipkan ketegangan, dan mengarahkan perhatian siswa pada ketidakhadiran makna dalam praktik musikal yang didikte algoritma. Dalam hal ini, guru bekerja bukan melawan kebiasaan musikal siswa, tetapi mengorkestrasikannya secara sadar untuk membangkitkan refleksi.

Di titik ini, pedagogi simulasi menjadi bukan sekadar respons terhadap kenyataan, melainkan metode reflektif. Siswa dapat diminta menciptakan komposisi berbasis suasana algoritmik, namun dengan memasukkan unsur naratif atau ketegangan yang disengaja. Proyek seperti ini melatih kesadaran ganda dimana siswa menciptakan di dalam simulasi, tetapi juga mengambil jarak terhadapnya. Ini yang mendorong pendidikan musik untuk tidak hanya fokus pada keahlian teknis, tetapi mengangkat pertanyaan mendasar tentang “what is music education for?” dalam konteks global dan digital yang sangat beragam.

Namun, risiko terbesar dari pendekatan ini adalah terjebaknya siswa dalam kenyamanan simulasi itu sendiri. Musik simulatif bekerja dengan menghindari konflik, menghapus dinamika, dan menawarkan afeksi siap konsumsi. Jika tidak disikapi secara kritis, siswa akan belajar untuk hanya merasa, tanpa tahu apa yang dirasakannya. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai *illusion of meaning*, rasa memiliki makna tanpa proses pemaknaan. Dalam *Simulacra and Simulation*, Baudrillard memperingatkan bahwa “there is no longer a staging of meaning; it is the ecstasy of communication itself” (1994). Artinya, dalam dunia yang tersimulasikan, pengalaman emosional bisa menjadi sekadar penampakan intensitas, tanpa kedalaman makna. Widodo & Kasiyan (2024) juga mencatat bahwa jika pendidikan hanya memperkuat kenyamanan teknologi tanpa menggali kedalaman ekspresifnya, maka pendidikan akan gagal memfasilitasi otonomi estetika siswa. Ini adalah paradoks dari simulasi dimana ia menawarkan kedekatan, tetapi mencabut refleksi.

Penting juga untuk menyoroti bahwa tidak semua siswa sama dalam menghadapi simulasi. Ada yang memiliki kecenderungan kritis, ada yang larut dalam konsumsi algoritmik. Oleh karena itu, pendidikan dalam konteks hiperrealitas menuntut pendekatan diferensial yang mempertimbangkan latar sosial, ekonomi, dan kultural siswa. Pendidikan musik tidak bisa digeneralisasi sebagai satu model universal. Justru dalam keberagaman itulah, potensi kritik terhadap simulasi dapat dimaksimalkan. Pradoko, (2021) menyatakan bahwa dalam menghadapi masyarakat hiperrealitas dan post-truth, pendidikan harus mengintegrasikan media and technology literacy serta culture creativity literacy dalam pembelajaran. Artinya, simulasi dan simulakra bukan semata-mata ancaman, tetapi juga peluang untuk memperluas literasi pedagogis di era digital. Musik yang disusun sebagai afeksi yang disimulasikan dapat menjadi alat belajar untuk membaca dunia.

Seperti yang dikemukakan Espeland, (2010) bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan musik tidak semestinya dipahami sebagai degradasi, tetapi sebagai kendaraan yang dapat memperluas potensi ekspresi dan komunikasi musical. Guru dalam hal ini dapat menjadi mediator antara logika teknologi dan emosi manusia, menjembatani apa yang hilang dari intensi ekspresif dalam komposisi algoritmik.

Lebih jauh lagi, (Arnold dkk., 2021) dalam kajiannya menekankan perlunya pendidikan musik liberal yang tidak hanya mengembangkan keterampilan, tetapi juga menumbuhkan *critical social intelligence*, kemampuan untuk melihat musik sebagai bagian dari wacana sosial dan politik yang lebih luas. Musik, dalam pandangan ini, tidak semata media estetika, tetapi sarana partisipasi dalam kehidupan demokratis. Ketika siswa memahami bahwa musik yang mereka dengarkan adalah hasil produksi kultural yang terikat pada kekuasaan, mereka mulai melihat dirinya sebagai bagian dari sistem yang bisa dikritisi.

Dengan demikian, pendekatan terhadap musik dalam ruang kelas sebaiknya tidak berhenti pada produksi suara, tetapi juga pada produksi makna. Simulasi musikal dalam playlist digital dapat menjadi titik tolak untuk membicarakan isu-isu seperti otentisitas, afeksi, dan bahkan kekuasaan budaya. Oleh karena itu, peran guru sebagai kurator atmosfer adalah bentuk baru dari peran pedagogis yang menyesuaikan diri dengan lanskap budaya digital kontemporer.

Namun harus disadari pula bahwa dalam hiperrealitas, seperti yang ditulis Baudrillard, “we live in a world where there is more and more information, and less and less meaning” (1994.). Maka pendidikan yang hanya menambahkan konten tidak akan menyelesaikan persoalan. Pendidikan seni, dan khususnya musik, harus mengaktifkan kembali praktik reflektif sebagai jalan menuju pemaknaan yang lebih dalam. Maka, tugas pendidikan seni bukanlah melarikan diri dari hiperrealitas, tetapi menjadikannya ladang kesadaran. Musik digital, meskipun telah kehilangan jejak ekspresi dalam arti tradisional, dapat diolah kembali sebagai instrumen pembelajaran nilai, afeksi, dan makna asalkan pendidikan mampu menciptakan jarak reflektif di dalam kedekatan simulatif itu sendiri. Guru, dalam dunia ini, bukan hanya pengelola suasana, tetapi agen budaya yang bertugas menghidupkan kembali

sensitivitas terhadap makna dalam lanskap yang penuh noise. Hanya dengan demikian, musik dalam era algoritma tidak akan menjadi penjinak kesadaran, melainkan pemantik kesadaran baru.

Implementasi Konsep Hiperrealitas Musik sebagai Pedagogi Baru

Musik digital dalam konteks pendidikan masa kini tidak lagi sekadar berperan sebagai hiburan atau latar pelengkap. Ia telah menjadi elemen aktif dalam membentuk atmosfer belajar, mengatur emosi, serta memengaruhi fokus dan cara berpikir peserta didik. Platform seperti Spotify dan YouTube tidak hanya menyediakan musik, tetapi juga mengatur pola dengar melalui algoritma yang menyesuaikan dengan preferensi pengguna. Proses ini menjadikan musik bagian dari logika algoritmik dan budaya digital yang turut memediasi pengalaman belajar.

Baudrillard mengingatkan bahwa dalam era simulasi, “kita tidak lagi berurusan dengan representasi yang mencerminkan realitas, tetapi dengan simulasi yang menggantikan realitas itu sendiri.” Maka, pertanyaan penting yang harus diajukan adalah: ketika siswa merasa tenang karena musik latar, apakah ketenangan itu berasal dari keterlibatan emosional otentik, atau hanya reaksi terhadap pola suara yang disimulasikan untuk menenangkan? Ini bukan persoalan kecil. Dalam ruang belajar, pengalaman afektif semu bisa menyamarkan ketidakhadiran pemaknaan mendalam. Belajar menjadi tampak aktif, padahal yang terjadi hanyalah pengulangan tanda-tanda dari aktivitas belajar.

Pendidikan, dalam konteks ini, tidak cukup hanya mengadopsi musik sebagai strategi teknis untuk meningkatkan performa siswa. Ia perlu membangun kesadaran reflektif terhadap bagaimana musik bekerja dalam sistem simulasi. Siswa perlu diajak memahami bahwa musik digital hari ini tidak netral. Ia dikurasi, disesuaikan, dan dipersonalisasi melalui sistem yang tidak selalu mereka sadari. Playlist seperti “Focus Mode”, “Chill Beats”, atau “Deep Work” adalah hasil kalkulasi psikologis berbasis data pengguna.

Dalam praktiknya, guru dapat memulai dengan pendekatan reflektif. Misalnya, dengan meminta siswa membandingkan pengalaman belajar mereka dengan dan tanpa musik digital. Bagaimana musik memengaruhi konsentrasi, perasaan, dan pemahaman mereka terhadap materi. Dari hasil refleksi ini, siswa dapat diajak untuk mengenali bagaimana suara bekerja sebagai stimulus afektif, sekaligus bagaimana ia bisa menjadi ilusi produktivitas.

Refleksi ini dapat diperdalam melalui catatan harian siswa mengenai musik yang mereka dengarkan selama belajar, waktu dan konteks penggunaannya, serta efeknya terhadap emosi dan performa belajar. Dari jurnal ini, siswa bisa diajak berdiskusi lebih jauh tentang bagaimana musik membentuk ritme kognitif dan afeksi mereka. Apakah musik tertentu membantu mereka berpikir lebih dalam? Ataukah justru mendorong mereka untuk menghindari keheningan yang mungkin dibutuhkan untuk merenung?

Namun, penggunaan musik dalam pendidikan seharusnya tidak berhenti pada level afeksi. Musik juga dapat dijadikan objek kritik budaya. Dalam pelajaran literasi digital, siswa dapat dianalisis bagaimana algoritma streaming bekerja dan bagaimana preferensi mereka dibentuk oleh pola skip, rekomendasi, dan kebiasaan mendengar massal. Dalam pelajaran sosiologi, mereka dapat menelaah relasi antara selera musik dan kelas sosial. Di ranah filsafat atau estetika, mereka dapat mendiskusikan pertanyaan seperti: “apa itu musik?”, “apa yang membedakan bunyi dan makna?”, atau “bisakah pengalaman emosional dimanipulasi oleh teknologi?”

Di lain hal, Penelitian oleh Rose dkk., (2019) menunjukkan bahwa pelatihan musik dapat meningkatkan fluid intelligence dan keterampilan motorik kasar, serta melibatkan sistem sensorik secara simultan. Musik tidak hanya memengaruhi emosi, tetapi juga mengaktifkan jaringan otak yang kompleks. Han dkk., (2020) menambahkan bahwa sinkronisasi antara rangsangan visual, auditori, dan motorik dapat memperkuat fungsi eksekutif, seperti atensi dan memori kerja. Dalam konteks pembelajaran, ini berarti musik bukan hanya mendampingi, tetapi membentuk cara siswa menyerap informasi.

Lebih lanjut, Malhotra dkk., (2024) menegaskan bahwa pembelajaran musik memiliki korelasi positif terhadap keterampilan berpikir kritis dan prestasi akademik. Musik juga berperan dalam memperkuat kemampuan sosial-emosional, seperti kerja sama, empati, dan manajemen stres. Namun, jika musik digunakan tanpa kesadaran akan konteks dan sistem yang membungkusnya, maka manfaat-manfaat ini bisa berubah menjadi bentuk penyesuaian pasif terhadap logika performatif yang dominan.

Baudrillard menyatakan bahwa simulasi bukan hanya menggambarkan kenyataan, tetapi menciptakan realitasnya sendiri. Dalam pendidikan, realitas belajar yang ditandai dengan fokus,

ketenangan, dan kenyamanan. Jika hanya didorong oleh musik latar yang disimulasikan, bisa menjadi bentuk performa kosong. Kita berisiko menciptakan siswa yang secara lahiriah tampak belajar, tetapi secara batiniah tidak hadir dalam proses makna.

Peran guru dalam konteks ini adalah sebagai fasilitator kesadaran kritis. Guru tidak hanya memilih musik untuk suasana belajar, tetapi juga merancang kegiatan yang mendorong siswa mengkritisi suara di sekitarnya. Modul pembelajaran tentang "suara dan simulasi" dapat mencakup topik seperti kurasi algoritmik, kapitalisme afektif, dan estetika digital. Siswa diajak untuk mencipta playlist tidak hanya untuk kenyamanan, tetapi juga untuk mengeksplorasi ketegangan, gangguan, dan narasi suara yang lebih kompleks.

Sebagai contoh, guru dapat menantang siswa menciptakan komposisi musik belajar yang justru mengganggu, kemudian meminta mereka merefleksikan pengalaman tersebut. Bagaimana suara yang tidak nyaman membuat mereka lebih sadar terhadap proses berpikir? Apakah ketidaknyamanan justru memicu kesadaran baru? Aktivitas ini bukan sekadar permainan, tetapi latihan epistemologis yang menumbuhkan kepekaan terhadap bagaimana pengetahuan dikonstruksi.

Penelitian oleh Benz dkk., (2016) memperkuat pentingnya latihan musikal sebagai sarana penguatan fungsi eksekutif, memori kerja, dan perhatian visual-auditori. Tetapi seperti ditunjukkan sebelumnya, manfaat ini hanya akan bermakna jika dibarengi dengan refleksi kritis. Musik tidak boleh menjadi instrumen pembius kesadaran belajar, tetapi harus diolah sebagai bahan diskursif yang membongkar pola-pola afektif yang dibentuk oleh sistem digital.

Penilaian pun perlu disesuaikan. Dalam pedagogi hiperrealitas, penilaian tidak bisa hanya berbasis pada hasil kognitif, tetapi juga pada kesadaran reflektif. Rubrik penilaian dapat mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi pola simulasi dalam pengalaman mereka, keberanian dalam mengganggu kenyamanan afektif, serta kemampuan membangun posisi kritis terhadap apa yang mereka rasakan dan pikirkan.

Penting untuk disadari bahwa ruang belajar hari ini tidak netral. Ia dibentuk oleh tekanan performa, ekspektasi efisiensi, dan kenyamanan instan. Musik, yang seolah menjadi alat bantu pedagogis yang tidak berbahaya, justru bisa menjadi perangkat ideologis yang membentuk siswa agar patuh, fokus, dan tidak memberontak. Inilah risiko utama dari pendidikan yang tidak reflektif terhadap budaya digital.

Namun musik juga bisa menjadi alat resistensi. Ketika digunakan secara sadar, ia dapat mengaktifkan kreativitas, memperluas kesadaran, dan menumbuhkan keberanian untuk menghadapi ketidakpastian. Dalam ruang kelas, ini berarti membangun pengalaman belajar yang tidak hanya logis, tetapi juga afektif dan eksistensial. Musik mengajarkan ritme, jeda, dan resonansi semua itu adalah bagian dari cara berpikir yang lebih manusiawi.

Seperti yang dikatakan Baudrillard, "di era hiperrealitas, kekuasaan tidak lagi terletak pada siapa yang memproduksi, tetapi pada siapa yang mengatur tanda." Maka pendidikan tidak hanya soal mentransmisikan isi pelajaran, tetapi juga tentang siapa yang mengatur suasana, bagaimana pengalaman dibingkai, dan apa yang dianggap sebagai tanda keberhasilan. Musik, dalam kerangka ini, menjadi medan kontestasi antara simulasi dan kesadaran.

Dengan demikian, implementasi musik dalam pendidikan hari ini harus melampaui fungsi fungsionalistiknya. Ia perlu dibaca sebagai teks budaya, dijadikan bahan refleksi, dan digunakan sebagai instrumen untuk melatih kesadaran estetik dan afektif. Pendidikan yang sadar akan hiperrealitas musik tidak akan menjauh dari kenyataan digital, tetapi akan menggunakannya untuk menciptakan ruang belajar yang lebih kritis, kreatif, dan manusiawi.

SIMPULAN

Pergeseran makna musik di era disrupsi digital dari pengalaman estetika menuju fungsi afektif merepresentasikan masuknya praktik musikal ke dalam sistem simulasi budaya postmodern. Dalam konteks ini, musik digital bukan lagi sekadar medium ekspresi emosional, melainkan telah menjadi teknologi afeksi yang disimulasikan, dikurasi, dan dipersonalisasi secara algoritmik untuk memenuhi kebutuhan performatif masyarakat multitugas. Fenomena ini menimbulkan ambivalensi: di satu sisi, musik kehilangan kedalaman artistik dan narasi ekspresifnya; di sisi lain, ia membuka peluang pedagogis baru. Artikel ini menunjukkan bahwa hiperrealitas musik dapat dimanfaatkan secara strategis dalam pendidikan sebagai sarana membentuk atmosfer belajar sekaligus sebagai objek kritik budaya. Dengan pendekatan reflektif dan diferensial, musik digital dapat menjadi medium literasi media, kritik afeksi,

serta pengembangan sensitivitas estetika siswa. Guru dalam hal ini memiliki peran sebagai kurator afeksi dan fasilitator kesadaran kritis yang tidak hanya memanfaatkan musik sebagai alat bantu suasana, tetapi juga sebagai pintu masuk menuju pemaknaan yang lebih dalam. Dengan demikian, implementasi musik digital dalam ruang pendidikan tidak boleh berhenti pada sisi fungsionalistik atau kenyamanan teknis semata. Pendidikan harus mampu mengaktifkan kesadaran reflektif siswa terhadap bagaimana suara bekerja dalam sistem digital dan bagaimana makna musikal dibentuk, diproduksi, dan dimanipulasi. Dalam lanskap budaya yang semakin dipenuhi oleh simulasi dan tanda, musik dapat dijadikan alat untuk merebut kembali ruang kesadaran, kreativitas, dan partisipasi kritis di tengah arus algoritmik yang cenderung menstandarkan afeksi manusia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENCE

- Abhiraj Malhotra, Sujai Selvarajan, Udita Goyal, Amita Garg, Madhur Grover, Dr. Pompe Das Sengupta, & Dr. Shoaib Mohammed. (2024). Exploring the Relationship between Music Learning and Student Educational Performance. *EVOLUTIONARY STUDIES IN IMAGINATIVE CULTURE*, 663–672. <https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1135>
- Arnold, M. A., Ellerbe, A. E., & Goodman, S. L. (2021). Review of Music Education in an Age of Virtuality and Post-Truth. *Arts Education Policy Review*, 122(2), 136–140. <https://doi.org/10.1080/10632913.2019.1656127>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Benz, S., Sellaro, R., Hommel, B., & Colzato, L. S. (2016). Music Makes the World Go Round: The Impact of Musical Training on Non-musical Cognitive Functions—A Review. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.02023>
- Bonini, T., & Gandini, A. (2019). “First Week Is Editorial, Second Week Is Algorithmic”: Platform Gatekeepers and the Platformization of Music Curation. *Social Media + Society*, 5(4), 2056305119880006. <https://doi.org/10.1177/2056305119880006>
- Cross, I. (2023). Music in the digital age: Commodity, community, communion. *AI & SOCIETY*, 38(6), 2387–2400. <https://doi.org/10.1007/s00146-023-01670-9>
- Department of CSE Chandigarh University Mohali, India, & Yadav, R. A. (2024). Dynamic Playlist Generation using Machine Learning. *Interantional Journal Of Scientific Research In Engineering And Management*, 08(05), 1–5. <https://doi.org/10.55041/IJSREM32579>
- Eckerson, S. (2015). The Material and “Inner Life” in Music: Beethoven, Psychological Coherence, and Meaning. *Humanities*, 4(3), 418–435. <https://doi.org/10.3390/h4030418>
- Espeland, M. (2010). Dichotomies in music education – real or unreal? *Music Education Research*, 12(2), 129–139. <https://doi.org/10.1080/14613808.2010.481823>
- Fuentes, C., Hagberg, J., & Kjellberg, H. (2019). Soundtracking: Music listening practices in the digital age. *European Journal of Marketing*, 53(3), 483–503. <https://doi.org/10.1108/EJM-10-2017-0753>
- Furini, M., & Fragnelli, F. (2024). Social music discovery: An ethical recommendation system based on friend’s preferred songs. *Multimedia Tools and Applications*, 84(14), 13469–13483. <https://doi.org/10.1007/s11042-024-19505-0>
- Hafiz, M. (2024). Al-Fārābī’s Philosophy of Music. *Meshk Journal of Religious Music*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.26650/meshk.2024.0001>
- Han, E., Park, J., Kim, H., Jo, G., Do, H.-K., & Lee, B. I. (2020). Cognitive Intervention with Musical Stimuli Using Digital Devices on Mild Cognitive Impairment: A Pilot Study. *Healthcare*, 8(1), 45. <https://doi.org/10.3390/healthcare8010045>
- Juslin, P. N. (2013). From everyday emotions to aesthetic emotions: Towards a unified theory of musical emotions. *Physics of Life Reviews*, 10(3), 235–266. <https://doi.org/10.1016/j.plrev.2013.05.008>
- Lê, J. K., & Schmid, T. (2022). The Practice of Innovating Research Methods. *Organizational Research Methods*, 25(2), 308–336. <https://doi.org/10.1177/1094428120935498>

- Lei, L. (2016). Text Analysis with R for Students of Literature. *Journal of Quantitative Linguistics*, 23(2), 228–233. <https://doi.org/10.1080/09296174.2016.1142326>
- Martopo, H. (2013). Sejarah Musik Sebagai Sumber Pengetahuan Ilmiah Untuk Belajar Teori, Komposisi, Dan Praktik Musik. 13(2).
- Pradoko, A. M. S. (2021). Art Education Designs in the Hyperreality Post-Truth Society Era: 4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020), Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210602.059>
- Rose, D., Jones Bartoli, A., & Heaton, P. (2019). Measuring the impact of musical learning on cognitive, behavioural and socio-emotional wellbeing development in children. *Psychology of Music*, 47(2), 284–303. <https://doi.org/10.1177/0305735617744887>
- Sakurai, K., Togo, R., Ogawa, T., & Haseyama, M. (2022). Controllable Music Playlist Generation Based on Knowledge Graph and Reinforcement Learning. *Sensors*, 22(10), 3722. <https://doi.org/10.3390/s22103722>
- Suhardi, U. (2023). Fenomena Hiperrealitas Dalam New Media. *Dharma Duta*, 21(2), Article 2. <https://doi.org/10.33363/dd.v21i2.975>
- Turchet, L., Hamilton, R., & Camci, A. (2021). Music in Extended Realities. *IEEE Access*, 9, 15810–15832. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3052931>
- Tyas, R. I. P., & Yasin, M. (2024). Transformasi Pada Era Disrupsi Hingga Terjadinya Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan Indonesia*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.61132/jepi.v2i3.650>
- Williamon, A., Aufegger, L., & Eiholzer, H. (2014). Simulating and stimulating performance: Introducing distributed simulation to enhance musical learning and performance. *Frontiers in Psychology*, 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00025>
- Windari Widodo, A. R., & Kasiyan, K. (2024). Hyperreality in Music Computerization in the Globalization Era: A Study of the Influence of Technology on the Music Creation Experience. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(2), 294. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i2.5389>