
Musik *Platform* Pembelajaran Berbasis Gamifikasi “Marica” sebagai Luaran Magang MSIB 2023

EKSPRESI:
Indonesian Art Journal
12(2) 71-80
©Author(s) 2023
journal.isi.ac.id/index.php/ekspresi

Nurhaliza¹
Kustap^{2*}

Abstrak

Program Magang dan Studi Independent Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa selama berkuliah. Tulisan ini mendeskripsikan proses produksi luaran dari kegiatan MSIB 2023 yang dilakukan oleh PT. Sebangku Jaya Abadi. Musik *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi “Marica” disusun berdasarkan penugasan Peserta Program MSIB 2023 yaitu Produser Musik. Musik diproduksi sebagai musik *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi. Adapun yang dilakukan penulis selama proses magang yaitu menyusun musik latar, *jingle*, *sound engineering*, *voice over*, serta aransemen musik anak. Penelitian ini menggunakan metode artistik dengan pendekatan *Practice Based Research*. Tahapan penelitian yaitu: perancangan, pengadaptasian, uji-coba, dan penerapan. Hasil penelitian menunjukkan adanya dari manfaat program MSIB yaitu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran akademis, pembelajaran berorientasi lingkungan kerja, dan penerapan dunia nyata dengan memungkinkan individu untuk mengembangkan keterampilan di bidang produksi musik. Program MSIB juga memungkinkan penulis menjalin hubungan dengan profesional, mentor, dan sesama peserta magang.

Kata kunci: *platform* musik, MSIB, gamifikasi, Marica

Abstract

Magang dan Studi Independent Bersertifikat (MSIB) is an activity organized by the Ministry of Education and Culture to increase student competency while studying. This article describes the output production process from MSIB 2023 activities carried out by PT. Sebangku Jaya Abadi. The gamification-based learning platform music "Marica" was prepared based on the assignment of the 2023 MSIB Program Participants, namely Music producers. Music is produced as a gamification-based learning platform music. The writer composed background music, jingles, sound engineering, voice-over, and children's music arrangements during the internship. This research uses an artistic method with a Practice-Based Research approach. The research stages are design, adaptation, testing, and implementation. The research results show the benefits of the MSIB program, namely bridging the gap between academic learning, work environment-oriented learning, and real-world application by enabling individuals to develop skills in the field of music production. The MSIB program also allows writers to build relationships with professionals, mentors, and fellow interns.

Keywords: *music platform, MSIB, gamification, Marica*

^{1,2} Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia.

* Korespondensi: Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. Email: kustap@isi.ac.id

Pendahuluan

Magang memiliki peranan penting dalam membentuk keterampilan (*skill*) dan juga kemahiran seseorang untuk menghadapi dunia kerja. Program magang melatih kita untuk tidak hanya memahami secara teoritis, namun juga memberikan pengalaman secara langsung agar mahasiswa dapat lebih mengerti bagaimana pengaplikasian ilmu-ilmu dan teori yang sudah dipelajari di perkuliahan. Oleh karena itu, Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dapat mendukung mahasiswa dalam upaya memahami dan juga memecahkan masalah dalam dunia kerja. Kegiatan magang MSIB yang difasilitasi oleh pemerintah ini memiliki keunggulan di antaranya dapat melatih mahasiswa dalam berprofesi sesuai dengan minat, bakat, dan jurusan yang diambil pada saat perkuliahan.

Kegiatan magang didukung oleh kehadiran industri mitra. Industri mitra berperan penting karena bertanggung jawab dalam membentuk kompetensi mahasiswa yang kelak siap memasuki dunia kerja. Sebagaimana Gunawan et al. (2023) mengungkapkan bahwa kegiatan magang hadir untuk mendukung mahasiswa mewujudkan profil lulusan yang telah ditetapkan oleh perguruan tinggi, terkhusus bagi mahasiswa dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang nantinya akan berkarir di industri dan mengisi banyak lapangan pekerjaan yang tersedia.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menyelenggarakan program Magang & Studi Independen Bersertifikat atau MSIB yang bekerja sama dengan beberapa mitra, salah satunya yaitu PT. Sebangku Jaya Abadi yang bergerak pada bidang *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi. Perusahaan ini memiliki beberapa proyek

unggulan seperti Marica dan Akademi Marica. Pada awal Semester Genap Tahun Akademik 2022-2023, PT. Sebangku Jaya Abadi membuka posisi MSIB Batch 4 untuk produser musik. Hal ini tentunya bermanfaat bagi mahasiswa yang mengambil program studi kesenian khususnya seni musik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Program ini juga dapat mendukung mahasiswa musik dalam mengenali industri musik lebih dalam. Program ini juga memberikan pengalaman dan ilmu pengetahuan praktikal kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan teori-teori yang sudah dipelajari di perkuliahan. Segera pragmatis, musik sebagai produk massa terintegrasi dengan proses ekonomi pasar global yang mengenal logikanya sendiri (de Fretes, 2020). Logika industri musik dengan segala kompleksitasnya patut ditindaklanjuti oleh perguruan tinggi dalam mendukung program magang berbasis keterampilan produksi, tidak terkecuali produksi musik. Oleh karena itu, perguruan tinggi bidang musik menjalin kemitraan dengan berbagai perusahaan yang bersinggungan dengan bidang produksi musik.

PT. Sebangku Jaya Abadi merupakan sebuah perusahaan *start-up* yang bergerak di bidang edukasi. PT Sebangku Jaya Abadi telah mengeluarkan beberapa produknya seperti board *game* Sutasoma, Riri Bercerita, Zam Zamy, dan sebagainya. Pada kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini, PT Sebangku Jaya Abadi memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan magang dengan beberapa aktivitas. Pada kesempatan kali ini, penulis selaku mahasiswa magang pada posisi produser musik (*music producer*) berupaya untuk mendeskripsikan proses produksi musik dalam program MSIB Batch IV. Kegiatan yang dilakukan selama menjadi mahasiswa magang yang mengambil posisi

sebagai produser musik berfokus pada pengembangan *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi yaitu MARICA. Sebagaimana penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa musik latar memiliki pengaruh signifikan terhadap pengalaman multidimensi dan subjektivitas (Rajabasa, 2023), serta pentingnya program magang dalam membentuk etos kerja profesional di bidang musik (Gunawan et al., 2023), artikel ini mendeskripsikan pengalaman sebagai mahasiswa magang pada bidang produksi musik.

Landasan Teori

Game telah menjadi budaya masyarakat yang telah terbentuk dari ribuan tahun yang lalu. Perkembangan yang dialami manusia dalam aspek sosial dan pendidikan juga mendapat pengaruh dari *game*. Antropolog dan sejarawan menyatakan bahwa *game* memiliki peran dalam evolusi manusia, membantu mengembangkan keterampilan, dan kelangsungan hidup seperti memecahkan masalah, berpikir strategis, dan kerja sama sosial. Gamifikasi merupakan suatu fenomena populer yang memanfaatkan prinsip-prinsip permainan untuk mengubah perilaku pengguna seperti meningkatkan kinerja, motivasi, dan interaksi sosial. Hal ini juga didukung oleh Karl M. Kapp pada bukunya yang berjudul *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Kapp mengemukakan, "*Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*" (Kapp, 10: 2012). Ungkapan tersebut dapat diartikan bahwa gamifikasi menggunakan mekanisme, estetika, dan pemikiran yang berbasis permainan (*game*) untuk melibatkan orang, memotivasi untuk melakukan tindakan, mendorong atau mendukung

pembelajaran, dan memecahkan masalah. Menurut pendapat lainnya, dalam gamifikasi generasi digital saat ini telah menjadi taktik populer untuk mendorong perilaku tertentu, dan meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Maulidina et al., 2018).

Metode dan Data

Penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif dipilih karena bersifat kontekstual, deskriptif, dan interpretatif (Sugiyono, 2018) sehingga sesuai dengan permasalahan yang dihadapi yaitu mendeskripsikan proses produksi musik dalam program magang. Studi kasus yang digunakan yaitu studi kasus tunggal dengan fokus pada isu atau persoalan maupun satu kasus terbatas untuk mengilustrasikan permasalahan (Yin, 2015). Adapun lokasi penelitian yaitu PT. Sebangku Jaya Abadi, Jl. Sukoharjo No.5 Sanggrahan Condongcatur Kec. Depok, Sleman, Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif atau partisipan sebagai pengamat dimana peneliti berpartisipasi dalam aktivitas di tempat penelitian yakni sebagai peserta magang. Selain itu digunakan yaitu observasi, interview, deskripsi konsep, dan analisis dokumen. Upaya yang dilakukan yaitu dengan turut andil secara langsung dalam mengembangkan *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi MARICA. Kontribusi yang dilakukan adalah membuat dan mengaransemen musik anak untuk *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi MARICA.

Hasil dan Pembahasan

PT. Sebangku Jaya Abadi adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi, khususnya adalah perusahaan yang mengembangkan *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi. Perusahaan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aman, dan nyaman. Perusahaan ini meluncurkan beberapa produk yang berkaitan dengan pembelajaran gamifikasi, salah satunya adalah MARICA. MARICA merupakan *platform* pembelajaran yang ditargetkan untuk anak Sekolah Dasar. Berdasarkan dari struktur organisasi tersebut, *music producer* merupakan salah satu cabang dari divisi *Narrative designer*. *Music producer* dan beberapa tim produksi lainnya termasuk *Narrative designer* tentunya saling terhubung dalam memproduksi konten-konten MARICA. *Music producer* dan *Narrative designer* berada dalam satu struktur karena kedua divisi tersebut saling berkaitan dalam penyusunan tema cerita dan lagu untuk konten MARICA.

Akademi Marica merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang berisikan *course* yang dapat diakses kapanpun dan di manapun. Akademi Marica tidak hanya menawarkan sejumlah *course* secara teoritis, tetapi juga dilengkapi dengan kuis yang bisa dikerjakan. Akademi Marica ditujukan untuk mahasiswa, dan orang yang ingin menambah *skill* dalam wirausaha dan bidang teknologi seperti UI/UX.

Tim Akademi Marica memiliki beberapa divisi dengan tugasnya masing-masing. Pertama adalah divisi *video editor*. Divisi ini bertanggung jawab dalam mengolah konten dan *course* Akademi Marica sebelum diunggah pada *website* dan sosial media. Kedua adalah divisi *marketer*. Divisi ini bertanggung jawab dalam memasarkan produk Akademi Marica lewat sosial media seperti

TikTok dan Instagram. Ketiga adalah divisi *developer*. Divisi ini bertanggung jawab dalam mengembangkan *website* Akademi Marica agar *website* tersebut dapat digunakan dengan nyaman oleh pengguna. Terakhir adalah divisi ilustrator. Divisi ini bertanggung jawab dalam desain *website* agar *website* Akademi Marica menjadi lebih menarik dan terkesan tidak membosankan.

MARICA merupakan *platform* pembelajaran yang ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar. MARICA menggunakan konsep metode pembelajaran berbasis gamifikasi agar anak-anak tidak cepat bosan dalam mempelajari berbagai hal yang menyangkut dengan kurikulum Sekolah Dasar.

Tim MARICA juga memiliki beberapa divisi yang memiliki tanggung jawab masing-masing. Pertama adalah divisi *video editor*. Divisi ini bertanggung jawab dalam mengolah konten MARICA sebelum diunggah pada *website*, YouTube, atau TikTok. Kedua adalah divisi *marketer*. Divisi ini bertanggung jawab dalam memasarkan produk MARICA lewat sosial media seperti TikTok dan Instagram. Ketiga adalah divisi *developer*. Divisi ini bertanggung jawab dalam mengembangkan *website* MARICA agar *website* tersebut dapat digunakan dengan nyaman oleh pengguna. Ketiga adalah divisi ilustrator. Divisi ini bertanggung jawab dalam desain untuk konten-konten MARICA agar konten yang diberikan dapat dicerna dengan mudah oleh anak-anak. Berbeda dengan tim Akademi Marica, tim MARICA memiliki dua tambahan divisi yakni *Narrative designer* dan *music producer*. *Narrative designer* bertanggung jawab dalam membentuk konsep konten MARICA yang sesuai dengan kurikulum dan usia anak-anak Sekolah Dasar. Divisi *music producer* bertanggung jawab dalam mengelola segala aspek yang berkaitan

dengan suara seperti pembuatan *jingle*, aransemen musik, musik latar, hingga *sound engineering*.

Lingkup pekerjaan divisi *music producer* secara garis besar adalah bertanggung jawab dalam mengelola dan mengurus segala aspek yang berkaitan dengan suara. *Music producer* didominasi dengan kegiatan *composing* dan *sound engineering*. Kegiatan *composing* meliputi perancangan dan pembuatan aransemen musik, *jingle*, dan musik latar. *Sound engineering* merupakan kegiatan di mana *music producer* berkontribusi dalam pembuatan konten MARICA yang berhubungan dengan divisi lain seperti mengelola *voice over* dan menjadi kandidat untuk mengisi suara *voice over*.

Dalam proyek MARICA, *music producer* memiliki tanggung jawab dengan hal-hal yang berkaitan dengan musik dan suara. Dalam menyelesaikan tugas pembuatan musik, *music producer* memiliki tugas antara lain memahami dan menerapkan proses pengembangan ide produksi musik. Hal yang dapat dilakukan yakni membuat rancangan kasar atau *draft* untuk musik yang akan diproduksi, menyusun nada dasar, akor, dan gaya lagu. Selain itu, musik yang dibuat untuk konten MARICA mengambil referensi dari musik-musik daerah, dan membuat musik latar yang sesuai dengan *mood* pada konten MARICA. Selain membuat musik, divisi *music producer* memiliki tugas di luar dari pembuatan musik yakni melakukan survei dan melakukan pendataan alat-alat yang dimiliki oleh perusahaan.

Selama proses magang berlangsung, *music producer* melaksanakannya dengan *full offline* atau *work from office*. Jadwal kerja yang ada di PT. Sebangku Jaya Abadi yaitu pukul 08.00 sampai dengan 16.00 WIB. Aransemen musik merupakan salah satu proyek yang dikerjakan oleh divisi *music producer*. Karya-karya musik yang dibuat seperti

aransemen musik, *jingle*, dan *background music* memiliki *workflow* yang sama yakni pra-produksi, penyusunan/pembuatan karya musik, dan pos-produksi.

Pra-produksi merupakan sebuah agenda di mana divisi *music producer* melakukan *brainstorming* mengenai hal-hal apa saja yang akan dilakukan untuk mengerjakan OKR seperti membuat jadwal kerja, mencari referensi, hingga menganalisis referensi tersebut. Salah satunya adalah karya aransemen musik Literasi Digital yang mengambil referensi dari lagu *Menanam Jagung*. Lagu ini merupakan permintaan khusus dari direktur PT. Sebangku Jaya Abadi yang menginginkan sebuah karya aransemen musik yang memiliki tema yang sama dengan salah satu konten MARICA. Lagu ini mengajak anak-anak untuk selalu waspada terhadap berita-berita yang bertebaran di internet. Lagu ini juga mengajak anak-anak untuk tidak sembarangan dalam menyebarkan berita yang belum tentu benar faktanya.

Secara teoretis, musik yang disusun dalam proyek ini termasuk dalam kategori musik program. Menurut Pramuditya dan de Fretes (2021), musik program tergolong lebih banyak diminati karena dianggap lebih mudah untuk dinikmati dan ditangkap pesannya lewat sebuah *program notes* ataupun penjelasan langsung dari komponis. Selain sebagai musik latar permainan, musik yang disusun dalam proyek ini memiliki pesan yang lugas melalui tema dan lirik lagu. Dalam hal ini, *Music Producer* turut bertindak sebagai komponis yang menyusun musik dengan berbagai program dan jadwal kerja sebagai berikut.

Selama menjalankan proses magang di PT. Sebangku Jaya Abadi, perusahaan ini memiliki dua proyek utama yakni Akademi Marica dan MARICA. Akademi Marica merupakan *platform* pembelajaran *online* yang ditujukan untuk

kalangan mahasiswa dan entrepreneur atau orang-orang yang ingin mengembangkan *skill* mereka melalui *course-course* yang ada di Akademi Marica. Sementara MARICA, merupakan *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi yang ditujukan untuk anak-anak TK hingga Sekolah Dasar.

Gambar 1. Jadwal kerja *music producer*

Divisi *music producer* ditugaskan untuk menjadi bagian dari proyek MARICA. Proyek ini terbagi menjadi beberapa tim yakni MARICA-ku dan MARICA-mu. *Music producer* sendiri masuk ke dalam kategori MARICA-ku. Divisi *music producer* yang termasuk dalam proyek MARICA, pada dasarnya bertugas dalam mengurus segala aspek yang berkaitan dengan suara. Secara garis besar, *music producer* bertugas sebagai *composer* dan juga *sound engineer*.

Seperti yang telah diketahui sebelumnya, *music producer* bertugas dalam mengelola, bertanggung jawab, dan mengatur segala aspek yang berkaitan dengan suara. Selama program magang ini berlangsung, semua mahasiswa magang diberikan target pencapaian oleh perusahaan yang disebut dengan OKR. Isi dari OKR sendiri adalah rancangan kerja dan apa saja yang ingin dikerjakan selama masa magang berlangsung.

Pada OKR *music producer*, terdapat tiga tugas utama yang berkaitan dengan musik, yakni *jingle*, aransemen musik anak, dan musik latar. Ketiga dari tugas ini memiliki peranannya masing-masing.

Jingle digunakan sebagai musik yang membawa nama MARICA. *Jingle* ini biasa diputarkan ketika perusahaan menggelar event atau acara tertentu. Aransemen musik anak digunakan sebagai konten MARICA yang berisikan musik-musik yang mengajarkan hal-hal mendasar tentang kehidupan kepada anak-anak TK dan Sekolah Dasar. Musik latar berperan sebagai pengiring dan mempertegas *mood* yang ada pada konten video MARICA.

Selama magang berlangsung, *music producer* tentunya mengalami beberapa kendala seperti *device* yang terbatas, kurangnya referensi dan ide, kurangnya waktu, komunikasi yang tidak terarah, dan hal-hal teknis lainnya. Namun, masalah-masalah tersebut dapat teratasi dengan baik karena adanya dukungan dari teman-teman dari divisi lain dan tentunya bantuan dari internet.



Gambar 2. Referensi lagu *Menanam Jagung*

Saat magang berlangsung, *music producer* menggunakan *device* atau alat-alat penunjang untuk memproduksi musik seperti Yamaha Digital Keyboard PSR-E323 YPT-320, *soundcard* Yamaha AG06, Paladin PS-10 Sustain Pedal, FL Studio DAW, dan aplikasi Soundcorset Tuner & Metronome. Sebelum memasuki tahap pembuatan ataupun penyusunan musik, divisi *music producer* mencari beberapa referensi lagu anak-anak dengan judul yang sama. Sumber referensi yang digunakan yaitu *platform* YouTube. Terdapat beberapa referensi musik yang dijadikan acuan untuk

membuat aransemen musik Literasi Digital yakni musik yang dibuat oleh kanal YouTube Kastari Sentra, Uwa and Friends, dan Lagu Kita.



Gambar 3. Composing aransemen musik anak MARICA dengan referensi lagu *Menanam Jagung*

Penyusunan karya musik ini membutuhkan beberapa *device* yang menunjang pembuatan musik seperti laptop, aplikasi rekaman, *soundcard*, dan alat musik seperti *keyboard*. Lagu ini dibuat melalui proses rekaman dari *keyboard* menggunakan *soundcard* Yamaha AG06, kemudian disusun dan diolah menggunakan aplikasi FL Studio. Penyusunan lagu ini dilakukan dengan cara merekam berbagai suara alat musik yang berbeda seperti bass, piano, perkusi, dan lain-lain dengan satu alat musik yakni *keyboard*.



Gambar 4. Proses rekaman *jingle* MARICA

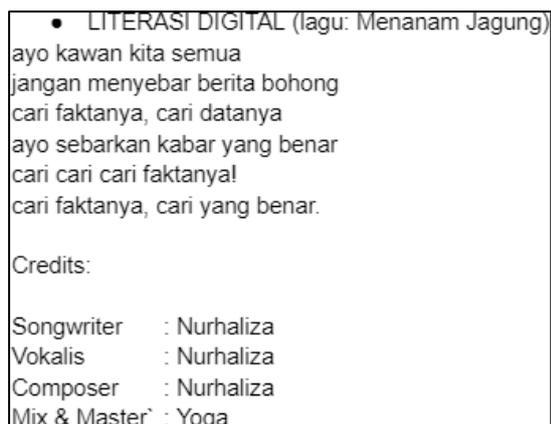
Adapun beberapa *background music* yang telah berhasil mencakup dua tema gembira, satu tema netral, dua tema sedih, dan satu tema penasaran.

Kemudian, kami mengambil beberapa referensi lagu untuk aransemen musik anak, yaitu: *Anjing Kecil, Pelangi-pelangi, Cublek Suweng, London Bridge, Are You Sleeping, Cicak di Dinding, Balonku, Layang-Layang, Menanam Jagung, Naik Kereta, Ampar-Ampar Pisang, Naik Delman, Caca Aarica, ABC*, serta beberapa aransemen musik yang kami buat secara original. Berikut dokumentasi ketika proses rekaman *talent* untuk mengisi suara pada *jingle* Marica.



Gambar 5. Proses rekaman *voice over* konten MARICA

Selain itu, kami membantu dengan *video editor* untuk melakukan *voice over* guna keperluan video cerita MARICA, serta membantu dalam *editing* rekaman yang akan digunakan dalam video tersebut. Pos-produksi dilakukan ketika sebuah karya musik sudah selesai tahap *finishing* yaitu *mixing* dan *mastering*. *Mixing* dan *mastering* dilakukan menggunakan aplikasi yang sama yaitu FL Studio. Setelah sebuah karya musik sudah memasuki tahap tersebut, karya musik akan diajukan kepada direktur PT. Sebangku Jaya Abadi dan akan mendapat respon atau *feedback* dari direktur secara langsung, apakah musik tersebut disetujui untuk dijadikan salah satu konten MARICA atau membutuhkan beberapa revisi.



Gambar 6. Lirik aransemen musik anak marica dengan tema “mencegah hoax”

Pencapaian yang berhasil diraih oleh *music producer* tentunya menyelesaikan OKR tepat waktu. OKR ini berisi tugas-tugas utama yakni pembuatan aransemen musik anak, *jingle*, dan *background music*. Contoh dari aransemen musik anak yang telah dikerjakan yaitu aransemen lagu *Menanam Jagung* yang memiliki tema hoax. Selain mengaransemen dan membuat lagu, divisi *music producer* juga berkontribusi dalam acara yang diselenggarakan oleh divisi *marketer*. Pertama adalah acara promosi MARICA dalam acara Euphoric Ramadhan di Jogja City Mall. Kedua adalah acara promosi MARICA di Pesantren dan Panti Asuhan Ar-Razzaq Sinar Melati pada event “Kunjungan Cinta”. Selain divisi *marketer*, *music producer* juga berkontribusi dalam proyek milik *video editor* yaitu sebagai *sound engineer*. Agenda yang dilakukan adalah menjadi kandidat *voice over* dan mixing hasil rekaman *voice over*.

Pengembangan *game* sebagai media pendukung pembelajaran terbukti ampuh dalam mengasah kemampuan kognitif siswa. Kemajuan teknologi yang pesat secara nyata telah memberi alternatif yang baru sehingga dunia pendidikan sejatinya harus membuka diri terhadap tantangan zaman yang bergulir. Hasanah et al. (2021) mengembangkan

media *games* untuk membangkitkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Kajiannya menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *game* berhasil mengatasi masalah belajar dan mengubah pola pikir siswa yang lebih kreatif dan inovatif. Prinsip gamifikasi yang diterapkan menjadi sarana yang berperan signifikan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik.



Gambar 7. Partisipasi dalam event “Euphoric Ramadhan” di Jogja City Mall

Edukasi berbasis *game* menjadi media sekaligus desain pembelajaran yang membantu dalam penyampaian materi. Media audio visual dinilai tidak cukup dalam menunjang kegiatan belajar mengajar sebagaimana Windawati & Koeswanti (2021) melihat bahwa teknologi sejatinya dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan tidak membuat siswa bosan. *Game* edukasi berbasis android memperoleh persentase yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD. Pada penelitiannya dibuktikan bahwa pembelajaran berbasis *game* edukasi merupakan alternatif yang layak untuk dipilih.

Luaran “MARICA” menjadi alternatif dalam bentuk lain karena memanfaatkan musik dalam media pembelajaran berbasis *game*. *Game* edukasi perlu mengembangkan dan mengolah musik sebagai komponen penting yang digubah secara orisinal sebagaimana yang dilakukan oleh divisi

music producer di program Magang PT. Sebangku Jaya Abadi.



Gambar 8. Partisipasi dalam event “Kunjungan Cinta” di Pesantren dan Panti Asuhan Ar-Razzaq Sinar Melati

Simpulan

PT Sebangku Jaya Abadi membuka peluang yang besar bagi mahasiswa-mahasiswa yang berfokus pada bidang kesenian dan teknologi, sehingga perusahaan ini dapat membantu mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung. Melalui rangkaian pekerjaan dan *event*, *music producer* menjadi lebih paham bagaimana cara merancang musik yang baik dan menarik untuk anak-anak TK hingga Sekolah Dasar. Mahasiswa magang tidak hanya mendapat pengalaman *hard skill*, namun juga *soft skill* yakni bagaimana cara berkomunikasi dengan rekan kerja dan mentor/fasilitator, menghadapi masalah dan mengatasinya, dan juga cara bersikap profesional ketika sedang melakukan tugas di kantor.

Program MSIB yang diselenggarakan pemerintah ini tentunya sangat memberikan manfaat yang begitu banyak kepada mahasiswa, khususnya dalam melatih mahasiswa menghadapi dunia kerja. Harapannya adalah program ini bisa terus berjalan dan terus dikembangkan, sehingga bisa memberikan kesempatan kepada semua mahasiswa di Indonesia untuk terjun dan belajar langsung ke lapangan. Adapun harapan

lain untuk program ini adalah program ini bisa mengoptimalkan segala peluang yang dimiliki oleh teknologi yang telah berkembang saat ini, sehingga sistem yang digunakan oleh program ini dapat dibenahi agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti miskomunikasi antara mahasiswa, mitra, dan penyelenggara MSIB.

Daftar Pustaka

- de Fretes, D. (2020). *Kreativitas & Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad XXI-36* Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta. *Identitas Kebangsaan Dalam Pusaran Musik Global: Studi Preferensi Musik Remaja Di Yogyakarta*, 339.
- Gunawan, F. R., Mumtaza, A., Firdaus, A. R., Swara, L. P., Kustap, K., Haura, A. S., Nugroho, T. S. A., Mukti, B. P. B., Wardoyo, R. N., & Kusumaningrum, M. R. M. (2023). *Gandara: Antologi Artikel Mahasiswa MBKM Program Studi Musik 2022-2023*. Buku Litera.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Maulidina, M. A., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi*

Pembelajaran, 4(2), 113–118.

Pramuditya, P., & De Fretes, D. (2021). KHALIBANA: Karya Musik Absolut Sebagai Wujud Pesan Musik. *SELONDING*, 17(2), 51–64.

Rajabasa, B. (2023). *Pengaruh Musik Latar Terhadap Pengalaman Immersion Role Playing Game Final Fantasy VII Remake Pada Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif (II)*. ALFABETA.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Yin, R. K. (2015). Studi kasus desain & metode. In *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.