

PENGARUH MUSIK PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN SENI RUPA DI IAIN PONOROGO

Tirta Dimas Wahyu Negara¹
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
Indonesia

e-mail: tirta@iainponorogo.ac.id

Abstrak

Musik adalah perasaan yang bisa didengar melalui irama, melodi, timbre dengan harmoni tersendiri disetiap lantunannya. Musik acapkali digunakan sebagai *stimulant* untuk menggugah aspek emosional seseorang. Oleh karena itu musik juga dapat membantu tubuh dan pikiran untuk saling bekerja sama dalam melakukan sebuah pekerjaan. Mahasiswa di IAIN Ponorogo pada mata kuliah Pembelajaran Seni Rupa akan mendapatkan *stimulant* musik dengan *genre* yang berbeda untuk dapat merasakan dampak dan perbedaannya. Adapun jenis musik yang dipilih bergenre pop, rock dan instrumental. Penelitian ini menggunakan *mixed method* berupa penggabungan metode (kuantitatif dan kualitatif). Metode kuantitatif berfungsi sebagai *eksplanatif* dengan teknis analisis data menggunakan regresi linier sederhana menggunakan bantuan *software IBM SPSS V 24*, sedangkan data dikumpulkan melalui wawancara dan kuisioner. Hasil penelitian ini memiliki simpulan 1) Musik memberikan dampak yang signifikan ketika berkarya seni, 2) *Genre* musik yang sesuai dengan selera mampu menambah *mood* dalam beraktivitas, 3) Ketenangan batin berpengaruh pada penemuan ide kreatif.

Kata-kata Kunci: musik, pembelajaran seni, ide kreatif.

Abstract

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

Keywords: music, art learning, creative ide.

PENDAHULUAN

Mata kuliah seni merupakan satu dari sekian banyak pembelajaran seni yang wajib dipelajari oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Ponorogo. Keterampilan dan wawasan seni sangat dibutuhkan oleh calon guru PAUD dan MI, mengingat pembelajaran yang diterapkan masih banyak tertuju pada aspek bermain. Mata kuliah seni sendiri terbagi menjadi 3 bagian diantaranya seni rupa, seni musik dan seni tari. Ketiganya memiliki fokus dan capaian pembelajaran yang berbeda namun saling berhubungan.

Faktanya mengajarkan pembelajaran seni kepada mahasiswa jurusan non seni tentu memiliki permasalahan tersendiri. Tidak sedikit ketertarikan mahasiswa dirasa kurang dengan materi yang diberikan oleh dosen. Alasan minimnya pengetahuan, kurangnya keterampilan, tidak percaya diri, kegerahan dikelas, dan metode pembelajaran membosankan adalah beberapa penyebab yang mungkin berdampak pada kurangnya minat mahasiswa dengan materi perkuliahan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mencoba menghadirkan suasana belajar menyenangkan mungkin. Diharapkan mahasiswa menjadi lebih santai dan fokus kepada materi perkuliahan. Memberikan *stimulant* musik dipilih sebagai upaya pemecahan masalah. Senada dengan Tyas (2008: 107) menjelaskan musik merupakan keajaiban yang bersifat subyektif. Hal ini karena cita rasa musik selalu menjadi rasa yang disadari dan dinikmati dengan perasaan (emosi). Pemilihan jenis musik yang tepat diharapkan dapat memberikan efek emosional bagi pendengarnya, seseorang akan hanyut dalam suatu irama dan nada-nada lagu tersebut.

Mendengarkan musik dikala beraktifitas merupakan kegiatan yang lumrah dilakukan. Musik dipercaya dapat memberikan efek relaksasi dan mengurangi kejenuhan. Berhubungan dengan tingkat kejenuhan dinyatakan oleh Daniel Levitin musik menawarkan pengalih perhatian yang dapat membantu depresi. Musik memberikan stimulus tertentu dengan menawarkan bentuk emosi lain dalam komposisinya yang membantu meredakan stres. Musik juga sering dikaitkan dengan stimulus kinerja otak. Beberapa penelitian mengkaji mengenai pengaruh musik terhadap kinerja otak, seperti memperdengarkan musik klasik pada janin mampu membuat anak lahir cerdas dan emosi yang stabil (Kompasiana, 2011).

Banoë (2003: 288) musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. Sehingga musik merupakan bagian dari kehidupan dan jiwa manusia (Kamtini, 2005:60). Musik juga diartikan sebagai ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal maupun klasik, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional Bahari (2008: 55)

Secara fidiologis, musik berhubungan dengan indra pendengaran, namun secara psikologis musik berhubungan dengan berbagai fungsi psikis manusia seperti persepsi, abstraksi, *mood* dan berbagai fungsi psikologis lainnya. Perbedaan tempo lagu mempengaruhi persepsi terhadap rangsang pendengaran yang merujuk pada penafsiran makna yang berbeda. Penafsiran lagu bertempo cepat diartikan dengan sesuatu yang menggugah semangat dibandingkan lagu yang bertempo lambat. Pemilihan lagu bernada tinggi cenderung dipersepsi sebagai sesuatu yang mengandung emosi yang lebih kuat dibandingkan yang rendah (Khoiriyah, 82:2017).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti telah menentukan 3 jenis musik untuk dijadikan sebagai fokus eksperimen. Pertama adalah musik *pop*, selanjutnya musik *rock* dan terakhir yakni musik instrumental. Ketiga *genre* tersebut dipilih dengan pertimbangan karakteristiknya yang berbeda, mudah ditemui dan sesuai dengan selera mahasiswa. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan terkait fenomena pembelajaran seni khususnya bagi mahasiswa jurusan pendidikan non seni dalam menerima materi perkuliahan yang berkaitan dengan seni rupa, seni musik dan seni tari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *mixed method* berupa penggabungan metode (kuantitatif dan kualitatif). Metode kuantitatif berfungsi sebagai *eksplanatif* dengan teknis analisis data menggunakan regresi linier sederhana menggunakan bantuan *software IBM SPSS V 24*. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dan kuisisioner, sehingga hasil yang diterima berupa naskah deskriptif. Populasi pada penelitian ini menggunakan mahasiswa Jurusan PIAUD dan

Jurusan PGMI yang masing-masing diambil 1 kelas secara acak. Pada tahapan awal untuk mencari populasi dan sampel digunakan rumus slovin sebagai berikut ini;

$$\begin{aligned}
 n &= \text{Sampel} \\
 N &= \text{Populasi} \\
 d &= \text{Perkiraan tingkat kesalahan, sehingga data yang diambil sebagai berikut;} \\
 n &= \frac{N}{1+N(d)^2} \quad (1) \\
 n &= \frac{60}{1+60(0,1)^2} \\
 n &= 60/1,6 \\
 n &= 37,5 \text{ (dibulatkan menjadi 38 siswa)}
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 P &= \text{angka presentase} \\
 f &= \text{Frekuensi yang sedang dicari presentasenya} \\
 n &= \text{Jumlah frekuensi/banyaknya individu} \\
 P &= f/n \times 100\%
 \end{aligned}$$

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

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

$$\begin{aligned}
 X &= \text{Skor rata-rata} \\
 (S5 \dots S1) &= \text{Skor pada skala 5 sampai 1} \\
 F &= \text{Frekuensi jawaban} \\
 N &= \text{Jumlah sampel yang diolah (total frekuensi)}
 \end{aligned}$$

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

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

$$\begin{aligned}
 a &= \text{Jumlah atribut} \\
 b &= \text{Skor tertinggi} \\
 c &= \text{Skor terendah} \\
 b &= \text{Jumlah skala penilaian yang ingin diterapkan,}
 \end{aligned}$$

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan musik pada mata kuliah pembelajaran seni rupa berangkat dari fenomena yang terjadi ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Bagi mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan non seni pada umumnya aspek pengetahuan dan keterampilan seni yang dimiliki masih minim. Alasan tersebut berdampak pada kepercayaan dirinya dalam berkarya seni.

Bagi beberapa kelas tertentu, perkuliahan ini berlangsung pada siang hari dimulai pukul 13.00 WIB. Sehingga faktor cuaca sedikit banyak mempengaruhi ketika proses perkuliahan berlangsung. Kondisi dilapangan faktanya tidak semua kelas di IAIN Ponorogo memiliki pendingin ruangan berupa *air conditioner* (AC). Latar permasalahan tersebut menjadi alasan utama terkait penggunaan musik sebagai stimulant dalam berkarya seni rupa.

Upaya diatas dicoba sebagai salah satu cara agar mahasiswa merasa nyaman ketika berada diruangan. Terlebih berdasarkan Khoiriyah (2017:84) menjelaskan bahwa musik membawa manfaat untuk relaksasi terhadap psikologis. Senada dengan pendapat diatas, Saputra (2018:51) menjabarkan bahwa mendengarkan musik membantu menghilangkan kejenuhan dan memberikan hiburan. Djohan (2006:30) terapi musik merupakan sebuah pekerjaan yang menggunakan musik untuk mengatasi kekurangan dalam aspek fisik, emosi, kognitif dan sosial.

Emildawati (2018:29) menjelaskan musik merupakan terapi yang sifatnya nonverbal. Dengan musik pikiran dibiarkan berimajinasi, baik untuk mengingat hal yang membahagiakan, mengkhayalkan hal yang ia takutkan, mengangan-angankan hal yang diimpikan atau langsung menceritakan masalah yang dihadapi. Buana (2021:831) menjelaskan bahwa banyak peneliti menggunakan musik sebagai terapi. Didukung oleh pendapat (Seema, 2017:739) menjabarkan intervensi musik menjadi penenang yang di harapkan dapat meningkatkan kualitas tidur. Tanpa terkecuali bagi anak dengan penyakit kronis, Resi (2019:18) hasilnya menunjukkan terapi musik mampu mengatasi masalah pada kualitas tidur pada anak dengan penyakit kronis

Berdasarkan beberapa kutipan diatas maka peneliti merasa tepat jika musik digunakan sebagai upaya untuk menanggulangi berbagai macam permasalahan yang ada. Adapun jenis musik yang digunakan terbagi menjadi 3 kategori, pertama adalah musik pop, kedua adalah musik *rock* dan ketiga adalah musik instrumental. Ketiganya dipilih berdasarkan selera mahasiswa dan juga memiliki karakteristik yang sangat berbeda. Peneliti tidak membatasi artis atau musisi yang harus didengarkan, selama jenis musiknya masih sesuai dengan *genre* yang sudah ditentukan.

Secara teknis mahasiswa diminta untuk menciptakan sebuah karya seni sederhana yang terdiri dari beberapa unsur dan prinsip seni. Ketika proses berkarya dilaksanakan, mahasiswa wajib mendengarkan musik dengan 3 *genre* yang sudah ditentukan dengan menggunakan *earphone*. Setelahnya mahasiswa diminta untuk bercerita berdasarkan apa yang telah dialaminya. Selain bercerita tentunya mahasiswa diminta untuk mengisi beberapa kuesioner yang sudah diberikan sebagai respon terhadap pengalamannya ketika berkarya.

Keterkaitan musik dalam berkarya

Tabel . 1
Pengaruh Musik Saat Perkuliahan

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

Melalui uraian tabel diatas dijelaskan bahwa responden dengan pernyataan sangat setuju memiliki jumlah sebanyak 15 (39,47%), sedang responden dengan pernyataan setuju memiliki jumlah 20 (52,63%), dan responden dengan pernyataan netral memiliki jumlah 3 (7,89%) serta tidak ditemukan responden dengan pernyataan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Simpulannya skor rata-rata diatas didapatkan angka 4,31 masuk dalam kategori rentang tinggi. Artinya bisa

dipastikan musik memberikan dampak yang signifikan kepada mahasiswa dalam berkarya seni pada mata kuliah pembelajaran seni rupa.

Genre Musik

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

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

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

Genre selanjutnya berjenis rock, pada umumnya didominasi oleh band luar negeri yang memiliki aliran heavy metal, rock alternatif hingga rock and roll. Mahasiswa memiliki tahapan yang sama seperti sebelumnya. Mereka hanya perlu mencari artis atau band dengan *genre* musik rock pada mode pencariannya. Setelah itu mahasiswa menciptakan sebuah karya sesuai sembari mendengarkan musik melalui *earphone* masing-masing. Hasil wawancara dan kuesioner menjelaskan bahwa *genre* musik berpengaruh pada ketenangan batin, membantu merubah *mood* dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Hal ini didukung dengan data mahasiswa berjumlah 26 orang memilih *genre* pop (0,12 %), mahasiswa berjumlah 20 orang memilih *genre* instrumental (0,18 %), dan mahasiswa berjumlah 4 orang (0,34 %) memilih *genre* rock sebagai pemantik ide kreatifnya.

Hubungan Musik dan Kreativitas

Analisis *Pearson Correlation* berfungsi untuk mencari hubungan dua variabel yang dikaitkan, yakni variabel independen (musik) dengan variabel dependen (kreativitas) berkarya. *Pearson Correlation* juga digunakan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan atau korelasi keduanya. Hubungan yang dihasilkan dikaji apakah berdampak positif atau negatif dan juga bersifat signifikan atau tidak.

Tahapan mengukur kekuatan hubungan variabel independen (musik) dengan variabel dependen (kreativitas) berkarya memerlukan acuan berupa koefisiensi korelasi sebagai berikut:

0 - 0,24 = Korelasi sangat lemah

>0,25 - 0,5 = Korelasi cukup kuat

>0,5 - 0,75 = Korelasi kuat

>0,75 - 1 = Korelasi sangat kuat

Hipotesis yang diajukan pada tahapan selanjutnya yakni:

H_0 ; $p = 0$ Menandakan tidak ada hubungan (korelasi) diantara dua variabel

H_a ; $p \neq 0$ Menandakan ada hubungan yang signifikan (korelasi) diantara dua variabel

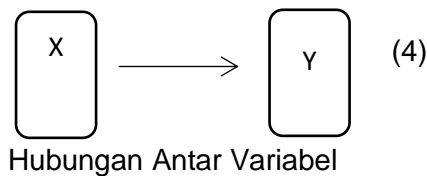
Jika probabilitas yang dihasilkan $<0,05$ maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika probabilitas yang dihasilkan $>0,05$ maka hubungan kedua variabel tidak signifikan.

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

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

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

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



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

PENUTUP

Berdasarkan hasil data yang telah disampaikan sebelumnya maka dapat disimpulkan musik memberikan dampak yang signifikan ketika berkarya seni, dengan adanya *stimulant* lagu mahasiswa menjadi lebih nyaman dan betah berlama-lama dikelas ketika mengikuti perkuliahan pembelajaran seni rupa. Selanjutnya pemilihan *genre* musik yang sesuai dengan selera mampu menambah *mood* dalam beraktivitas. Dibuktikan dengan meningkatnya kepercayaan diri dan fokus mahasiswa dalam menerima materi perkuliahan. Poin akhir menjelaskan bahwa ketenangan batin berpengaruh pada penemuan ide kreatif, dibuktikan dengan hasil karya mahasiswa yang terlihat lebih berkarakter dibanding sebelumnya.

Melalui hasil dan simpulan diatas dapat disarankan hendaknya ketika ingin mempelajari dan berkegiatan seni diutamakan dalam keadaan *mood* yang baik, hati tenang dan mencari hal-hal apapun yang bisa membuat nyaman dalam beraktivitas. Peneliti menyadari masih banyaknya kekurangan dalam artikel ini, sehingga membutuhkan penelitian berkelanjutan yang relevan. Namun melalui artikel ini, besar harapan bisa dijadikan sebagai rujukan penulisan dan rujukan informasi yang bisa dibaca oleh masyarakat umum erat kaitannya dengan kegiatan berkesenian.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bahari, Nooryan. (2008). "Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, dan Kreasi" Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djohan. (2006). Terapi Musik, Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Galangpress.
- Bonoe, P. (2003). Kamus Musik. Yogyakarta: Best Publisher.
- Kamtini, & Tanjung, H., Wardi. (2005). Bermain melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Levitin, Daniel J. (2002). *Foundations of Cognitive Psychology: Core Readings*. London: A Bradford Book.
- Tyas, Esti Endah Ayuning. (2008). Cerdas Emosional Dengan Musik. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Jurnal

- Buana, Nanda Sekar, Burhanto. Pengaruh Terapi Musik Terhadap Kualitas Tidur Pada Lansia: *Literature Review*. Vol. 2 No. 2 (2021), 827-832. Borneo Student Research.
- Emildawati. Perbedaan efektivitas terapi musik dan terapi dzikir terhadap depresi Panti Sosial Tresna Werdha Nirwana Puri Samarinda. (2018) Samarinda. Dspace.umkt.ac.id.
- Khoiriyah, Niswati. Sinaga, SS. Pemanfaatan Pemutaran Musik Terhadap Psikologi Pasien Pada Klinik Ellena Skincare di Kota Surakarta. Vol. 6 No. 2 (2017), 81-90. Jurnal Seni Musik, Unnes: Semarang.
- Resi et al. The effect of music therapy on sleep quality among children with chronic disease., Maret (2019), Vol. 2, No. 1, 15-20. International Journal Of Nursing And Health Service.
- Saputra, M. B. Gandi. Pengaruh Mendengarkan Musik Bagi Kenyamanan Pengendara Mobil Angkutan Umum di Gresik. Vol. 1 No. 2 (2018), 47-55. Jurnal Virtuoso: Universitas Negeri Surabaya.
- Seema et al. The Effect of Music Therapy on Sleep Quality of Cancer Patients Undergoing Chemotherapy or Radiotherapy: A Randomized control trial. Vol. 6 No. 4 (2017). 734-743. Journal Of Social Science.

Website:

- Musik Klasik Meningkatkan Kecerdasan. (2011). *Electronic references*. Retrieved Januari 20, 2022, from [//www.kompasiana.com/amp/edwinjpohan](http://www.kompasiana.com/amp/edwinjpohan)