

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL  
INSTITUSI**



**PERANCANGAN METODE PEMBELAJARAN TEPAK  
KENDANG JAIPONGAN BERBASIS MULTIMEDIA**

Tahun Ke-2 Dari Rencana 2 Tahun

**TIM PENELITI**

**Ketua**

**Asep Saepudin, S.Sn., M.A. NIDN. 0015067708**

**Anggota**

**Drs. Subuh , M.Hum. NIDN. 0009025804**

**Dibiayai Oleh:**

**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan  
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi  
Sesuai dengan Kontrak Penelitian  
Nomor: 005/SP2H/LT/DRPM/2018, tanggal 30 Januari 2018**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDDIDKAN TINGGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
November, 2018**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Perancangan Metode Pembelajaran Tepak Kendang  
Jaipongan Berbasis Multimedia

**Peneliti/Pelaksana**  
Nama Lengkap : Asep Saepudin, S.Sn., M.A.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIDN : 0015067708  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Program Studi : Seni Karawitan  
Nomor HP : 081227978377  
Alamat surel (e-mail) : sepskd@gmail.com

**Anggota (1)**  
Nama Lengkap : Drs. SUBUH M.Hum.  
NIDN : 0009025804  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Institusi Mitra (jika ada)**  
Nama Institusi Mitra :  
Alamat :  
Penanggung Jawab :  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 2 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 72,500,000  
Biaya Keseluruhan : Rp 148,650,000

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI  
Yogyakarta

  
(Dr. Yudiaryani, M.A.)  
NIP/NIK 195606301987032001

D.I. YOGYAKARTA, 10 - 11 - 2018  
Ketua,

  
(Asep Saepudin, S.Sn., M.A.)  
NIP/NIK 197706152005011003

Menyetujui,  
Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta

  
(Dr. Nur Sahid, M.Hum.)  
NIP/NIK 196202081989031001

## **RINGKASAN**

Perancangan tahap ke-2 ini bertujuan membuat model pembelajaran kendang jaipongan berbasis multimedia dalam mempelajari motif-motif tepak kendang jaipongan yang efektif dengan media audio visual. Model yang ditawarkan adalah model pembelajaran kendang jaipongan yang baru dan inovatif dengan memanfaatkan multimedia baik dalam bentuk penotasian kendang di komputer maupun model baru untuk mempelajari kendang dalam bentuk buku cetak dan audio visual (CD/VCD).

Ide ini muncul berdasarkan fakta bahwa: (1) Belum ada buku cetak tentang model pembelajaran kendang jaipongan (2) Belum adanya model belajar kendang jaipongan berbasis multimedia dalam bentuk audio visual. Dampaknya, banyak terjadi kesalahan memainkan kendang jaipongan oleh para seniman, antara lain kesalahan jenis kendang yang digunakan, teknik memainkan, warna bunyi kendang, serta motif-motif tepak kendang jaipongan yang dihasilkan. Akibatnya, estetika karawitan Sunda dalam kendang jaipongan tidak tercapai. Maka, perancangan ini bermanfaat bagi dosen, mahasiswa, maupun para seniman pecinta kendang jaipongan.

Target khusus yang ingin dicapai antara lain: (1) Produk Iptek-Teknologi Tepat Guna yaitu multimedia tentang model pembelajaran kendang jaipongan; (2) Buku cetak Ber-ISBN; (3) Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi; (4) Hak Cipta (HAKI) Produk Baru Model Pembelajaran Berbasis Multimedia. Adapun metode yang digunakan adalah metode observasi, perancangan, dan pembentukan.

**Kata Kunci: Model, Kendang, Jaipongan, Multimedia**

## **Prakata**

Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt., bahwasannya laporan akhir penelitian berjudul “Perancangan Metode Pembelajaran Tepak Kendang Jaipongan Berbasis Multimedia” tahun ke-2 ini dapat diselesaikan. Atas izin dan ridho-nya penulis diberikan kekuatan dan kesehatan untuk menyelesaikan laporan akhir ini.

Penulis sangat sadar bahwa selesainya laporan akhir ini bukan semata hasil kerja penulis, tetapi serangkaian kerja kolektif berbagai pihak yang telah membantu, baik terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada para pembantu penelitian (antara lain Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., Roni Noor Laksono, Diajeng Fitri A.N., Hizkia Kurniawijaya Hanz, Ahmad Ahadi, dan Irma Riksani) yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Terima kasih pula kepada Bapak. Drs. Subuh M. Hum. yang telah membantu proses penyelesaian penelitian ini. Besar harapan penulis bahwa laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu karawitan khususnya dalam bidang kendang.

Yogyakarta, 10 November 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN .....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Urgensi Penelitian .....	2
Bab 2. TINJUAN PUSTAKA .....	5
Bab 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	9
Bab 4. METODE PENELITIAN .....	10
Bab 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI .....	13
Bab 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	14
Bab 7. KESIMPULAN .....	15
DAFTAR PUSTAKA .....	16
LAMPIRAN .....	18
1. Foto Proses Rekaman .....	18
2. Sertifikat Hak Cipta .....	22
3. Artikel Jurnal: Submission .....	23
4. Buku Ajar (ISBN) sudah cetak/terbit .....	49
5. Aplikasi Multimedia .....	107
6. Rekapitulasi Anggaran .....	110
7. Surat Pertanggungjawaban Belanja.....	113

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kehadiran teknologi modern ternyata dibutuhkan untuk kepentingan pembelajaran kendang jaipongan. Diterimanya kendang jaipongan oleh masyarakat Jawa Barat maupun luar Jawa Barat termasuk oleh para mahasiswa di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta, secara otomatis membutuhkan terobosan baru dengan memanfaatkan teknologi modern untuk mengimbangi kebutuhan pasar saat ini. Sudah saatnya teknologi modern digunakan untuk kepentingan pembelajaran kendang jaipongan.

Kendang jaipongan telah digunakan oleh para seniman Yogyakarta termasuk para mahasiswa dalam mengiringi berbagai jenis kesenian seperti dalam *ketoprak*, *campursari*, *wayang kulit*, *jatilan*, *dangdut*, dan lain-lain. Bahkan penguasaan terhadap permainan kendang jaipongan menjadi nilai *plus* (nilai tambah) bagi para mahasiswa di masyarakat, menjadi *skill* yang bergengsi bagi para mahasiswa, terutama para pengendang muda. Namun disisi lain terdapat permasalahan terutama perihal model pembelajarannya, antara lain:

Pertama, sistem penulisan notasi kendang jaipongan masih manual dengan sistem mengcopy dari notasi yang lama sehingga memperlambat proses penulisan. Hal ini dapat diatasi dengan berhasilnya Peneliti membuat sistem penotasian baru berbasis komputer dengan nama *DAMINATILAFONT*. *DAMINATILAFONT* dihasilkan dari Penelitian Terapan tahun 2017 (Penelitian Tahun Pertama)

Permasalahan kedua, belum ada bahan ajar kendang jaipongan berbasis multimedia yang dapat dijadikan pedoman. Padahal hal ini sangat dibutuhkan untuk masa sekarang mengingat audio visual sudah sangat biasa dalam kehidupan sehari-hari. Akibat dari hal tersebut, terjadi dampak negatif yaitu tuntutan estetika yang seharusnya sesuai dengan kaidah kendang jaipongan tidak dapat tercapai dengan baik karena teknik dan motif-motif kendang jaipongannya sudah salah. Tidak banyak pengendang dari mahasiswa yang cara dan teknik memainkan kendang jaipongannya benar, serta tidak banyak pula motif pukulan kendang

jaipongan yang dapat dikuasai, meskipun kendang jaipongan telah lama digunakan oleh para mahasiswa di ISI Yogyakarta. Selain itu, para pecinta kendang jaipongan tidak dapat belajar sendiri dengan melihat CD (bentuk audio visual). Padahal belajar langsung dari pengendang Sunda harus dalam waktu khusus dan biayanya relatif mahal.

Atas dasar permasalahan di atas, maka perlu kiranya segera dibuat sebuah model pembelajaran praktik karawitan (kendang) yang dapat dipahami dan mudah dicerna oleh para mahasiswa (Heri Herdini, 2003: viii). Kegiatan ini akan merancang model pembelajaran kendang jaipongan bagi mahasiswa di ISI Yogyakarta agar dapat dijadikan bahan ajar yang efektif dan efisien dalam mempelajari kendang jaipongan secara mandiri di luar jam kuliah.

## **B. Urgensi Penelitian**

Penelitian ini bersifat terapan: perancangan model pembelajaran kendang jaipongan ini adalah membuat desain model pembelajaran dalam mempelajari kendang jaipongan dengan berbasis multimedia. Model ini dapat digunakan sebagai media belajar yang efektif dan efisien bagi mahasiswa ISI Yogyakarta untuk mempelajari kendang jaipongan dengan waktu yang singkat, benar sesuai dengan kaidah estetika Sunda, memiliki nilai edukasi, yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan para mahasiswa seni di ISI Yogyakarta.

Model pembelajaran kendang jaipongan termasuk baru, orsinalitas: selama ini belum ada tulisan atau buku petunjuk yang secara khusus membahas tentang cara dan teknik memainkan kendang jaipongan. Cara belajar para pengendang sampai saat ini masih menggunakan sistem tiruan dengan mendengar dari kaset atau CD secara manual yang terjual di pasaran sehingga teknik dan estetikanya tidak sesuai dengan kaidah estetika Sunda. Kemampuan teknis dalam memainkan kendang jaipongan masih sangat kurang, sederhana, minim motif, sehingga belum mencapai pada tingkat permainan yang baik dan benar. Oleh sebab itu, maka perlu dirancang model pembelajaran yang efektif agar dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi para pengendang di Yogyakarta.

Model pembelajaran ini memiliki keunggulan dibanding dengan sebelumnya. Pada pembelajaran sebelumnya yang umum di masyarakat, menggunakan model pendengaran dan tiruan yang diajarkan secara langsung oleh pengendang yang sudah dianggap mampu, sedangkan model yang dirancang ini mempunyai beberapa keunggulan yaitu efisien, efektif, mudah, serta kontinu yang disusun secara sistematis, terstruktur, bertahap, bagian per bagian sehingga mempermudah dipelajari kapan dan di mana saja berada.

Sosialisasi model pembelajaran kendang jaipongan tidak banyak kendala, mengingat tingkat apresiasi para mahasiswa ISI Yogyakarta sudah sangat baik terhadap instrumen kendang jaipongan. Dengan demikian, adanya model baru dalam pembelajaran kendang jaipongan sangat membantu para mahasiswa untuk kegiatan belajarnya, terutama di masyarakat luas.

Masa depan model pembelajaran kendang jaipongan: rancangan ini merupakan basic (dasar) dalam mempelajari kendang jaipongan sehingga pada tahap berikutnya dapat dikembangkan lagi ke tingkat yang lebih luas yakni Model pembelajaran berbagai kendang di dalam karawitan Sunda seperti model pembelajaran kendang *wayang golek*, *ketuk tilu*, *keurseus*, *penca silat*, *kiliningan*, dan lain-lain yang dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan seni. Dengan upaya keberlanjutan ini diharapkan para mahasiswa ISI Yogyakarta lebih memahami tentang berbagai permasalahan kendang Sunda, dari permasalahan yang sederhana sampai yang paling kompleks, sehingga pola-pola kendang Sunda dapat terapresiasi dengan baik. Rancangan model pembelajaran kendang jaipongan dapat dijadikan bahan acuan pelajaran materi kuliah untuk para pelajar di berbagai sekolah baik di SMKN 10 di berbagai daerah) maupun Perguruan Tinggi Seni seperti ISBI Bandung, ISI Yogyakarta, ISI Surakarta, ISI Bali, serta Perguruan Tinggi lain yang ada Unit Kegiatan Mahasiswa dalam bidang karawitan.

Kerjasama antar lembaga: apabila perancangan ini berhasil dan mendapat perhatian dari para mahasiswa, sebagai tindak lanjutnya dapat dilakukan kerjasama sosialisasi dengan masyarakat Yogyakarta dalam bentuk pendidikan formal seperti SMKI dan ISBI atau ISI di seluruh Indonesia, bahkan Perguruan Tinggi non seni mengingat UKM mahasiswa dalam bidang seni sudah sangat

baik, misalnya di UGM Yogyakarta, UNY Yogyakarta, UNPAD, ITB, UNPAR, UNPAS, dan lain-lain. Hal ini dapat dilakukan dengan bentuk pelatihan, workshop, penyuluhan, serta distribusi buku hasil perancangan. Tentunya kerjasama ini disesuaikan dengan kaidah dan aturan yang berlaku dalam LPT ISI Yogyakarta.

**Adapun Rencana Target Capaian Tahunan disajikan dalam tabel berikut:**

NO	Jenis Luaran				Indikator Capaian	
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	Tahun Ke-1	Tahun Ke-2
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Nasional Terakreditasi	-	V	accepted	Published
		Nasional Tidak Terakreditasi	V	-	-	Published
2	Hak Kekayaan Intelektual	HAK Cipta	V	-	terdaftar	granted
3	Teknologi Tepat Guna		V	-	Produk	Penerapan
4	Model		V	-	Produk	Produk
5	Produk		V	-	Penerapan	Penerapan
6	Buku Ajar		-	V	Draft	Cetak/ ISBN
7	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		V	-	Skala 6	Skala 6