

Model Terstruktur Berbasis Multimedia (Mtbm) dalam Pembelajaran Tepak Kendang Jaipongan

Oleh:

Asep Saepudin,¹Samuel Gandang Gunanto²

Jurusan Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk menguraikan hasil perancangan model pembelajaran kendang jaipongan berbasis multimedia yang efektif untuk mempelajari motif-motif tepak kendang jaipongan. Model ini sebagai model pembelajaran kendang jaipongan yang baru dan inovatif dengan memanfaatkan multimedia dalam bentuk audiovisual. Adapun metode yang digunakan adalah observasi, perancangan, pembentukan dan sosialisasi. Model Terstruktur Berbasis Multimedia (MTBM) dalam Pembelajaran Tepak Kendang Jaipongan merupakan cara mempelajari kendang jaipongan berbasis multimedia secara terstruktur melalui empat tahapan yaitu Pengenalan Awal (PA), Pengenalan Dasar (PD), Praktik Pokok (PP) dan Praktik Mahir (PM). Hasil kesimpulan diperoleh bahwa dengan terwujudnya perancangan (MTBM), maka mempelajari motif-motif tepak kendang jaipongan semakin mudah, efektif dan efisien karena dapat dilakukan di mana dan kapan saja berada tanpa harus berguru langsung ke pengendang aslinya. Hadirnya (MTBM) ini sebagai solusi terbaru cara belajar kendang jaipongan di era digital yang dapat diaplikasikan oleh seluruh pecinta dan pengajar kendang jaipongan baik dosen, mahasiswa, maupun masyarakat umum.

Kata kunci: model, tepak, kendang, jaipongan

Abstract

This paper aims to describe the results of designing a multimedia-based learning model on Kendang Jaipongan that is effective for learning the motives of the Tepak Kendang Jaipongan. This model is a new and innovative by utilizing multimedia in audiovisual form. The experimental method used are observation, design, formation and socialization. Multimedia-based Structured Model (MbSM) in Tepak Kendang Jaipongan Learning is a way of learning multimedia-based kendang jaipongan in a structured manner through four stages, namely Initial Recognition (IR), Basic Recognition (BR), Basic Practices (BP) and Advanced Practices (AP). The conclusion is that with the realization of the design, learning

¹Alamat Korespondensi: Jurusan Karawitan FSP ISI Yogyakarta, hp. 081227978377, email: asepiyogya@gmail.com.

the motives of the Jaipongan drum is getting easier, more effective and efficient because it can be done anywhere and anytime without having to go directly to the native artist. The presence of MbSM is the best solution for learning how to use kendang jaipongan in the digital era that can be applied by all lovers and instructors of kendang jaipongan.

Keywords: model, tepak, kendang, jaipongan

Pendahuluan

Perubahan teknologi yang semakin pesat, menimbulkan perubahan kehidupan dan budaya karena kebiasaan manusia pun berubah (Suwiknyo, 2012: 11). Begitu pula dalam kehidupan kesenian, perkembangan teknologi yang semakin pesat, menuntut para seniman di berbagai daerah memanfaatkan teknologi untuk kepentingan kegiatan berkesenian. Oleh karena itu, kehadiran teknologi modern seperti sound sistem, alat-alat rekaman, kamera foto, kamera video, komputer, televisi, serta media online, telah banyak dimanfaatkan untuk kepentingan kesenian baik untuk promosi, dokumentasi, pemasaran, maupun dalam pembuatan karya-karya seni baru. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan, keberlangsungan, dan perkembangan kesenian pada masa sekarang tidak bisa lepas dari hadirnya teknologi modern yang semakin berkembang. Teknologi modern menjadi tuntutan untuk kehidupan kesenian seiring dengan tuntutan masyarakat penikmat seni yang telah mengalami banyak perubahan dalam berbagai hal.

Begitu pula di dalam pembelajaran kendang jaipongan, kehadiran teknologi modern sangat diperlukan untuk mempermudah proses transfer skill dari pengendang asli kepada pecinta kendang jaipongan. Sudah saatnya teknologi modern digunakan untuk kepentingan pembelajaran kendang jaipongan. Diterimanya kendang jaipongan oleh masyarakat Jawa Barat maupun di luar Jawa Barat termasuk oleh para mahasiswa di ISI Yogyakarta, secara otomatis membutuhkan terobosan baru untuk memanfaatkan teknologi modern guna mengimbangi kebutuhan pasar saat ini.

Kendang jaipongan telah sejak lama digunakan oleh para seniman Yogyakarta termasuk para mahasiswa dalam mengiringi berbagai jenis kesenian seperti dalam *campursari*, *wayang kulit*, dan *jatilan* (Saepudin, 2017: 4). Bahkan, penguasaan terhadap permainan kendang jaipongan di Yogyakarta menjadi nilai *plus* (nilai tambah) bagi para pengendang, menjadi *skill* yang bergengsi terutama bagi para pengendang muda (Wawancara dengan Trustho, 15-06-2018). Namun sangat disayangkan bahwa penyebaran dan penggunaan kendang jaipongan di berbagai daerah belum diikuti oleh perkembangan dan penyebaran metode belajarnya. Metode pembelajaran kendang jaipongan yang dimaksud adalah bahan ajar berbasis multimedia untuk mempelajari kendang jaipongan. Padahal, kehadiran metode ini sangat dibutuhkan untuk masa sekarang mengingat audio visual sudah sangat pemilier dalam kehidupan sehari-hari terutama pada generasi muda.

Akibat yang terjadi dari permasalahan di atas adalah tuntutan garap kendang yang sesuai dengan estetika karawitan Sunda tidak dapat tercapai dengan baik karena teknik dan motif-motif kendang jaipongan banyak yang salah. Sampai dengan saat ini, tidak banyak pengendang yang cara dan teknik memainkan kendang jaipongannya benar, serta tidak banyak pula motif pukulan kendang jaipongan yang dapat dikuasai oleh para pengendang meskipun kendang jaipongan telah lama digunakan oleh para pengendang. Selain itu, para pecinta kendang jaipongan tidak dapat belajar sendiri dengan melihat CD (bentuk audio visual) karena bahan ajar berbasis multimedia belum ada di pasaran. Mereka (para pecinta kendang jaipongan) terpaksa harus belajar langsung dari pengendang Sunda dengan mengorbankan waktu, tenaga, dan materi untuk belajar/kurus/prifat. Tentunya cara seperti ini sangat tidak efektif untuk masa sekarang yang segalanya sudah serba online.

Atas dasar permasalahan di atas, maka perlu kiranya segera dibuat sebuah model pembelajaran praktik karawitan (kendang menurut penulis) yang dapat dipahami dan mudah dicerna oleh para mahasiswa (Heri Herdini, 2003: viii). Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis merancang sebuah model pembelajaran kendang jaipongan berbasis multimedia yang efektif dan efisien. Kegiatan ini

merancang sebuah model pembelajaran kendang jaipongan bagi mahasiswa di ISI Yogyakarta agar dapat dijadikan bahan ajar yang efektif dan efisien dalam mempelajari kendang jaipongan secara mandiri.

Urgensi Penelitian

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 dalam waktu yang singkat, sesuai dengan kaidah estetika karawitan Sunda, serta memiliki nilai edukasi yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan para mahasiswa seni di ISI Yogyakarta. Selama ini belum ada tulisan, buku, petunjuk atau video 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 berisi garapan gamelan secara utuh, bukan dipelajari bagian per bagian. Dampaknya, 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 yang dirancang ini mempunyai beberapa keunggulan dari metode sebelumnya yaitu efisien, efektif, mudah, serta kontinu yang disusun secara sistematis, terstruktur, bertahap, bagian per bagian sehingga mempermudah dipelajari kapan dan di mana saja berada.

Rancangan ini merupakan rancangan tahap pertama 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 yang berguna bagi pendidikan seni, 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 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.

Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan tiga metode yaitu observasi, perancangan, serta pembentukan. Observasi, maksudnya melakukan pengamatan ke lapangan dengan cara mengamati berbagai kegiatan karya para mahasiswa di ISI Yogyakarta yang menggunakan kendang jaipongan dalam berbagai kegiatan kesenian. Pengamatan terfokus pada berbagai aktivitas mereka ketika berada dalam kelas dan di panggung pertunjukan. Hal ini dilakukan untuk mencari berbagai aspek penting yang ada kaitannya dengan kendang jaipongan seperti bagaimana teknik memainkannya, cara duduk, hasil bunyi, hasil motif, serta pengetahuan tentang kendang Sunda. Dari hasil pengamatan di lapangan diperoleh gambaran permasalahan yang dihadapi oleh para mahasiswa serta berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam memainkan kendang jaipongan. Data yang telah diperoleh, digunakan sebagai bahan dasar dalam membuat perancangan desain model pembelajaran kendang jaipongan.

Metode kedua adalah perancangan, yaitu melakukan perancangan model pembelajaran kendang jaipongan, perancangan materi, perancangan media yang digunakan, perancangan instrumen yang digunakan sebagai bahan ajar serta perancangan notasi yang lebih cocok untuk para mahasiswa di ISI Yogyakarta. Perancangan terhadap berbagai aspek disesuaikan dengan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap karawitan Sunda. Perancangan dimulai dari penyusunan desain model pembelajaran yang disusun secara terstruktur, sistematis dan kontinu, dilakukan secara bertahap mulai dari aspek pengenalan, pengetahuan, pemahaman, serta pengaplikasian ke dalam praktik, dari tahapan sederhana

sampai dengan yang kompleks. Perancangan materi dimulai dari pemilihan materi ajar yang cocok, lebih sederhana, tidak rumit serta dapat mewakili pola-pola kendang jaipongan yang ada dalam karawitan Sunda. Pada akhirnya membuat buku cetak tentang model pembelajaran kendang jaipongan, yang lengkap dengan petunjuk teknis penggunaan, notasi yang digunakan, notasi kendang, serta video yang disusun secara terstruktur dan sistematis melalui multimedia.

Metode ketiga adalah pembentukan yaitu membuat dan mencetak buku ajar berbasis multimedia, menyusun materi kendang yang dianggap cocok untuk para mahasiswa, menyusun notasi, serta membakukan audio visual untuk dapat diaplikasikan dalam praktik kendang jaipongan dengan berbasis multimedia.

Hasil Perancangan Model Terstruktur Berbasis Multimedia (Mtbm) Dalam Pembelajaran Tepak Kendang Jaipongan

Hasil perancangan Model Terstruktur Berbasis Multimedia (MTBM) dalam Pembelajaran Tepak Kendang Jaipongan merupakan cara mempelajari kendang jaipongan berbasis multimedia secara terstruktur melalui empat tahapan yaitu Pengenalan Awal (PA), Pengenalan Dasar (PD), Praktik Pokok (PP) dan Praktik Mahir (PM). Semua tahapan ini merupakan proses praktik memainkan kendang jaipongan yang dirancang tahap demi tahap dengan tingkat kerumitan yang berbeda dalam setiap levelnya.

Pengenalan Awal Bermain Kendang Jaipongan

Pengenalan Awal (PA) adalah pemberian materi ajar secara garis besar yang berkaitan dengan kendang jaipongan, meliputi pengenalan nama-nama bagian kendang, sistem notasi, dan teknik memainkan sumber bunyi kendang. Pengenalan Awal (PA) terdiri dari Pengenalan Sumber Bunyi (PSB), Pengenalan Notasi (PN), dan Pengenalan Teknik (PT)

1. Pengenalan Sumber Bunyi (PSB)

Pengenalan Sumber Bunyi (PSB) merupakan pemberian meteri kepada pembaca agar memiliki pengetahuan tentang nama-nama bagian kendang jaipongan. Nama nama bagian kendang Sunda secara umum terdiri dari kendang *indung* (ibu) dan kendang *anak* atau *kulantér*. Kendang *indung* memiliki dua *beungeut* (muka) yaitu *beungeut gedug* (muka kendang besar bagian bawah) dan *beungeut kumpyang* (muka kendang besar bagian atas). Kendang *kulantér* dibagi dua antara lain: kendang *kutiplak* yaitu kendang yang posisinya berdiri dekat *beungeut kumpyang* kendang *indung* (ditepak bagian yang kecilnya) dan kendang *katipung* yang posisinya dekat *beungeut gedug* kendang *indung* (ditepak bagian muka yang besarnya). Selain itu, dalam permainan kendang Sunda menggunakan alat bantu lain yaitu *panakol kendang* (pemukul kendang) dan jangka kendang. *Panakol kendang* sebagai alat bantu untuk membunyikan suara kendang, sedangkan jangka kendang digunakan sebagai sandaran tempat menyimpan kendang *indung* ketika diletakkan di lantai (Saepudin, 2015: 4-11). Berikut disajikan sampel video bunyi kendang.

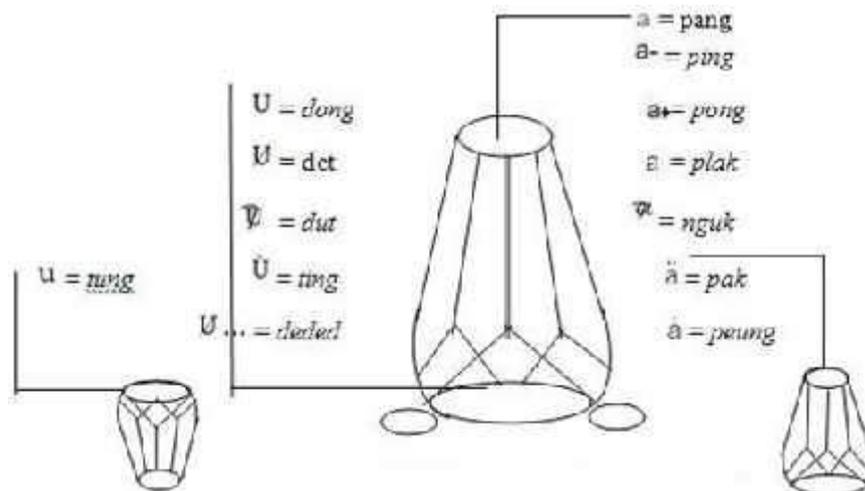


Gambar video 1. Sumber bunyi kendang jaipongan

2. Pengenalan Notasi (PN)

Pengenalan Notasi (PN) merupakan pemberian materi ajar kepada pembaca tentang notasi yang digunakan dalam kendang jaipongan agar dapat membaca sekaligus mempraktikkannya. Berkaitan dengan penotasian kendang, dalam karawitan Sunda memiliki berbagai versi sesuai dengan kebiasaan para seniman dalam menggunakannya. Sampai saat ini belum ada keseragaman dalam penotasian kendang terutama dalam kendang jaipongan. Para pengendang menghafal pola-pola tepak kendang sesuai dengan tafsir mereka masing-masing. Dalam lagu yang sama, tentunya dapat memiliki nama pola tepak kendang yang berbeda berdasarkan selera dan kebiasaan seniman. Dengan demikian, tidak mengherankan seandainya dalam satu lagu jaipongan, dapat ditemukan berbagai versi nama-nama pola maupun motif yang terdapat dalam lagu tersebut.

Berdasarkan fakta di atas, maka notasi yang digunakan dalam buku ini adalah notasi kendang yang paling umum digunakan yang berlaku di ISBI dan SMKN 10 Bandung. Sunarto menyebut sistem notasi tersebut adalah *Pasunanda*. *Pasunanda* diambil dari nama para tokoh karawitan Sunda sebagai penyusun keberadaan notasi ini yaitu *pa* singkatan dari Pandi, *Su* singkatan dari Suaman, *Nand* singkatan dari Nandang dan *A* singkatan dari Atik (Sunarto, 2009: 36-42). Notasi *Pasunanda* diterapkan dalam kendang Sunda sebagai berikut:



<p>a. <i>Kendang Indung:</i></p> <p>1. <i>Bagian Gweng</i></p> <p>U = <i>dong</i></p> <p>U - <i>det</i></p> <p>Ū = <i>ting</i></p> <p>U ... = <i>deded</i></p> <p>Ū - <i>det</i></p> <p>2. <i>Bagian Kempyang</i></p> <p>ɳ = <i>pang</i></p> <p>ɳ = <i>plak</i></p> <p>ɳ- = <i>ping</i></p> <p>ɳ+ = <i>pong</i></p> <p>ɳ - <i>nguk</i></p>	<p>b. <i>Kendang Kulanter:</i></p> <p>1. <i>Bagian Kumplok</i></p> <p>â = <i>puk</i></p> <p>â = <i>peung</i></p> <p>2. <i>Bagian Katipung</i></p> <p>u - <i>tung</i></p>
--	--

Gambar 2. Notasi kendang jaipongan

3. Pengenalan Teknik (PT)

Pengenalan teknik adalah pemberian materi tentang teknik membunyikan sumber bunyi kendang dari empat bidang kendang yaitu *gedug* (bidang bagian bawah dari kendang besar, *kumpyang* (bidang bagian atas dari kendang besar, *kutiplak* (bidang bagian atas kendang kecil, dan *katipung* (bidang bagian bawah dari kendang kecil). Pengenalan teknik lebih menekankan pembaca untuk mempraktikkan teknik membunyikan sumber bunyi kendang baik yang nadanya satu (*pang*, *ping*, *pong*, *peung*, *det*, *ting*, dan lain-lain) maupun yang nadanya gabungan (*bang*, *blang*, *pleung*, *tleung*, dan lain-lain) melalui video. Berikut ini gambar video dari pengenalan teknik:



Gambar video 3. Teknik membynikan nada satu bidang



Gambar video 4. Teknik membunyikan nada dua bidang

Praktik Dasar Bermain Kendang Jaipongan

Praktik dasar adalah pemberian materi ajar kendang jaipongan tingkat dasar untuk melatih kelenturan tangan dalam memainkan motif tepakan kendang dengan ritmis dan ketukan melalui video. Adapun ritmis dan motif tepak kendang yang dimainkan merupakan ritmis dan motif yang masih sederhana sehingga sangat mudah untuk dilakukan. Berikut gambar video praktik dasar bermain kendang jaipongan.

VIDEO Praktik Membunyikan Nada kendang
1 ketuk 1 nada *Beungeut Gedug* dan *Katipung*
Untuk melihat video, klik tombol

1	<p>Pelajaran 1. Membunyikan nada <i>bung, det,</i> dan <i>ding</i></p> <p> . . u W . W u . . . u u . U U U </p>
2	<p>Pelajaran 2. Membunyikan nada <i>long, det,</i> dan <i>tung</i></p> <p> . . U W . u u U . . k u u k u l </p>
3	<p>Pelajaran 3. Membunyikan nada <i>det</i> dan <i>dong</i></p> <p> . k W U . W W U . U U . U U W U </p>

Gambar video 5a. Praktik dasar bidang gedug dan katipung

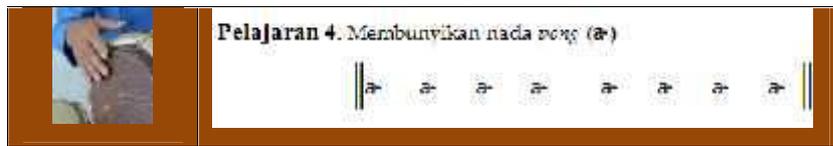
**VIDEO PRAKTIK DASAR KENDANG
 BIDANG KATIPUNG**
 Untuk melihat video, klik tombol

	<p>Pelajaran 5. Membunyikan nada <i>lung</i> (u)</p> <p> u u u u u u u u </p>
---	---

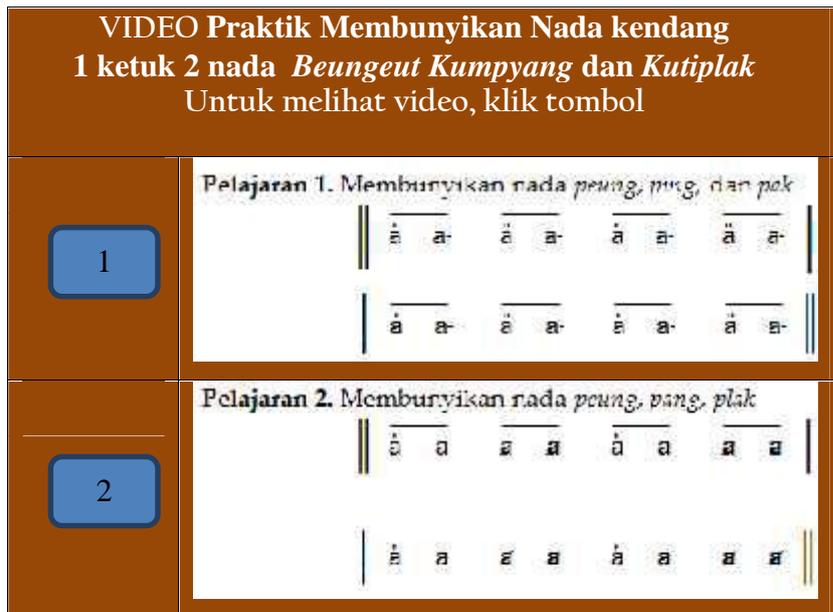
Gambar video 5b Praktik dasar bidang katipung

**VIDEO PRAKTIK DASAR KENDANG
 BIDANG KUMPYANG**
 Untuk melihat video, klik tombol

	<p>Pelajaran 1. Membunyikan nada <i>pong</i> (a)</p> <p> a a a a a a a a </p>
	<p>Pelajaran 2. Membunyikan nada <i>plak</i> (a)</p> <p> a a a a a a a a </p>
	<p>Pelajaran 3. Membunyikan nada <i>yang</i> (a)</p> <p> a a a a a a a a </p>



Gambar video 5c Praktik dasar bidang kumpanyang

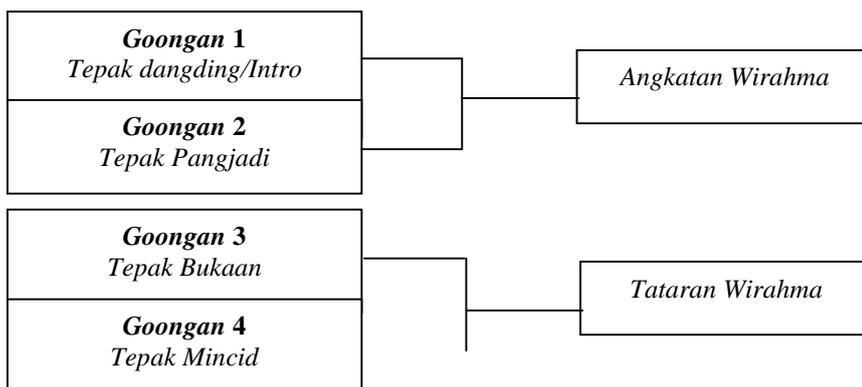


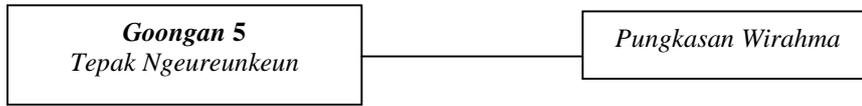
Gambar video 5d Praktik dasar bidang kumpanyang dan kutiplak

Praktik Pokok Bermain Kendang Jaipongan

Praktik pokok (PP) adalah bermain kendang jaipongan dalam lima goongan sebagai kunci pokok untuk mendasari beragam motif tepak kendang jaipongan. Jika pembaca dapat menguasai Praktik Pokok (PP) ini, maka dapat dipalikhaskan ke dalam beberapa lagu jaipongan/lagu lainnya terutama bagi para pendengang di luar Jawa Barat.

Adapun Struktur Tepak kendang Jaipongan secara umum terdiri dari lima goongan (Saepudin, 2013: 122-128), digambarkan sebagai berikut:





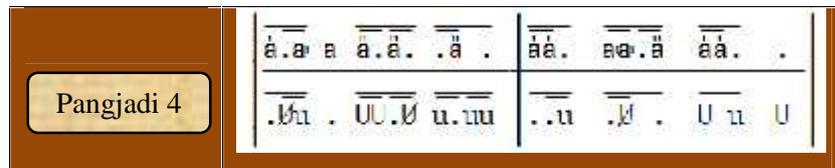
Berikut ini gambar video praktik pokok bermain kendang jaipongan:
 Gambar 6. Gambar video Praktik Memainkan Tepak *Pangkat* pada Goongan ke-1 dalam Tempo Lambat.

VIDEO PRAKTIK PANGKAT Untuk melihat video, klik tombol																	
Klik tombol	Notasi Kendang																
Pangkat 1	<table border="1"> <tr> <td>.</td><td>.</td><td>.</td><td>.</td> <td>.</td><td>ā.</td><td>.ā</td><td>.</td> </tr> <tr> <td>.</td><td>.</td><td>.</td><td>.</td> <td>U</td><td>.ū</td><td>.ū</td><td>U</td> </tr> </table>	ā.	.ā	U	.ū	.ū	U
.	ā.	.ā	.										
.	.	.	.	U	.ū	.ū	U										

Gambar video 6. Praktik memainkan *pangkat*

Gambar 7. Gambar video Praktik Memainkan Tepak *Pangjadi* pada Goongan ke-2 dalam Tempo Lambat.

VIDEO PRAKTIK RAGAM TEPAK PANGJADI Untuk melihat video, klik tombol																	
Klik tombol	Notasi Kendang																
Pangjadi 1	<table border="1"> <tr> <td>āā</td><td>ā.</td><td>ā.</td><td>.</td> <td>āā.</td><td>ā.</td><td>ā.</td><td>.</td> </tr> <tr> <td>.</td><td>.ū</td><td>.ū</td><td>U</td> <td>.ū</td><td>.ū</td><td>.ū</td><td>ū.</td> </tr> </table>	āā	ā.	ā.	.	āā.	ā.	ā.	.	.	.ū	.ū	U	.ū	.ū	.ū	ū.
āā	ā.	ā.	.	āā.	ā.	ā.	.										
.	.ū	.ū	U	.ū	.ū	.ū	ū.										
Pangjadi 2	<table border="1"> <tr> <td>ā.</td><td>ā.</td><td>āā.</td><td>ā..ā</td> <td>ā.</td><td>āā.</td><td>āā.ā</td><td>ā.</td> </tr> <tr> <td>...</td><td>...</td><td>.ū</td><td>.ū.</td> <td>ū..ū</td><td>.ū</td><td>.ū.</td><td>.ūū</td> </tr> </table>	ā.	ā.	āā.	ā..ā	ā.	āā.	āā.ā	ā.ū	.ū.	ū..ū	.ū	.ū.	.ūū
ā.	ā.	āā.	ā..ā	ā.	āā.	āā.ā	ā.										
...ū	.ū.	ū..ū	.ū	.ū.	.ūū										
Pangjadi 3	<table border="1"> <tr> <td>āā.ā</td><td>ā.</td><td>āāāā</td><td></td> <td>ā..ā</td><td>ā.</td><td>āāā.</td><td>ā.</td> </tr> <tr> <td>.ū.</td><td>.ū.</td><td>.ūū</td><td></td> <td>.ū.</td><td>ū..ū</td><td>.ū.</td><td>.ūū</td> </tr> </table>	āā.ā	ā.	āāāā		ā..ā	ā.	āāā.	ā.	.ū.	.ū.	.ūū		.ū.	ū..ū	.ū.	.ūū
āā.ā	ā.	āāāā		ā..ā	ā.	āāā.	ā.										
.ū.	.ū.	.ūū		.ū.	ū..ū	.ū.	.ūū										



Gambar video 7. Praktik memainkan *pangjadi*

Gambar 8. Gambar video Praktik Memainkan Tepak *Bukaan* pada Goongan ke-3 dalam Tempo Lambat.

VIDEO PRAKTIK TEPAK BUKAAN Untuk melihat video, klik tombol	
Nunggu	
Buka Payung	
Nunggu	
Pencugan	
Seredan/ Besotan	
Cindek	
Ngagoong keun	

Gambar video 8. Praktik memainkan *bukaan*

Gambar 9. Gambar video Praktik Memainkan Tepak *Mincid Gancang* pada Goongan ke-4.

VIDEO PRAKTIK MINCID GANCANG Untuk melihat video, klik tombol	
Ngala	
Mincid Gancang	

Gambar video 9. Praktik memainkan *mincid gancang*

Gambar 10. Gambar video Praktik Memainkan Tepak *Mincid Gancang dan ngeureunkeun* pada Goongan ke-5.

VIDEO PRAKTIK NGEUREUNKEUN Untuk melihat video, klik tombol	

Gambar video 10. Praktik memainkan *ngeureunkeun*

Praktik Mahir Bermain Kendang Jaipongan

Praktik Mahir (PM) adalah pemberian praktik memainkan kendang jaipongan dalam salah satu lagu populer yaitu lagu Seungguh. Pratik Mahir ini dimulai dari tepak *dangding* sampai dengan tepak *mincid* 1. Lagu *Seungguh* termasuk salah satu lagu jaipongan yang populer di Jawa Barat. Lagu ini termasuk produksi kaset Jugala Grup dengan pesinden Ijah Hadijah dan Suwanda sebagai pengendangnya. Lagu ini masih diajarkan di Perguruan Tinggi Seni di Indonesia termasuk di ISBI Bandung dan ISI Yogyakarta baik tari maupun karawitannya mengingat struktur lagu ini sangat jelas sehingga mudah untuk dibakukan dan dijadikan acuan pembelajaran.

Secara umum, pola tepak kendang jaipongan dalam lagu *Seungguh* terdiri dari: tepak *pangkat dangding*, *pangjadi*, *bukaan*, *ngala/peralihan*, *dongblang*, *mincid*, dan tepak *ngeureunkeun*. Masing-masing memiliki ragam tepak yang berbeda. Adapun struktur dari pola tepak *Seungguh* yang dipelajari antara lain: Bagian I Tepak Dangding meliputi tepak *pangkat dangding*, tepak *dangding 1*, *dangding 2*, *dangding 3*, dan *ngagoongkeun*. Bagian II Tepak *Pangjadi* meliputi tepak *gelenyu pangkat*, *gelenyu lagu* dan tepak *ngagoongkeun*. Bagian III Tepak *Bukaan 1* meliputi tepak *nunggu*, *buka payung 1*, *nunggu*, *pencugan 1*, *seredan 1*, *cindek*, *ngagoongkeun 1*. Bagian IV tepak *bukaan 2* meliputi tepak *nunggu*, *buka payung 2*, *nunggu*, *pencugan 2*, *seredan 1*, *cindek*, *ngagoongkeun 2*. Bagian V tepak *Bukaan 3* meliputi tepak *nunggu*, *buka payung 2*, *nunggu*, *pancugan 1*, *seredan 1*, *cindek*, *ngagoongkeun 3*. Bagian VI tepak *ngala/pindah dan mincid 1*. Bagian VII Tepak *bukaan 4* terdiri dari tepak *nunggu gancang*, *buka payung 2*, *nunggu gancang*, *Pencugan 1*, dan tepak *dongblang*. Bagian VIII tepak *mincid 2* sampai dengan 6. Bagian IX Tepak *bukaan 5* terdiri dari lima ragam tepak yaitu tepak *nunggu gancang*, *buka payung 1*, *nunggu gancang*, *pecugan 2*, dan *dongblang*. Bagian X tepak *ngeureunkeun* terdiri dari tepak *nunggu gancang*, *buka payung 3*, *nunggu gancang*, *pencugan 3*, *mincid 4*, dan *ngagoongkeun*.

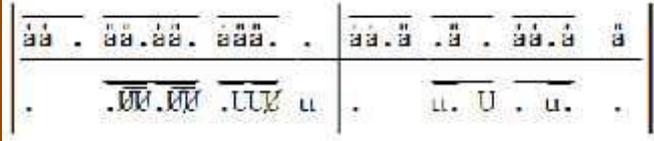
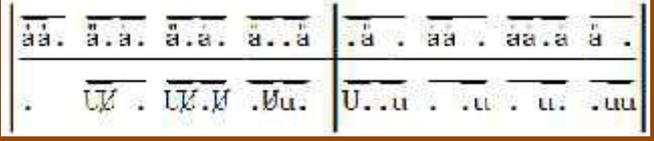
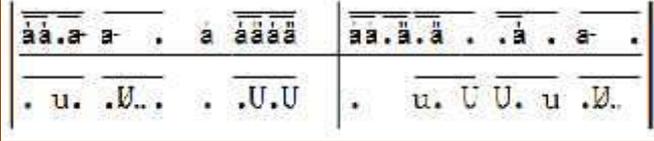
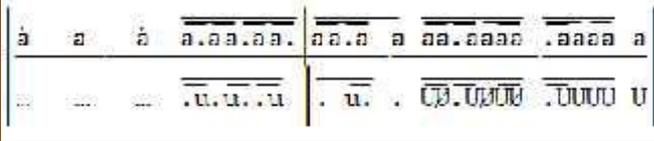
Berikut ini Sampel Gambar Video Praktik Mahir Dalam Lagu Seungguh

Gambar Video Tepak *Pangjadi* meliputi tepak *gelenyu pangkat*, *gelenyu lagu* dan tepak *ngagoongkeun*.

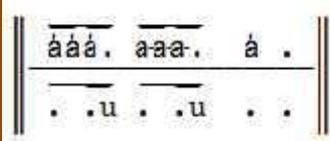
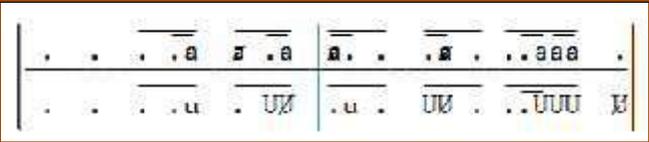
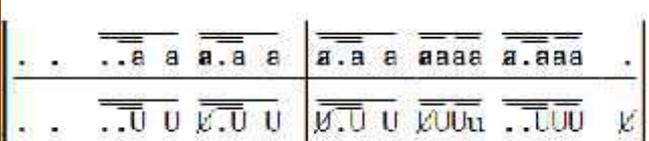
VIDEO PRAKTIK MAHIR <i>Tepak Gelenyu Pangkat</i> Untuk melihat video, klik tombol	
Klik tombol	Notasi Kendang
1	
2	
3	
4	

Gambar Video Tepak Gelenyu Lagu

VIDEO PRAKTIK MAHIR <i>Tepak Gelenyu Lagu</i> Untuk melihat video, klik tombol	
Klik tombol	Notasi Kendang

1	
2	
3	
4	

Gambar Video Tepak *Bukaan* 1 meliputi tepak *nunggu*, *buka payung* I, *nunggu*, *pencugan* I, *seredan* I, *cindek*, *ngagoongkeun* I.

VIDEO PRAKTIK MAHIR	
Tepak <i>Bukaan</i> 1	
Untuk melihat video, klik tombol	
Klik tombol	Notasi Kendang
Nunggu kendor	
Buka Payung	
Pencugan	

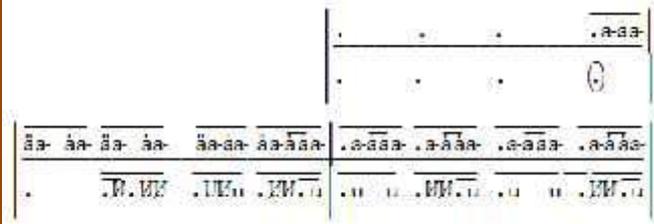
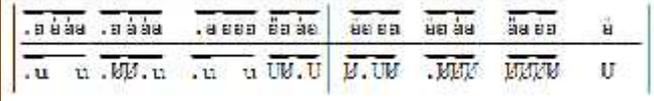
Seredan	
Cindek	
Ngago-ongkeun	

Gambar Video tepak ngala/pindah dan mincid 1.

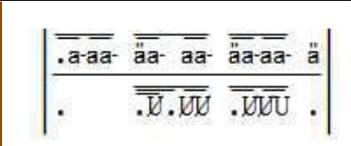
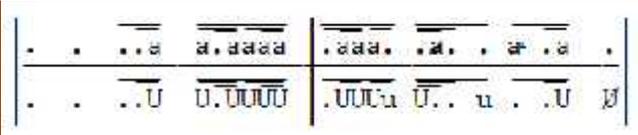
VIDEO PRAKTIK MAHIR Tepak Ngala dan Mincid Untuk melihat video, klik tombol	
Klik tombol	Notasi Kendang
Ngala	
Mincid	
Mincid	
Mincid	

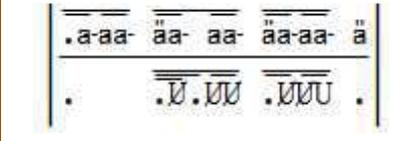
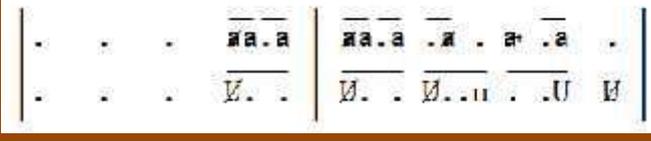
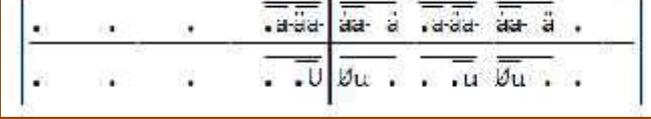
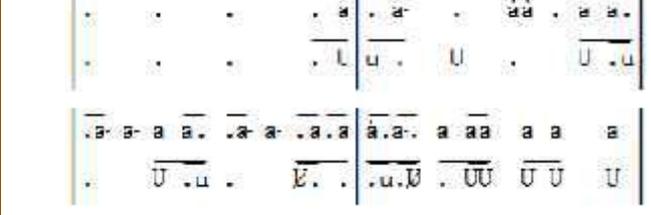
Gambar Video tepak mincid keleter

VIDEO PRAKTIK MAHIR

Tepak Mincid Keleter Untuk melihat video, klik tombol	
Klik tombol	Notasi Kendang
Keleter 1	
Keleter 2	
Keleter 3	

Gambar Video tepak bukaan 5 dan ngeureunkeun

VIDEO PRAKTIK MAHIR Tepak Bukaan 5 Untuk melihat video, klik tombol	
Klik tombol	Notasi Kendang
Nunggu Gancang	
Buka Payung	

Nunggu Gancang	
Pencugan	
Mincid	
Ngeureun- keun	

Penutup

Model Terstruktur Berbasis Multimedia dalam pembelajaran tepak kendang jaipongan merupakan sebuah model pembelajaran yang efektif untuk mempelajari kendang jaipongan berbasis multimedia. Terwujudnya model ini merupakan terobosan baru dalam menghadapi generasi digital untuk menyebarkan kendang jaipongan ke berbagai daerah. Model ini sebagai jawaban atas kekosongan metode pembelajaran berbasis multimedia sebagai pelengkap dari model pembelajaran tiruan yang selama ini dilakukan oleh para seniman. Model pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh para seniman, mahasiswa, maupun dosen di berbagai Perguruan Tinggi Seni di Indonesia yang ada mata kuliah karawitan Sunda.

Kepustakaan

Herdini, Heri. 2003. *Model Pembelajaran Kacapi Indung dalam Tembang Sunda Cianjuran*. Bandung: STSI Press.

- Maudiantana, Rival. (2015). "Ragam Penulisan Kendang dalam Karawitan Sunda". Skripsi S-1 Jurusan Karawitan ISBI Bandung.
- Merriam, Alan P. (1995). "Metode dan Teknik Penelitian dalam Etnomuskologi (89-122) dalam Supanggah (ed.) *Etnomuskologi*, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Saepudin, Asep. 2007. "Analisis Tepak Kendang Jaipongan: Studi Kasus Lagu Seunggah." Laporan penelitian dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta.
- _____. 2015. *Metode Pembelajaran Tepak Kendang Jaipongan*. Yogyakarta, BP ISI Yogyakarta.
- _____. 2017. DaminatilaFont Sebagai Media Efektif Penotasian Kendang dan Gamelan Sunda Berbasis Komputer. Dalam Resital Jurnal Seni Pertunjukan Vol. 16, No. 1 April 2017.
- _____. 2017. "Jaipongan Kendang in Yogyakarta: Study of Text Within Context." Makalah Seminar dalam *The 21st International Conference Asia Pacific Society for Ethnomuskology* Faculty of Performing Art, Indonesia Institute of The Arts (ISI) Yogyakarta 28-30 August 2017, (1-12).
- Suaman, Maman. 1999. "Model Lisan Pada Kendang Sunda." Laporan penelitian dibiayai oleh proyek STSI Badung.
- Sunarto. 2009. "*Tepak* Kendang Jaipongan Suwanda." Tesis untuk mencapai derajat Sarjana S-2 pada Program Pengkjaian Seni, Minat Studi Musik Nusantara, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- _____. (2015). *Kendang Sunda*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Suwiknyo, Dwi. (2012). *Tiga Jawara Yang Merevolusi Dunia*. Yogyakarta: MayBooks.

Sumber Rekaman

- Kaset audio *jaipongan* berjudul "Seunggah" produksi Jugala *Record*, No. 01. 201. 347. 0-412 000/2005.