

**PERANCANGAN *WEBCOMIC* PEMBELAJARAN TEKNIK
WARMING UP INSTRUMEN TIUP BERBASIS *SAMR***

SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Elisabet Erna Wulandari
NIM 16100960132

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Genap 2019/2020

**PERANCANGAN *WEBCOMIC* PEMBELAJARAN TEKNIK
WARMING UP INSTRUMEN TIUP BERBASIS *SAMR***



Disusun oleh
Elisabet Erna Wulandari
NIM 16100960132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Semestar Genap 2019/2020

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2019/2020

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan tim penguji;
Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**)
Pada tanggal 28 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Tim Penguji:

Dr. Suryati M. Hum.

Ketua Program Studi / Ketua

NIP 19640901 200604 2 001 / NIDN 0001096407

Prof. Drs. Triyono Bramantyo P.S., M. Ed., Ph. D.

Pembimbing 1 / Anggota

NIP 19570218 198103 1 003 / NIDN 0018025702

Oriana Tio Parahita Nainggolan M. Sn.

Pembimbing 2 / Anggota

NIP 19830525 201404 2 001 / NIDN 0025058303

Drs. Musmal M. Hum.

Penguji Ahli / Anggota

NIP 19550718 198703 1 001 / NIDN 0018075502

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Siswadi M. Sn.

NIP 19591106 198803 1 001 / NIDN 0006115910

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elisabet Erna Wulandari

NIM : 16100960132

Program Studi : S-1 Pendidikan Musik

Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

PERANCANGAN *WEBCOMIC* PEMBELAJARAN TEKNIK *WARMING UP* INSTRUMEN TIUP BERBASIS *SAMR*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 11 Juli 2020



Elisabet Erna Wulandari
NIM 16100960132

MOTTO

“Life is a great a big canvas and you should throw all the paint on it you can”.

Danny Kaye

“Where there is life, there are problems. Where there are problems, there is art”.

Xu Bing

“I thought of every possibility, how matter it complicate, because God always guide me”.

Elisabet (writer)

“Nothing is impossible, the word itself says, “I’m possible!”.

Audrey Hepburn

“Siapa dirimu tidaklah penting, yang penting adalah apa rencanamu”.

Tom Hardy

“People are using the web to build things they have not built or written or drawn or communicated anywhere else”.

Tim Berners-Lee

DEDICATION

I would like to dedicate this final project report for:

My Dear Lord, Jesus Christ

My Beloved Parents, Father (RIP) and Mother

My Lovely Brother and Sisters

All my extended family

My Beloved Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Big Thanks to PPA Scholarship,

(Indonesian National Police Band) Satuan Musik Mabes Polri,

Studsy Band ISI Yogyakarta

My best buddies

All of my friends

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat kesehatan, kekuatan dan bimbingannya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Perancangan Webcomic Pembelajaran Teknik Warming Up Instrumen Tiup Berbasis SAMR"* dengan baik dan lancar. Penulisan skripsi ini dapat tersusun dengan baik, berkat semua pihak yang telah membantu, mendukung dan membimbing dalam proses penulisan skripsi ini, saya sangat berterimakasih kepada:

1. Dr. Suryati, M. Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Musik ISI Yogyakarta, sekaligus Dosen Wali. Terimakasih telah memberikan motivasi dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
2. Oriana Tio Parahita Nainggolan, S. Sn., M. Sn., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan dan Dosen Pembimbing II, yang telah membantu memberi arahan, membimbing, menguatkan, memotivasi, serta membantu dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS., M. Ed., Ph. D., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memotivasi.
4. Drs. Musmal, M. Hum., selaku Penguji Ahli yang telah memberikan masukan, saran dan bimbingan dalam skripsi ini.
5. Semua dosen di Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang telah membimbing saya dan semua staff administrasi yang sering membantu saya.
6. Kombes Pol. Drs. Joko Sarwoko, S. H., M. M., yang pernah menjabat sebagai Kasubbagsik dan AKBP Suwarjiyana, M. Sn. selaku Kepala Bagian Satuan Musik Mabes Polri (Subbagsik Yanma Polri), sekaligus keduanya merupakan alumni ISI Yogyakarta, yang telah memberikan

perijinan penelitian dan kesempatan bagi saya untuk dapat melaksanakan pengumpulan data skripsi.

7. IPDA Kharisma, IPDA Luther, IPDA Indra, Bripda Sunu, Bripda Valdo, Bripda Dessy, Bripda Enji, Bripda Herma, Bripda Adit, Bripda Amos, Bripda Albertfau, Bripda Albertgian, Bripda Katon selaku kakak tingkat dan teman seangkatan di ISI Yogyakarta serta adik tingkat bermusik di Yogyakarta dan Solo, terimakasih atas bantuan, bimbingan dan semangatnya karena telah membantu saya dalam pengumpulan data. Tidak lupa seluruh anggota Satuan Musik Mabes Polri yang telah menerima saya sebagai keluarga selama penelitian.
8. Terimakasih kepada *PPA Scholarship* dari Dikti yang telah memilih saya sebagai penerima beasiswa dari awal kuliah hingga akhir kuliah.
9. Orang tua tercinta, Antonius Supriyono (Alm.) dan Magdalena Suparmi, kakak – kakakku Mas Ucup, Mbak Apri, Mbak Retna, Mbak Sulis, sangat berterimakasih dalam kekuranganku, kelemahanku, dengan sukacita memberikan cinta kasih, dukungan doa, semangat, dan bekal ibuk tiap hari selama kuliah.
10. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Musik dan teman seangkatan 2016, terimakasih atas dukungan, kepedulian, kekocakan dan kebersamaannya. Kalian luar biasaa guys. Semangat juga untuk skripsi kalian, serta semua pihak yang telah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran, masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik sebagai referensi, sumber informasi dan inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 11 Juli 2020

Penulis

Elisabet Erna Wulandari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup dan mengetahui implementasi materi dari *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR* di Satsik Mabes Polri. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengambilan sampel berfokus pada 10 (sepuluh) orang anggota Satsik Mabes Polri angkatan 43/47 Polri. Data penelitian diperoleh dari studi kepustakaan, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis Model Miles and Huberman, yaitu: reduksi data, data display dan penarikan kesimpulan. Terdapat empat hal penting dalam proses perancangan *webcomic* yaitu perancangan visual, penambahan konsep *SAMR*, perancangan *filling music* dan penggabungan rancangan visual, konsep *SAMR* dan musik dalam *webcomic*. Implementasi perancangan *webcomic* pembelajaran ini dilakukan dengan pengelompokan instrumen tiup per seksi, pengenalan rancangan, uji coba rancangan, pengecekan ulang pemahaman rancangan kepada seluruh subyek. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR* dapat membantu pemahaman materi dan keterampilan teknik *warming up* instrumen tiup bagi anggota yang baru pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri. Perancangan *webcomic* pembelajaran ini dapat diakses dengan alamat website www.86Sikpol.my.id.

Kata kunci: *Instrumen Tiup, SAMR, Satsik, Warming Up, Webcomic.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan Teori.....	12
1. Media Pembelajaran	13
2. Konsep Pembelajaran Berbasis Web	17
3. <i>Warming Up</i> Instrumen Tiup.....	21
4. <i>SAMR</i> Model	23
5. <i>Webcomic</i>	25
6. Satuan Musik Mabas Polri.....	29
7. Kerangka Berfikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi Penelitian.....	35
B. Jenis Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data	46
G. Teknik Keabsahan Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Tahap Sebelum Implementasi <i>Webcomic</i>	51
a. Observasi lapangan.....	51
b. <i>Assesment</i>	53
2. Tahap Implementasi <i>Webcomic</i>	55
a. Pengenalan <i>webcomic</i> berbasis <i>SAMR</i>	55
b. Percobaan <i>webcomic</i>	58

3. Tahap Setelah Implementasi <i>Webcomic</i>	61
B. Pembahasan	62
1. Proses Pembuatan Rancangan Visual <i>Webcomic</i>	63
a. Perencanaan awal	63
b. Pengumpulan data	65
c. Penyusunan teknik ilustrasi <i>webcomic</i>	65
d. Pembuatan <i>webcomic</i>	68
2. Proses Menyiapkan <i>Filling Music</i>	70
a. Menyiapkan repertoar	70
b. Proses perekaman.....	72
c. Proses <i>mastering</i>	73
3. Proses Penggabungan Rancangan Visual dan Musik <i>Webcomic</i>	76
a. Proses pengunggahan file gambar dan musik.....	77
b. Penerapan <i>SAMR</i> model pada <i>webcomic</i>	83
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
Daftar Pustaka	88
Lampiran.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. SAMR Model.....	23
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Yanma Polri	32
Gambar 2.3. Bagan Kerangka Berfikir	34
Gambar 3.1. Analisis Data Model Miles and Huberman	47
Gambar 4.1. Gedung Sanggita Subbagsik Yanma Polri	51
Gambar 4.2. Trumpet <i>Section</i> Satsik Mabes Polri	53
Gambar 4.3. Trombone <i>Section</i> Satsik Mabes Polri.....	53
Gambar 4.4. Euphonium <i>Section</i> Satsik Mabes Polri	54
Gambar 4.5. Clarinet <i>Section</i> Satsik Mabes Polri	54
Gambar 4.6. Saxophone <i>Section</i> Satsik Mabes Polri	54
Gambar 4.7. Panel 1 Prolog <i>webcomic</i> "86 Sikpol" (<i>Musik Polri</i>).....	57
Gambar 4.8. Responden penelitian dari anggota Polri angkatan 43/47	58
Gambar 4.9. Clarinet <i>Section</i>	60
Gambar 4.10. Tenor Saxophone <i>Section</i>	60
Gambar 4.11. Trumpet dan Euphonium <i>Section</i>	61
Gambar 4.12. Trombone <i>Section</i>	61
Gambar 4.13. Cek ulang pemahaman <i>webcomic</i>	62
Gambar 4.14. Bagan Perancangan <i>Webcomic</i>	64
Gambar 4.15. <i>Sketch Cover</i> dari Perancangan <i>Webcomic</i>	68
Gambar 4.16. <i>Outline Cover</i> dari Perancangan <i>Webcomic</i>	68
Gambar 4.17. <i>Coloring Cover</i> dari Perancangan <i>Webcomic</i>	69
Gambar 4.18. <i>Editing Cover</i> dari Perancangan <i>Webcomic</i>	69
Gambar 4.19. <i>Finishing Cover</i> dari Perancangan <i>Webcomic</i>	70
Gambar 4.20. <i>Transcript</i> Lagu Andhika Bhayangkari	71
Gambar 4.21. <i>Transcript</i> Lagu Indonesia Raya	71
Gambar 4.22. <i>Part of Tonguing Scales in C Major</i>	71
Gambar 4.23. Proses perekaman	73
Gambar 4.24. Membuka lembar baru pada aplikasi <i>Cubase Artist 10</i>	74
Gambar 4.25. Mengimport dan pengaturan volume audio	74
Gambar 4.26. Pemasukan <i>plug in</i> , tahap EQ (<i>equalization</i>) dan tahap <i>Compression</i>	75
Gambar 4.27. Tahap EQ (<i>equalization</i>) yang ke dua, tahap <i>Multiband</i> <i>Compression</i> dan Tahap <i>Saturation</i>	75
Gambar 4.28. Tahap <i>Reverb</i> dan Tahap <i>Limitter Audio</i>	75
Gambar 4.29. Tahap <i>Rendering Audio</i>	75
Gambar 4.30. Tampilan alamat website <i>webcomic</i>	76
Gambar 4.31. Tampilan <i>log in website</i>	77
Gambar 4.32. Tampilan <i>Dashboardwebcomic</i>	77
Gambar 4.33. Tampilan <i>menu appearance</i>	78
Gambar 4.34. Tampilan sub menu <i>themes</i> dan <i>widgets</i>	78
Gambar 4.35. Tampilan sub menu <i>background</i> dan <i>customize</i>	78
Gambar 4.36. Tampilan menu <i>media</i>	79

Gambar 4.37. Tampilan sub menu <i>add new</i> dan <i>input files</i> dari <i>folder</i>	79
Gambar 4.38. Tampilan <i>files</i> pada <i>library</i>	80
Gambar 4.39. Tampilan <i>Menu Posts</i>	81
Gambar 4.40. Tampilan sub menu <i>all posts</i> dan <i>add new</i>	81
Gambar 4.41. Tampilan <i>input</i> tulisan dan <i>images</i>	82
Gambar 4.42. Tampilan memilih <i>images</i> , mengatur <i>size images</i> dan <i>update</i>	82
Gambar 4.43. Mengecek unggahan menu <i>posts</i> dan website <i>webcomic</i>	83
Gambar 4.44. Tampilan sub menu <i>categories</i> dan <i>tags</i>	83
Gambar 4.45. Tampilan awal <i>Webcomic "86 SIKPOL (Musik Polri)"</i> untuk <i>Warming Up</i> Instrumen Tiup	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Materi–materi Penelitian	90
Lampiran 2. Jadwal Penelitian	92
Lampiran 3. Kegiatan Observasi Tahap I, Bulan Juli 2019 di Satsik Mabes Polri.....	93
Lampiran 4. Daftar Pertanyaan.....	98
Lampiran 5. Daftar Tanggapan dari Pertanyaan Wawancara.....	99
Lampiran 6. Kegiatan Observasi Tahap II, Bulan Maret 2020 di Satsik Mabes Polri	101
Lampiran 7. Daftar Pertanyaan.....	104
Lampiran 8. Daftar Tanggapan dari Pertanyaan Wawancara.....	105
Lampiran 9. Rancangan Materi Webcomic	109
Lampiran 10. Surat Ijin Melaksanakan Penelitian.....	110
Lampiran 11. Surat Telah Melaksanakan Penelitian Tahap I.....	111
Lampiran 12. Surat Telah Melaksanakan Penelitian Tahap II	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap pembelajaran musik pada instrumen tiup yang akan dilaksanakan, baik secara solo maupun ansambel biasanya diawali dengan latihan *warming up* terlebih dahulu. Solo dalam istilah musik artinya bermain musik secara sendirian (bermain tunggal), sedangkan ansambel merupakan kelompok kecil penyanyi atau pemain musik (Kamus Bahasa Indonesia, 2008). Terdapat tiga tujuan penting dalam melaksanakan *warming up* pada instrumen tiup, diantaranya adalah pemanasan badan untuk persiapan latihan, persiapan memainkan materi untuk meningkatkan kedinamisan dan kecepatan dalam bermain instrumen, dan secara mental membantu dalam mempersiapkan ansambel tiup untuk latihan atau pertunjukan (Arifin, 2013). Dengan melakukan *warming up* yang benar, akan membantu performa diri menjadi lebih baik, diantaranya kecepatan, koordinasi, kelenturan, kelincahan, dan kekuatan (Putra, 2016).

Warming up merupakan bagian yang penting dari latihan musik dalam Satuan Musik Mabes Polri atau yang biasa disingkat Satsik Mabes Polri. Satsik Mabes Polri adalah suatu susunan satuan pelaksana di bidang musik Mabes Polri yang menyelenggarakan dukungan kegiatan untuk membangkitkan dan memelihara semangat, kebersamaan, kedisiplinan, kebanggaan terhadap

kesatuan dan jiwa patriotisme dengan menggunakan alat-alat musik (POLRI, 2015).

Keanggotaan Satsik Mabes Polri adalah mereka yang telah lolos seleksi masuk Polri dibidang musik, yang diambil dari jalur PNS (Pegawai Negeri Sipil), SIPSS (Sekolah Inspektur Polisi Sumber Sarjana) Musik dan Bintara Musik. Anggota Satsik Mabes Polri yang terpilih akan ditempatkan menurut susunan instrumen yang ada di ansambel Satsik Mabes Polri. Penetapan instrumen ini, juga didasarkan atas komposisi jumlah pemain ansambel Satsik Mabes Polri. Meskipun demikian, sering terjadi perpindahan instrumen dari anggota Satsik Mabes Polri. Hal ini dikarenakan kurangnya komposisi pemain per seksi dalam ansambel, khususnya ansambel tiup Satsik Mabes Polri.

Perpindahan anggota Satsik Mabes Polri yang tergabung dalam ansambel tiup ini menimbulkan permasalahan, meliputi pemahaman teknik *warming up* yang berbeda-beda pada anggota yang baru pindah instrumen tiup, sehingga membutuhkan pemahaman teknik *warming up* yang spesifik terhadap instrumen tersebut. Kondisi ini juga didukung dengan kurangnya literasi pendukung dalam proses latihan *warming up*. Literasi yang ada hanya sebatas lagu lapangan, lagu hiburan, *etude*, dan tidak adanya silabus atau kurikulum pembelajaran musik serta media pembelajaran dalam penyampaian materi teknik *warming up* instrumen tiup.

Dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman belajar, sering digunakan media pembelajaran. Media

merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2010), sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Bahasa Indonesia, 2008). Bila disimpulkan, media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa buku teks, modul, *overhead transparency*, film, video, televisi, slide, *hypertext*, web, audio (CD interaktif, kaset, rekaman), visual (gambar, poster dan lain-lain), audio visual dan lain sebagainya (Daryanto, 2010).

Berdasarkan pemaparan di atas, salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan solusi permasalahan bagi anggota yang baru pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri dan sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu media pembelajaran menggunakan web. Media pembelajaran web ini merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet (Rusman, Deni Kurniawan, 2011). Pembelajaran berbasis web dapat berupa *chatting* atau *messenger*, *mailing list*, *video streaming*, *simulasi*, *animasi*, *webcomic*, *youtube*, dan lain sebagainya yang memanfaatkan internet.

Penggunaan media pembelajaran web tersebut didasarkan pada konsep SAMR (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*), sehingga lebih menarik, efektif, inovatif dan kreatif. Dalam buku Jane Hunter yang berjudul "*Technology Integration and High Possibility Classroom, Building from TPACK*"

*“SAMR is a particularly good model for supporting pedagogy in technology integration.” The four-step model developed by Ruben Puentedura (2006) moves from enhancement to transformation and is focused on explaining how teachers can consider technology integration in classroom learning. The acronym stands for **Substitution** at the first level where new tech replaces old tech, with no functional change; at the second step, **Augmentation** is when tech acts as a direct tool substitute with functional improvement; at a third point **Modification** allows for tech to significantly redesign tasks and in the fourth stage, **Redefinition** is where tech allows for the creation of new tasks that would previously have been inconceivable”(Puentedura, 2006).*

Penjelasan dari kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model teknologi SAMR merupakan model pembelajaran yang mengambil materi ajar yang sudah ada untuk ditambahkan, dimodifikasi dan dimanfaatkan kembali sebagai materi ajar yang lebih baru dalam kemasannya. Konsep SAMR yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dalam materi *TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge)*. Penambahan konsep SAMR ini bentuk implementasi dari mata kuliah manajemen pedagogi yang diampu oleh Prof. Triyono Bramantyo. Rancangan materi media pembelajaran berbasis SAMR ini akan ditampilkan dalam bentuk rancangan *webcomic audio visual*.

Dalam upaya menyumbangkan ide solusi dari permasalahan yang dihadapi anggota baru yang pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri, penulis menawarkan sebuah rancangan media pembelajaran web, yaitu berupa *webcomic*. *Webcomic* merupakan komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya dan mempunyai jangkauan yang luas dan tidak terbatas (Maharsi, 2011). *Webcomic* memuat banyak *content* yang bersifat menghibur maupun edukasi. Rancangan media pembelajaran *webcomic* ini dikembangkan dengan adanya penambahan audio didalamnya, atau yang biasa disebut dengan *webcomic audio visual*. Media pembelajaran ini, disusun

dengan menambahkan konsep *SAMR* didalamnya, sehingga menjadi satu kesatuan yang bermanfaat untuk memudahkan anggota yang baru pindah instrumen tiup dalam memahami materi. Adanya rancangan *webcomic* pembelajaran *warming up* instrumen tiup ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi pada ansambel tiup Satsik Mabes Polri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR*?
2. Bagaimana implementasi *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR* di Satuan Musik Mabes Polri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini yakni:

1. Mengetahui proses pembuatan rancangan materi *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR*.
2. Mengetahui implementasi materi *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis *SAMR* di Satuan Musik Mabes Polri.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi dalam ansambel tiup di Satsik Mabes Polri. Tidak hanya itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini, diharapkan mampu menyumbangkan kajian teori dan solusi dari permasalahan yang terjadi di Satsik Mabes Polri. Melalui pemanfaatan media pembelajaran menggunakan web, yang dikemas dalam *webcomic* berbasis *SAMR*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam pembuatan rancangan media pembelajaran *webcomic*, mendapatkan pengetahuan antara teknologi dan musik melalui *webcomic* berbasis *SAMR*, dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dibangku perkuliahan.

b. Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran musik menggunakan web, dapat dijadikan sebagai alternatif sarana kreatif dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa dan dapat dijadikan referensi sebagai materi untuk penelitian lanjutan.

c. Bagi Instansi Kepolisian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada Satsik Mabes Polri dalam penyampaian materi ajar, dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran musik, khususnya untuk ansambel tiup, serta diharapkan dapat membantu proses belajar *warming up* bagi anggota baru dan anggota yang pindah instrumen tiup.