

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

JURNAL
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

Elisabet Erna Wulandari¹, Triyono Bramantyo P.S.², Oriana Tio Parahita Nainggolan³

^{1,2,3}Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia

Yogyakarta; email: elisabeternawulandari@gmail.com

Abstract

The research aims to know webcomic design of warming up techniques learning for wind brass instruments and to know webcomic implementation of warming up techniques learning for wind brass instruments based on SAMR at the Satsik Mabes Polri. This research used qualitative with descriptive approach. The sampling focuses on 10 (ten) members of Satsik Mabes Polri in the 43/47 Polri. The data obtained from literatures, observations, interviews and documentation. Data analysis techniques using Miles and Huberman analysis model, consist of data reduction, data display and conclusions. There are four point of webcomic design consist of visual design, SAMR concept, filling music design and blending of visual design, SAMR concept and music in webcomic. The implementation of this webcomic design learning is done with the grouping of wind brass section, introducing of design, trying of design, and rechecking design of understanding materials to all of subject. The results of this research that webcomic design of warming up techniques learning for wind brass instruments based on SAMR can help the understanding of material and skill of warming up techniques for new members of wind brass instruments at the Satsik Mabes Polri. This learning of webcomic design can be accessed with website address www.86Sikpol.my.id.

Keywords: Wind Brass, SAMR, Satsik, Warming Up, Webcomic.

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.

PENDAHULUAN

Setiap pembelajaran musik pada instrumen tiup yang 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. 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 yaitu media pembelajaran menggunakan web. Media pembelajaran web 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*). 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. Rancangan materi media pembelajaran berbasis SAMR ini 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, 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

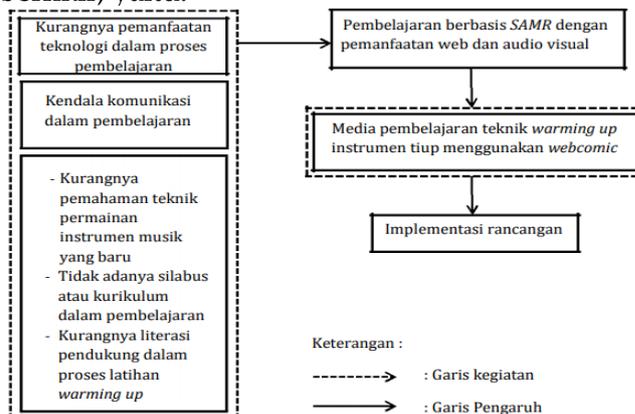
didalamnya, sehingga menjadi satu kesatuan yang bermanfaat untuk memudahkan anggota yang baru pindah instrumen tiup dalam memahami materi. Diharapkan dengan adanya rancangan *webcomic* pembelajaran *warming up* instrumen tiup, dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi pada ansambel tiup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

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilakukan dua tahap, yaitu tahap I pada bulan Juli 2019 dan tahap II pada bulan Maret 2020 di Gedung Sanggita, Subbagsik Yanma Polri, Jalan Cipinang Baru Raya, Blok M, Pulo Gadung, Jakarta Timur, Daerah Ibukota Jakarta. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan fokus pada 10 (sepuluh) orang anggota Satsik Mabes Polri angkatan 43/47 Polri. Data penelitian yang 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.

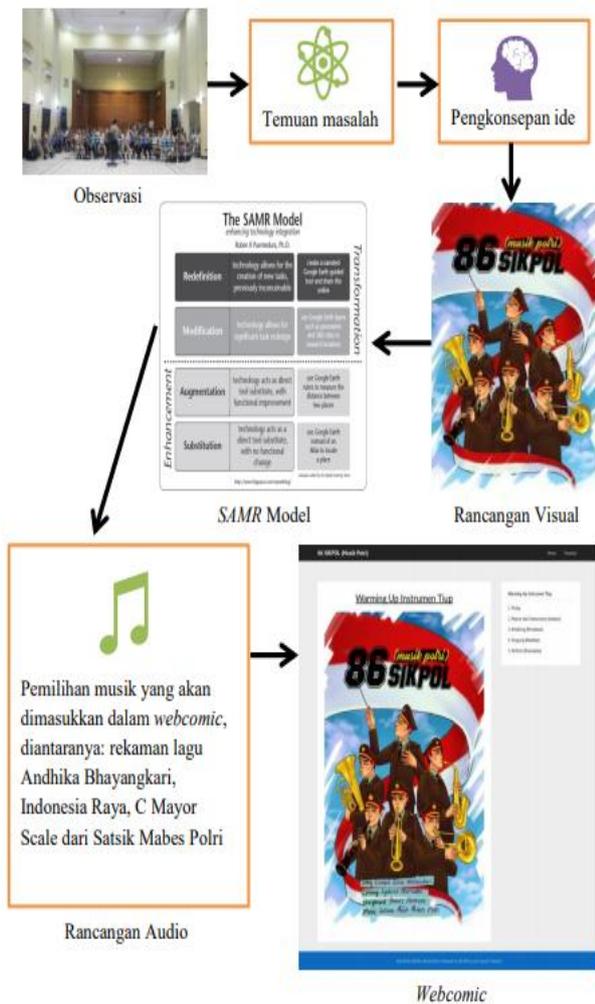
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti merangkum permasalahan yang dihadapi anggota baru yang pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri dalam sebuah kerangka berfikir, yaitu:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

Solusi permasalahan yang ditawarkan oleh peneliti, dituangkan dalam sebuah peta konsep perancangan, sebagai acuan dalam membuat rancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis SAMR. Konsep rancangan tersebut sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Perancangan Webcomic

A. Proses Perancangan Webcomic

Proses perancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis SAMR, terbagi menjadi empat poin penting yaitu:

1. Perancangan visual

Rancangan visual yang dibuat berdasarkan pada materi teknik *warming up* instrumen tiup yang meliputi materi *posture*, *embouchure*, *breathing* dan *tonguing*. Terdapat beberapa tahap dalam

pembuatan rancangan visual ini, diantaranya:

a. Sketch



b. Outline



c. Coloring



d. Editing



e. Finishing



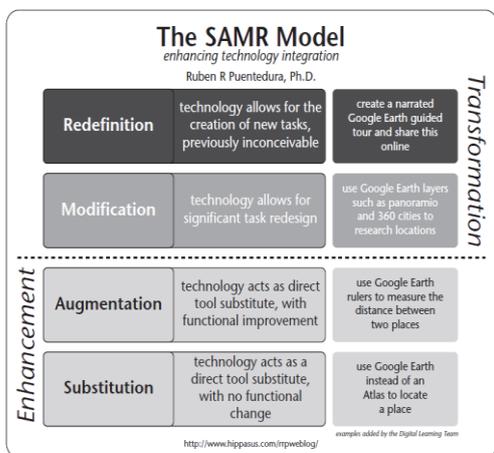
2. Penambahan konsep SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition)

SAMR Model merupakan model pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat empat tahapan SAMR Model menurut Puentedura, diantaranya:

a. *Substitution*, merupakan tahapan penggunaan teknologi untuk menggantikan metode atau sistem yang sudah ada tanpa merubahnya. Contoh: materi musik secara oral menjadi buku musik cetak;

b. *Augmentation*, tahap pemanfaatan teknologi untuk menggunakan metode atau sistem yang sudah ada dengan ditambah fitur-fitur baru yang mendukung system tersebut. Contoh: buku musik cetak menjadi buku musik digital atau pdf atau e-book;

- c. *Modification*, tahap pemanfaatan teknologi untuk menggunakan metode atau sistem yang sudah ada dengan sedikit modifikasi dari fitur-fitur yang sudah ada. Contoh: Buku musik *digital online*, didalam buku musik *digital* atau *pdf* atau *e-book* ditambah visual yang menarik (bisa berwarna, hitam putih, animasi, dan lain sebagainya), sehingga mendukung tersampainya materi dan diterbitkan pada sebuah situs internet;
- d. *Redefinition*, tahap terakhir dalam *SAMR Model* dalam pemanfaatan teknologi untuk menggunakan metode atau sistem yang sudah ada dengan sedikit modifikasi dari fitur-fitur yang sudah ada yang diterbitkan pada sebuah situs internet dan mampu memberikan pemahaman yang baru dari materi tersebut. Contoh: Buku *digital online* dengan tambahan audio dan visual, atau *e-book* musik yang sudah dimodifikasi dengan visual ditambah lagi dengan penambahan audio. Ketika materi ini diujicobakan kepada subyek, maka dengan sendirinya subyek akan mendapatkan pemahaman dari materi yang telah disampaikan secara *digital* tersebut.



Gambar 3. SAMR Model

3. Perancangan *filling music*

Proses perancangan musik dalam *webcomic* pembelajaran *warming up* instrumen tiup terbagi menjadi tiga tahap, diantaranya:

a. *Transcript* repertoar

Repertoar yang disiapkan *ditranscript* dan melewati proses *editing* dalam format instrumen tiup dari repertoar aslinya format *orchestra*. Proses *transcript* dilakukan menggunakan *software Sibelius 7,5*. Repertoar tersebut diantaranya: lagu Andhika Bhayangkari karya Amir Pasaribu, lagu Indonesia Raya karya W.R. Soepratman yang telah *diarrangement* oleh RAJ. Soedjasmin dan *Tonguing scales in C Major* dari dokumentasi pribadi. Berikut beberapa repertoar yang telah *ditranskrip* dalam format instrumen tiup:



Gambar 4. *Transcript* Lagu Andhika Bhayangkari



Gambar 5. *Transcript* Lagu Indonesia
Tonguing Scales in C Major



Gambar 6. Part of *Tonguing Scales in C Major*

b. Pererekaman

Proses pererekaman audio musik menggunakan peralatan yang terdiri dari *Mixer Yamaha, Mic Sm 58, flash disk, camera DSLR* dan video perekam pada *smartphone* yang diletakkan di pojok kanan dan kiri pada bagian depan dan belakang pemain.

c. Mastering

Setelah proses pererekaman selesai, dilakukan pengecekan pada hasil rekaman kemudian dilakukan proses *mastering* dengan *software Cubase Artist 10*. Tahapan *mastering* audio dari hasil rekaman tersebut, diantaranya: membuka aplikasi *Cubase Artist 10*, membuat project baru, mengimport audio yang akan diproses, mengatur volume audio di sekitaran -12 dB untuk di proses, memasukkan (*plug in*) dengan cara klik icon *insert* klik *plug in* pada kiri layar, kemudian tahap *EQ (equalization)* berfungsi untuk membuang frekuensi yang tidak diperlukan dan terasa mengganggu, tahap *compression* untuk mengatur dinamika audio sehingga tetap terjaga, tidak terlalu keras maupun terlalu pelan, tahap *EQ (equalization)* ke 2 (dua), berfungsi untuk mengatur tata letak frekuensi yang diinginkan, tahap *multiband compression* berfungsi untuk mengatur dinamika pada setiap frekuensi, tahap *saturation* berfungsi untuk menambah warna atau menambah harmonisasi dari frekuensi, tahap *reverb* berfungsi untuk memberikan dimensi ruang pada audio, tahap *limiter* berfungsi untuk mengangkat level audio ke tingkat master, terakhir tahap *rendering* audio bertujuan menghasilkan audio dalam format *mp3* atau *wav*.

4. Penggabungan rancangan visual, konsep SAMR dan musik dalam *webcomic*.

Pada proses ini yang terlebih dahulu diperhatikan adalah pembuatan alamat *website*. Pembuatan alamat *website* dilakukan secara resmi sesuai dengan prosedur yang berlaku dan berbayar pada pembelian domainnya, alamat *website* dituliskan nama sesuai dengan rancangan *webcomic*. Tujuan pembuatan alamat *website* untuk memudahkan anggota Satsik yang baru pindah instrumen tiup dalam mengakses *webcomic*. Terdapat beberapa tahap penggabungan rancangan, diantaranya: pengaturan *setting website*, mengunggah gambar dan musik pada tempat penyimpanan (*library*), mengecek semua file gambar dan musik pada *library*, mengunggah gambar dan musik pada *website*, setelah semua terunggah pada *website*, rancangan *webcomic* dapat diakses. Berikut tampilan *webcomic* dengan alamat *website* www.86sikapol.my.id



Gambar 7. *Webcomic "86 SIKPOL (Musik Polri)"*

B. Implementasi Perancangan *Webcomic*

Implementasi dari perancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis SAMR dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya:

- a. Mengelompokkan instrumen tiup per seksi

Peneliti melakukan analisa dan wawancara pada *section* instrumen trumpet, trombone, euphonium, clarinet dan tenor saxophone bagi anggota yang baru pindah instrumen tiup di Satsik mabes Polri. Proses analisa ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keseimbangan suara instrumen yang dimainkan dari tiap *section* dan mengetahui kendala yang dihadapi saat memainkan instrumen tiup.

- b. Pengenalan rancangan *webcomic*

Pada rancangan *webcomic* yang dikenalkan pada anggota yang baru pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri berisi materi teknik *warming up* instrumen tiup yang meliputi materi *posture*, *embouchure*, *breathing* dan *tonguing*. Materi-materi yang biasa didengarkan secara oral dapat dipelajari kembali secara digital dengan konsep SAMR yang dikemas dalam *webcomic*. Materi *warming up* instrumen tiup disajikan secara rinci dan jelas dengan visual dan audio yang mendukung, sehingga memudahkan anggota yang baru pindah instrumen tiup untuk pemahaman materi.

- c. Uji coba rancangan *webcomic*

Rancangan *webcomic* teknik *warming up* instrumen tiup berbasis SAMR diujicobakan kepada 10 (sepuluh) orang anggota yang baru pindah instrumen tiup angkatan 43/47 Polri. Sepuluh orang anggota Polri angkatan 43/47, terdiri dari tiga orang wanita dan tujuh orang laki-laki, dengan rincian sebagai berikut: pada instrumen clarinet tiga orang wanita, instrumen tenor saxophone dua orang laki-laki, instrumen trumpet dua orang laki-laki, instrumen trombone dua orang laki-laki, dan instrumen euphonium satu orang laki-laki.

Adapun beberapa langkah yang dilakukan saat pengambilan data percobaan, diantaranya: pengelompokan instrumen per *section*, melakukan *warming up* sesuai pengetahuan responden, pengenalan *webcomic* dan cara mengaksesnya, melakukan *warming up* instrumen tiup sesuai materi dalam rancangan *webcomic*.

- d. Pengecekan ulang pemahaman rancangan kepada seluruh responden.

Tahap terakhir yang dilakukan setelah semua responden menyelesaikan tahap implementasi *webcomic* adalah melakukan wawancara dari implementasi *webcomic* dan uji pemahaman materi *warming up* dengan praktik *warming up* instrumen tiup secara keseluruhan (sepuluh orang responden).



Gambar 8. Cek ulang pemahaman *webcomic*

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat empat hal penting dalam proses perancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis SAMR, yaitu perancangan visual, penambahan konsep SAMR (*Substitution*, *Augmentation*, *Modification*, *Redefinition*), perancangan *filling music* dan penggabungan rancangan visual dan musik dalam *webcomic*. Materi teknik *warming up* instrumen tiup dalam *webcomic* meliputi materi *posture*, *embouchure*, *breathing* dan *tonguing*.

Hasil dari implementasi rancangan *webcomic* pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup berbasis SAMR, dapat disimpulkan bahwa rancangan *webcomic*

pembelajaran teknik *warming up* instrumen tiup dapat membantu pemahaman materi dan keterampilan teknik *warming up* instrumen tiup bagi anggota yang baru pindah instrumen tiup di Satsik Mabes Polri. Rancangan *webcomic* dapat diakses dengan alamat website www.86Sikpol.my.id.

REFERENSI

- Arifin, R. A. (2013). *Penerapan Latihan Dasar Percussion Line pada Marching Band UGM Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Perannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Herbert, T. & J. W. (1997). *The Cambridge Companion to Brass Instruments*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hunter, J. (2015). *Technology Integration and High Possibility Classrooms, Building from TPACK*. New York: Routledge.
- Kamus Bahasa Indonesia, T. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (1st ed.). Yogyakarta: Kata Buku.
- Mcloud, S. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: K.P Gramedia.
- Miller, H. M. (2017). *Pengantar Apresiasi Musik* (B. Triyono (ed.)). Yogyakarta: ISI Yogyakarta Press.
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nafis, Z. F. N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing di SMA Negeri 8 Malang*. 9. No.2, 1–9.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- POLRI, S. M. (2015). *Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia No.9 Tahun 2015 tentang Satuan Musik Kepolisian Negara Republik Indonesia* (Issue 1098).
- Puentedura, R. R. (2006). *Technology In Education: An Integrated Approach*. http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/12/12/TechnologyInEducation_AnIntegrat
- Putra, A. Y. (2016). *Comparative Effect Of Active Warming Up And Passive Warming Up Through Lactic Acid To Sub-Maximal Physical Activity*. 62-72.
- Rusman, Deni Kurniawan, C. R. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta bandung. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Pendidikan Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suleiman, A. H. (1981). *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerapan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia, Anggota IKAPI.
- Narasumber:
1. Kombes Pol. Joko Sarwoko, S. Sn, S. H
 2. AKBP Suwarjiyana M. Sn
 3. IPDA Kharisma Michbachtul, M. Sn.
 4. Bripda Sunu, Bripda Valdo, Bripda Dessy, Bripda Enji, Bripda Herma, Bripda Adit, Bripda Amos, Bripda Albertfau, Bripda Albertgian, Bripda Katon