

PROSES PEMBELAJARAN *CHINESE DRUM* DI SMP BUDI  
UTAMA MENGGUNAKAN PROGRAM KOMPUTER MUSIK

Tugas Akhir  
Program Studi S-1 Seni Musik



Oleh :  
Dwi Joko Yuliyanto  
0811236013

JURUSAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014

PROSES PEMBELAJARAN *CHINESE DRUM* DI SMP BUDI  
UTAMA MENGGUNAKAN PROGRAM KOMPUTER MUSIK

Oleh :  
Dwi Joko Yuliyanto  
0811236013

Karya tulis ini disusun sebagai persyaratan untuk  
mengakhiri jenjang pendidikan Sarjana Strata Pertama  
pada program studi S-1 Seni Musik dengan kelompok  
bidang kompetensi Musik Pendidikan



Diajukan kepada

JURUSAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2014

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Program S-1 Seni Musik ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan lulus pada Tanggal 26 Juni 2014.

Tim Penguji:



**Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.**  
Ketua Program Studi/ Musik

**A. Gathut Bintarto T, S.Sos., S.Sn., M.A.**  
Pembimbing I/ Anggota

**Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.**  
Pembimbing II/ Anggota

**Drs. Junaidi**  
Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Prof. Dr. I Wayan Dana, SST., M.Hum.**  
**NIP. 195603081979031001**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya tulis ini dipersembahkan khusus kepada :

1. Kedua orang Tua tercinta, Ibu Wartini dan alm. Bapak Tugur bin Wiryodikromo.
2. Kakak saya satu-satunya, Eko Prakosa Ardiyanto.
3. Keluarga besar jurusan musik ISI Yogyakarta.
4. Almamater ISI Yogyakarta.



**MOTTO**

**“BANGUN! DAN WUJUDKAN NYATA MIMPIMU AGAR SEMUA  
ORANG TAU BAHWA KAMU MAMPU”**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala rahmat yang selalu dipanjatkan kepada Alam Semesta dan Sang Pencipta-Nya atas limpahan karunia-Nya sehingga dapat terwujud karya ilmiah dengan judul “Proses Pembelajaran *Chinese Drum* di SMP Budi Utama menggunakan Program Komputer Musik”, sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana S-1 Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Banyak hambatan dan rintangan yang dialami selama proses penyusunan skripsi ini, namun dengan keinginan, semangat, serta dorongan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, maka segala hambatan tersebut dapat penulis atasi dengan baik. Oleh karena dukungan berbagai pihak tersebut maka penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Andre Indrawan, M.Hum.,M.Mus. selaku Ketua Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ayub Prasetyo, S.Sn.,M.Sn. selaku sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. A. Gathut Bintarto T. S.Sos.,S.Sn.,M.A. selaku Dosen Pembimbing I, yang sudah meluangkan waktunya

demi mendukung, memotivasi, membimbing, memberi saran dan arahan selama proses penulisan.

4. Tri Wahyu Widodo, S.Sn.,M.A. Selaku Dosen pembimbing II, yang selalu memberikan arahan, solusi, selama penulisan.
5. Ayub Prasetiyo, S.Sn.,M.Sn., Drs. Agus Salim, M.Sn. Fataji Susiadi, S.Sn. selaku Dosen mata kuliah Perkusi yang sudah menularkan Ilmu perkusinya kepada saya.
6. Ibu Lianawati, S.Pd. selaku Kepala sekolah SMP Budi Utama yang sudah memberikan ijin penelitian dan kesempatan mengajar.
7. Ibu Christina H.S. selaku sekretaris umum SMP Budi Utama yang sudah memberikan segala informasinya.
8. Peserta program ekstrakurikuler *Chinese Drum* SMP Budi Utama Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen dan Staf Jurusan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
10. Indonesia Kick Boxing Sasana MEDAN JAYA Yogyakarta yang sudah memberikan tempat untuk *me-refresh* otak.

11. Kedua orang Tua tercinta, ibu Wartini dan alm. Bapak Tugur bin Wiryodikromo, terimakasih untuk segalanya.
12. Kakak saya satu-satunya, Eko Prakosa Ardiyanto terimakasih untuk dukungannya.
13. Erie Setiawan, S.Sn. Bayu Citra Raharja, S.Sn. Hamdani, S.Sn. Asep Zery Kusmaya, S.Pd. Fani Fahrudin, S.Pd. Singgih Baruna, S.Pd. Kharimatul Jannah.
14. Keluarga besar KESPER (Buncis, Gana, Dola, Catur, Ageng) terimakasih untuk segala pengalaman berproses dan berorganisasi.
15. MONREVER band (Atenk, Danang, Novan, Yuan, Romel, Rendra, Thomas Yulianto, Carolina novi) atas dukungannya.
16. DEXTER band yang sudah sudi mempercayakan posisi pemain drumset pada saya dan sudah membiayai kuliah saya melalui berbagai event. Nikko, Jonathan, Gagah yang selalu siap menggantikan saya. Mohon maaf kalau sudah merepotkan karena terlalu banyak ijin.
17. Teman, Saudara, Keluarga Besar angkatan 2008 Institut Seni Indonesia yang sudah banyak lulus lebih

dulu. Terimakasih atas ejekannya yang memicu semangat untuk segera menyelesaikan studi.

18. Keluarga Besar Jurusan Musik ISI Yogyakarta dan seluruh sahabat, teman-teman yang sudah mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung.

Yogyakarta, 26 Juni 2014.

Dwi Joko Yuliyanto



## INTISARI

Tujuan yang akan penulis sampaikan adalah mengenai kegunaan program komputer musik dalam proses pembelajaran *Chinese Drum* di SMP Budi Utama Yogyakarta. *Chinese Drum* adalah jenis alat musik pukul (perkusi) yang berasal dari China. Alat musik tersebut tergolong kurang familiar, sehingga dibutuhkan media untuk membantu proses pembelajaran tersebut. Kondisi seperti ini mendorong penulis untuk mengangkatnya sebagai karya ilmiah. Penulisan karya ilmiah ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

Penelitian ini adalah proses pembelajaran yang dilakukan eksplorasi. Proses pengaplikasian metode *Playing by Ear* dengan program komputer musik yang bernama Cubase. Program komputer musik tersebut digunakan sebagai media (sarana) dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun studi kasus dalam penelitian ini adalah SMP Budi Utama Yogyakarta. Diharapkan dari penelitian ini muncul formula-formula baru dalam penelitian sejenis.

**Kata kunci : Pembelajaran, *Chinese Drum*, Program Komputer Musik, SMP Budi Utama Yogyakarta.**

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGANTAR</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>INTISARI</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR NOTASI</b> .....	xv

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Tinjauan Pustaka.....	9
G. Metode Penelitian.....	11
H. Sistematika Penulisan.....	13

### **BAB II**

#### **PEMBELAJARAN MUSIK DI BUDI UTAMA, SEKILAS SEJARAH MUSIK CHINA DAN LANDASAN TEORI**

A. Sekilas Pembelajaran Musik di SMP Budi Utama.....	14
1. Latar Belakang SMP Budi Utama.....	14
2. Latar Belakang Ekstrakurikuler <i>Chinese Drum</i> SMP Budi Utama.....	15
3. Penggunaan <i>Chinese Drum</i> di SMP Budi Utama.....	17
B. Sekilas Sejarah Musik China.....	18
1. Penyebaran musik China di Asia.....	18
2. Macam-macam alat musik China.....	24
a. Alat musik gesek.....	25
b. Alat musik petik.....	25
c. Alat musik pukul.....	26
d. Alat musik tiup.....	28
C. Landasan Teori Pembelajaran Musik.....	29
1. <i>Playing by ear</i> .....	29
a. mendengarkan.....	31
b. mengingat.....	32

c. menirukan.....	32
2. Efektifitas penggunaan <i>playing by ear</i> dalam proses pembelajaran musik.....	33
3. Penggunaan media pembelajaran berbentuk <i>software</i> musik dalam aktifitas <i>playing by ear</i> .....	34
a. Sibelius.....	36
b. Cubase.....	38

### **BAB III**

#### **PROSES PEMBELAJARAN DAN ANALISA**

A. Langkah-langkah Persiapan Materi Musik.....	39
1. Laptop.....	39
a. Sibelius.....	40
b. Cubase.....	41
b.1. <i>window</i> .....	41
b.2. <i>toolbar</i> .....	41
b.3. <i>tracklist</i> .....	42
b.4. <i>track inspector</i> .....	43
b.5. <i>event display</i> .....	43
b.6. jenis-jenis <i>track</i> Cubase.....	44
b.6.1. <i>audio track</i> .....	44
b.6.2. <i>marker track</i> .....	44
b.6.3. <i>folder track</i> .....	45
2. <i>Keyboard controller/ synthesizer</i> .....	45
3. <i>Sound card</i> .....	45
4. <i>Speaker</i> .....	46
5. <i>Earphone</i> .....	46
B. Langkah-langkah Manual.....	46
1. Pengenalan instrumen.....	48
2. Membentuk formasi (menata drum) /setting alat.....	48
3. Teknik (cara pegang stick, sticking, belajar ritmis dasar).....	49
a. Cara pegang <i>stick</i> .....	49
b. <i>Sticking</i> .....	50
c. Belajar ritmis dasar.....	50
4. Mendengarkan lagu.....	51
C. Langkah dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Cubase.....	51
1. Mendengarkan materi musik.....	52
a. Motif per motif.....	52
b. Pembagian posisi.....	63
b.1. seksional.....	63
b.2. ensemble besar.....	63
c. digabung tanpa musik pengiring.....	63
2. Melatih lagu secara keseluruhan.....	64

D. Hasil Keseluruhan (Analisa) .....	64
1. Hambatan selama proses.....	64
a. Pendekatan kepada siswa yang belum mampu memainkan .....	65
b. Latihan berulang menimbulkan kebosanan bagi siswa.....	65
c. Kedisiplinan bekerja sama .....	66
2. Pengujian efektifitas proses pembelajaran <i>playing by ear</i> ....	66
a. Mendengarkan.....	66
b. Mengingat .....	67
c. Menirukan.....	68
3. Pengujian efektifitas proses pembelajaran menggunakan media Cubase .....	68
a. Efektifitas waktu .....	68
b. Efisiensi hasil .....	69
4. Evaluasi bersama .....	69
<b>BAB IV</b>	
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	72
<b>LAMPIRAN</b> .....	74



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b>	Orkes Gambang Kromong .....	21
<b>Gambar 2.</b>	Alat Musik <i>Kongahyan, Tehyan, dan Sukong</i> .....	22
<b>Gambar 3.</b>	Ansambel Musik China .....	23
<b>Gambar 4.</b>	Alat musik gesek <i>Erhu</i> .....	25
<b>Gambar 5.</b>	Alat musik petik <i>Sanxian</i> .....	26
<b>Gambar 6.</b>	Chinese Drum jenis <i>Paigu</i> .....	27
<b>Gambar 7.</b>	Chinese Drum jenis <i>Dagu</i> .....	27
<b>Gambar 8.</b>	Ansambel Chinese Drum .....	28
<b>Gambar 9.</b>	Alat musik tiup <i>Dizi</i> .....	28
<b>Gambar 10.</b>	Tampilan pada program <i>Sibelius</i> .....	40
<b>Gambar 11.</b>	Tampilan <i>Window</i> pada program <i>Cubase</i> .....	41
<b>Gambar 12.</b>	Tampilan <i>Toolbar</i> pada program <i>Cubase</i> .....	42
<b>Gambar 13.</b>	Tampilan <i>Tracklist</i> pada program <i>Cubase</i> .....	42
<b>Gambar 14.</b>	Tampilan <i>Track Inspector</i> pada program <i>Cubase</i> .....	43
<b>Gambar 15.</b>	Tampilan <i>Event Display</i> pada program <i>Cubase</i> .....	44
<b>Gambar 16.</b>	Persiapan latihan siswa-siswi SMP Budi Utama .....	49
<b>Gambar 17.</b>	<i>Stick drum set</i> .....	49
<b>Gambar 18.</b>	<i>Stick Chinese Drum</i> .....	50
<b>Gambar 19.</b>	Contoh pukulan pada pinggir bidang <i>Chinese</i> <i>Drum</i> .....	53
<b>Gambar 20.</b>	Contoh pukulan pada pinggir bidang <i>Chinese</i> <i>Drum</i> .....	53
<b>Gambar 21.</b>	Proses latihan bersama dengan instruktur .....	64
<b>Gambar 22.</b>	Para siswa sedang menirukan instruksi dari <i>Cubase</i> .....	67

## DAFTAR NOTASI

<b>Notasi 1.</b>	Teknik <i>Single stroke</i> .....	50
<b>Notasi 2.</b>	Teknik <i>Double Stroke</i> .....	50
<b>Notasi 3.</b>	Contoh Ritme seperempat.....	51
<b>Notasi 4.</b>	Contoh Ritme seperdelapan .....	51
<b>Notasi 5.</b>	Contoh Ritme seperenambelas .....	51
<b>Notasi 6.</b>	Ritme 1.....	52
<b>Notasi 7.</b>	Ritme 2.....	54
<b>Notasi 8.</b>	Ritme 2 dalam posisi tangan pada umumnya.....	54
<b>Notasi 9.</b>	Ritme 2 dalam posisi tangan yang sudah diajarkan.....	54
<b>Notasi 10.</b>	Ritme 3 bagian 1 .....	55
<b>Notasi 11.</b>	Ritme 3 bagian 2 .....	55
<b>Notasi 12.</b>	Ritme 3 bagian 3 .....	55
<b>Notasi 13.</b>	Ritme 4.....	56
<b>Notasi 14.</b>	Ritme 4 sebelum di ubah .....	56
<b>Notasi 15.</b>	Ritme 4 yang sudah di ubah .....	56
<b>Notasi 16.</b>	Ritme 4 sebelum dirubah lalu diimitasikan ke Instrumen drum set .....	57
<b>Notasi 17.</b>	Ritme 5.....	57
<b>Notasi 18.</b>	Ritme 6.....	58
<b>Notasi 19.</b>	Ritme 7.....	58
<b>Notasi 20.</b>	Ritme 7 yang dimainkan drum bernada tinggi.....	59
<b>Notasi 21.</b>	Ritme 7 yang dimainkan drum bernada rendah .....	59
<b>Notasi 22.</b>	Ritme 8.....	59
<b>Notasi 23.</b>	Ritme 8 awal.....	59
<b>Notasi 24.</b>	Ritme 8 setelah di ubah .....	60
<b>Notasi 25.</b>	Ritme 8 awal yang diimitasi ke instrumen drum set.....	60
<b>Notasi 26.</b>	Ritme 9.....	60
<b>Notasi 27.</b>	Ritme 9 yang dimainkan drum bernada tinggi.....	61
<b>Notasi 28.</b>	Ritme 9 yang dimainkan drum bernada rendah .....	61
<b>Notasi 29.</b>	Ritme 11.....	61
<b>Notasi 30.</b>	Ritme 11 dalam posisi tangan pada umumnya.....	61
<b>Notasi 31.</b>	Ritme 11 dalam posisi tangan yang diajarkan.....	62
<b>Notasi 32.</b>	Ritme 12.....	62
<b>Notasi 33.</b>	Ritme 13.....	62

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Mata pelajaran seni budaya merupakan salah satu bagian dari kurikulum formal yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Bidang-bidang seni yang tercakup dalam mata pelajaran ini antara lain Seni Tari, Seni Lukis, dan Seni Musik. Durasi waktu mata pelajaran ini berkisar 45 menit, akan tetapi pada praktiknya harus mencakup seluruh bagian dari bidang seni yang disebutkan diatas. Sementara itu, sekolah pada umumnya menggunakan praktik kesenian tersebut dalam rangka mendukung berbagai kegiatan sekolah antara lain pentas seni, promosi sekolah (*open house*), upacara *ceremonial* tutup tahun, dan wisuda. Bahkan dalam beberapa kesempatan promosi, sekolah menggunakan keunggulan didalam salah satu bidang kesenian tertentu sebagai nilai tambah untuk menarik minat calon siswa-siswi.

Untuk mengantisipasi kebutuhan tersebut, sekolah kemudian mengadakan dan memfasilitasi berbagai kebutuhan berkesenian para siswa-siswi melalui kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu materi kegiatan ekstrakurikuler yang banyak diminati oleh siswa-siswi adalah musik. Selain

mempelajari teorinya, dalam beberapa kesempatan siswa-siswi diajak untuk mempraktikkan sendiri beberapa alat musik yang mereka pelajari dari teori. Materi musik yang diajarkan sangat beragam, mulai dari alat musik Barat hingga musik tradisi dari Nusantara. Praktik musik yang dilakukan mencakup berbagai format, mulai dari format solo hingga format ansambel seperti ansambel vokal grup, ansambel *recorder*, band, dan *marching band*.

Beberapa sekolah tertentu memilih dan memfasilitasi jenis musik dengan format pembelajaran tertentu yang sangat khas dan tidak didapati di sekolah sejenis yang lain. Pertimbangan untuk pengadaan kegiatan tersebut dilakukan berdasarkan berbagai faktor diantaranya minat siswa-siswi untuk mempelajari alat musik tertentu, kesediaan sarana-prasarana dan kesediaan tenaga pengajar. Pengajaran musik dengan format ansambel seperti *marching band* menjadi format yang umumnya dipilih oleh sekolah, dengan pertimbangan format ini akan melibatkan banyak siswa-siswi. Pertunjukannya akan lebih menarik dengan adanya berbagai jenis alat musik yang melibatkan gerakan-gerakan pendukung yang mampu memeriahkan acara. Pada umumnya sekolah menggunakan alat musik *marching band* yang berasal dari musik klasik Barat. Namun demikian, tidak menutup

kemungkinan sekolah-sekolah tertentu menggunakan jenis *instrument* lain. Hal ini seperti dilakukan SMP Budi Utama Yogyakarta yang menggunakan *Instrument Chinese Drum*.

*Chinese Drum* adalah instrumen yang termasuk dalam golongan alat musik jenis perkusi. Instrumen perkusi pada dasarnya merupakan benda atau apapun yang dapat menghasilkan suara baik karena dikocok, digosok, dan dipukul. Istilah instrumen perkusi digunakan untuk menyebut suatu benda yang digunakan sebagai pengiring dalam pertunjukan musik, misalnya dalam pertunjukan musik klasik Barat. Contoh alat musik perkusi klasik barat antara lain Xylophone, Marimba, Glockenspiel, dan Tympani. *Chinese drum* mempunyai karakteristik bentuk seperti Tympani. Dalam sejarahnya, *Chinese Drum* digunakan sebagai tanda untuk menyerang musuh, sementara dalam acara pernikahan instrumen tersebut harus dimainkan ketika pengantin pria menemui pengantin wanita di rumahnya.

Penggunaan Instrumen *Chinese Drum* sebagai materi ajar ekstrakurikuler di SMP Budi Utama sesungguhnya bukan suatu yang mengherankan, karena alat ini sering digunakan dalam pertunjukan yang diadakan oleh komunitas budaya Tionghoa dan SMP Budi Utama merupakan sekolah yang kebanyakan dari siswanya adalah keturunan Tionghoa yang

tinggal di Yogyakarta. Hal ini dapat kita lihat sebagai dampak globalisasi dan perkembangan teknologi yang membuat instrumen tersebut dapat diperkenalkan di Yogyakarta, khususnya di SMP Budi Utama.

Berbicara tentang teknologi, dewasa ini perkembangan teknologi yang cukup pesat telah mencakup disegala bidang, baik dari ilmu pengetahuan, media informasi (internet), dan industri. Terbukti pada masyarakat yang tadinya menggunakan sesuatu (alat) secara manual, sekarang dipermudah karena perkembangan teknologi yang semakin maju. Salah satu contoh perkembangan teknologi tersebut adalah program komputer music yakni, *Digital Audio Workstation* (DAW). Fungsi DAW memang bermacam-macam, antara lain untuk merekam, mencampur, menulis notasi musik. Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran, DAW tersebut dapat difungsikan sebagai alat bantu proses pendidikan.

Wina Sanjaya salah seorang praktisi pendidikan menyatakan bahwa, seorang guru perlu mempunyai pedoman dan strategi belajar-mengajar yang dijabarkan kedalam model-model, pendekatan metode, teknik dan alat bantu (media) pengajaran dalam pelaksanaannya.

“Menurut Wina Sanjaya Strategi pembelajaran (belajar mengajar) bila dikaitkan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) adalah pola umum yang berisi

tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Karena merupakan pola umum kegiatan guru-siswa dalam kegiatan pembelajaran, Strategi belajar mengajar perlu dijabarkan kedalam model-model, pendekatan metode, teknik dan alat bantu (media) pengajaran dalam pelaksanaannya.”<sup>1</sup>

Sejauh ini, juga telah berkembang proses pembelajaran musik yang baku, misalnya Kodaly untuk vocal, yang menggunakan anggota tubuh sebagai simbol untuk mengenal nada, Suzuki tentang bagaimana melatih musik sejak dini. Metode yang mereka ciptakan adalah pola atau cara yang ditetapkan sebagai penjabaran hasil kajian strategi. Teknik yang mereka gunakan ini merupakan cara atau taktik menggunakan alat bantu mengajar. Penerapan cara atau metode mengajar tersebut bertujuan untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi proses-proses pencapaian tujuan, memperjelas, serta mempermudah bahan pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

Berkaitan dengan Proses Pembelajaran *Chinese Drum* menggunakan program komputer musik di SMP Budi Utama, ada hal yang menarik untuk dicermati yaitu bagaimana *Chinese Drum* diajarkan kepada siswa-siswi, mengingat alat

---

<sup>1</sup>Darwyan syah, Supardi, Eneng muslihah. Strategi Belajar Mengajar. Diadit Media. Jakarta. 2009. Hal 11.

musik ini adalah alat musik *marching band* yang tidak familiar untuk diajarkan bahkan oleh pengajarnya sekalipun. Pada umumnya mengajarkan musik atau alat musik yang tidak familiar memiliki kesulitan atau kendala yang berbeda jika dibandingkan dengan yang sudah familiar. Banyaknya anggota yang ikut ekstrakurikuler *Chinese Drum* tersebut juga mengakibatkan kurang efektifnya waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan penyampaian materi dengan menggunakan metode yang tepat, sehingga mereka dapat belajar secara optimal dan menyerap semua materi yang diberikan. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor pemicu dilakukan penelitian ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran *Chinese Drum* di SMP Budi Utama dengan menggunakan program komputer musik?
2. Bagaimana dampak penggunaan program komputer musik dalam proses pembelajaran *Chinese Drum*?
3. Mengapa *Chinese Drum* dipilih untuk diajarkan dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMP Budi Utama?

### C. Batasan masalah

Program komputer musik *Sibelius* hanya digunakan untuk membuat materi ajar yaitu: menulis musik secara keseluruhan. Sedangkan *Cubase* digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran *Chinese drum*, dan untuk membuat iringan (*play back*) yang digunakan pada saat pementasan.

Saat pementasan, materi yang sudah diajarkan dan dibuat dengan program komputer musik tidak melalui proses pencampuran (*mixing* dan *mastering*), hanya melalui proses *balancing*. *Mixing* dan *mastering* adalah tahap paling akhir dalam proses rekaman. Hasil dari rekaman tersebut dibuat dalam format mp3. Sedangkan *balancing* adalah proses meratakan volume dalam suatu *project* rekaman yang didalamnya terdiri dari beberapa *track* (jalur rekam tiap instrumen).

### D. Tujuan penelitian

Setiap apa yang dilakukan manusia pasti mempunyai maksud dan tujuan, demikian pula dengan penulisan penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah yang digunakan untuk mengajarkan *Chinese Drum* dengan menggunakan program komputer musik.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan program komputer musik *Cubase* dapat mempermudah proses pembelajaran, terutama untuk alat musik *Chinese Drum* yang kurang begitu familiar.

#### **E. Manfaat penelitian**

1. Bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sebagai referensi untuk menambah wawasan teoritis dan praktik instrumen bagi mahasiswa khususnya minat utama Musik Pendidikan Fakultas Seni Pertunjukan.
2. Sebagai bahan apresiasi khususnya mahasiswa jurusan musik yang mengambil instrument Mayor Perkusi.
3. Dapat digunakan sebagai kajian pustaka untuk materi sejenis.
4. Bagi pengajar diharapkan dapat lebih kreatif dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih efektif.
5. Bagi siswa-siswi SMP Budi Utama yang mengikuti ekstrakurikuler diharapkan dapat lebih termotivasi,

sehingga dapat meningkatkan keterampilan dalam memainkan instrumen perkusi.

6. Bagi SMP Budi Utama sebagai bahan evaluasi untuk perkembangan dan kemajuan ekstrakurikuler ansambel *Chinese Drum*.

#### **F. Tinjauan Pustaka**

Sebagai pendukung pemahaman dan pengetahuan dalam pembuatan karya tulis ini, maka diperlukan beberapa sumber referensi pustaka yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Beberapa tinjauan umum atas referensi pustaka yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. David Seeds. *The Art of Playing by Ear*. Lye and Seeds Enterprise 2007. Buku ini menjelaskan mengenai tips-tips praktis belajar melalui mendengarkan, atau *Playing br Ear*. Beberapa prinsip dasar dipaparkan oleh David Seeds untuk melatih kepekaaan musikalitas melalui *Playing by Ear*.
2. Lehman, Andreas C., Sloboda, John, dan Woody, Robert. A. *Psychology for Musician, Understanding and Aquirring the Skills*. Oxford University Press. 2007. Buku ini antara lain berisi teori yang menjelaskan perbedaan antara *Sight Reading* (membaca) dan *Playing br Ear* (Mendengar,

Mengingat, Menirukan) yang akan dipakai sebagai landasan teori dalam Bab II.

3. Blades James. *Percussion Instruments and their History*. Revised Edition, 1984. Buku ini berisi tentang sejarah-sejarah alat musik dari seluruh dunia termasuk *Chinese Drum*.
4. Sanjaya Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kharisma Putra Utama. 2012. Buku ini berbicara tentang pengembangan media komunikasi pembelajaran dan hubungannya dengan perkembangan teknologi yang terus menghadirkan berbagai kemungkinn baru. Pola yang menjadi dasar belajar dan mengajar dan konsep dasar komunikasi media pembelajaran dibahas dibagian awal. Rangkaian tersebut lalu dilanjutkan dengan perbincangan mengenai peran guru dalam penggunaan media pembelajaran.
5. Lowther Deborah.L., Russell James.D., Smaldino Sharon.E., *Instructional Technology and Media for Learning*. Diterjemahkan oleh Arif Rahman. Fajar Interpratama Offset. 2011. Buku ini ditulis dari sudut pandang seorang guru. Buku ini menunjukkan secara spesifik dan realistik bagaimana manfaat teknologi dan media dapat pas dengan proses pembelajaran. Isi buku ini bertujuan untuk

membantu para pendidik di seluruh level dalam menyertakan teknologi dan media kedalam sajian mereka.

## **G. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti suatu objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan.

Dalam hal ini, yang menjadi studi kasus adalah siswa-siswi SMP Budi Utama Yogyakarta. Peneliti mengamati kondisi lapangan dengan mendata semua kejadian selama penelitian, yaitu: merekam, mengajarkan, melakukan wawancara, mengolah data dan menganalisa.

### **1. Merekam**

Merekam adalah proses pendokumentasian suatu berkas. Usaha yang dapat didokumentasikan berupa suara. Tujuan dari rekaman itu sendiri adalah agar suatu usaha atau kegiatan yang pernah dilakukan dapat didengar, diingat dan diajarkan kembali dalam kesempatan lain. Hal ini nantinya akan digunakan untuk membuat suatu karya dan diajarkan kepada siswa-siswi SMP Budi Utama.

## 2. Mengajarkan

Pada dasarnya mengingat adalah bukti bahwa seseorang telah belajar merekam berbagai kejadian yang dialaminya setiap hari. Akan tetapi karena keterbatasan memori yang dimiliki manusia, dalam proses pembelajaran ini tentunya dibutuhkan suatu perangkat (alat) yang dapat mendukung proses mengingat pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini mulai digunakan program komputer musik. Program yang biasa disebut dengan istilah asing DAW (*digital audio workstation*) tersebut adalah *Cubase*.

## 3. Wawancara

Wawancara dilaksanakan bertujuan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian ini. Dengan cara bertanya langsung kepada narasumber agar memperoleh jawaban berupa informasi atau data yang berhubungan dengan topik yang akan diangkat oleh peneliti. Beberapa hal yang akan ditanyakan dimaksudkan agar dalam wawancara ini peneliti mendapatkan informasi lebih mendalam tentang SMP Budi Utama, *Chinese Drum*, serta hasil dan kendala selama proses pembelajaran.

#### 4. Pengolahan data dan analisa.

Berkaitan dengan proses pembelajaran *Chinese Drum* di SMP Budi Utama, data-data yang sudah terkumpul lalu diseleksi sesuai gagasan awal dalam rumusan masalah. Tahap selanjutnya adalah menganalisis data.

### **H. Sistematika Penulisan**

Penulisan ini nantinya akan terdiri dari empat bab, Bab Pertama merupakan pendahuluan yang akan mendasari penelitian dalam karya tulis ini dan didalamnya menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan. Bab kedua memberi keterangan mengenai latar belakang musik China, Sekolah Budi Utama, serta landasan teori yang dipakai. Bab ketiga merupakan penjelasan mengenai proses musikal dalam proses pembelajaran *Chinese Drum* di SMP Budi Utama, antara lain: peranan program komputer musik, dari persiapan sampai proses akhir, yaitu pertunjukan. Dan kemudian Bab keempat mengenai kesimpulan dan saran yang kemudian dilanjutkan dengan beberapa sumber referensi dan lampiran.