

**PERANCANGAN *ENSIKLOPEDIA DIGITAL* TAROMPET SUNDA DALAM  
BENTUK *MOTION GRAPHIC 3D* BERBASIS *WEBSITE***

**TESIS**

Diajukan untuk memenuhi Sebagian dari syarat memperoleh Gelar Magister Program  
Studi Pendidikan Seni (S2)



Oleh:

**MUHAMAD ZULFIKRI HUSAENI**

**NIM. 2208360**

**PROGRAM MAGISTER  
PENDIDIKAN SENI  
SEKOLAH PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

## LEMBAR HAK CIPTA

### **PERANCANGAN *ENSIKLOPEDIA DIGITAL TAROMPET SUNDA* DALAM BENTUK *MOTION GRAPHIC 3D* BERBASIS *WEBSITE***

Oleh  
Muhamad Zulfikri Husaeni

Sebuah Tesis diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada program studi Pendidikan Seni Sekolah  
Pascasarjana

© Muhamad Zulfikri Husaeni 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

## LEMBAR PENGESAHAN

Muhamad Zulfikri Husaeni  
2208360

### PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL TAROMPET SUNDA DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC 3D BERBASIS WEBSITE

Disetujui dan Disahkan Oleh:

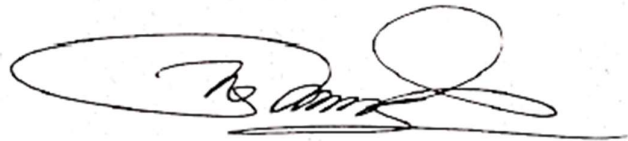
Pembimbing 1



**Dr. Sukanta, S.Kar., M.Hum**

NIP. 196209171989031002

Pembimbing 2



**Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn**

NIP. 196202071987031002

Penguji 1



**Dr. Rita Milyartini, M.Si.**

NIP. 196406231988032001

Penguji 2



**Dr. Uus Karwati, S.Kar., M.Sn**

NIP. 196506231991012001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Seni  
Universitas Pendidikan Indonesia



**Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.**

NIP.196305171990032001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul “**Perancangan Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam bentuk Motion Graphic 3D berbasis Website**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dan klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini .

Bandung, 22 Januari 2024  
Yang membuat pernyataan,



Muhamad Zulfikri Husaeni  
NIM : 2208360

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat jasmani dan rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Perancangan Ensiklopedia Digital Tarompét Sunda dalam bentuk Motion Graphic 3D berbasis Website”** dengan tepat waktu. Shalawat beserta salam senantiasa terlimpah pada Rasulullah SAW, beserta keluarga dan sahabatnya yang telah menjadi teladan yang baik sehingga menjadi pedoman penulis dalam bersikap. Munculnya ide dan konsep **“Perancangan Ensiklopedia Digital Tarompét Sunda dalam bentuk Motion Graphic 3D berbasis Website”** ini diharapkan dapat menjadi sebuah sumber informasi bagi pembelajar dan peneliti, juga dapat bermanfaat bagi pembaca, baik tenaga pendidik, pelajar, maupun secara umum. Penelitian ini memiliki nilai untuk dijadikan sebuah referensi dan salah satu alternatif pembelajaran tarompét sunda yang dibuat dalam bentuk ensiklopedia berbasis web supaya memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya. Data yang berhubungan dengan pembelajaran seni khususnya perancangan dan pembuatan **Perancangan Ensiklopedia Digital Tarompét Sunda dalam bentuk Motion Graphic 3D berbasis Website** melalui lima bab, yaitu (1) Pendahuluan (2) Kajian Pustaka (3) Metode Penelitian (4) Temuan dan Pembahasan (5) Simpulan. Penulis menyadari segala kekurangan, baik dalam teknik penulisan maupun konten pada setiap bab, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran musik, khususnya pembelajaran piano dan memiliki implikasi positif bagi program pendidikan di sekolah, lembaga, tenaga pendidik secara individu, maupun bagi pembaca secara umum.

Bandung, 22 Januari 2024



Muhamad Zulfikri Husaeni

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada Allah SWT sehingga diberi kelancaran dalam Proses pembuatan karya tulis ini, juga penulisan tesis ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, dukungan, motivasi, kritik maupun saran yang membangun dari berbagai pihak. Dengan demikian, penulis mengucapkan terimakasih terhadap semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tesis ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pembimbing I Dr. Sukanta, S. Kar., M. Hum., dan Pembimbing II Dr. Nanang Ganda Prawira, M. Sn., selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan saran, koreksi, masukan, dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis.
2. Prof. Juju Masunah, M.Hum.,Ph. D.. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh Dosen dan Staff Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
4. Yoyon Darsono, abah ayi, dan abah afif, selaku ahli tarompet dan karawitan Sunda yang telah memberi masukan, kritik, dan saran dalam penyusunan pembuatan Perancangan Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam bentuk Motion Graphic 3D berbasis Website
5. Keluarga, yaitu Dadan Dahtiar dan Ibu Iim Nani Mulyani, serta istri nurul oktavianti, dan orang tua, saudara yang selalu memberikan dukungan secara material, mental, dan budi pekerti.
6. Teman seperjuangan program studi Pendidikan Seni Angkatan 2022 yang telah memberi semangat dan dukungan untuk penulis.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tesis ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih. Semoga dukungan tersebut menjadi berkah bagi semua

Bandung, 22 Januari 2024



Muhamad Zulfikri Husaeni

## Abstrak

Penelitian ini berjudul “Perancangan *Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda* Dalam Bentuk *Motion Graphic 3D* Berbasis *Website*”. Ensiklopedia secara umum kebanyakan dikenal dalam bentuk bacaan yang sistematis dan tersusun secara alfabetis, dengan pemanfaatan teknologi peneliti bermaksud untuk membuat Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *Website*. Penelitian ini dilakukan dengan landasan karena masih kurangnya informasi, data, dokumentasi, dan juga literature mengenai waditra tarompet sunda, yang mana hal berikut sangatlah penting bagi sebuah perkembangan kesenian daerah atau pelestarian budaya local, juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran bagi masyarakat daerah. Permasalahan tersebut semakin dimotivasi dengan perkembangan akses informasi melalui internet, juga dengan pemanfaatan visual/motion graphic 3d dirasa akan efektif jika digunakan dalam sebuah pembelajaran, karena dapat melahirkan nuansa baru bagi sebuah ensiklopedia digital, kemudian dapat memperjelas komunikasi dari segi visual yang akan dipelajari. Maka dari itu bentuk pada ensiklopedia digital berbasis website dengan materi sajian konten yang akan dibuat ialah tarompet sunda yang menjelaskan pengertian, sejarah, organology, dan tehnik memainkan berdasarkan dari ahli materi praktisi dan juga ahli materi akademik mengenai tarompet sunda, bertujuan untuk mengembangkan sebuah bentuk ensiklopedia serta mendokumentasikan literatur mengenai tarompet sunda. Dengan rumusan masalah penelitian, 1) Bagaimana isi dan bentuk *Tarompet Sunda* secara Tekstual dan Kontekstual, 2) Bagaimana Desain *Ensiklopedia* digital tarompet sunda dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *Website*, 3) Bagaimana pengembangan *Ensiklopedia* digital *Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *Website*, 4) Bagaimana penyebarluasan *Ensiklopedia* digital *Tarompet Sunda* dalam bentuk *Motion Graphic 3D* berbasis *Website*. Dengan tujuan penelitian berikut adalah sebagai pengumpulan data, informasi, dokumentasi, dan juga literatur mengenai waditra tarompet sunda dengan menjabarkan atau mendeskripsikan diantaranya, 1) untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara tekstual dan kontekstual mengenai tarompet sunda berdasarkan pendekatan kajian teori antropologi budaya dan etnomusikologi, 2) untuk mengetahui desain “perancangan *ensiklopedia* digital *tarompet sunda* dalam bentuk *motion graphic 3d* berbasis *website*”, 3) untuk mengimplikasikan dan menyajikan tarompet sunda pada *ensiklopedia* digital *tarompet sunda* dalam bentuk *motion graphic 3d* berbasis *website*, 4) untuk mengetahui penyebarluasan *ensiklopedia* digital *tarompet sunda* dalam bentuk *motion graphic 3d* berbasis *website*. Metode penelitian yang akan digunakan adalah DBR (*Design-Based Research*) dengan menggunakan model penelitian 4D(define, design, development, disseminate), dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan angket. Peneliti mengenalisa isi dan bentuk tarompet sunda secara tekstual dan kontekstual, kemudian membuat design pada pembuatan motion graphic 3d, website, dan setelah itu melakukan pengembangan sekaligus uji validasi dan uji percobaan, dan kemudian sampai pada tahap akhir yaitu penyebarluasan yang dilakukan selain dengan menggunakan web adalah dengan



memanfaatkan mediasosial seperti Instagram, facebook, twiter, dan youtube, dengan demikian hasil sebuah perodak yang dibuat dapat diterima sebagai media dalam pembelajaran tarompet sunda dan juga sebagai sumber informasi dan baham pembelajaran.

***Kata kunci : Tarompet sunda, Motion Graphic 3d, Ensiklopedia, Website, Design Based Research, 4d***

## Abstract

This research is entitled "Designing Digital Encyclopedia of Sundanese Tarompet in the Form of Website-Based 3D Motion Graphic". Encyclopedia in general is mostly known in the form of systematic reading and arranged alphabetically, with the use of technology researchers intend to create a Digital Encyclopedia of Sundanese Tarompet in the form of Website-based 3D Motion Graphic. This research was conducted on the basis of the lack of information, data, documentation, and literature on Sundanese trumpet instruments, which is very important for the development of regional arts or preservation of local culture, and can also be a medium of learning for local communities. The problem is further motivated by the development of information access through the internet, as well as the use of 3d visual/motion graphics is considered to be effective if used in learning, because it can create new nuances for a digital encyclopedia, then can clarify communication in terms of visuals to be learned. Therefore, the form of a website-based digital encyclopedia with content material that will be made is the Sundanese trumpet which explains the meaning, history, organology, and techniques of playing based on practitioner material experts and also academic material experts regarding the Sundanese trumpet, aims to develop a form of encyclopedia and document literature about the Sundanese trumpet. With the formulation of research problems, 1) How is the content and form of Sundanese Tarompet Textually and Contextually, 2) How is the design of digital encyclopedia of Sundanese trumpet in the form of Motion Graphic 3D based on Website, 3) How is the development of Sundanese Tarompet digital encyclopedia in the form of Website-based 3D Motion Graphic, 4) How is the dissemination of Sundanese Tarompet digital encyclopedia in the form of Website-based 3D Motion Graphic. With the following research objectives are as a collection of data, information, documentation, and also literature regarding Sundanese tarompet waditra by describing or describing including, 1) to describe and analyse textually and contextually about Sundanese tarompet based on the theoretical study approach of cultural anthropology and ethnomusicology, 2) to know the design of "designing a digital encyclopedia of Sundanese trumpets in the form of a website-based 3d motion graphic", 3) to apply and present Sundanese trumpets in the digital encyclopedia of Sundanese trumpets in the form of a website-based 3d motion graphic, 4) to know the dissemination of the digital encyclopedia of Sundanese trumpets in the form of a website-based 3d motion graphic. The research method to be used is DBR (Design-Based Research) using the 4D research model (define, design, develop, disseminate), with a qualitative approach. Data collection was carried out by means of interviews, observations, documentation studies, and questionnaires. Researchers recognise the content and form of Sundanese trumpets textually and contextually, then make a design for making 3d motion graphics, websites, and after that develop as well as validation tests and trial tests, and then arrive at the final stage, namely dissemination which is carried out in addition to using the web by utilising social media such as Instagram, Facebook, Twitter, and YouTube, thus the results of a device made can be accepted as media in learning Sundanese trumpets and also as a source of information and learning materials.

**Keywords:** *Sundanese trumpet, 3d Motion Graphic, Encyclopedia, Website*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>vi</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>viii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	6
1.3    Tujuan Penelitian.....	7
1.3.1    Tujuan Umum.....	7
1.3.2    Tujuan Khusus.....	7
1.4    Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1    Manfaat Segi Teori .....	8
1.4.2    Manfaat Segi Praktik .....	8
1.5    Struktur Organisasi Penulisan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1.1    Fungsi Unsur-Unsur Kebudayaan .....	10
2.1.2    Unsur-unsur Kebudayaan Dalam Sistem Kesenian.....	12
2.1.3    Ciri Kebudayaan .....	14
2.2    Etnomusikologi.....	15
2.3    Ensiklopedia Umum .....	15
2.3.1    Jenis-jenis Ensiklopedia Yang terbagi Ke Dalam 2 Jenis .....	16
2.3.2    Tujuan utama dalam ensiklopedia .....	17
2.3.3    Jenis-jenis ensiklopedia .....	18
2.3.4    Manfaat ensiklopedia.....	18
2.3.5    Keunggulan dan kelemahan ensiklopedia .....	18

2.3.6	Ensiklopedia masa kini.....	19
2.3.7	Pengertian website sebagai pengembangan Ensiklopedia.....	21
2.4	Pengertian motion graphic.....	23
2.5	Kerangka Berfikir Penelitian.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Metode Penelitian.....	26
3.2	Partisipan dan tempat penelitian.....	30
3.3	Subyek penelitian .....	33
3.4	Prosedur penelitian .....	35
3.4.1	Tahap Define (Pendefinisian/Analisis).....	38
3.4.2	Tahap Design (Perancangan).....	40
3.4.3	Tahap Develop (Pengembangan).....	46
3.4.4	Tahap Disseminate (Penyebarluasan).....	48
3.5	Instumen Penelitian .....	50
3.6	Teknik pengumpulan data .....	52
3.7	Teknik analisis data .....	61
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>65</b>
4.1	Temuan dan Pembahasan Penelitian .....	66
4.1.1	Isi bahasan <i>Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda</i> dalam bentuk <i>Motion Graphic 3D</i> berbasis <i>website</i> .....	67
4.1.2	Desain dan Perancangan <i>Ensiklopedia Tarompet Sunda</i> dalam bentuk <i>Motion Graphic 3D</i> Berbasis <i>Website</i> .....	81
4.2.1.1	Pengumpulan data Materi Sajian Konten <i>Ensiklopedia Tarompet Sunda</i> dalam bentuk <i>Motion Graphic 3D</i> Berbasis <i>Website</i> .....	82
4.2.1.2	Desain Penempatan Fitur <i>Website</i> Pada <i>Ensiklopedia Tarompet Sunda</i> dalam bentuk <i>Motion Graphic 3D</i> Berbasis <i>Website</i> .....	82
4.2.1.3	Pemilihan Media Pada Pembuatan <i>Ensiklopedia Tarompet Sunda</i> dalam bentuk <i>Motion Graphic 3D</i> Berbasis <i>Website</i> .....	89
4.1.2.4	Perancangan <i>Motion Graphic 3D</i> Pada <i>Ensiklopedia Tarompet Sunda</i> dalam bentuk <i>Motion Graphic 3D</i> Berbasis <i>Website</i> .....	93
4.1.3	Pengembangan <i>Ensiklopedia Tarompet Sunda</i> dalam bentuk <i>Motion Graphic 3D</i> Berbasis <i>Website</i> .....	103
4.1.3.1	PEMBUATAN WEBSITE.....	104
4.1.3.2	PEMBUATAN MOTION GRAPHIC 3D.....	106

4.1.3.3	PEMBUATAN VIDEO AHLI MATERI AKADEMIK DAN PRKTISI 113	
4.1.3.4	DATABASE USING.....	119
4.1.3.5	EXERT APPRAISAL ( PENILAIAN AHLI ).....	129
4.1.3.6	DEVELOPMENT TESTING ( UJI COBA PENGEMBANGAN ).....	132
4.1.4	PENYEBARLUASAN ENSIKLOPEDIA TAROMPET SUNDA BERBASIS WEBSITE.....	142
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>		<b>162</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>169</b>
<b>Lampiran 1.....</b>		<b>170</b>
<b>Lampiran 2.....</b>		<b>171</b>
<b>Lampiran 3.....</b>		<b>173</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Penelitian .....	64
Tabel 2. Angket Validation & Testing Development oleh Pengguna .....	138
Tabel 3. Tampilan Jenis Tarompet Sunda .....	176

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	25
Gambar 2. DBR Model 4D Thiangerajan.....	27
Gambar 3. Prosedur Penelitian .....	29
Gambar 4. Lokasi Saung Budaya Yoyon Darsono, Cinunuk, Cileunyi, Bandung.....	32
Gambar 5. Lokasi Tarompet Bandrong, Cilegon, Banten.....	32
Gambar 6. Lokasi Tarompet Subang, Cibogo, Subang.....	33
Gambar 7. Mpet.....	68
Gambar 8. Palet .....	69
Gambar 9. Badanaras.....	70
Gambar 10. Lawong .....	70
Gambar 11. Wawancara dengan bpk. Yoyon Darsono .....	72
Gambar 12. Wawancara dengan bpk. Afif .....	73
Gambar 13. Wawancara dengan Bpk. Ayi .....	74
Gambar 14. Tampilan Fitur Home .....	84
Gambar 15. Tampilan Fitur Tentang Aplikasi .....	86
Gambar 16. Tampilan Fitur Musik .....	87
Gambar 17. Tampilan Penjelasan dalam Fitur Alat Musik .....	88
Gambar 18. Wix Website .....	89
Gambar 19. Tampilan Home Wix .....	90
Gambar 20. Aplikasi Blender .....	91
Gambar 21. Tampilan Penggunaan Aplikasi Blender .....	93
Gambar 22. Perancangan Grafis Introduction .....	96
Gambar 23. Penempatan Kamera Introduction .....	97
Gambar 24. Perancangan Grafis 3D Tarompet Pencak .....	98
Gambar 25. Tarompet Pencak .....	99
Gambar 26. Perancangan Grafis 3D Tarompet Subang .....	100
Gambar 27. Tarompet Subang.....	101
Gambar 28. Perancangan Grafis 3D Tarompet Bandrong.....	102
Gambar 29. Tarompet Bandrong .....	103
Gambar 30. Pembuatan Website .....	105
Gambar 31. Pewarnaan Texture Introduction.....	107
Gambar 32. Pewarnaan Texture Tarompet Pencak .....	108
Gambar 33. Pewarnaan Texture Tarompet Subang.....	109
Gambar 34. Pewarnaan Texture Tarompet Bandrong .....	110
Gambar 35. Pembuatan Video Ahli Materi Tarompet Pencak .....	115
Gambar 36. Pembuatan Video Ahli Materi Tarompet Bandrong.....	117
Gambar 37. Pembuatan Video Ahli Materi Tarompet Subang .....	118
Gambar 38. Tampilan Beranda Website.....	121
Gambar 39. Tampilan Beranda (2) Website .....	122
Gambar 40. Tampilan Beranda (3) Tim Peneliti .....	123

Gambar 41. Tampilan Beranda (4) Pembimbing Tesis .....	124
Gambar 42. Tampilan Beranda (5) Ahli Materi Akademik dan Praktisi.....	125
Gambar 43. Tampilan Beranda (6) Deskripsi Tarompet Sunda .....	126
Gambar 44. Tampilan Tentang.....	127
Gambar 45. Tarompet Bandrong .....	128
Gambar 46. Tarompet Pencak .....	128
Gambar 47. Tarompet Subang.....	128
Gambar 48. Tampilan Video Tarompet Pencak dalam Website .....	129
Gambar 49. Google Form.....	139
Gambar 50. Instagram .....	147
Gambar 51. Gambar Penyebarluasan Media Sosial Instagram .....	148
Gambar 52. Penyebarluasan Media Sosial Twitter .....	150
Gambar 53. Tahap Penyebarluasan Media Sosial Twitter .....	151
Gambar 54. Twitter.....	152
Gambar 55. Penyebarluasan Media Sosial Youtube .....	154
Gambar 56. Youtube .....	155
Gambar 57. Tahap Penyebarluasan Media Sosial Youtube .....	157
Gambar 58. Facebook.....	158
Gambar 59. Tahap Penyebarluasan Media Sosial Facebook.....	160
Gambar 60. Bapak Yoyon Darsono.....	170
Gambar 61 Abah Ayi.....	170
Gambar 62. Abah Afif.....	170
Gambar 63. Wawancara dengan Bapak Yoyon.....	171
Gambar 64. Wawancara dengan Abah Ayi .....	171
Gambar 65. Wawancara dengan Abah Afif.....	172
Gambar 66. Tampilan Beranda Website.....	173
Gambar 67. Tampilan Beranda (2) Website .....	173
Gambar 68. Tampilan Beranda (3) Tim Peneliti .....	174
Gambar 69. Tampilan Beranda (4) Pembimbing Tesis .....	174
Gambar 70. Tampilan Beranda (5) Ahli Materi Akademik dan Praktisi.....	175
Gambar 71. Tampilan Beranda (6) Deskripsi Tarompet Sunda .....	175
Gambar 72. Tampilan Tentang.....	176
Gambar 73. Tarompet Bandrong .....	176
Gambar 74. Tarompet Pencak .....	177
Gambar 75. Tarompet Subang.....	177



## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 3. Tampilan Jenis Tarompet Sunda .....	176
<u>Gambar 60. Bapak Yoyon Darsono.....</u>	170
<u>Gambar 61. Abah Ayi.....</u>	170
<u>Gambar 62. Abah Afif.....</u>	170
<u>Gambar 63. Wawancara dengan Bapak Yoyon.....</u>	171
<u>Gambar 64. Wawancara dengan Abah Ayi.....</u>	171
<u>Gambar 65. Wawancara dengan Abah Afif.....</u>	172
<u>Gambar 66. Tampilan Beranda Website.....</u>	173
<u>Gambar 67. Tampilan Beranda (2) Website.....</u>	173
<u>Gambar 68. Tampilan Beranda (3) Tim Peneliti.....</u>	174
<u>Gambar 69. Tampilan Beranda (4) Pembimbing Tesis.....</u>	174
<u>Gambar 70. Tampilan Beranda (5) Ahli Materi Akademik dan Praktisi.....</u>	175
<u>Gambar 71. Tampilan Beranda (6) Deskripsi Tarompet Sunda.....</u>	175
<u>Gambar 72. Tampilan Tentang.....</u>	176
<u>Gambar 73. Tarompet Bandrong.....</u>	176
<u>Gambar 74. Tarompet Pencak.....</u>	177
<u>Gambar 75. Tarompet Subang.....</u>	177

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, A. (2023). Wawancara dengan Narasumber Tarompet Bandrong. Cilegon, Banten.
- Alexander, S. (2013). *Web Programming Power Pack*. MediaKom.
- Arifah, D., Santoso, H., & Noor, R. (2017). Indeks Keanekaragaman Echinodermata di Pantai Tanjung Setia Kabupaten Pesisir Barat sebagai Sumber Belajar Biologi SMA Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 8(2), 117–124. <https://doi.org/10.24127/BIOEDUKASI.V8I2.1068>
- Ayi, A. (2023). Wawancara dengan Narasumber Tarompet Subang. Cibogo: Sanggar Abah Ayi
- Betancourt, M. (2020). *The History of Motion Graphics*. Wildside Press LLC.
- Cepot, K. (2009). *Tentang Sunda*. Biar sejarah yang bicara .... <https://serbasejarah.wordpress.com/2009/08/11/tentang-sunda/comment-page-1/>
- Darsono, Y. (2023). Wawancara dengan Narasumber Tarompet Sunda. Cinunuk: Saung Budaya Yoyon.
- Danasasmita, S., & Djatisunda, A. (1986). Kehidupan masyarakat Kanekes. Dalam (*No Title*). Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000798135438208>
- Darojatun, M. A. (2021). *PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA ORNAMENTASI PERMAINAN ALAT MUSIK PIUL SUNDA BERBASIS WEB* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/65905/>
- Darsono, Y. (2023, September 1). *Wawancara dengan Narasumber Tarompet Pencak*.
- Durkheim, E. (1898). *Representation Individuelles et Representations Collectives*. *Reuve de Metaphysique*.

- Ekajati, E. S. (1995). *Kebudayaan Sunda: Zaman Pajajaran* (Vol. 2). Pustaka Jaya.
- Joseph, J. E., Rutten, G., & Vosters, R. (2020). Dialect, language, nation: 50 years on. *Language Policy*, 19(2), 161–182. <https://doi.org/10.1007/s10993-020-09549-x>
- Kemdikbud. (2019). *Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- Koentjaraningrat, K. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Krader, B. (1980). A Study of the Nature of Ethno-musicology, its problem, method, and representative personalities. Dalam *Ethnomusicology: The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Londres: Stanley Sadie.
- Kroeber, A. L. (1917). The Superorganic. Dalam *American Anthropologist*.
- Kroeber, A. L., & Parsons, T. (1958). The Concept of Culture and of Social System. Dalam *American Sociological Review* (5 ed.).
- Maran, R. R. (2000). *Manusia dan Kebudayaan dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeliono, A. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nettl, B. (1964). Theory and method in ethnomusicology. Dalam (*No Title*). London: Schirmer Books Collier - Macmillan. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282271687527296>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2021). Pengembangan Ensiklopedia Identitas Nasional Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Civic Hukum*, 6(2). <https://doi.org/10.22219/jch.v6i2.14612>
- Nussbaum, B. (2004). *The Power of Design* (Business Week).

- Undang-undang (UU) Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, Pub. L. No. 5, Peraturan Perundang-undangan (2017).
- Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 14 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 5 Tahun 2003 Tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra, Dan Aksara Daerah, Peraturan Perundangan-undangan (2014).
- Prastowo, A. (2007). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Diva Press. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/5218>
- Prihartanta, W. (2015). Ensiklopedia Umum (Nasional). *Jurnal Adabiya*, 5(85), 1–14. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/adabiya>
- Rachmadi, Moch. L. (2013). *Tips Membuat Website tanpa Coding & Langsung Online*. Andi Press.
- Ratnapalan, L. (2008). E. B. Tylor and the Problem of Primitive Culture. *History and Anthropology*, 19(2), 131–142. <https://doi.org/10.1080/02757200802320934>
- Riyadi, S. (2002). Alan P. Merriam versus Mantle Hood dalam Orientasi Studi Etnomuskologi. *Keteg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran dan Kajian Tentang Bunyi*, 2(1), 101–114. <https://doi.org/10.33153/KETEG.V2I1.549>
- Rosidha, F. C. (2015). *Pengaruh Penggunaan Ensiklopedi Bahan Praktikum Kelas XI Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN LAB UIN Yogyakarta [UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]*. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/15805/>
- Schopflin, K. (2014). What do we Think an Encyclopaedia is? *Culture Unbound*, 6(3), 483–503. <https://journal.ep.liu.se/CU/article/view/2095>

- Shelemay, K. Kaufman. (2013). *Definitions of “Comparative Musicology” and “Ethnomusicology” : An Historical-Theoretical Perspective* 1. 235–250. <https://doi.org/10.4324/9780203063347-21>
- Spiro, M. E. (1953). Typology of Functional Analysis. Dalam *Explorations*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. [https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=43](https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43)
- Suryalaga, H. (2003). *Kasundaan*. Bandung: Wahana Raksa Sunda.
- Suwarno, W. (2006). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Ar-Ruzz Media.
- Suwarno, W. (2011). *Wacana Penulisan & Penerbitan*. Ar-Ruzz Media.
- Taufiq, T. (2013, Oktober 21). *Dr. Brenda Flanagan talks about the importance of literature in culture*. Universitas Padjajaran. <https://www.unpad.ac.id/en/2013/10/dr-brenda-flanagan-talks-about-the-importance-of-literature-in-culture/>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*. University of Minnesota. ISBN 978-086-586-045-2
- Wright, K. (2014). Amputation. Dalam *Encyclopedia of Health Communication*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781483346427.n27>