

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten untuk mengkaji permainan *kendang set* dalam video “Jaipong Kastawa-DAW Cast” yang diunggah di kanal YouTube Iwan Gunawan. Analisis konten merupakan metode penelitian yang berfokus pada pemahaman makna yang terkandung dalam objek penelitian, tanpa memandang siapa yang menciptakannya. Metode ini bertujuan untuk mengungkap kedalaman, misteri, dan aspek-aspek yang mungkin belum disadari oleh pencipta objek tersebut, sehingga dapat membawa peneliti pada pemahaman yang lebih luas tentang makna dan dampak dari objek yang dianalisis. Pendekatan ini selaras dengan pandangan yang berusaha memahami makna suatu objek sebagai interaksi antara prasangka pembaca dan maksud produsennya (Mayring, 2014). Dalam hal ini, analisis konten tidak hanya sekadar mengamati karakteristik fisik dari teks, gambar, atau suara, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana objek tersebut diproduksi dan dibaca oleh individu atau kelompok dalam konteks sosial dan budaya yang lebih besar, sebab setiap materi selalu dipahami dalam hubungannya dengan konteks komunikasi tertentu (Mayring, 2014). Hal ini semakin sejalan dengan pandangan Klaus Krippendorff (2019) yang juga menekankan pentingnya konteks dan makna dalam analisis konten, serta bagaimana metode ini dapat memberikan wawasan yang signifikan dalam penelitian sosial dan komunikasi. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Trilling dan Jonkman (2018), yang menekankan pentingnya analisis konten dalam mengidentifikasi pola dan interaksi antar unsur budaya melalui pengumpulan dan pemrosesan data yang berasal dari berbagai format. Metode analisis konten yang fleksibel dan skalabel memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap struktur ritmis dan dinamika yang terbentuk dari integrasi antara *waditra* dalam ansambel kendang jaipong.

Data penelitian dikumpulkan melalui studi dokumentasi terhadap *file* DAW pada video yang ditranskripsi ke dalam notasi musik untuk memetakan

pola ritmis pada setiap *waditra*, yaitu kendang, kentrung, kecrek, dan goong. Proses transkripsi ini memungkinkan identifikasi pola *tepak* kendang, kalimat ritmis, variasi motif, serta teknik permainan yang digunakan untuk memahami interaksi antar *waditra*. Analisis konten ini juga melibatkan identifikasi variasi dan motif ritmik yang berkembang selama permainan, dengan tujuan menggali lebih dalam teknik permainan kendang dan kontribusi *waditra* pendukung lainnya. Sebagaimana diungkapkan oleh Maxwell dalam Putri (2023), pendekatan kualitatif dalam penelitian memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam, dengan mempertimbangkan konteks dan nilai-nilai individu yang terlibat. Pendekatan ini sejalan dengan analisis konten yang bertujuan untuk mengungkap makna yang lebih mendalam dari objek yang diteliti serta memahami interaksi kompleks yang terjadi di dalamnya. Dengan demikian, penelitian ini akan memetakan peran masing-masing *waditra* dalam ansambel kendang jaipong melalui analisis mendalam terhadap keterkaitan antara kendang dan *waditra* lainnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai interaksi antar *waditra* baik dalam konteks musik tradisional Sunda maupun musik modern.

### 3.2 Objek Penelitian

Objek utama dalam penelitian ini adalah video berjudul “Jaipong Kastawa-DAW Cast” yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Iwan Gunawan pada tahun 2020. Video ini merupakan bentuk presentasi musikal berbasis teknologi digital, yang merekonstruksi karya karawitan Sunda dengan menggunakan aplikasi *Digital Audio Workstation* (DAW), tepatnya melalui software Native Instrument Kontakt Player. Dalam proyek tersebut, Gunawan menggunakan beragam *sound library*, antara lain Javanese Gamelan dari produk Ethno World untuk suara gamelan, sample pribadi untuk goong *ageung* hasil kolaborasi internasional, serta *virtual instrument* Kendang Jaipong dan Kentrung yang didesain sendiri. Proses penciptaan suara vokal (*sindén* dan *alok*) diperoleh melalui ekstraksi dari video pertunjukan Berlin Grup menggunakan teknologi iZotope RX7, yang kemudian dikombinasikan dalam komposisi digital secara presisi (Gunawan, 2020).

Video ini bukan hanya memperlihatkan kreativitas dalam pengolahan musik Sunda berbasis digital, tetapi juga merepresentasikan tantangan sekaligus peluang dalam menganalisis ritme mikro (*micro rhythm*) dan struktur poliritmis khas kendang jaipong melalui tampilan *piano roll*. Dalam deskripsinya, Gunawan menekankan bahwa teknologi DAW memungkinkan analisis lebih mendalam terhadap fenomena musikal yang selama ini sulit dijelaskan secara konvensional, seperti *sabetan*, tempo melayang, hingga ketidakstabilan ritmis yang menjadi ciri khas dalam permainan kendang Sunda. Oleh karena itu, video “Jaipong Kastawa-DAW Cast” menjadi objek yang sangat relevan dalam konteks penelitian ini, khususnya dalam mengkaji konsep instrumentasi, peran dan fungsi *waditra* dalam *kendang set*, serta bentuk integrasi ritmis yang dihasilkan melalui pendekatan *interlocking* dalam musik jaipong.

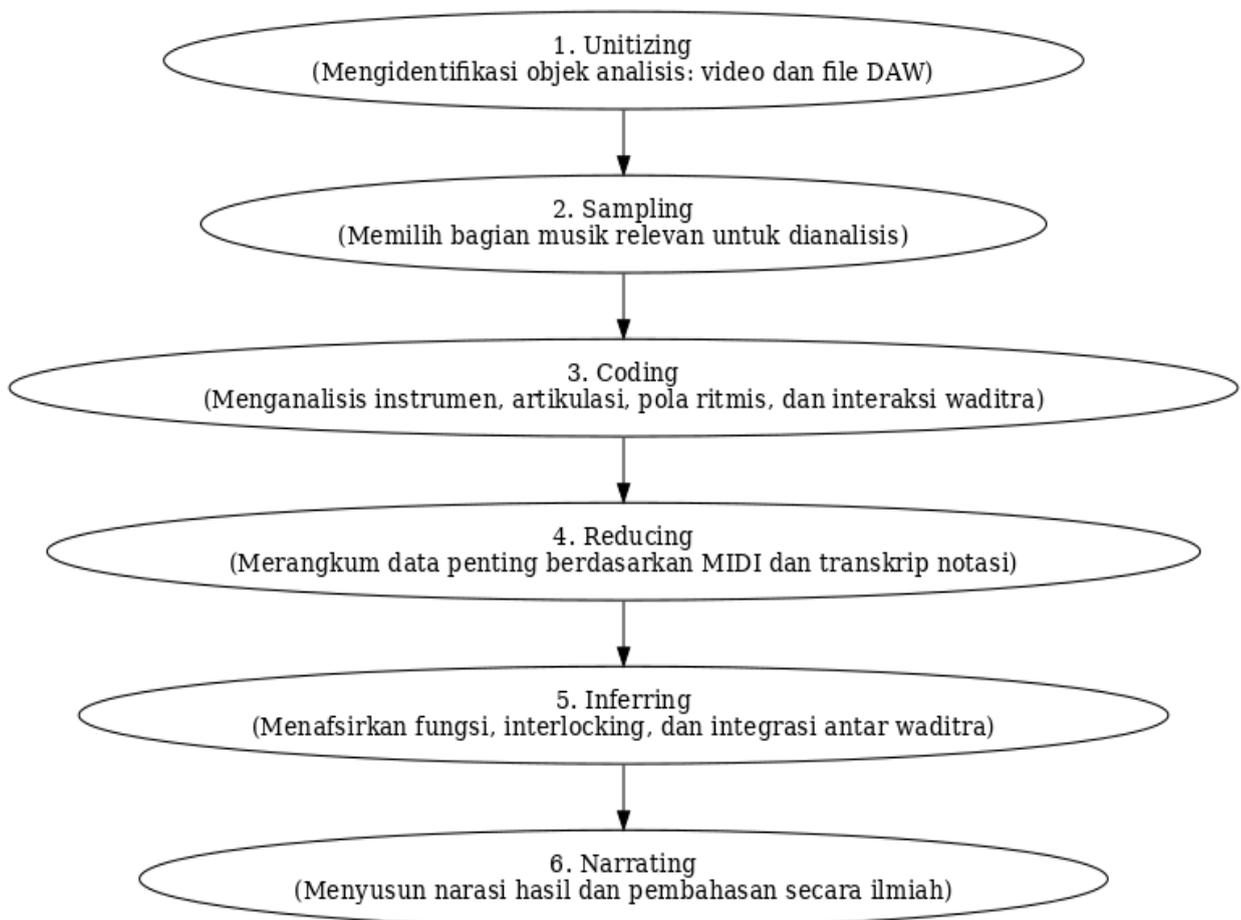
### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara langsung melalui narasumber utama, yaitu Iwan Gunawan selaku pemilik karya “Jaipong Kastawa-DAW Cast”. Data yang diperoleh terdiri atas dua jenis utama: pertama, file proyek DAW (*Digital Audio Workstation*) yang berisi susunan komposisi karya dalam format digital lengkap dengan instrumen virtual, *preset*, serta data MIDI-nya; kedua, video rekaman layar (*screen record*) yang menampilkan transkripsi notasi balok dari setiap bagian komposisi.

Melalui file DAW, penulis memperoleh informasi teknis mengenai proses pembentukan karya, termasuk jenis *virtual instrument* (VST) yang digunakan, nama-nama *preset*, jumlah dan jenis artikulasi dalam masing-masing *preset*, serta data MIDI yang mencakup presisi tabuhan, fluktuasi tempo, dan tingkat *velocity*. Seluruh aspek tersebut menjadi data penting untuk mengkaji struktur ritmis dan artikulasi dari setiap *waditra* dalam *kendang set*. Sementara itu, video *screen record* transkrip notasi menjadi sumber visual yang mempermudah proses analisis musikal. Dengan adanya notasi angka yang tertata sistematis, penulis dapat menandai fenomena musikal pada bagian-bagian tertentu secara lebih jelas. Data ini kemudian disajikan kembali dalam bentuk transkrip notasi angka pada bagian hasil, agar pembaca dapat memahami fenomena musikal secara lebih terstruktur dan komunikatif.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini dirancang secara sistematis untuk mengeksplorasi dan menganalisis fenomena musikal permainan *kendang set* dalam video “Jaipong Kastawa-DAW Cast”. Alir penelitian terdiri dari enam tahapan utama yang saling berhubungan untuk menjawab fokus penelitian yang telah dirumuskan yang disusun berdasarkan kerangka metode *Content Analysis* menurut Krippendorff (2019), yang menekankan proses *unitizing*, *sampling*, *coding*, *reducing*, *inferring*, dan *narrating* untuk memahami makna dalam data kualitatif. Gambar 3.1 berikut menggambarkan keseluruhan alir penelitian:



Gambar 3.1 Alir Penelitian

Sumber: Dokumen Penelitian

#### 3.4.1 Studi Dokumentasi

Penulis menentukan satuan data yang akan dianalisis berupa cuplikan-cuplikan bagian musik dari video “Jaipong Kastawa-DAW Cast”, berdasarkan segmentasi struktur musikal seperti *pangkat*, *pangjadi*, *tepak mincid*,

Hasan Irfanul’Alim Maulana, 2025

*INTEGRASI ANTAR WADITRA PADA KENDANG SET DALAM VIDEO “JAIPONG KASTAWA-DAW CAST”*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hingga ending. Setiap unit diidentifikasi dari hasil observasi video serta transkrip notasi angka hasil *screen record*, dan dicocokkan dengan data MIDI dari file DAW.

### 3.4.2 Pengambilan Sampel Data

Tidak semua bagian musik dianalisis secara penuh, melainkan peneliti memilih bagian-bagian penting yang mewakili kemunculan fenomena instrumen dan interaksi antar *waditra* secara signifikan. *Sampling* ini dilakukan berdasarkan tiga fokus penelitian yang telah ditetapkan: (1) struktur instrumentasi, (2) peran dan fungsi *waditra*, dan (3) tabuhan *interlocking*.

### 3.4.3 Pencatatan dan Pemberian Kode

Penulis mencatat data berdasarkan notasi angka serta MIDI *roll*, dan mengkodekan fenomena musikal seperti *interlocking*, aksentuasi, ‘dialog kendang-kentrung’, ‘pola goong struktural’, dan sebagainya. Kode ini berfungsi sebagai penanda awal untuk membedakan tipe interaksi ritmis, pola dinamika, serta bentuk koordinasi antar *waditra*.

### 3.4.4 Penyederhanaan dan Klasifikasi

Setelah dikodekan, data diringkas dan dikelompokkan ke dalam tema-tema besar: misalnya tema ‘struktur instrumentasi’, ‘fungsi masing-masing *waditra*’, dan ‘*interlocking* antar instrumen’. Proses ini bertujuan untuk memfokuskan analisis agar tidak meluas dan tetap sesuai dengan rumusan masalah.

### 3.4.5 Penarikan Makna dan Interpretasi

Pada tahap ini, data yang telah diringkas kemudian dianalisis dengan mengaitkannya pada teori-teori musik, konsep instrumentasi, serta prinsip karawitan Sunda yang telah dibahas di Bab II. Analisis dilakukan untuk menafsirkan bagaimana struktur musikal terbentuk, bagaimana interaksi antar *waditra* terjadi, dan bagaimana konsep *kendang set* membentuk kekhasan musikal dalam video tersebut.

### 3.4.6 Penyusunan Narasi Analisis

Hasil interpretasi kemudian disusun dalam bentuk narasi deskriptif-analitis yang dituangkan ke dalam Bab IV. Setiap subbab didasarkan pada pertanyaan penelitian, dengan dukungan data visual (notasi angka) dan tangkapan layar *preset* MIDI yang merepresentasikan bukti-bukti musikal secara konkret.

Dengan tahapan tersebut, teknik analisis dalam penelitian ini tidak hanya mampu menggambarkan fenomena musikal secara objektif, tetapi juga menyusun kerangka argumentatif yang kuat untuk menjawab fokus penelitian yang telah ditentukan.