

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. LOKASI DAN SUBYEK PENELITIAN**

Subyek dari penelitian ini adalah kalangan civitas akademika di Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI . Adapun lokasi penelitian yang akan dilakukan adalah di gedung Jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI Bandung yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung.

#### **B. METODE PENELITIAN**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, bahwa dalam kegiatan penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengumpulkan berbagai data yang berhubungan dengan pemanfaatan software Sibelius beserta *VSTi* Gamelan dan Angklung didalam kegiatan berkreasi musik, khususnya di kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Pendidikan Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif, maka dari itu data yang akan dikumpulkan oleh peneliti adalah data-data yang berdasarkan data kualitatif yang berbentuk deskriptif. Dari data-data tersebut peneliti dapat menggambarkan kembali, menguraikan dan memaparkan hal-hal, atau gejala-gejala sebagaimana adanya untuk mengidentifikasi tentang berbagai data yang berhasil dikumpulkan. Kalaupun ditemukan data kuantitatif tidak akan menjadi data statistik.

“Penelitian kualitatif bermakna kualitas data yang dihimpun dalam bentuk konsep pengolahan data langsung, dikerjakan di lapangan dengan mencatat dan mendeskripsikan gejala- gejala sosial, dihubungkan dengan gejala -gejala lain” (Wardi Bachtiar 1997:23).

Yogi Prayoga, 2015

**PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS PLUS VSTI GAMELAN DAN ANGKLUNG DALAM PROSES BERKREASI MUSIK DI KALANGAN CIVITAS AKADEMIKA JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK FPSD UPI**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Melihat dari permasalahan di yang telah diuraikan sebelumnya, maka data yang dibutuhkan untuk menjelaskan permasalahan ini adalah fakta-fakta aktual mengenai orang-orang yang pernah atau sering memanfaatkan Sibelius beserta *VSTi* Gamelan dan Angklung dalam proses pembuatan karya, baik itu membuat sebuah karya baru ataupun mengaransemen karya yang sudah ada sebelumnya. Seluruh kajian akan berpusat pada sejauh mana kedua *software* tersebut dapat membantu mereka dalam setiap kegiatan berkreasi musik. Di sini peneliti tidak berupaya untuk mempengaruhi setiap fakta yang ditemukan di lapangan nantinya. Peneliti hanya berupaya untuk menjabarkan bagaimana *software* Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung tersebut dapat membantu dalam proses berkreasi musik secara umum.

### **C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Untuk menggali dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

#### **1. Wawancara**

Salah satu upaya untuk memperoleh data aktual berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan adalah dengan berinteraksi secara langsung dengan responden dalam bentuk wawancara sebagai bentuk komunikasi secara vertikal yang dirasa cukup efektif dalam proses pengumpulan data secara kualitatif. Alwasilah (2004:154) mengemukakan bahwa “interview dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi yang tidak mungkin diperoleh lewat observasi”. Maka dari itu wawancara juga dapat diposisikan sebagai alat bantu utama dalam teknik pengumpulan data setelah observasi.

Maksud daripada wawancara ini adalah peneliti bisa mendapatkan kejelasan dari data-data yang diamati. Apabila hanya menggunakan observasi, peneliti mempunyai keterbatasan dengan hanya dapat melihat dan mendengar, tanpa mengetahui data-data yang lebih jelas. Peneliti berupaya melakukan pendekatan senatural mungkin kepada responden agar data yang diperoleh badalah merupakan

data-data yang murni yang mereka alami berdasarkan pengalaman menggunakan software Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung dalam proses berkreasi musik.

Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber diantaranya kepada Iwan Gunawan sebagai seorang komposer dan orang yang cukup berpengalaman di bidang musik digital berbasis Sibelius, selain itu wawancara juga dilakukan secara langsung kepada beberapa mahasiswa, dosen dan alumni serta kalangan civitas akademika Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI lainnya.

## 2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap segala hal yang berhubungan dengan penelitian. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi pasif. Yang dimaksud pasif disini adalah peneliti tidak ikut terlibat didalam proses penggunaan dan pemanfaatan software Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung yang dilakukan oleh civitas akademika jurusan Pendidikan Seni Musik UPI. Peneliti tidak ikut terlibat didalam penelitian ini dengan maksud agar hasil penelitian benar-benar murni adanya, sehingga proses penelitian bisa berjalan dengan lebih baik dan lebih lancar dan data-data yang nantinya diperoleh juga diharapkan dapat seakurat mungkin. Menurut Stainback dalam Sugiyono (2005:64) bahwa di dalam observasi terdapat empat tingkat partisipasi peneliti sebagai pengamat, yaitu:

- a) Partisipasi Pasif (*passive participation*) : *means the research is present at the scene of action but does not interact or participate.*
- b) Partisipasi moderat (*moderate participation*) : *means that the research maintains a balance between insider and being outsider,*
- c) Partisipasi aktif (*active participation*) : *menas that researcher generally does what others in the setting do,*
- d) Partisipasi lengkap (*Complete Participation*): *means the researcher is a natural participant. This is the highest level of involvement.*

Observasi dilakukan terhadap orang-orang yang memiliki minat dan kemampuan dasar tentang musik digital terutama pengetahuan Sibelius agar penelitian dapat berjalan lebih efektif. Observasi sendiri dilakukan dari awal bulan

september 2013 sampai dengan september 2014 dengan fokus masalah kepada pengetahuan dasar *VSTi* Gamelan dan Angklung, cara mengintegrasikan software tersebut kedalam *Sibelius*, dilanjutkan dengan penggunaan *basic* software tersebut hingga *review* akhir setelah responden menggunakan kedua software tersebut dalam proses berkreasi musik.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi diperlukan sebagai alat pembantu bagi peneliti agar dapat memaksimalkan proses penelitian, karena teknik yang sebelumnya digunakan masih dirasa belum sepenuhnya dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data. Dengan mendokumentasikan hasil wawancara serta observasi selama masa penelitian segala peristiwa yang berhubungan dengan penelitian akan terekam dan tersimpan dengan baik, sehpeneliti dapat lebih mudah dalam menganalisis serta mengolah data. Dokumen tersebut dibagi dalam 3 jenis diantaranya:

1. Dokumentasi audio
2. Dokumentasi video
3. Dokumentasi foto

## **D. PROSEDUR ANALISIS DATA**

Dalam penelitian kualitatif , penelitian dilaksanakan secara berkala dan terus menerus sampai dengan data dirasa telah mencukupi untuk dilakukan pembahasan. Sugiyono (2011:335) mengemukakan bahwa:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan,dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa,menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam analisis tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. Reduksi data

Proses reduksi data dilakukan terlebih dahulu dengan tujuan agar memudahkan seorang peneliti dalam memahami data yang telah dikumpulkan. Kegiatan reduksi ini dilakukan dengan cara memfokuskan dan mengkategorikan data supaya mempersempit ruang lingkup penelitian. Penulis memreduksi penelitian ini kepada beberapa permasalahan diantaranya meliputi pengetahuan dasar tentang musik digital, proses pengoperasian dasar Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung serta pengetahuan dasar pembuatan karya dan aransemen yang lebih diutamakan untuk instrument gamelan maupun angklung.

### 2. Penyajian data

Setelah mendapatkan data yang efektif dan akurat, peneliti akan menyajikan data tersebut secara singkat dan jelas mengacu kepada judul dan pertanyaan penelitian yang telah dibuat pada bagian sebelumnya. Proses ini dimaksudkan agar memudahkan peneliti memahami data tersebut supaya memperoleh suatu kesimpulan.

### 3. Pengambilan Kesimpulan atau Verifikasi data

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dalam proses pengolahan data adalah memverifikasi data dari hasil penelitian tersebut sehingga menemukan suatu kesimpulan, dimana kesimpulan adalah merupakan inti dari hasil penelitian. Adapun verifikasi adalah upaya yang dilakukan untuk mengecek ulang, mempelajari dan mengkaji kembali data-data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian.

## **E. TAHAPAN PENELITIAN**

Kegiatan penelitian tentang pemanfaatan software Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung di kalangan civitas akademika jurusan Pendidikan Seni Musik FPSD UPI Bandung dilaksanakan dengan beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

### 1. Pembuatan Rancangan Penelitian

Pada tahap ini dilakukan sebuah rancangan tentang kegiatan apa saja yang akan dilakukan yang berkaitan dengan proses penelitian. Adapun langkah-langkah persiapan yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

a. Studi pendahuluan

Pengamatan pertama yang dilakukan penulis yaitu tentang ketertarikan mahasiswa terhadap musik gamelan serta angklung, pengetahuan dasar tentang musik digital dan dan kemampuan dasar dalam mengoperasikan Sibelius.

b. Perumusan masalah

Penulis merumuskan suatu permasalahan yang kemudian akan diteliti dan kemudian dibentuk menjadi beberapa buah pertanyaan penelitian dengan maksud memudahkan peneliti dalam proses penelitian. Jawaban dari pertanyaan penelitian itu sendiri kemudian akan dibentuk dalam sebuah laporan.

c. Perumusan asumsi

Setelah peneliti menemukan permasalahan yang terdapat pada objek penelitian dan merumuskannya, maka dibuat asumsi sebagai anggapan sementara peneliti terhadap permasalahan tersebut dan akan disesuaikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan kemudian.

d. Pemilihan pendekatan penelitian

Pemilihan penelitian ini berdasarkan kepada pendekatan kualitatif agar sesuai dengan penelitian dan tidak keluar dari jalur penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti berupaya untuk mengumpulkan dan menyusun berbagai informasi serta data yang ditemukan dilapangan guna menjawab seluruh permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Semua unsur yang terkait akan digunakan dalam sebagai sarana pembantu dalam pelaksanaan penelitian ini dengan mengacu pada teknik penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya.

3. Penyusunan Laporan Penelitian

Setelah proses pengumpulan dan penyusunan data dirasa cukup, maka langkah selanjutnya dari penelitian ini adalah kegiatan pembuatan laporan penelitian.

Kegiatan pembuatan laporan penelitian ini menjadi kegiatan yang paling utama dimana peneliti dituntut untuk menjelaskan dan memaparkan segala penemuan yang telah diperoleh di lapangan selama masa penelitian.

## **F. DEFINISI OPERASIONAL**

Guna menghindari adanya kesalahpahaman dalam penafsiran istilah yang ada di dalam judul penelitian, maka dalam hal ini peneliti memberikan batasan sebagai berikut:

### **1. Proses Berkreasi**

Proses berkreasi adalah proses perwujudan atau penciptaan dari ide-ide, gagasan dan wawasan yang telah muncul sebelumnya. Dalam penelitian ini, proses berkreasi yang dimaksud adalah pembuatan karya musik maupun aransemen musik dengan menggunakan bantuan *software* Sibelius plus *VSTi* Gamelan dan Angklung.

### **2. Software**

*Software* adalah perangkat lunak sebagai pendukung perangkat keras sebuah komputer. *Software* yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah *soft synth* atau *software synthesizer* yang merupakan imitasi atau tiruan dari bunyi suatu alat musik yang diolah secara digital dan dapat digunakan pada sebuah komputer.

### **3. Sounds**

Pada hakikatnya *sound* adalah bunyi, akan tetapi didalam penelitian ini, *sound* lebih dimaksudkan kepada bunyi instrumen musik yang telah diolah secara digital.

### **4. VSTi**

Singkatan dari *Virtual Studio Technology instruments*. Sebuah teknologi audio processing keluaran Steinberg. *VSTi* memungkinkan sebuah komputer memiliki banyak *sound* alat musik secara digital.