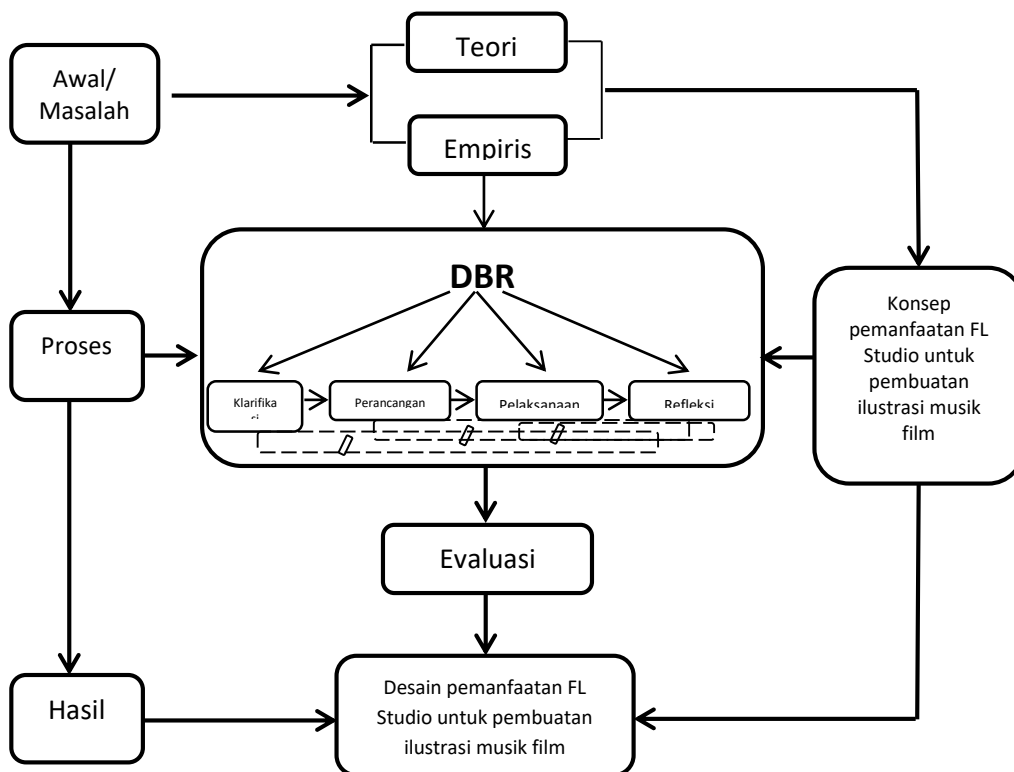


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dari landasan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, untuk mendukung pembuatan ilustrasi musik film melalui pemanfaatan *Fruity Loops Studio* di SMKN 1 Kota Sukabumi, peneliti mengembangkan metode dan materi yang dirancang dalam bentuk tahapan pembuatan karya ilustrasi musik film melalui metode penelitian Design Based Research (DBR), sebab DBR merupakan salah satu cara untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembuatan karya secara original dalam pembuatan ilustrasi musik film. Berdasarkan gambaran tersebut, maka secara umum dapat digambarkan desain penelitian sebagai berikut:

Diagram 3.1 Tahapan penelitian



Dalam penelitian ini akan dilakukan survei, analisis, dokumen, pengamatan, wawancara dan angket melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan DBR dengan tahapan yaitu : 1. Identifikasi Masalah dan Identifikasi Kebutuhan 2. Desain Bahan Ajar 3. Pelaksanaan 4. Refleksi 5. Revisi akhir.

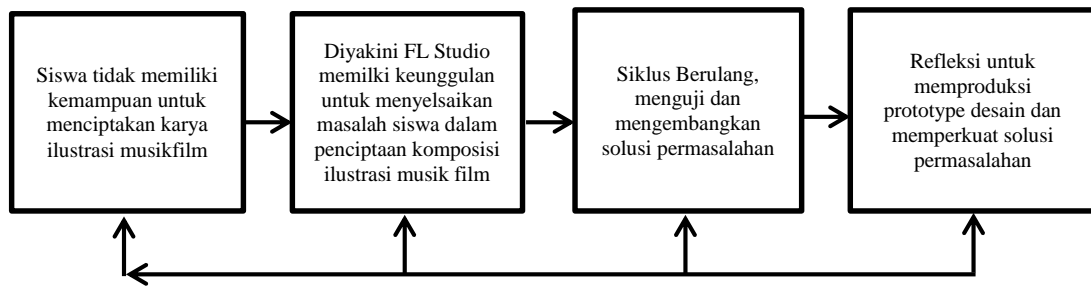
Muhamad Iqbal Mulyadin, 2019

**PEMBUATAN ILUSTRASI MUSIK FILM MELALUI PEMANFAATAN FRUITY LOOPS STUDIO
DI SMKN 1 KOTA SUKABUMI**

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

Penelitian ini menggunakan Desain Based Reseach (DBR) berdasarkan teori dari Reeves (dalam Herrington, McKenney, dkk, 2007) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Prosedur DBR yang digunakan dalam penelitian



Refinement of Problems, Solustions, and Methods, and Design Principles

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian pemanfaatan FL Studio untuk pembuatan ilustrasi musik film dilakukan di jurusan PSPT SMKN 1 Kota Sukabumi. SMK Negeri 1 Sukabumi adalah Sekolah Menengah Kejuruan atau juga dikenal dengan STM Negeri dan orang-orang juga sering menyebutnya KABOET 90 atau STEKMENSI. Beralamat di Jl. Kandangan No.90 Kota Sukabumi 43114, Jawa Barat – Indonesia.

Alasan peneliti melaksanakan penelitian di jurusan SMKN 1 Kota Sukabumi adalah karena peneliti mengalami dan terjun dilapangan sebagai guru Seni Budaya yang mengajar di jurusan PSPT SMKN 1 Kota Sukabumi, yang terjadi dilapangan adalah selama peneliti mengajar dilapangan selalu saja ada siswa jurusan PSPT yang mengeluh dan meminta karya music untuk diterapkan dalam ilustrasi music film, maka dari itu setelah berkoordinasi dengan guru jurusan PSPT peneliti berkeinginan membantu para siswa untuk membuat karya sendiri dengan cara yang mudah dipahami dan menghasilkan karya original sesuai dengan rasa dan imajinasi mereka.

**Gambar 3.1 Lokasi Penelitian di SMKN 1 Kota Sukabumi
(Dokumentasi Peneliti, 4 Maret 2019)**



3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X PSPT 2 SMKN 1 Kota Sukabumi yang berjumlah 26 siswa, 12 Perempuan dan 14 Laki-laki .

3.4 Prosedur Penelitian

Dengan pedoman prosedur DBR tersebut di atas peneliti merancang prosedur DBR di jurusan PSPT SMKN 1 Kota Sukabumi sebagai berikut:

3.4.1 Identifikasi masalah dan kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi serta wawancara terhadap siswa dan guru jurusan PSPT SMKN 1 Kota Sukabumi untuk menganalisis konsep, karakteristik pembelajaran, pengelolaan dan mengidentifikasi masalah berdasarkan analisis. Jika digambarkan akan seperti bagan berikut :

Diagram 3.2 prosedur penelitian



1). Observasi Awal

Dalam observasi awal, peneliti menganalisis masalah yang terjadi pada siswa jurusan PSPT dengan memberi angket seputar pemahan mereka terhadap materi pembuatan ilustrasi musik film.

2). Desain

Dalam desain, peneliti merancang tahapan materi untuk diajarkan pada siswa PSPT bersarkan kebutuhan observasi awal yang dilihat dari angket.

3). Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan, peneliti melaksanakan hasil dari desain yang dibuat dengan beberapa sintaks dan memberi angket disetiap akhir pertemuan materi.

4). Refleksi

Dalam Refleksi, peneliti melihat dari angket dan wawancara dari penerapan desain yang dibuat untuk melihat apakah masih ada yang harus diperbaiki untuk membuat siswa PSPT memahami cara pembuatan atau penciptaan ilustrasi musik.

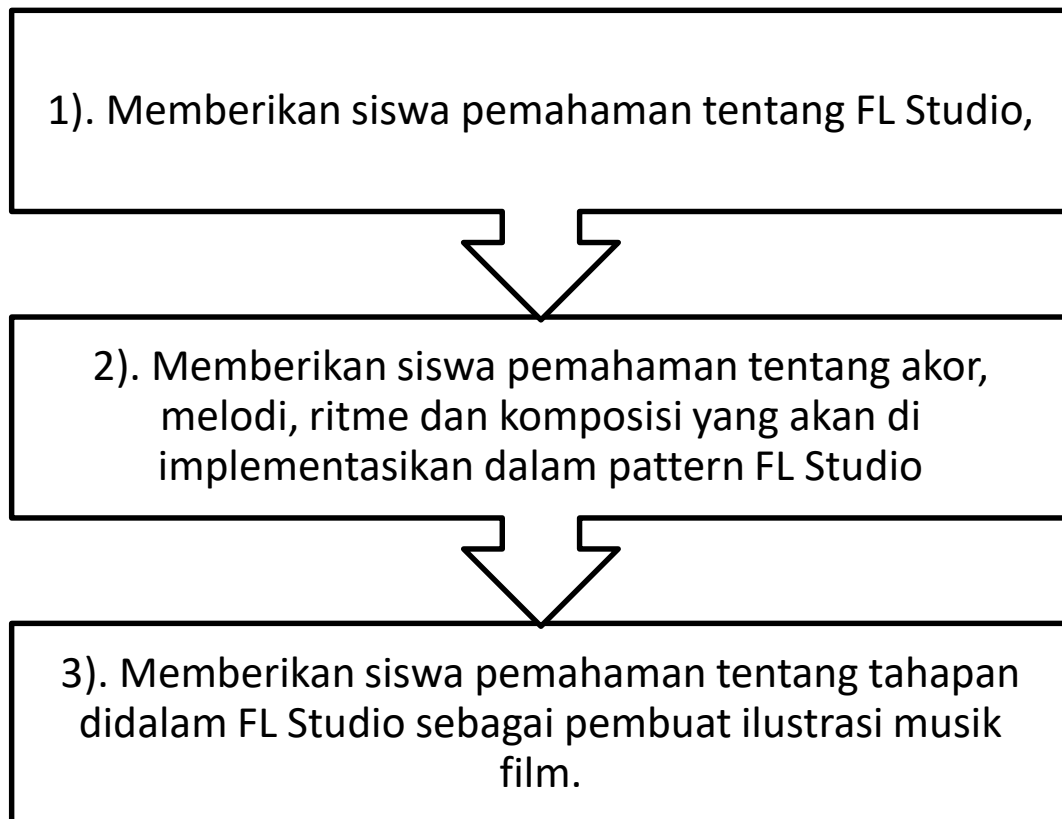
5). Revisi Akhir

Dalam Revisi akhir, merupakan hasil dari refleksi yang menghasilkan sebuah model pembelajaran dalam bentuk desain tahapan membuat atau menciptakan ilustrasi musik film menggunakan FL Studio

3.4.2 Desain

Rancangan desain dan struktur dalam tahap ini sebagai berikut :

Diagram 3.3 Tahapan Desain prosedur penelitian



1). Memberikan Siswa Pemahaman Tentang FL Studio

Peneliti memberi materi pada siswa tentang pengenalan FL Studio yang bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan tentang dasar FL Studio yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pembuatan atau penciptaan ilustrasi musik film, yang akan didesain seperti berikut :

Tabel 3.2 Desain Pertama dalam penelitian

Memberikan Siswa Pemahaman Tentang FL Studio	Penayangan Video tutorial singkat pembuatan ilustrasi musik film menggunakan <i>FL Studio</i>
	Pengenalan Tools Works sebagai pembuatan ilustrasi musik film didalam <i>FL Studio</i>
	Mengelompokan <i>VST Plugin</i> sebagai instrument pembuatan ilustrasi musik film

2). Memberikan Siswa Pemahaman Tentang Akor, Melodi, ritme Dan Komposisi Yang akan Di Implementasikan Dalam Pattern FL Studio

Peneliti memberikan materi tentang akor, melodi, aransemen dan komposisi pada siswa untuk membuat siswa paham cara pembentukan musik berdasarkan tahapan tahapan pembuatan akor, melodi, ritme untuk mereka kompos saat pembuaatan ilustrasi musik film, yang akan didesain seperti berikut :

Tabel 3.3 Desain kedua dalam penelitian

Memberikan Siswa Pemahaman Tentang Akor, Melodi, ritme Dan Komposisi Yang akan Di Implementasikan Dalam Pattern FL Studio	Memberikan pengetahuan tentang tangga nada Mayor dan minor
	Memberikan pengetahuan tentang pembuatan akor Mayor dan minor
	Memberikan pengetahuan tentang pembuatan ritme
	Memberikan pengetahuan tentang komposisi dengan penyusunan akor, melodi dan ritme dengan praktek di FL Studio

3). Memberikan Siswa Pemahaman Tentang Tahapan Didalam FL Studio Sebagai Pembuat Ilustrasi Musik Film

Peneliti memberi siswa pemahaman tentang tahapan cara membuat ilustrasi musik film dalam FL Studio yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam membuat atau menciptakan ilustrasi musik film, yang akan didesain seperti berikut :

Tabel 3.4 Desain ketiga dalam penelitian

Memberikan siswa pemahaman tentang tahapan didalam FL Studio sebagai pembuat ilustrasi musik film	Memberi tahu cara import video dan sinkronisasi video dengan pattern & track
	Memberi tahu cara <i>LOAD VST PLUGIN</i> sesuai kebutuhan project
	Memberi tahu cara komposisi (<i>INPUT PLUGIN</i> untuk pembuatan akor & melodi)
	Memberi tahu cara <i>EXPORT Project</i> sesuai dengan kebutuhan

3.4.3 Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakannya didalam beberapa pertemuan yang telah dirancang dalam desain, didalam pelaksanaannya peneliti angket disetiap akhir pertemuan sebagai acuan pelaksanaan penelitian dan memudahkan peneliti dalam pelaksanaan penelitian sampai dengan penilaian hasil penelitian berdasarkan angket wawancara. Berdasarkan ketiga desain yang dibuat maka peneliti menyimpulkan bahwa pembagian pertemuan akan dilaksanakan dalam 7 pertemuan inti, yang bisa dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3.5 Pelaksanaan prosedur penelitian

<i>Kegiatan Penelitian</i>	Desain Penelitian	Materi Penelitian
<i>Pertemuan ke-1 (2 x 45 menit)</i>	Memberikan siswa pemahaman tentang FL Studio	<ul style="list-style-type: none"> • Penayangan Video tutorial singkat pembuatan ilustrasi musik film menggunakan <i>FL Studio</i> • Pengenalan Tools Works sebagai pembuatan ilustrasi musik

		<p>film didalam <i>FL Studio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokan <i>VST Plugin</i> sebagai instrument pembuatan ilustrasi musik film
<p><i>Pertemuan ke-2</i> (2 x 45 menit)</p>	<p>Memberikan Siswa Pemahaman Tentang Akor, Melodi, Aransemen Dan Komposisi Yang Di Implementasikan Dalam Pattern FL Studio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara pembuatan melodi berdasarkan tangga nada mayor dan minor • Bagaimana cara membentuk akor mayor dan minor
<p>Pertemuan ke-3 (2 x 45 menit)</p>	<p>Memberikan Siswa Pemahaman Tentang Akor, Melodi, Aransemen Dan Komposisi Yang Di Implementasikan Dalam Pattern FL Studio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara membaca ritme • Bagaimana cara membuat ritme
<p>Pertemuan ke-4</p>	<p>Memberikan pengetahuan tentang komposisi dengan penyusunan akor,</p>	<p>Bagaimana cara memasukan melodi, akor, dan ritme</p>

(2x45 Menit)	melodi dan ritme dengan praktek di FL Studio	dalam bar FL Studio
Pertemuan ke-5 (2 x 45 menit)	Memberikan Siswa Pemahaman Tentang Tahapan Didalam FL Studio Sebagai Pembuat Ilustrasi Musik Film	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cara import video dan sinkronisasi video dengan pattern & track • Bagaimana cara <i>LOAD VST PLUGIN</i> sesuai kebutuhan project • Bagaimana cara komposisi (<i>INPUT PLUGIN</i> untuk pembuatan akor & melodi) • Bahaimana cara <i>EXPORT Project</i> sesuai dengan kebutuhan
Pertemuan ke-6 (2 x 45 menit)	Tes seputar Melodi, akor, ritme dan komposisi	
Pertemuan ke-7 (2 x 45 menit)	Presentasi hasil dari pembuatan ilustrasi musik film	

3.4.3 Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap peningkatan partisipasi aktif dan partisipasi emosional serta kemampuan siswa dalam melakukan pembuatan ilustrasi musik film selama pelaksanaan kegiatan penelitian. Hal tersebut dilakukan dengan cara menganalisis data-data diperoleh dari

observasi, dokumentasi, dan angket wawancara. Dengan analisis data-data, peneliti melakukan evaluasi terhadap hal-hal yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya untuk mengetahui kelemahan - kelemahan maupun kelebihan - kelebihan yang terjadi selama kegiatan siswa dalam membuat ilustrasi musik film.

3.4.5 Revisi akhir

Hasil revisi akhir ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam prosedur berikutnya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang akan muncul. Prosedur penelitian ini dapat dilakukan dengan cara pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Kemudian memeriksa dan menetapkan validitas data dengan metode triangulasi terhadap data-data dikumpulkan. Hasilnya untuk mendeskripsikan apakah pembuatan ilustrasi musik film menggunakan FL Studio yang didesain sudah mencukupi ketercapaian indikator. Jika belum, harus direvisi dan jika sudah maka harus dilaksanakan tahap penyempurnaan.

3.5 Sumber Data Penelitian

Data yang dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Pengumpulan data diperoleh dari:

- 1) Guru PSPT dan siswa yang mengikuti kegiatan pembuatan ilustrasi musik film selama jangka dilaksanakan penelitian
- 2) Hasil pengamatan kegiatan pembuatan ilustrasi musik film

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Dalam proses penelitian ini dibutuhkan teknik pengumpulan data yang sesuai dan tepat demi terkumpulnya data-data secara akurat dan mendalam. Berdasarkan karakteristik data yang dikumpulkan berupa kemampuan dan beberapa informasi mengenai metode pembelajaran, bahan ajar, dan tahapan pelatihan maka teknik yang dianggap paling tepat untuk mengumpulkan data-data tersebut adalah observasi, , dokumentasi dan angket wawancara.

1. Observasi

Dalam penelitian ini salah satu teknik yang digunakan untuk mengamati dan memperoleh informasi aktivitas siswa PSPT terhadap kegiatan pembuatan ilustrasi musik film menggunakan FL Studio adalah observasi. Metode observasi merupakan suatu proses yang kompleks dan tersusun. Teknik pengumpulan data perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamat tidak terlalu besar (Sugiyono, 2007, hlm.20).

2. Wawancara

Dalam penelitian ini bentuk wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur artinya pertanyaan diajukan setelah disusun terlebih dahulu oleh peneliti yang dirumuskan dalam pedoman wawancara. Dalam hal ini, peneliti mencoba melakukan wawancara dengan guru jurusan PSPT dan siswa.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini bentuk dokumentasi yang digunakan adalah dokumentasi sumber Foto-foto yang diperoleh aktivitas pembuatan ilustrasi musik film menggunakan FL Studio selama jangka waktu penelitian.

4. Angket

Dalam penelitian ini bentuk Angket yang digunakan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada guru PSPT untuk melihat persepsi peserta didik dalam menanggapi program pembelajaran yang dilaksanakan

3.7 Teknik Analisis data

Teknis analisis data dalam kualitatif dilakukan dengan tujuan supaya peneliti memperoleh makna dari data yang diteliti dalam menjawab permasalahan penelitian (Musfiqon, 2012:59). Data yang sudah diperoleh belum bisa dijadikan kesimpulan dari hasil penelitian melainkan harus dianalisis terlebih dahulu. Menurut Basrowi (2008: 192) menjelaskan bahwa Analisis data merupakan usaha memilih, membuang, menggolongkan data untuk menjawab dua permasalahan pokok yaitu: tema apa yang ditemukan pada data-data ini, dan seberapa jauh data-data ini dapat menyongkong tema tersebut.

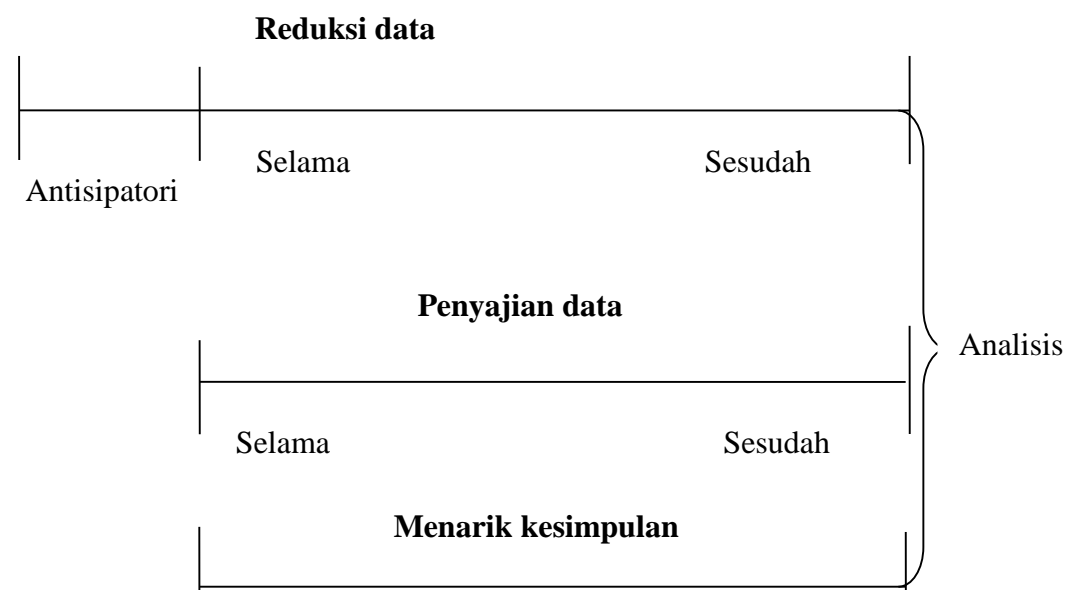
a. Validasi data

Validasi data ini digunakan untuk membuktikan apa yang diamati oleh peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada saat penelitian, oleh sebab itu peneliti melakukan validasi yang yang dapat dilakukan dalam penelitian tindakan kelas menurut Hopkins yaitu *member check*, *triangulasi*, *audit trail*, *expert opinion*, dan *key respondent review*. (Wiriaatmadja, 2008: 168) diantaranya adalah:

- a) *Member Check*. Peneliti memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi dan wawancara dari nara sumber, apakah keterangan atau informasi, atau penjelasan ini tetap sifatnya atau tidak berubah dan data itu diperiksa kebenarannya.
- b) *Expert Opinion*. Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan terakhir terhadap temuan-temuan penelitian oleh dosen pembimbing. Sehingga dapat dilakukan perbaikan, modifikasi berdasarkan arahan atau opini pembimbing, sehingga akan meningkatkan derajat kepercayaan penelitian yang dilakukan.
- c) *Key respondent review*. Pada tahap ini peneliti meminta beberapa mitra peneliti untuk membaca draft awal laporan penelitian dan meminta pendapatnya.

b. Tahapan Menganalisis Data

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 334) menjelaskan bahwa “Terdapat beberapa tahapan dalam menganalisis data yaitu mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan”. Adapun rincian dari tahap analisis data adalah sebagai berikut:



Muhamad Iqbal Muliyadi, 2019

PEMBUATAN ILUSTRASI MELALUI PEMANFAATAN FRODO DOBSON

DI SMKN 1 KOTA SURABAYA

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

Penjelasan dari kerangka analisis di atas adalah sebagai berikut:

a) Mereduksi data

Menurut Madya (2009: 76) mereduksi data berarti melakukan penajaman, pemilahan, pemfokusan, penyisihan data yang kurang bermakna, dan menatanya sedemikian rupa sehingga data yang tidak berkaitan dengan indikator tidak dimasukkan kedalam data yang berkaitan dengan indikator sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi. Kegiatan mereduksi data berarti dilakukan pada tahap refleksi putaran penelitian tindakan, kegiatan yang dilakuakn yaitu memilih hal-hal pokok, memfokuskan permasalahan, menentukan tema dan pola dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dari data.

b) Penyajian data

Kegiatan selanjutnya adalah penyajian data. Menurut Hopkins (2011: 237) penyajian data adalah kegiatan menampilkan data hasil analisis data dengan tujuan untuk membantu peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan melaksanakan tindakan lebih jauh. Dalam hal ini peneliti menyajikan data yang sudah di oleh ditahap reduksi data. Data yang disajikan peneliti berupa uraian singkat, hubungan antar kategori, untuk mempermudah peneliti dalam memahami data.

c) Penarikan kesimpulan

Merupakan suatu kegiatan untuk mencari makna data yang telah terkumpul dengan cara mencari pola atau tema hubungan. Data utama dianalisis yaitu hasil observasi aktivitas yang dilakukan anak selama kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dianalisis secara deskriptif berdasarkan pada informasi yang disampaikan guru. Sedangkan data hasil informasi setiap butir aspek yang diamati akan dihitung dengan persentase. Untuk menghitung nilai persentase menggunakan rumus yang dikemukakan Purwanto (2006 : 102) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

3.8 Instrument Penelitian

Instrumen yang peneliti gunakan untuk menilai hasil terhadap kegiatan pembuatan ilustrasi musik film menggunakan FL Studio sebagai berikut :

1. Pertanyaan wawancara yang akan diberikan kepada Guru PSPT sebagai acuan pada desain penelitian.
2. Lembar angket saat observasi awal untuk mengetahui kebutuhan dan kelemahan siswa dalam pembuatan ilustrasi musik film.
3. Lembar tes sebagai penilaian siswa dalam pemahaman komposisi, akor, melodi dan ritme.

3.9 Indikator Ketercapaian

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian DBR ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman siswa tentang tahapan didalam FL Studio sebagai pembuat ilustrasi musik film
2. Meningkatkan pemahaman siswa tentang akor, melodi, ritme dan komposisi yang di implementasikan dalam pattern FL Studio dalam pembuatan ilustrasi musik film
3. Membuat siswa bisa membuat ilustrasi musik film secara original dan mandiri

3.10 Waktu Penelitian

Tabel 3.6 Waktu penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian (2019)																								
		Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni			Juli						
1	Penyusunan Proposal	█	█	█																						
2	Ujian Proposal				█																					
3	Perbaikan				█																					
4	Pengurusan Izin Administrasi Penelitian				█	█	█																			
5	Pengumpulan Data							█	█																	
6	Analisis dan Penafsiran Data							█	█	█																
7	Penyusunan Laporan Akhir										█	█	█	█												
8	Seminar (uji) Hasil Penelitian																█									

Muhamad Iqbal Mulyadin, 2019

*PEMBUATAN ILUSTRASI MUSIK FILM MELALUI PEMANFAATAN FRUITY LOOPS STUDIO
DI SMKN 1 KOTA SUKABUMI*

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

