

103

**LAPORAN PENELITIAN
RESEARCH GRANT**



**PENERAPAN PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK REASON 4.0 PADA
MATAKULIAH KOMPOSISI MUSIK DI PROGRAM STUDI SENI MUSIK
UNIMED**

Oleh :

MUKHLIS HASBULLAH, M.Sn

**Dibiayai oleh Dana PO Unimed SK Rektor No. 0486/UN33.1/Kep/2011
Tanggal 30 Mei 2011**

**JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
NOVEMBER 2011**

LAPORAN RESEARCH GRANT


1. Judul : Penerapan Penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 pada Matakuliah Komposisi Musik di Program Studi Seni Musik Unimed
2. Payung / Tema Penelitian : Eksplorasi karya seni untuk menumbuhkan industri kreatif
3. Ketua Peneliti :
 - a) Nama Lengkap : Mukhlis Hasbullah, M.Sn
 - b) Pangkat, Gol, NIP : Asisten Ahli, III-a, 19760612200212 1 005
 - c) Jurusan / Fakultas : Sendratasik / FBS
 - d) Bidang Keahlian : Seni Musik
 - e) Alamat Rumah : Jalan Garu II Gg. Teratai 42 b, Medan
 - f) Telp / HP : 081361668207
 - g) E-mail : Mukhlis_hasbullah@yahoo.com
4. Nama Anggota : Lamhot Sihombing, M.Pd
5. Nama Mahasiswa yang dilibatkan : Merdi Roy Togatorop
Ridho Sudrajat
6. Waktu Pelaksanaan : Juni s.d November 2011
7. Biaya yang diperlukan :
 - a) Sumber dari Unimed : Rp. 10.000.000
 - b) Sumber lain :
 - c) Jumlah : Rp. 10.000.000

Ketua Jurusan



Dra. Tuti Rahayu, M.Si
NIP. 19660112 199303 2 003

Medan, November 2011
Ketua Peneliti


Mukhlis Hasbullah, M.Sn
NIP. 19760612 200212 1 005

Menyetujui

Ketua Penelitian Unimed



DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	i
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL	6
A. Landasan Teoritis.....	6
1. Pengertian Pembelajaran.....	6
2. Pengertian Perangkat Lunak Reason 4.0.....	9
3. Pengertian Komposisi Musik.....	9
B. Kerangka Konseptual.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	11
B. Populasi dan Sampel.....	11
1. Populasi.....	11
2. Sampel.....	12
C. Metode Penelitian.....	12
D. Teknik Pengumpulan Data.....	13
1. Observasi.....	13
2. Studi Kepustakaan.....	14
3. Dokumentasi.....	14
E. Teknik Analisis Data.....	14

BAB IV HASIL PENELITIAN	16
A. Pembelajaran Matakuliah Komposisi Musik di Program Studi Seni Musik Universitas Negeri Medan.....	16
B. Fitur yang Terdapat pada Perangkat Lunak Reason 4.0 Perangkat Lunak Reason 4.0 dalam Pembelajaran Komposisi Musik.....	18
C. Perangkat Lunak Reason 4.0 dalam Pembelajaran Komposisi Musik.....	29
D. Proses Penerapan Pembelajaran Komposisi Musik dengan Menggunakan Perangkat Lunak Reason 4.0.....	31
E. Hasil Belajar Matakuliah Komposisi Musik Setelah Penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0.....	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	35
1. Kesimpulan.....	35
2. Saran.....	35
Daftar Pustaka	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi khususnya komputer merupakan hal yang tidak bisa dihindari, karena sejatinya teknologi akan terus berkembang seiring waktu. Banyak hal-hal yang dulunya sulit untuk dilakukan kini dengan pemanfaatan teknologi komputer dapat dilakukan dengan mudah. Begitu juga dalam bidang Seni Musik. Teknologi komputer dapat dimanfaatkan dalam rekaman musik.

Sejak ditemukannya MIDI (*Musical Instrument Device Interface*) pada tahun 1982, penerapan teknologi komputer dalam bidang musik semakin berkembang. dalam penulisan notasi musik. pembuatan musik, rekaman secara digital dapat dilakukan dengan lebih mudah. Terlebih lagi setelah ditemukannya *Virtual Instrument* baik yang mengadopsi suara dari instrumen musik yang sebenarnya dalam bentuk virtual (software) ataupun berupa software *Synthesizer*. Keberadaan software-software komputer untuk rekaman atau *live performance* ini sangat membantu dalam penciptaan komposisi musik. Salah satu software rekaman musik yang banyak digunakan saat ini adalah Reason 4.0 yang dirilis oleh Propellerhead AB.

Reason 4.0 merupakan kumpulan dari beberapa perangkat-perangkat yang digunakan dalam studio rekaman dalam bentuk software. Sehingga dalam proses penciptaan dal perekaman musik dapat lebih mudah dilakukan dan tidak lagi memerlukan biaya yang besar. Software berbasis data Midi ini sangat memenuhi

syarat jika diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya komposisi musik ataupun pementasan karya musik.

Dalam pembelajaran matakuliah komposisi musik mahasiswa diharuskan untuk membuat suatu karya musik baik berupa hasil arransemen musik yang sudah ada ataupun membuat komposisi musik baru yang belum pernah ada sebelumnya. Hal yang menjadi salah satu kendala bagi mahasiswa dalam menciptakan karya musik baru adalah mahalnya serta sulitnya proses rekaman studio bila secara analog. Dengan penerapan Reason 4.0 diharapkan akan dapat mempermudah mahasiswa untuk berkreaitivitas dalam membuat suatu karya musik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, diperoleh identifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar komposisi musik sebelum penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 di terapkan?
2. Apakah materi matakuliah komposisi musik dianggap mahasiswa sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan ?
3. Apakah yang menjadi faktor kesulitan bagi mahasiswa dalam matakuliah komposisi musik?
4. Apakah penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 dapat membangkitkan motivasi belajar siswa?

5. Bagaimanakah hasil yang diperoleh siswa setelah diterapkannya penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik ?

6. Apakah upaya Dosen menerapkan penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 dapat meningkatkan pemahaman komposisi musik mahasiswa?

7. Bagaimana proses penerapan Penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 dalam matakuliah komposisi musik ?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dan kemampuan teoritis maka penulis merasa perlu membatasi masalah-masalah dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu, untuk memudahkan pemecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Surakhmad (1982:36) yang menyatakan bahwa, "Sebuah masalah yang dirumuskan terlalu umum dan luas tidak pernah dapat dipakai sebagai masalah penyelidikan oleh karena tidak akan pernah jelas batasan-batasan masalah".

Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis membatasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar matakuliah komposisi musik sebelum penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 di terapkan?

2. Bagaimana proses penerapan penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik?

3. Bagaimana hasil belajar matakuliah komposisi musik setelah penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 di terapkan?

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:
Apakah penerapan penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Musik Unimed ?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, pada umumnya pasti mempunyai tujuan tertentu. Tanpa adanya suatu tujuan tertentu yang jelas, maka kegiatan tersebut tidak akan dapat terarah karena tidak tahu apa yang ingin dicapai dari kegiatan yang dilakukan tersebut.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Ali 1987:9) mengatakan bahwa :

“Kegiatan seseorang dalam merumuskan tujuan penelitian sangat mempengaruhi keberhasilan penelitian yang dilaksanakan, karena penelitian pada dasarnya merupakan titik anjak dari titik tuju yang akan dicapai seseorang atas kegiatan penelitian yang digunakan. Itu sebabnya tujuan penelitian harus mempunyai rumusan yang tegas, jelas dan operasional”.

Berhasil tidaknya suatu kegiatan penelitian yang dilaksanakan terlihat pada tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini tujuan yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan bagaimana hasil belajar matakuliah komposisi musik sebelum Penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 diterapkan.
2. Mendeskripsikan proses penerapan Penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik Program Studi Seni Musik Unimed.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dicapai, diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai alternative pembuatan musik berbasis teknologi
2. Pengembangan varian musik yang bersifat individual
3. Sebagai kontribusi dalam mata kuliah komposisi dan aransemen di Prodi Pendidikan Seni Musik

BAB II

LANDASAN TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Landasan Teoritis

Landasan teoritis adalah merupakan acuan ataupun pedoman dalam suatu landasan teoritis berdasarkan analisis kepustakaan yang berhubungan dengan penyelesaian masalah dalam suatu penelitian, Nazir (1988:49). Dalam penelitian ini penulis membuat dengan masalah pokok yang akan diteliti. Dengan pengembangan teori-teori yang telah disimpulkan oleh beberapa pemegang otoritas yang diangkat dari analisis kepustakaan diharapkan dapat mendukung logika pikir penulis serta didukung oleh fakta-fakta yang ada sehingga penelitian ini dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang didasarkan pada tujuan-tujuan yang telah dibuat.

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Laster D. Crow (dalam Sagala 2003 : 14), menyatakan bahwa;

“Belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, sikap-sikap, dan belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya hal ini disimpulkan bisa terjadi bila tampak tanda-tanda bahwa perilaku manusia berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran. Belajar juga membutuhkan waktu dan tempat”.

Maka dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana seseorang berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman yang didapatnya dari suatu kejadian, suatu benda , dari lingkungan yang didapat dari hal-hal lain yang dapat dirasakannya, dilihat dan membuat

perubahan bagi dirinya. Belajar bisa terjadi kapan dan dimana saja seseorang itu berada.

Djamarah (2006:6) mengatakan bahwa, "Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar mengajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dalam proses belajar dan mengajar merupakan cara atau langkah-langkah yang pertama yang harus ditetapkan.

Menurut Usman (2002 :50) yang menyatakan bahwa

"Pada prinsipnya ada 2 tujuan pembelajaran:

- a. Tujuan jangka panjang atau yang dinamakan tujuan terminal, tujuan ini biasanya merupakan jawaban atas masalah atau kebutuhan yang telah dilakukan berdasarkan analisis sebelumnya.
- b. Tujuan jangka pendek atau biasanya disebut tujuan instruksional khusus, tujuan ini merupakan hasil pemecahan atau operasionalisasi dari tujuan terminal yang disusun secara hirarkhis dalam upaya pemecahan tujuan terminal. "

Dari pendapat tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa setiap tujuan harus mempunyai analisis dari kegiatan sebelum tujuan dilakukan, hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan yang pernah terjadi sebelumnya, dan setiap tujuan harus mempunyai prioritas utama yang harus dituntaskan.

Tujuan dalam proses belajar dan mengajar merupakan cara atau langkah-langkah yang pertama yang harus ditetapkan. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan proses belajar mengajar. Isi tujuan pada hakikatnya adalah hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan tujuan pengajaran yang jelas dan operasional dapatlah ditetapkan bahan pelajaran yang menjadi isi

dari kegiatan belajar mengajar. Bahan pengajaran inilah yang dapat diharapkan mewarnai tujuan atau tingkah laku yang dapat diharapkan untuk dimiliki oleh peserta didik.

Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa bahan atau materi merupakan ilmu pengetahuan yang disampaikan pada saat berlangsungnya pengajaran. Untuk menyampaikan materi atau bahan yang umumnya sudah diatur dalam kurikulum sehingga peserta didik mudah untuk menerimanya. Namun sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan, perlu suatu perencanaan yang lengkap agar nantinya apa yang diberikan kepada siswa-siswi sesuai dengan keinginannya.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kemp (1994:13-14) yang mengatakan bahwa rencana yang lengkap terdiri dari 10 unsur yaitu :

- a. Perkiraan kebutuhan belajar untuk merancang suatu program pengajaran; nyatakan tujuan, kendala dan prioritas yang harus diketahui
- b. Pilih pokok bahasan atau tugas untuk dilaksanakan dan tunjukkan tujuan umum yang akan dicapai
- c. Teliti ciri siswa yang harus mendapat perhatian selama perencanaan
- d. Tentukan isi pelajaran dan uraikan unsur tugas yang berkaitan dengan tujuan
- e. Nyatakan tujuan belajar yang akan dicapai dari segi pelajaran dan unsur tugas
- f. Rancangan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang dinyatakan
- g. Pilih sejumlah media untuk mendukung kegiatan pengajaran
- h. Rincikan pelayanan penunjang yang diperlukan untuk mengembangkan dan melaksanakan semua kegiatan dan untuk memperoleh atau membuat bahan
- i. Bersiap-siaplah untuk mengevaluasi hasil belajar dan hasil program
- j. Tentukan persiapan siswa untuk mempelajari pokok bahasan dengan memberikan uji awal kepada siswa.

Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap rencana pembelajaran harus mempunyai program yang nyata, di mulai dari kebutuhan

belajar siswa, penentuan pokok bahasan, penggunaan media pembelajaran sampai pada psikologi siswa, serta cara mengevaluasi hasil belajar.

2. Pengertian Perangkat Lunak Reason 4.0

Perangkat lunak atau dalam bahasa Inggris disebut *software* merupakan perangkat yang berupa program sistem operasi atau sistem aplikasi yang terdapat dalam perangkat komputer. Sedangkan Perangkat Lunak Reason 4.0 merupakan sistem aplikasi pada komputer yang dirancang khusus untuk membuat musik.

Perangkat lunak Reason 4.0 dirilis oleh perusahaan Propellerheads AB di Swedia. Perangkat lunak Reason 4.0 dikategorikan ke dalam *Digital Audio Workstation* yaitu perangkat lunak yang merupakan kumpulan perangkat-perangkat lunak audio yang diintegrasikan seperti perangkat lunak *virtual recording*, perangkat lunak *virtual instrument*, dan perangkat lunak berupa *virtual sound processing*.

3. Pengertian Komposisi Musik

Komposisi musik dapat merujuk ke karya asli dari musik, dalam struktur dari sebuah karya musik, atau proses menciptakan karya musik yang baru. Orang yang mempraktekkan komposisi disebut komponis atau komposer.

Menurut Ben M. Pasaribu (2010 : 15), teknik-teknik komposisi musik secara garis besar dapat dibagi sebagai berikut :

1. Pengolahan harmoni dan progresi.
2. Teknik dua belas nada atau *serialism*.
3. Cara *pointilism* atau *klangfarbenmelodien*.
4. Politonality, eksplorasi interval nada.
5. Teknik cluster (penjejalan nada-nada).
6. Mikrotonal dan modus-modus baru.
7. Eksplorasi dan keragaman warna suara pada perkusi.
8. Mikrotonal dan modus-modus baru.
9. Penggabungan instrumen, penciptaan instrumen musik baru serta *found object sound*.

10. Pencarian teknik baru dalam menabuh, bemyanyi, termasuk pencarian kemungkinan dalam tanda meter dan pengembangan pola-pola irama.
11. Menggunakan elektronik baik secara digital computerized, algorithmic composition maupun teknik musiqe concrete.
12. Conceptual music.
13. Penyertaan elemen teater secara total organization.
14. Penggunaan multimedia.
15. Secara bertahap menuju penggunaan virtual reality.

Seluruh teknik penciptaan musik baru yang dikemukakan diatas dapat diaplikasikan dalam perangkat lunak reason 4.0 sehingga penerapannya dalam pembelajaran bisa dapat dirasakan langsung oleh mahasiswa matakuliah pementasan karya musik dalam menciptakan karya-karya musik baru.

B. Kerangka Konseptual

Pada matakuliah komposisi musik yang menjadi tujuan akhirnya adalah membuat suatu komposisi musik baru dan memperdengarkan komposisi yang telah dibuat di depan kelas. Dalam membuat komposisi musik baru yang berkualitas tentu saja bukan hal yang mudah. Ada banyak sekali kendala yang dihadapi mahasiswa dalam membuat komposisi musik. Sulitnya menemukan pemain dan alat musik yang sesuai dalam menyusun suatu komposisi. Mengumpulkan pemain musik merupakan hal yang menjadi salah satu kendala dalam membuat komposisi musik apalagi untuk komposisi musik yang menggunakan unsur musik tradisional. Selain itu, rekaman dalam membuat komposisi musik bukanlah hal yang mudah karena memakan biaya dan menyita waktu yang cukup banyak.

Oleh sebab itu pemanfaatan teknologi perangkat lunak Reason 4.0 akan sangat membantu jika diterapkan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian "Penerapan Perangkat Lunak Reason 4.0 pada Matakuliah Komposisi Musik Program Studi Seni Musik Unimed". Maka lokasi penelitian diadakan di Jurusan Sندرتراسيك Program Studi Seni Musik Unimed dan waktu penelitian antara September sampai November 2011.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian hal ini sependapat dengan Sugiyono (2010 :117) yang mengatakan bahwa "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Populasi suatu penelitian akan berhubungan dengan data. Menurut Nurul Zariah (2006) :

"Populasi adalah seluruh faktor data yang menjadi perhatian dalam suatu penilaian dan waktu yang ditentukan, jadi populasi berhubungan dengan data, bukan faktor manusianya. Jika setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya ukuran populasi akan sama dengan banyaknya manusia".

Menurut Arikunto (1984:18). "Populasi ialah keseluruhan subyek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi".

Jadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi seni musik yang mengambil matakuliah komposisi musik.

2. Sampel

Untuk mempermudah pengambilan data serta pengolahannya, maka akan ditarik sampel dalam penelitian ini berupa sebagian dari populasi menurut Sugiyono (2010 : 118) :

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat ditentukan sampel penelitian, yakni sebagian dari populasi. Menurut Arikunto (1996:117) “Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti. Jika subyek jumlahnya lebih dari 100, lebih baik tidak diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi”.

Karena populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi seni musik yang mengambil matakuliah komposisi musik maka sampel dari penelitian ini adalah sebagian dari mahasiswa yang mengambil matakuliah komposisi musik yang dipilih secara acak.

C. Metode Penelitian

Sesuatu penelitian mempunyai metode yang berbeda-beda sesuai jenis dan bentuk penelitian yang dilakukan. Kekeliruan dalam menetapkan metode penelitian maka akan berakibat fatal terhadap hasilnya. Karena hasil penelitian dan tingginya derajat keilmiahannya suatu penelitian banyak ditentukan oleh ketetapan dalam menetapkan metode penelitian.

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan itu haruslah menggunakan metode penelitian yang sesuai dengan apa yang diteliti agar kegiatan penelitian dapat berhasil dengan baik. Dengan demikian metode dalam suatu penelitian sangatlah penting peranannya. Sejalan dengan itu Surahmad (1992:31) mengatakan bahwa :

“Metode merupakan cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesis dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara utama itu dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajaran ditinjau dari tujuan penyelidikan serta situasi penyelidikan. Karena pengertian yang luas biasanya dijelaskan secara lebih eksplisit didalam penyelidikan”.

Sesuai dengan kedua pendapat tersebut diatas, maka diambil kesimpulan bahwa dalam melaksanakan penelitian ini, metode merupakan suatu hal yang sangat perlu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam pengumpulan data-data, penulis menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap suatu objek. Hal ini sesuai dengan pendapat Burhan Bungin (2007:115), “ Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan” dengan mengadakan observasi secara langsung terhadap proses perkuliahan dengan menerapkan perangkat lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik maka peneliti dapat menghimpun data penelitian.

2. Studi Kepustakaan

Kepustakaan merupakan suatu proses pencarian literatur dan sumber bacaan yang nantinya dapat memperlancar proses penelitian. Untuk mendukung akurasi keseluruhan data yang dikumpulkan dari lokasi penelitian. Studi kepustakaan yang dilakukan penulis dengan membaca beberapa bahan yang relevan atau buku-buku yang membahas penerapan perangkat lunak dalam pembelajaran terlebih khusus lagi tentang perangkat lunak Reason 4.0 dan mengenai komposisi musik. Peneliti juga berusaha mencari referensi lain dari internet, makalah, artikel yang berkaitan dengan judul yang ditetapkan peneliti. Azis Alimut Hidayat (2007 : 42) mengatakan :

“Studi kepustakaan dilakukan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti dalam rangka mencari landasan teoritis dari masalah penelitian. Selain itu studi kepustakaan juga merupakan dokumentasi dari tinjauan menyeluruh terhadap karya publikasi, sehingga peneliti memastikan tidak ada variabel penting di masa lalu yang ditemukan berulang kali yang mempengaruhi atas masalah”.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dibuat sebagai bukti keterangan hasil penelitian yang dapat dilihat sepanjang waktu. Untuk melengkapi data yang dibutuhkan dari penelitian ini penulis menggunakan media perekam audio-visual. Tujuannya adalah untuk melengkapi data dan memperoleh gambaran tentang proses perkuliahan dengan menerapkan perangkat lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dikumpul dari observasi, studi kepustakaan, wawancara, dan dokumentasi yang

dideskripsikan dalam bentuk tulisan ilmiah. Penulisan diklasifikasikan sesuai isi atau materi data tersebut dan dianalisis untuk menyederhanakan dan menginterpretasikan data secara spesifik dalam rangka menjawab keseluruhan pertanyaan peneliti. Di sisi lain langkah ini dapat menjadi koreksi atau alat kontrol terhadap kekurangan data yang terkumpul yang selanjutnya dapat dilengkapi.

Dalam pelaksanaan analisis data, penulis berpedoman pada beberapa pendapat sehingga penelitian dapat terlaksana dengan hasil yang maksimal. Menurut Maryaeni (2005:75) :

“Mengemukakan, bahwa analisis data merupakan kegiatan : (1) pengurutan data sesuai dengan rentang permasalahan atau urutan pemahaman yang ingin diperoleh, (2) pengorganisasian data dalam formasi, kategori, ataupun unit perian tertentu sesuai dengan antisipasi peneliti, (3) interpretasi peneliti berkenaan dengan signifikansi butir-butir ataupun satuan data sejalan dengan pemahaman yang ingin diperoleh, (4) penilaian atas butir ataupun satuan data sehingga membuahakan kesimpulan : baik atau buruk, tepat atau tidak tepat, signifikan atau tidak signifikan”.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka tahapan analisis data dalam penelitian ini akan diupayakan untuk memperdalam atau menginterpretasi data secara spesifik dalam rangka menjawab keseluruhan pertanyaan penelitian. Langkah ini juga dapat menjadi koreksi atau alat kontrol terhadap berbagai kekurangan data yang terkumpul yang selanjutnya dapat dilengkapi. Setelah keseluruhan data selesai dikumpulkan dari lokasi penelitian, maka tahap akhir dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis keseluruhan data-data dalam bentuk tulisan ilmiah untuk menemukan beberapa kesimpulan yang dapat menjawab seluruh pertanyaan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pembelajaran Matakuliah Komposisi Musik di Program Studi Seni Musik Universitas Negeri Medan.

Secara garis besar, pada matakuliah komposisi musik mahasiswa diajarkan untuk mampu menganalisis komposisi yang telah ada agar mengetahui bagaimana sebuah komposisi musik dibangun, mengetahui bagaimanakah teknik-teknik komposisi musik yang telah ada dan yang sedang berkembang saat ini, dan mahasiswa juga diwajibkan membuat suatu komposisi musik baru yang original sebagai hasil dari pembelajaran.

Untuk mengetahui bagaimana suatu komposisi musik dibangun mahasiswa diperdengarkan karya-karya komposer-komposer yang berpengaruh dalam perkembangan komposisi musik dengan menggunakan media audio. Lalu mahasiswa diharuskan membuat penjelasan-penjelasan secara terstruktur mengenai karya yang diperdengarkan. Pengetahuan akan karya-karya dari para komponis besar sangat dibutuhkan sebagai referensi untuk membuat suatu komposisi musik. Dengan referensi kompositoris yang cukup maka kualitas karya yang dibuat oleh mahasiswa akan lebih baik.

Dalam proses penciptaan karya musik mahasiswa juga diberikan pilihan untuk membuat karya dengan menggunakan teknik-teknik komposisi sebagai mana yang diungkapkan oleh Ben Pasaribu (2010: 15) bahwasanya teknik komposisi yang berkembang hingga saat ini terbagi atas beberapa teknik yaitu :

1. Pengolahan harmoni dan progresi.

2. Teknik dua belas nada atau *serialism*.
3. Cara *pointilism* atau *klangfarbenmelodien*.
4. Politonalitas, eksplorasi interval nada.
5. Teknik cluster (penjejalan nada-nada).
6. Mikrotonal dan modus-modus baru.
7. Eksplorasi dan keragaman warna suara pada perkusi.
8. Mikrotonal dan modus-modus baru.
9. Penggabungan instrumen, penciptaan instrumen musik baru serta found object sound.
10. Pencarian teknik baru dalam menabuh, bernyanyi, termasuk pencarian kemungkinan dalam tanda meter dan pengembangan pola-pola irama.
11. Menggunakan elektronik baik secara digital computerized, algorithmic composition maupun teknik musique concrete.
12. Conceptual music.
13. Penyertaan elemen teater secara total organization.
14. Penggunaan multimedia.
15. Secara bertahap menuju penggunaan virtual reality.

Pada matakuliah komposisi musik yang menjadi tujuan akhirnya adalah membuat suatu komposisi musik baru dan memperdengarkan komposisi yang telah dibuat di depan kelas. Dalam membuat komposisi musik baru yang berkualitas tentu saja bukan hal yang mudah. Ada banyak sekali kendala yang dihadapi mahasiswa dalam membuat komposisi musik. Sulitnya menemukan pemain dan alat musik yang sesuai dalam menyusun suatu komposisi.

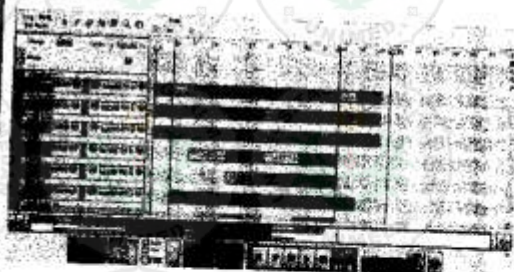
Mengumpulkan pemain musik merupakan hal yang menjadi salah satu kendala dalam membuat komposisi musik apalagi untuk komposisi musik yang menggunakan unsur musik tradisional. Selain itu, rekaman dalam membuat komposisi musik bukanlah hal yang mudah karena memakan biaya dan menyita waktu yang cukup banyak.

B. Fitur yang Terdapat pada Perangkat Lunak Reason 4.0

Propellerhead Reason 4.0 merupakan software digital audio workstation berbasis data MIDI. Reason tidak bisa merekam suara analog karena memang dikhususkan untuk pengerjaan MIDI. Untuk merekam data audio propellerhead membuat software Propellerhead Record.



Gambar Reason 5.0 (Rack)



Gambar Reason 5.0 (sequencer)

Rekaman MIDI biasanya kaku dan tidak humanis namun tidak untuk Reason dengan refill tambahan dan pengerjaan yang professional reason mampu membuat rekaman midi lebih humanis. Reason memiliki perangkat-perangkat virtual dengan tampilan dan pengerjaan yang sama dengan hardware analog pada umumnya.



Gambar sistem kabel pada Reason

Perangkat yang terdapat pada Reason antara lain : Mixer, line Mixer, Combinator, NN-XT, NN-19, Redrum, Subtractor, Malstorm, Thor, Dr. Octo Rex, Kong serta perangkat effect seperti : reverb, unison, Flanger and Chorus, Distortion, dll berikut penjelasannya.

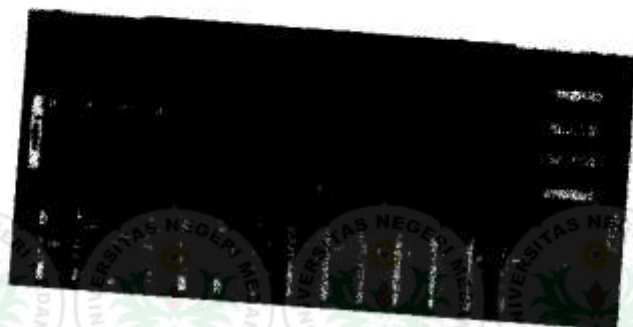
1. Perangkat Dasar Pada Perangkat Lunak Reason 4.0

- a. **Hardware Interface** - Interface Hardware menangani koneksi antara perangkat lunak dan perangkat keras, dan mendukung enam puluh empat output terpisah. Karena merupakan bagian integral dari fungsi Reason, itu tidak dapat dihapus.



Gambar Hardware Interface

- b. **Mixer 14:2** - mixer Reason ini digunakan untuk output perangkat berbagai kelompok menjadi output stereo. Ini memiliki empat belas channel stereo dengan level meter, bass treble tetap dan EQ dan empat stereo send fx.



Gambar Mixer Pada Reason 5.0

- c. **Line Mixer 6:2** - Serupa dengan Mixer 14:02 dikenal juga sebagai Micromix memiliki lebih enam channel mixer dengan hanya satu tambahan send fx dan return fx, tidak ada EQ tingkat kontrol yang lebih kecil dan metering terbatas.



Gambar Line Mixer Micromix

2. Perangkat Synthesizer Pada Perangkat Lunak Reason 4.0

- a. **Subtractor Analog Synthesizer** - subtractor adalah perangkat synthesizer polifonik berdasarkan subtraktif sintesis, yang merupakan metode yang digunakan dalam synthesizer analog klasik. Dua osilator dapat menghasilkan bentuk gelombang dasar seperti square, sawtooth, triangle, dan sinc. bentuk gelombang tambahan berdasarkan sampel juga bisa dihasilkan.



Gambar Subtractor Analog Sythesizer

- b. **Thor Polysonic Synthesizer** – Thor merupakan perangkat mensimulasikan semi-modular synthesizer. Enam slot filter dan osilator memuat tiga modul filter yang berbeda dan tiga modul osilator yang berbeda secara bersamaan. Sebuah modulasi matriks digunakan untuk mengatur seluruh tombol yang terdapat pada Thor yang memungkinkan untuk mengubah frekuensi dan volume bunyi selama merekam. Thor juga memiliki step sequencer analog dengan lebih dari satu twist. Step sequencer dapat digunakan sebagai alat modulasi, memicu frase dari kunci tertentu dan menciptakan arpeggio dan ritem perkusif.



Gambar Thor Polysonic Synthesizer

- c. **Malström Grintable Synthesizer** - Perangkat Malström menciptakan suara dengan menggunakan teknologi Grintable. Teknologi ini merupakan persilangan antara granular sintesis dan wavetable sintesis. Dalam fitur Malström terdapat banyak pilihan filter dan modulasi.



Gambar Malstrom Grintable Synthesizer

3. Perangkat Sampler Pada Perangkat Lunak Reason 4.0

- a. **NN-19 Digital Sampler** - NN-19 merupakan perangkat sampler asli Reason, diperkenalkan pada versi pertama. Semua kontrol pada NN 19 dapat sepenuhnya otomatis dari perangkat pengendali. Ada dua cara mendapatkan suara dari NN-19 yakni, dengan patch atau langsung dengan file audio dengan format wav/aiff.



Gambar NN-19 Digital Sampler

- b. **NN-XT Advanced Sampler** - Perangkat NN-XT adalah sebuah sampler canggih dengan banyak fitur. Hal ini dirancang untuk bekerja dengan beberapa sample yang dapat dimainkan dengan beberapa tuts yang berbeda pada keyboard. Hal ini dapat digunakan baik untuk desain suara dan emulasi instrumen. Fitur yang berguna termasuk sample playback alternatif, deteksi otomatis-pitch, zona keyboard dengan parameter individu, dan LFOs tempo syncable.



Gambar NN-XT Advanced Player

4. Perangkat Rhythm Sequencers Pada Perangkat Lunak Reason 4.0

- a. **Dr REX Loop Player** – Perangkat Dr Rex digunakan untuk memutar kembali Loop sample dalam format rcy dan rx2. Format ini memungkinkan untuk manipulasi tempo loop sample tanpa mempengaruhi pitch. Loop Sample pada Dr Rex ddiubah menjadi potongan-potongan sample yang lebih kecil sehingga masing-masing menjadi sampel tersendiri. Potongan-potongan sample dimainkan dalam bentuk data MIDI.



Gambar Dr. OctoRex

- b. **Drum Redrum Komputer** - Perangkat Redrum adalah drum module dengan built in sequencer. Redrum memiliki sepuluh channel yang memainkan sampel secara individu atau dari kit preset. Selain melalui sequencer built in, Redrum juga bisa dimainkan dari sequencer Reason utama atau melalui MIDI. Dengan Menggabungkan sequencer pola dan sequencer utama, dapat dengan mudah membuat, mengisi, dan memvariasi pola irama tanpa harus membuat pola baru untuk setiap variasi.



Gambar Redrum

5. **Perangkat Mastering Pada Perangkat Lunak Reason 4.0**

- a. **MClass Equalizer** - Equalizer MClass adalah 4 band EQ profesional dengan band high dan low, dua filter dan low pass switch. The Equalizer MClass memungkinkan Anda membuat penyesuaian frekuensi halus atau impresif untuk audio.



Gambar M-Class Equalizer

- b. **MClass Stereo Imager** - The MClass Stereo Imager membagi input audio menjadi frekuensi rendah dan tinggi.



Gambar MClass Stereo Imager

- c. **MClass Compressor** - The Compressor MClass adalah kompresor band-tunggal dengan masukan Sidechain untuk kompresi canggih.



Gambar MClass Compressor

- d. **MClass Maximizer** - The MClass Maximizer adalah alat yang dirancang untuk memaksimalkan volume trek Reason tanpa ada distorsi dan suara yang tidak diinginkan.



Gambar MClass Maximizer

6. Perangkat Sound Processing Pada Perangkat Lunak Reason 4.0

- a. **RV7000 Advanced Reverb** - RV7000 berisi kontrol reverb yang terletak pada panel utama.



Gambar RV7000 Advanced Reverb

- b. **Scream 4 Sound Destruction Unit** - berfungsi untuk memberikan efek distorsi.



Gambar Scream Sound Destruction Unit

- c. **BV512 Digital Vocoder** - The BV-512 digunakan untuk vocoder 512-band yang dapat memodulasi suara dalam beberapa cara, dan juga dapat digunakan sebagai equalizer otomatis.



Gambar BV512 Digital Vocoder

- d. **Perangkat Sound Processing Sederhana** - Perangkat lunak Reason 4.0 jugadilengkapi dengan berbagai perangkat efek sederhana seperti.

- RV-7 Digital Reverb

- Line DDL-1 Digital Delay
- D-11 Distorsi Foldback
- ECF-42 Envelope Controlled Filter
- CF-101 Chorus / Flanger
- PH-90 Phaser
- UN-16 Unison
- COMP-01 Compressor / Limiter
- PEQ-2 Dua Band EQ Parametrik



Gambar Efek-Efek Sederhana Pada Reason

7. Perangkat Tambahan pada Perangkat Lunak Reason 4.0

- a. **Combinator** – merupakan perangkat yang digunakan untuk menggabungkan perangkat-perangkat yang ada pada Reason untuk menjadi suatu perangkat baru.



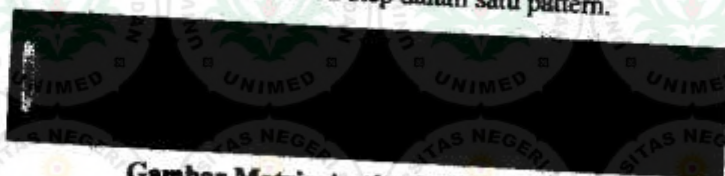
Gambar Combinator

- b. **Spider Audio dan CV Merger & Splitter** – merupakan perangkat yang digunakan untuk menggabungkan dan memisahkan sinyal audio dan sinyal CV.



Gambar Audio dan CV Merger & Splitter

- c. **Sequencer Pattern Matrix** - The Matrix adalah sebuah sequencer dengan gaya analog dan memiliki maksimal 32 step dalam satu pattern.



Gambar Matrix Analog Pattern Sequencer

- d. **RPG-8 Monophonic Arpeggiator** - The-RPG 8 digunakan untuk membuat arpeggio.




Gambar RPG – 8 monophonic arpeggiator

8. Refill Reason pada Perangkat Lunak Reason 4.0

Refill Reason merupakan file yang berisi file audio, pengaturan dan konfigurasi instrument (patch), dan merupakan satu-satunya cara untuk mengimpor suara tambahan ke Reason. Refill Reason dapat dibuat dengan software Propellerhead Refill Packer. Propellerhead software sendiri telah merilis refill sebagai berikut.

- Reason Soul School

- 
- Reason String
 - Electromechanical
 - Reason Drum Kits



- Reason Piano



- Salazar Brothers Refill Reggaeton
- Jason McGerr Sessions.
- Abbey Road Keyboard



- Reason Electric Bass



Selain Propellerhead juga ada vendor-vendor lain yang membuat Refill Reason seperti Zero-G, Sonic Reality, AMG, Analog Monster, Power fx, Fatlout, dan lain-lain.

C. Perangkat Lunak Reason 4.0 dalam Pembelajaran Komposisi Musik

Perkembangan kemajuan teknologi merupakan hal yang kini tidak bisa dihindari. Beragam informasi kini dapat diakses dengan mudah dengan adanya teknologi informasi yang memadai saat ini. Hal-hal yang dulunya sulit dan mustahil untuk dilakukan sekarang ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi mutakhir saat ini. Perkembangan kemajuan teknologi khususnya komputer telah memberikan dampak langsung terhadap pola dan cara bekerja sekelompok masyarakat, termasuk di bidang musik, baik itu musik industri ataupun musik serius.

Saat ini telah banyak perangkat lunak (*software*) audio yang dibuat untuk mempermudah berproses di bidang musik. Jenis-jenis perangkat lunak (*software*) untuk kebutuhan bermusik juga cukup beragam diantaranya : *audio player*, *scorewriter*, *audio editor*, *Audio Converter*, *multitrack recording software*, *virtual studio technology (VST)*, dan *digital audio workstation*.

Perangkat lunak (*software*) *audio player* digunakan untuk memutar file-file audio (format file audio yang banyak digunakan saat ini diantaranya *wav*, *mp3*, *mp4*, *aif*, dan *amr*) contohnya Windows Media Player, Winamp, Jetaudio, AIMP Player, dll. Perangkat lunak (*software*) *scorewriter* digunakan untuk menuliskan notasi balok contohnya Finale, Sibellius, Musescore, dll. perangkat lunak (*software*) *audio editor* digunakan untuk memotong, menyisipkan dan menyatukan data file audio contohnya WaveLab, Wavosaur, Power Sound Editor, dll. Perangkat lunak (*software*) *audio converter* digunakan untuk mengubah format suatu file audio kedalam format yang lain. Perangkat lunak (*software*) *multitrack recording software* digunakan untuk merekam suara dalam

bentuk file audio, contohnya Adobe Audition, Cool Edit Pro, Audacity dll. Perangkat lunak (*software*) *Virtual Studio Technology* merupakan perangkat lunak yang menghasilkan bunyi seperti instrumen musik aslinya, dengan kata lain perangkat lunak ini merupakan bentuk virtual dari instrumen ataupun perangkat musik yang sudah ada, contohnya Kontakt, ABSynth, T-Racks. Perangkat lunak (*software*) *Digital Audio Workstation* merupakan jenis software audio yang kompleks merupakan gabungan antara perangkat lunak *multitrack recording software* dengan *virtual studio technology* contohnya Cubase, Sonar, Fruity Loop, dan Reason.

Perkembangan teknologi perangkat lunak komputer juga merupakan hal yang tidak bisa dihindari. Karena memang sejatinya teknologi berkembang seiring berjalannya waktu. Dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang secara bijak tentunya akan mempermudah kita untuk melakukan sesuatu termasuk dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran komposisi musik penggunaan perangkat lunak (*software*) sangat membantu mahasiswa dalam berkreaitivitas membuat komposisi musik. Baik dalam proses rekaman ataupun sebagai materi bunyi dalam komposisi yang dibuat. Dalam hal ini perangkat lunak yang digunakan adalah Reason 4.0. Meskipun saat ini telah banyak jenis dan bentuk-bentuk software audio. Reason 4.0 sangat memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran komposisi musik. Reason 4.0 mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang lengkap seperti sampler sebagai sumber bunyi untuk suara-suara dari instrumen musik asli, synthesizer untuk menghasilkan suara sintesa, dan beberapa perangkat-perangkat audio yang dibuat dalam bentuk perangkat lunak.

Dalam penciptaan musik, seluruh teknik-teknik penciptaan musik seperti yang dikemukakan di atas juga dapat dilakukan dan dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Reason 4.0.

Penerapan Reason 4.0 dalam pembelajaran komposisi musik sangat membantu mahasiswa untuk membuat komposisi musik yang kreatif dan inovatif tanpa harus rekaman langsung di studio musik yang membutuhkan waktu, tenaga dan biaya yang cukup banyak. Perangkat lunak Reason 4.0 bisa dijadikan tempat menyalurkan gagasan musikal yang dimiliki mahasiswa program studi seni musik Unimed yang mengambil matakuliah komposisi musik.

D. Proses Penerapan Pembelajaran Komposisi Musik dengan Menggunakan Perangkat Lunak Reason 4.0

Dalam proses pembelajaran komposisi musik dengan menggunakan perangkat lunak Reason 4.0 media yang digunakan antara lain seperangkat komputer, keyboard kontroler, infocus, dan speaker aktif. Kegiatan pembelajaran pada matakuliah komposisi musik dilakukan di Laboratorium Komputer Sendoratik Unimed. Dalam persiapan pembelajaran komposisi musik dengan menggunakan perangkat lunak reason 4.0, setiap komputer yang terdapat di Laboratorium Komputer Jurusan Sendoratik terlebih dahulu diadakan instalasi software Reason 4.0. Dalam proses instalasi perangkat lunak reason 4.0 terdapat beberapa kesulitan yaitu spesifikasi komputer yang kurang memenuhi standar untuk instalasi perangkat lunak Reason 4.0 namun hal itu dapat diatasi oleh para teknisi sehingga komputer yang ada dapat mengoperasikan perangkat lunak Reason 4.0 meskipun tidak semua komputer dapat dioperasikan.

Adapun pembelajaran secara teknis diajarkan oleh seorang instruktur yang berpengalaman dan memenuhi kriteria sebagai pengajar. Sedangkan materi pembelajaran mengenai komposisi musik disampaikan langsung oleh dosen pengampu matakuliah komposisi musik.

Pelaksanaan penelitian proses penerapan Perangkat Lunak Reason 4.0 dalam pembelajaran dilakukan secara efektif selama sebelas pertemuan dengan jangka waktu selama tiga bulan, secara garis besar kegiatan yang dilakukan dapat digambarkan pada tabel berikut.

Tabel Penerapan Penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0 pada Matakuliah Komposisi Musik di Program Studi Seni Musik Unimed

No	Materi Ajar	Agustus		September				Oktober				November	
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Pengenalan perangkat Lunak Reason 4.0 dan kegunaannya												
2.	Menjelaskan dan mempraktekkan fitur-fitur yang ada pada perangkat lunak Reason 4.0.		L										
3.	Memberikan penjelasan mengenai penggunaan perangkat lunak Reason dalam teknik-teknik penciptaan komposisi musik		I										
E.	Proses penciptaan karya musik dengan menggunakan perangkat lunak Reason 4.0		B										
F.	Pengumpulan hasil komposisi musik yang dibuat dengan perangkat lunak Reason 4.0 dalam bentuk file audio.		U										
			R										

Pada pertemuan pertama dilakukan pengenalan perangkat lunak Reason 4.0 dan kegunaannya secara umum. Materi ajar yang diberikan kepada mahasiswa ini bertujuan untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa mengenai kegunaan teknologi perangkat lunak Reason 4.0 dalam proses penciptaan komposisi musik.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, materi yang diajarkan adalah menjelaskan dan mempraktekkan fitur-fitur yang ada pada perangkat lunak Reason 4.0 seperti menggunakan perangkat *sampler*, perangkat *synthesizer*, perangkat *loop sampler*, dan perangkat-perangkat studio lainnya yang terdapat dalam perangkat lunak reason 4.0.

Pada pertemuan keempat hingga keenam, materi yang diajarkan adalah penerapan penggunaan perangkat lunak reason4.0 dalam menciptakan suatu komposisi musik berdasarkan teknik-teknik penciptaan komposisi musik yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun materi pengajaran ini bertujuan untuk menambah wawasan mahasiswa dalam menciptakan suatu komposisi musik dengan menggunakan perangkat lunak reason 4.0.

Pada pertemuan ketujuh hingga kesepuluh, mahasiswa diharuskan untuk berproses dalam menciptakan komposisi musik. Pada setiap pertemuan mahasiswa diberikan bimbingan mengenai komposisi musik yang sedang dibuat.

Pada pertemuan kesebelas mahasiswa mengumpulkan hasil komposisi musiknya lalu diadakan evaluasi singkat terhadap komposisi musik yang telah dibuat oleh mahasiswa.

E. Hasil Belajar Matakuliah Komposisi Musik Setelah Penggunaan Perangkat Lunak Reason 4.0.

Selama pembelajaran komposisi musik dengan penerapan perangkat lunak Reason 4.0 dilaksanakan ada banyak sisi positif yang dapat diambil, yaitu :

a. Proses Pembelajaran pada Matakuliah Komposisi Musik Menjadi Lebih Mudah

Selama proses pembelajaran pada matakuliah komposisi musik dengan penerapan perangkat lunak Reason 4.0. Mahasiswa langsung dapat mempraktekkan langsung proses pembuatan karya musik. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah.

b. Membuat Mahasiswa Lebih Kreatif Dalam Membuat Komposisi Musik

Pemanfaatan fitur-fitur yang terdapat dalam perangkat lunak Reason 4.0 sangat kompleks. Banyak beragam jenis sintesa suara serta teknik-teknik komposisi dapat dibuat dengan perangkat lunak tersebut. Hal ini tentu saja membuat mahasiswa lebih kreatif dalam membuat komposisi musik.

c. Proses Pembelajaran pada Matakuliah Komposisi Musik Menjadi Lebih Efisien

Proses rekaman analog yang sulit dan memakan biaya, tenaga, dan waktu yang tidak sedikit dalam proses penciptaan komposisi musik kini bukan lagi menjadi kendala. Dengan penerapan perangkat lunak Reason 4.0 proses penciptaan komposisi musik menjadi lebih mudah dan cepat sehingga pembelajaran matakuliah komposisi musik lebih efisien baik dari segi waktu, tenaga, dan biaya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang diuraikan dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

- a. Perkembangan teknologi khususnya perangkat lunak komputer dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran.
- b. Pemanfaatan teknologi dengan bijak dapat membuat proses belajar menjadi lebih efisien.
- c. Penerapan penggunaan perangkat lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik di Program Studi Seni Musik mampu meningkatkan kreativitas dan minat belajar mahasiswa.
- d. Proses pembelajaran dengan penerapan penggunaan perangkat lunak Reason 4.0 pada matakuliah komposisi musik di Program Studi Seni Musik menjadi lebih mudah, kreatif, dan efisien.

2. Saran

Adapun saran yang kiranya penting untuk diketahui agar dapat mempermudah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu :

- a. Diharapkan adanya peningkatan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran.
- b. Diharapkan ada lebih banyak sumber daya manusia yang professional dalam pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Nazir, 1988. *Metode Penelitian*, Jakarta : Galia Indonesia.
- Surakhmad, W, 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Bandung : Tarsito.
- Sagala, Syaiful, H.2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta Indonesia.
- Djamarah, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Huber, David Miles dan Robert E. Rustein. 2010. *Modern Recording Techniques 7th Edition*. Burlington Massachusetts, USA: Focal Press.
- Hewitt, Michael. 2008. *Music Theory For Computer Musicians*. Boston, USA: Course Technology PTR.
- Hewitt, Michael. 2011. *Harmony For Computer Musicians*. Boston, USA: Course Technology PTR.
- Hewitt, Michael. 2011. *Music Composition For Computer Musicians*. Boston, USA: Course Technology PTR.
- Piper, Matt dan Michael Proger. 2005. *Reason 3 Power !*. Boston, USA: Course Technology PTR.
- Rumsey, Francis. 2004. *Desktop Audio Technology Digital Audio and Principles*. Burlington Massachusetts, USA: Focal Press.
- Maryaeni. 2005. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ali, M, 1984. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*, Bandung : Aksara.
- Pasaribu, Ben M. 2010. *Sosio Multikultural*. Medan : TBSU

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Par. V-kotak Pos No.1582 Medan 20221 Telp. (061) 6636757, Fax. (061) 6636757, atau (061) 6613365 Psw 228, E-mail:
Proclitua_Unimed@Unimed.com - penelitian.unimed@gmail.com,

SURAT PERJANJIAN PENGGUNAAN DANA (SP2D)
No.: 106 /UN33.8/PL/2011

Pada hari ini Rabu tanggal delapan bulan Juni tahun dua ribu sebelas, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan Abdi. Sani, M.Si : Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA
2. Mukhlis Hasbullah, M. Sn : Dosen FBS bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana Teaching Grant, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) untuk melakukan kegiatan penelitian Research/Teaching Grant sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan PO Unimed dan SK Rektor Nomor : 0486/UN33.1/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011, tentang kegiatan Penelitian Research/Teaching Grant, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan Research/Teaching Grant berjudul :

"Pengajaran Komposisi Musik Melalui Perangkat Lunak Reason 4.6"

yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 5 (lima) bulan, terhitung sejak diterbitkannya SP2D ini ditandatangani.

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah), secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 40% yaitu Rp. 4.000.000,- (Empat juta Rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kemajuan Research/Teaching Grant dan laporan penggunaan dana kepada PIHAK PERTAMA.
4. Tahap ketiga sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil Research/Teaching Grant kepada PIHAK PERTAMA.
5. PIHAK KEDUA dikenakan pajak (PPh) sebesar 15% dari jumlah dana kegiatan yang diterima dan disetorkan ke kas negara.
6. Biaya materai untuk SP2D dan kuitansi yang berkaitan dengan administrasi kegiatan ditanggung oleh PIHAK KEDUA

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan kegiatan sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban membayar dan menyetorkan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan serta menyerahkan laporan hasil kegiatan Research/Teaching Grant kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1 (selambat-lambatnya tanggal 12 Nopember 2011) sebanyak 8 (delapan) eksampilar, dalam bentuk "Hard Copy" disertai dengan 2 (dua) buah file elektronik "Soft Copy" yang berisi laporan hasil penelitian dan naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk compact disk (CD).
2. Sebelum laporan akhir penelitian diselesaikan PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil kegiatan melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian yang dananya dibebankan kepada pihak kedua.
3. Desiminasi kegiatan dilakukan di Unimed dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta.
4. Bukti pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA dan 1 (satu) rangkap dilaporkan ke Lemlit Unimed dalam bentuk laporan penggunaan dana Research/Teaching Grant paling lambat tanggal 12 Nopember 2011.

Pasal 5

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* sesuai dengan Pasal 1 diatas, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan.
2. Apabila sampai batas waktu masa penelitian ini berakhir PIHAK KEDUA belum menyerahkan hasil kegiatan kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% perhari dan setingginya 5% dari seluruh jumlah dana kegiatan yang diterima sesuai dengan Pasal 2.
3. Bagi dosen yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam tahun anggaran berjalan dan proses pencairan biaya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum cair yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan PIHAK KEDUA harus membayar denda sebagaimana tersebut diatas kepada Kas Negara.
4. Dalam hal PIHAK KEDUA tidak dapat memenuhi perjanjian pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan yang telah diterima kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan kembali ke Kas Negara.

Pasal 6

Laporan hasil kegiatan *Research/Teaching Grant* yang tersebut dalam Pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Ukuran kertas kuarto
- b. Warna cover hijau
- c. Dibawah bagian kulit/cover depan ditulis : dibiayai oleh Dana PO Unimed SK Rektor No.0486/UN33.I/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011
- d. Pada bagian akhir laporan hasil penelitian dilampirkan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D)

Pasal 7

Hak cipta produk *Research/Teaching Grant* tersebut ada pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil kegiatan berada dalam PIHAK PERTAMA

Pasal 8

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) dimana 2 (dua) buah diantaranya dibubuhi materai sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang pembiayaannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA, satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya akan digunakan bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui.

Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini akan ditentukan kemudian oleh dua belah pihak.



PIHAK KEDUA

Mukhlis Hasbullah, M. Sn
NIP. 196411071991031010