

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN SAMPUL	
ABSTRAK	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI	
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR ISI	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORETIK.....	7
A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian	7
1. Karakteristik Musik.....	7
a. Instrumentasi	8
b. Fungsi Alat Musik <i>Viol</i> pada kelompok Mercusuar Kasih .	9
2. Metode Pelatihan Musik <i>Viol</i>	9
a. Metode Ceramah	10
b. Metode Tutor Sebaya	11
c. Metode Imitasi	11
d. Metode Demonstrasi.....	11
e. Metode Pemberian tugas.....	11
f. Metode <i>Drill</i>	11
3. Musik <i>Viol</i> Mercusuar Kasih.....	12
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15

A. Metode dan Prosedur Penelitian	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	16
C. Instrumen Penelitian.....	16
D. Sumber data Penelitian	17
E. Prosedur dan Teknik Pengumpulan data	17
1. Observasi.....	18
2. Wawancara	18
3. Dokumentasi	19
4. Partisipan	19
F. Teknik Analisa data	19
1. Reduksi Data (<i>data reduction</i>)	20
2. Tampilan Data (<i>data display</i>)	20
3. Verifikasi (<i>verification</i>)	21
 BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN	
PEMBAHASAN.....	22
A. Paparan Data	22
1. Profil Kampung Batumawira.....	22
2. Sejarah Kelompok Mercusuar Kasih	22
3. Anggota Kelompok.....	23
B. Temuan Penelitian	24
C. Pembahasan	41
1. Instrumentasi dan Fungsi Alat Musik	41
a. <i>Viol</i>	41
b. <i>Strem Bas</i>	43
c. Gitar.....	44
d. <i>Keroncong</i>	45
e. <i>Ciki-ciki</i>	47
f. <i>Ciki-ciki/tamborin</i>	48
g. <i>Tambor</i>	49
2. Metode Pelatihan Musik <i>Viol</i>	50
a. Metode Tutor Sebaya	51
b. Metode Ceramah	53
c. Metode Tutor Sebaya dan Demonstrasi	54
d. Metode Ceramah, Demonstrasi dan Imitasi.....	58
e. Metode <i>Drill</i>	60
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN DOKUMENTASI	
RIWAYAT HIDUP	