

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

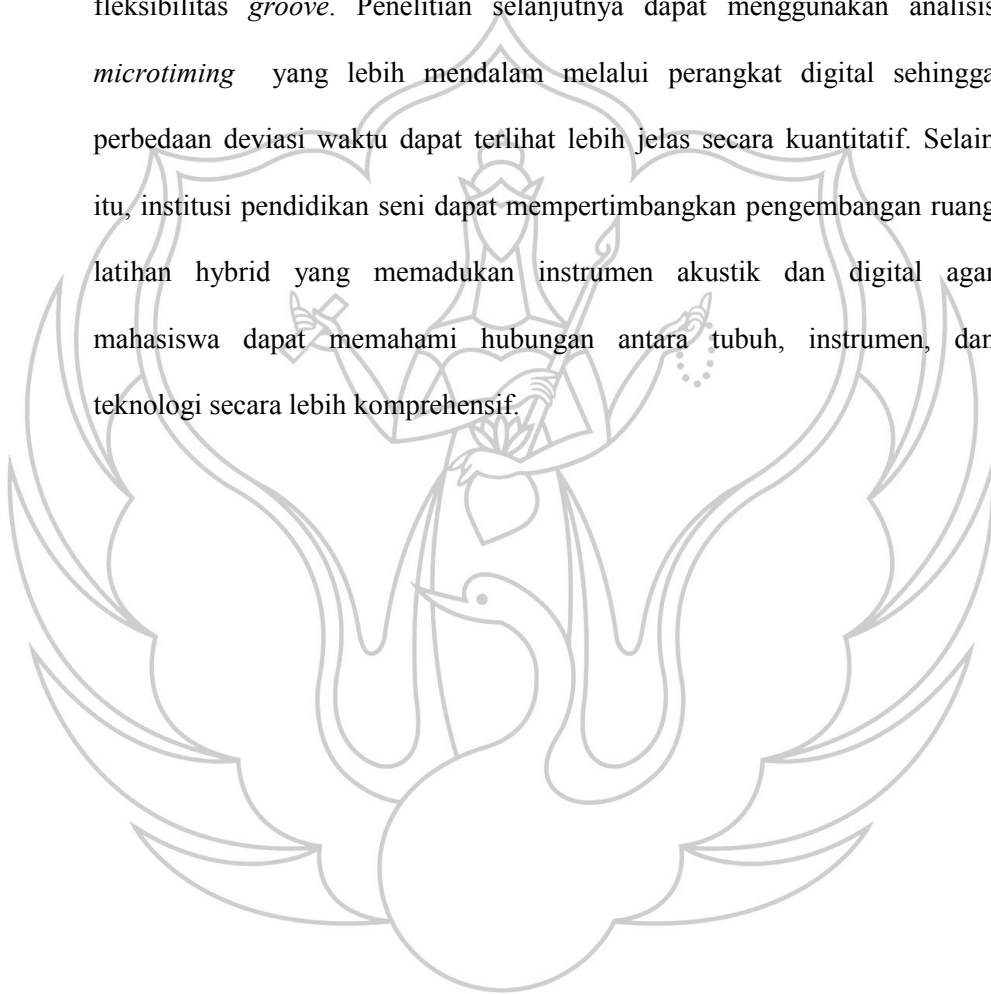
A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan medium antara drum akustik dan pad controller memiliki pengaruh langsung terhadap munculnya *human feel*, termasuk dalam permainan *finger drumming groove*. Pada drum akustik, *human feel* terbentuk secara alami melalui respon fisik instrumen seperti *rebound stick*, resonansi dan gerak tubuh yang saling memengaruhi. Karena itu, karakter *laidback* terasa lebih alami dan elastis. Sebaliknya, ketika memainkan pola yang sama pada pad controller, *feel* yang muncul lebih presisi dan cenderung stabil karena tidak adanya respon fisik yang memantul. *Finger drumming* tetap dapat dimainkan, tetapi sifatnya lebih terkontrol dan presisi. Perbandingan keduanya menunjukkan bahwa *groove* bukan hanya persoalan ketukan, tetapi merupakan hasil interaksi tubuh dengan karakter material instrumen. Dalam konteks pertunjukan, penggabungan drum akustik dan pad controller memberikan kemungkinan baru, yaitu dialog ritmis antara warna akustik yang hangat dan *groove* digital yang presisi. Hal ini memperkaya tekstur musik dan memperlihatkan bagaimana teknologi dan tubuh dapat saling melengkapi dalam membentuk *feel* dan *pocket*.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis menyarankan agar musisi, terutama *drummer*, lebih banyak mengeksplorasi permainan pada dua

medium berbeda untuk memperluas pemahaman tentang *feel* dan *microtiming*. Permainan pada pad controller dapat dilatih dengan memperhatikan dinamika sentuhan agar terdengar lebih mekanis, sementara permainan akustik perlu terus dikembangkan untuk mempertahankan fleksibilitas *groove*. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan analisis *microtiming* yang lebih mendalam melalui perangkat digital sehingga perbedaan deviasi waktu dapat terlihat lebih jelas secara kuantitatif. Selain itu, institusi pendidikan seni dapat mempertimbangkan pengembangan ruang latihan hybrid yang memadukan instrumen akustik dan digital agar mahasiswa dapat memahami hubungan antara tubuh, instrumen, dan teknologi secara lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Blandeau, J., & Avril, Q. (2025). Embodied Interaction in Digital Percussion Systems. *Journal of New Interfaces for Musical Expression*, 35(2), 45–62.
- Bontempi, D., Canazza, S., Carnovalini, F., & Roda, A. (2023). *Human feel* in digital performance: Challenges in reproducing expressive timing in electronic drumming. *Journal of New Music Research*, 52(1), 23–41. <https://doi.org/10.1080/09298215.2023.2170911>
- Butler, M. J. (2006). *Unlocking the groove* : Rhythm, meter, and musical design in electronic dance music. Indiana University Press.
- Camara, G., Sioros, G., Guedes, C., & Rodrigues, P. (2022). *Microtiming* and Perceived *Groove* : The Effect of Delayed Snare Hits in Funk Drumming. *Psychology of Music*, 50(3), 785–800.
- Camara, S. (2022). Timing, *microtiming* , and *groove* in contemporary drumming performance. *Rhythm Studies Quarterly*, 15(2), 45–60.
- Danielsen, A. (2018). *The pocket in the beat* : Understanding *groove* and its relation to *microtiming* . Oxford University Press.
- Danielsen, A. (2006). *Presence and Pleasure: The Funk Groove s of James Brown and Parliament*. Wesleyan University Press.
- Danielsen, A. (2010). *Presence and pleasure: The human sense of groove* in digital production. Wesleyan University Press.
- Feld, S. (1988). Aesthetics as iconicity of style (and vice versa). In *Yearbook for Traditional Music*, 20, 74–105.
- Fruhauf, J., Kopiez, R., & Platz, F. (2017). Music on time? The influence of *microtiming* deviations on listeners' *groove* experience. *Musicae Scientiae*, 21(3), 302–320. <https://doi.org/10.1177/1029864916657749>
- Kontogeorgakopoulos, A., Marshall, M. T., & Plumbley, M. D. (2017). Expressive performance in electronic percussion interfaces: A comparative study of *human feel* and timing in acoustic vs. digital drumming. *Computer Music Journal*, 41(4), 23–37. https://doi.org/10.1162/comj_a_00438
- Madison, G. (2014). Experiencing *Groove* as a Musical Qualia. *Empirical Studies of the Arts*, 32(1), 31–46.
- Riley, J. (2014). *The art of bop drumming: A guide to relaxed, in-the-pocket playing*. Manhattan Music.
- Romanov, A., Wanderley, M. M., & Wanderley, L. (2019). Biomechanics of *groove* : An analysis of body motion in acoustic and digital drumming. *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME 2019)*, 101–108.

- Senn, O., Kilchenmann, L., von Georgi, R., & Bullerjahn, C. (2016). Rhythmic *Microtiming* and *Groove* : A Survey and Empirical Study. *Music Perception*, 33(5), 571–589.
- Sioros, G., Miron, M., & Guedes, C. (2019). *Microtiming* and *Groove* Production in Drum Performance. *Journal of New Music Research*, 48(4), 333–345.
- Williams, T. (2021). Designing Digitally Active Drums: Latency, Feedback, and Performer Comfort. *Leonardo Music Journal*, 31(1), 90–98.

DISKOGRAFI

- BBE TV (2021, Februari 26). J Dilla – Won't Do (Official Video). YouTube. <https://youtu.be/c2EICDwL7JM?si=51Y4znaWFLxXfKA5>
- Everything Yes – Topic (2023, Mei 24). Time Machine. Youtube. https://youtu.be/KzxcGqAd_uU?si=IxAudO4bDSNGQgle
- J Dilla – Topic (2024, Desember 5). Motor City 16. YouTube. <https://youtu.be/4rKKW81bN0Q?si=h97QcJwjbHYZ-cg9>
- OfficialSlumVillage (2014, Januari 18). Raise It Up. YouTube. <https://youtu.be/-kSY-cSUvHk?si=UiegXHBZD5iKE4JA>