

**IMPLEMENTASI KONSEP POLYMER PADA
DRUMSET DALAM LAGU “THE MIRROR” KARYA
DREAM THEATER**



TUGAS AKHIR

Oleh :

ARYAN DILLO

NIM 20002620134

**PROGRAM STUDI D4 PENYAJIAN MUSIK
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2025/2026**

**IMPLEMENTASI KONSEP POLYMER PADA
DRUMSET DALAM LAGU “THE MIRROR” KARYA
DREAM THEATER**



TUGAS AKHIR

Oleh :

ARYAN DILLO

NIM 20002620134

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana Terapan D-4
Dalam Bidang Penyajian Musik
Genap 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

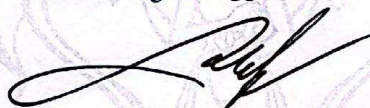
IMPLEMENTASI KONSEP POLYMER PADA DRUMSET DALAM LAGU “THE MIRROR” KARYA DREAM THEATER diajukan oleh Aryan Dillo NIM 20002620134, Program Studi D-4 Penyajian Musik, Jurusan Penyajian Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91321), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua




Mohamad Alfiah Akbar, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 8537760661130243

Pembimbing II/Anggota



Bakhrudin Latif, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 9440762663130212

Cognate/Anggota



Ayub Prasetyo, M.Sn.
NUPTK 7052753654130103

Yogyakarta, 17 - 06 - 26

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi
Penyajian Musik



Rahmat Raharjo, M.Sn.
NUPTK 7653752653130072

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **IMPLEMENTASI KONSEP POLYMER PADA DRUMSET DALAM LAGU “THE MIRROR” KARYA DREAM THEATER** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi D4 Penyajian Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak dukungan, arahan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ucapan terima kasih yang tulus, penulis menyampaikan apresiasi kepada:

1. Bapak Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
2. Bapak Rahmat Raharjo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan D4 Penyajian Musik ISI Yogyakarta, dan Bapak Mardian Bagus Prakosa, S.Pd., M.Mus., selaku Sekretaris Jurusan D4 Penyajian Musik ISI Yogyakarta.
3. Bapak Mohamad Alfiah Akbar, M.Sn., dan Bapak Bakhrudin Latif, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, kritik konstruktif, dan motivasi selama proses penelitian hingga tugas akhir ini terselesaikan.
4. Bapak Ayub Prasetyo, M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah memberikan kritik dan saran demi penyempurnaan penelitian ini.
5. Seluruh dosen Program Studi D4 Penyajian Musik yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan.
6. Bapak, Ibuk, Mbak Della, dan Dalli yang selalu memberikan doa, perhatian, dukungan, dan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
7. Rekan-rekan mahasiswa Penyajian Musik, saman seperjuangan dalam tugas akhir (Alan, Yehuda, Diva, Erwin, Fikar, Gita, Jims, Lifrand, Rayya, Sandy).

8. Saudara Beryl Vidisama Susianto yang telah banyak memberikan bantuan, masukan, dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
9. Rekan-rekan musisi yang terlibat dalam resital tugas akhir, khususnya Beryl (keyboard), Rafief (bass elektrik), Mick (gitar elektrik), Ridha (vokal) yang senantiasa membantu penulis dalam proses tugas akhir ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian yang berkaitan dengan konsep *polymer* dan praktik permainan drumset.



Yogyakarta, Juni 2026

Penulis

Aryan Dillo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan konsep *polymer* pada permainan drumset dalam lagu “*The Mirror*” karya Dream Theater. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Practice-Based Research* (PbR), di mana praktik permainan drumset menjadi sumber data utama dalam proses penelitian. Data diperoleh melalui proses observasi, eksplorasi kombinasi metrum, eksperimen, implementasi, evaluasi, dan *refinement* yang didokumentasikan dalam bentuk rekaman audio dan video, catatan latihan, serta transkripsi pola permainan. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, kategorisasi data, interpretasi reflektif, dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep *polymer* dapat diterapkan pada lagu “*The Mirror*” melalui penggunaan perbedaan sukat antar instrumen dalam satu tempo yang sama. Penerapan tersebut menghasilkan pergeseran aksen dan hubungan metrum yang berbeda tanpa mengubah tempo lagu. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa panjang siklus *polymer* memengaruhi tingkat kesulitan permainan, familiaritas terhadap repertoar membantu proses adaptasi, serta koordinasi motorik menjadi faktor penting dalam mempertahankan hubungan antar metrum. Selain itu, instrumen yang memainkan metrum yang sama cenderung saling menjadi acuan dalam mempertahankan orientasi ritmis selama proses latihan dan permainan ansambel. Dengan demikian, penerapan konsep *polymer* tidak hanya meningkatkan kompleksitas ritmis, tetapi juga membantu pemain memahami hubungan antar metrum dalam praktik permainan drumset.

Kata kunci: *polymer*, permainan drumset, koordinasi motorik, persepsi ritmis, *Practice-Based Research*.

ABSTRACT

This study aims to implement the concept of polymeter in drumset performance on the song “The Mirror” by Dream Theater. The study employs a qualitative method using a Practice-Based Research (PbR) approach, in which drumset performance practice serves as the primary source of data. Data were collected through observation, meter-combination exploration, experimentation, implementation, evaluation, and refinement, documented in the form of audio and video recordings, practice journals, and transcriptions of rhythmic patterns. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data categorization, reflective interpretation, and conclusion.

The results show that the concept of polymeter can be implemented in “The Mirror” through the use of different time signatures among instruments within the same tempo. This implementation produces shifting accents and different metric relationships without altering the song’s tempo. The study also reveals that the length of the polymetric cycle influences the level of performance difficulty, familiarity with the repertoire facilitates the adaptation process, and motor coordination plays an important role in maintaining relationships between meters. In addition, instruments performing the same meter tend to serve as references for one another in maintaining rhythmic orientation during rehearsal and ensemble performance. Therefore, the implementation of polymeter not only increases rhythmic complexity but also helps performers understand relationships between meters in drumset performance practice.

Keywords: polymeter, drumset performance, motor coordination, rhythmic perception, Practice-Based Research.

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kajian Repertoar	10
C. Landasan Teori.....	12
BAB III	20
METODE PENELITIAN.....	20
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	20
B. Sumber Data.....	21
C. Tahapan Praktik	22
D. Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Analisis Data	25
F. Rancangan Penyajian Musik.....	27
BAB IV	29
HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
B. Analisis.....	45
C. Pembahasan.....	55
BAB V.....	62
KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
DISKOGRAFI	66
LAMPIRAN	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknik bermain musik, muncul berbagai pendekatan yang memungkinkan terciptanya beragam warna musikal. Dalam praktik musik progresif, kompleksitas ritmis menjadi salah satu ciri utama yang membedakan karakter musikalnya dari genre lain. Salah satu bentuk kompleksitas tersebut adalah penggunaan *polymer*. *Polymer* merupakan suatu kondisi ketika dua atau lebih metrum dengan jumlah ketukan yang berbeda dimainkan secara simultan dalam tempo yang sama, sehingga masing-masing metrum memiliki pola aksentuasi dan siklus ketukan yang berbeda (Jacob, 2011).

Dalam tugas akhir resital ini, penulis akan membahas konsep permainan musik *polymer*. Penerapan konsep ini umumnya melibatkan dua atau lebih instrumen dengan metrum yang berbeda, seperti drumset dengan gitar elektrik, gitar elektrik dengan keyboard, maupun kombinasi dalam *rhythm section* dan vokal. Dalam proses penciptaannya, komposer dituntut untuk cermat dalam menentukan pola dan sukat yang digunakan, karena tidak semua kombinasi metrum dapat membentuk struktur *polymer* yang efektif. Perbedaan panjang siklus tiap sukat menyebabkan titik temu aksentuasi terjadi pada hitungan tertentu, misalnya pada kombinasi 3 dan 5 yang bertemu pada ketukan ke-15 (Gusmanto, 2020). Hal ini terjadi karena masing-masing metrum memiliki panjang siklus yang berbeda, sehingga aksentuasi awal pada kedua metrum akan kembali sejajar setelah mencapai kelipatan persekutuan terkecil dari kedua jumlah ketukan tersebut. Pada kombinasi 3 dan 5, titik temu aksentuasi terjadi pada ketukan ke-15 karena angka 15 merupakan kelipatan persekutuan terkecil dari 3 dan 5. Setelah titik tersebut

tercapai, kedua metrum kembali memulai siklusnya secara bersamaan sebelum kembali mengalami pergeseran aksens pada siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *polymer* tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga memerlukan perhitungan struktural yang presisi dalam praktik musikal.

Dalam praktik musikal, *polymer* tidak hanya memberikan kompleksitas secara teori, namun juga menimbulkan tantangan dalam praktik performa musik. Penggunaan *polymer* berfungsi untuk meningkatkan ketegangan ritmis dan memperkaya ekspresi dalam musik yang berkaitan dengan konsep *metrical dissonance*. *Metrical dissonance* merupakan suatu kondisi ketika dua atau lebih struktur metrum yang berbeda terjadi secara bersamaan sehingga menimbulkan ketegangan ritmis (Krebs, 1999). Koordinasi antar instrumen menjadi tantangan dalam praktik *polymer*, karena perbedaan struktur metrum harus tetap berada dalam satu waktu yang sama. Oleh karena itu, ketika lebih dari satu metrum dimainkan secara bersamaan, persepsi ritme antar pemain menjadi lebih kompleks dan berpotensi menyebabkan ketidaksinkronan dalam praktik performa musik.

Penelitian mengenai konsep *polymer* menjadi penting karena sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada analisis struktur ritmis, notasi, dan pendekatan komposisi pada karya yang sejak awal telah menggunakan konsep *polymer*. Dengan demikian, aspek implementasi dalam konteks praktik performa musik, khususnya pada instrumen drumset, belum banyak dikembangkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat keterbatasan referensi yang menjelaskan bagaimana konsep *polymer* diterapkan melalui proses latihan, eksplorasi, dan praktik permainan musik secara langsung.

Dalam konteks praktik performa musik khususnya pada instrumen drumset, *polymer* tidak hanya dipahami sebagai konsep saja, tetapi juga sebagai teknik

permainan yang memiliki tingkat kesulitan untuk diterapkan. Pemain drumset dihadapkan pada berbagai tantangan praktis seperti menjaga kestabilan tempo, mempertahankan konsistensi pola, serta mengoordinasikan anggota tubuh (*limb independence*) dalam memainkan pola secara stabil. Kesulitan ini semakin terasa ketika pemain harus berinteraksi dengan instrumen lain yang memainkan metrum berbeda dalam tempo yang sama. Perbedaan siklus metrum tersebut menyebabkan pergeseran aksentuasi yang tidak sejajar, sehingga menuntut kontrol persepsi ritmis dan konsentrasi yang lebih tinggi dalam praktik performa musik.

Tanpa adanya kajian yang bersifat implementatif, pemahaman terhadap *polymeter* akan tetap terbatas pada ranah analisis dan kurang memberikan dampak langsung terhadap praktik performa musik. Selain itu, masih belum banyak penelitian yang menjelaskan bagaimana proses penerapan *polymeter* dilakukan dalam praktik permainan drumset, kendala apa saja yang muncul selama proses latihan serta strategi yang digunakan untuk mempertahankan perbedaan metrum secara simultan dalam satu tempo yang sama. Akibatnya, pengetahuan mengenai penerapan konsep *polymeter* dalam konteks performa musik masih terbatas pada aspek konseptual dan belum banyak didukung oleh pengalaman praktik secara langsung.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui pendekatan berbasis praktik (Practice-Based Research). Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penerapan konsep *polymeter* pada lagu “The Mirror” karya Dream Theater, tetapi juga bertujuan untuk memahami proses eksplorasi, implementasi, kendala, serta strategi latihan yang muncul selama penerapan konsep tersebut pada permainan drumset. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi yang bersifat praktis mengenai penerapan *polymeter* dalam konteks performa musik, khususnya pada instrumen drumset.

Pada penelitian ini, penulis akan menganalisis, memainkan, serta menerapkan konsep *polymer* pada lagu “*The Mirror*” karya Dream Theater dari album *Awake* (1994). Keunikan lagu ini terletak pada intro yang menghadirkan ambiguitas metrum melalui pola ritme gitar elektrik yang belum jelas hingga masuknya drumset yang menegaskan pola 4/4. Selanjutnya, terjadi pergeseran persepsi ketukan akibat pemotongan akhir birama yang menimbulkan kesan tiga ketukan, yang kemudian berkembang melalui *metric modulation*, yaitu perubahan pembagian ketukan dari empat menjadi tiga dengan pola ritme yang sama sebagai penghubung. Dominasi permainan drumset juga membuat pola gitar elektrik terdengar seperti sinkopasi (McCandless, 2010).

Pemilihan lagu “*The Mirror*” karya Dream Theater didasarkan pada ketertarikan terhadap penggunaan *metric modulation* yang telah hadir sejak intro lagu yang menunjukkan kompleksitas ritmis. Hal tersebut mendorong penulis untuk mengeksplorasi kemungkinan pengembangan ritmis lebih lanjut melalui penerapan konsep lain, yaitu *polymer*. Dalam penelitian ini, penerapan *polymer* tidak diarahkan untuk mengubah atau menggantikan bagian *metric modulation* yang sudah ada, melainkan diterapkan pada bagian lain sebagai bentuk memperkaya struktur ritmis. Sehingga karakter asli lagu tetap terjaga sekaligus membuka kemungkinan pengembangan interpretasi musikal.

Implementasi konsep *polymer* pada penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kemungkinan penerapan metrum yang berbeda secara simultan dalam konteks permainan drumset pada lagu “*The Mirror*” karya Dream Theater. Melalui proses tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses eksplorasi pola, implementasi, kendala yang muncul selama latihan, serta strategi yang digunakan untuk mempertahankan hubungan antar metrum dalam praktik

performa musik. Dalam penerapannya, lagu “*The Mirror*” dibawakan dalam format quintet yang terdiri atas drumset, gitar elektrik, bass elektrik, keyboard, dan vokal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi pemain drumset maupun penelitian lanjutan yang membahas penerapan konsep *polymeter* dalam konteks performa musik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian, yaitu implementasi konsep *polymeter* melalui praktik permainan drumset pada lagu “*The Mirror*” karya Dream Theater, proses perancangan dan implementasi pola *polymeter* melalui eksplorasi kombinasi metrum, serta kendala dan strategi latihan yang muncul dalam penerapan konsep *polymeter* pada permainan drumset.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana konsep *polymeter* dapat diimplementasikan melalui praktik permainan drumset pada lagu “*The Mirror*” karya Dream Theater?
2. Bagaimana proses perancangan dan implementasi pola *polymeter* pada permainan drumset melalui eksplorasi kombinasi metrum?
3. Apa saja kendala dan strategi latihan dalam penerapan *polymeter* pada praktik permainan drumset?

D. Tujuan

1. Mengimplementasikan konsep *polymeter* melalui praktik permainan drumset pada lagu “*The Mirror*” karya Dream Theater.
2. Merancang dan mengimplementasikan pola *polymeter* melalui proses eksplorasi kombinasi metrum dalam permainan drumset.

3. Menghasilkan model penerapan dan strategi latihan *polymer* dalam praktik permainan drumset.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai penerapan konsep *polymer* dalam konteks praktik performa musik, khususnya pada permainan drumset. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan konsep *polymer* maupun kompleksitas ritmis dalam musik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses eksplorasi kombinasi metrum, implementasi, kendala, serta strategi latihan dalam penerapan konsep *polymer* pada permainan drumset. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pemain drumset maupun musisi yang ingin memahami dan menerapkan konsep *polymer* dalam praktik performa musik.