

**PERANAN MESIN RHYTHM GAME ‘PUMP IT UP’
TERHADAP PENGUASAAN RITME DI KOMUNITAS
PUMP IT UP GALERIA MALL**

TUGAS AKHIR
Program Studi S-1 Seni Musik



Oleh:

Saradhifa Nurrosyida

NIM. 1311945013

JURUSAN SENI MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
Semester Gasal 2017/2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Program S-1 Seni Musik ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan lulus pada tanggal 15 Januari 2018.

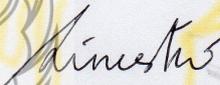
Tim Penguji:



Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.
Ketua Program Studi/ Ketua



Ayub Presetyo, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing I/ Anggota



Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., S.Sn., M.Si.
Pembimbing II/ Anggota



M. Alfiah Akbar, S.Sn., M.Sn.
Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Judiaryani, M.A.
NIP. 19560630 198703 2 001

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini dipersembahkan sebagai bentuk rasa cinta dan bakti kepada kedua orang tua peneliti, Wahyu Nurhayati dan Winanto Nawarcono. Serta kedua adik peneliti, Nafi dan Sarah.



Kata Pengantar

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Y.M.E atas berkat dan rahmat-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “*Peranan Mesin Rhythm Game ‘PUMP IT UP’ Terhadap Penguasaan Ritme Di Komunitas PUMP IT UP Galeria Mall*” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana S-1 pada program studi seni musik Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak dan berkat dari Tuhan Y.M.E sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus. selaku Ketua Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. A. Gathut Bintarto Triprasetyo, S.Sos., S.Sn, M.A. selaku Sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ayub Prasetyo, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I penulis yang telah dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

4. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si. selaku pembimbing II yang telah ikhlas memberikan bimbingan dan saran selama penyusunan skripsi.
5. Drs. R. Chairul Slamet, M.Sn. selaku dosen wali yang telah ikut serta membimbing dan mengontrol aktivitas pendidikan penulis sehingga dapat berjalan lancar.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Seni Musik yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Rekan-rekan komunitas Pump it Up Galeria Mall, Galera, telah meluangkan waktunya untuk diteliti peneliti.
8. Mama tercinta Wahyu Nurhayati, papa tersayang Winanto Nawarcono dan kedua adik peneliti M. Shaffanafi D. dan Latifa Sarah S. yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan serta keselamatan penulis selama menempuh pendidikan.
9. Sahabat-sahabat terbaik saya, yang telah lulus mendahului penulis Ramadhani Ayu Saurophia S.Sn dan Novtia Marga S.Sn serta Prisca Nada N. yang menjadi teman skripsi seperjuangan bersama sahabat-sahabat peneliti sejak SMA
10. Chaka Marrow Lahagu sebagai teman sekaligus yang menjadi kakak penulis dalam memberi masukan penulisan maupun latihan selama proses penyusunan skripsi.

11. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Seni Musik yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.

12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.



Yogyakarta, 8 Desember 2017

Peneliti,

Abstrak

Perkembangan zaman dan teknologi memiliki pengaruh sangat besar terhadap Game. Game sendiri memiliki banyak sekali jenis dan salah satunya adalah *music game*. Musik memiliki perkembangan yang pesat karena didorong oleh perkembangan teknologi. Dan salah satu unsur pada musik adalah Ritme. . Ritme saat ini sudah dapat dikembangkan menjadi sarana untuk hiburan, salah satu nya dengan *rhythm game*. *Rhythm Game* adalah jenis *game* yang bersifat menguji *sense of rhythm* (ritme) dari pemainnya yang pada umumnya menghadiahkan sebuah *score* sebagai hasil yang didapat selama permainan. Rhythm game yang sedang naik daun adalah *Pump it Up*. Komunitas Pump it Up pun terbentuk demi terbentuknya lingkup ruang belajar permainan ini. Peneliti melihat *Pump It Up* memiliki peran terhadap penguasaan ritme pada Komunitas Pump itu Up Galeria Mall. Objek penelitian terdiri dari 5 anggota, melalui pemilihan secara acak. Peningkatan kepekaan ritme pada objek diperoleh dari pengamatan peneliti sendiri. Hasil yang menunjukkan bahwa Pump it up memiliki peran terhadap kepekaan ritme terhadap objek yang diteliti.

Kata kunci : ritme, *Pump it Up*, *Rhythm Game*



Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Notasi	xi
Daftar Diagram	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Tinjauan Pustaka	6
E. Metode Penelitian	8
F. Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN HISTORIS DAN TEORITIS PUMP IT UP	11
A. Sekilas Tentang <i>Rhythm Game</i> di Indonesia.....	11
A.1. Asal mula <i>Dance Dance Revolution</i>	12
A.2. DJMAX Technika.....	13
B. Sejarah dan Penjelasan <i>Game Pump it Up</i>	14

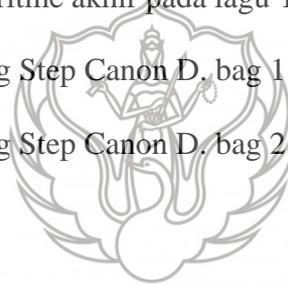
B.1. <i>Sequence Zone</i>	18
B.2. <i>Life Bar</i>	19
B.3. <i>Step Chart</i>	21
C. Sejarah Singkat Komunitas <i>Pump It Up</i> Galeria Mall	22
D. Hubungan Ritme dengan Tubuh Manusia.....	24
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian.....	27
A.1. Pertemuan Pertama tanggal 11 Oktober 2017	27
A.2. Pertemuan Kedua pada tanggal 13 Oktober 2017	32
A.3. Pertemuan ke-3 pada tanggal 29 Oktober 2017.....	36
A.4. Pertemuan ke-4 pada tanggal 6 November 2017.....	40
B. Pembahasan	44
Bab IV PENUTUP	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
Daftar Pustaka	52
Lampiran	54

Daftar Gambar

Gambar 1 : Pemain sedang bermain Pump it Up dengan memegang Bar ..	15
Gambar 2 : Sketsa bentuk <i>pad Pump it Up</i>	15
Gambar 3 : Mesin <i>Pump it Up</i> seri LX	16
Gambar 4 : Mesin <i>Pump it Up</i> seri CX	17
Gambar 5 : <i>Sequence Zone</i> berada diatas layar saat bermain	19
Gambar 6 : <i>Life Bar</i> 100%	20
Gambar 7 : <i>Life Bar</i> mendekati 0%	21
Gambar 8 : Hold Step	22
Gambar 9 : Score lagu U got me Crazy yang dimainkan oleh Yoel	27
Gambar 10 : Score lagu Removable disk0 yang dimainkan oleh Arka	29
Gambar 11 : Score lagu Elysium yang dimainkan oleh Via	30
Gambar 12 : Score lagu Utsushiyo no Kaze yang dimainkan oleh Choki..	31

Daftar Notasi

Notasi 1 : Sampel latihan 1	33
Notasi 2 : Sampel latihan 2	35
Notasi 3 : Sampel latihan 3	35
Notasi 4 : Sampel latihan 4	37
Notasi 5 : Sampel latihan 5	39
Notasi 6 : Ritme pada awal lagu Time Attack	45
Notasi 7 : Bagian tengah lagu yang menjadi tema pada lagu Time Attack	45
Notasi 8 : Sinkopasi dan ritme akhir pada lagu Time Attack	46
Notasi 9 : Penulisan ulang Step Canon D. bag 1	47
Notasi 10 : Penulisan ulang Step Canon D. bag 2.....	48



Daftar Diagram

Diagram 1 : Diagram pemahaman pembacaan ritmis pada objek 1.....	36
Diagram 2 : Diagram pemahaman pembacaan ritmis pada objek 2	40
Diagram 3 : Diagram pemahaman pembacaan ritmis pada objek 3.....	44



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan zaman dan teknologi memiliki pengaruh sangat besar terhadap *Game*, arti *Game* sendiri menurut Mitchell Wade, “*Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.” Namun menurut Clark C. Abt, “*Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan)”. *Game* sendiri memiliki banyak sekali jenis, seperti *action game*, *fighting game*, *strategy game*, *music game* dan lain-lain.

Musik adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dalam melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah (Sunarko, 1985:5). Melalui musik seseorang dapat mencurahkan isi hatinya, dan dengan musik pula seseorang dapat berkomunikasi dengan sesamanya. Musik tidak hanya untuk dinikmati semata, tetapi juga dapat dipelajari, baik melalui pendidikan non formal atau melalui pendidikan formal.

Musik memiliki perkembangan yang pesat karena didorong oleh perkembangan teknologi. Oleh sebab itu pemahaman musik harus dibina dan dikembangkan di masyarakat karena memiliki peranan yang penting dalam upaya memenuhi kebutuhan kehidupan manusia modern. Upaya tersebut dapat dilakukan

di sekolah dan di luar sekolah. Menurut *Society for Education and Music Psychology Research (SEMPRE)* penulis mendapatkan informasi bahwa anak-anak dapat mengeksplorasi musik lebih jauh menggunakan teknologi terkini.

Ritme adalah rangkaian gerak yang beraturan dan menjadi unsur dasar dari musik. Irama terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam, panjang pendeknya waktu, membentuk pola irama dan bergerak dalam setiap ayunan birama (Jamalus, 1998: 7).

Ritme (dari bahasa Yunani $\rho\upsilon\theta\mu\acute{o}\varsigma$ – *rhythmos*, "suatu ukuran gerakan yang simetris") adalah variasi horizontal dan aksentuasi dari suatu suara yang teratur. Ritme memiliki tempo yang teratur, namun dapat memiliki bermacam-macam jenis. Beberapa ketukan dapat lebih kuat, lebih lama, lebih pendek, atau lebih pelan dari lainnya. Dalam sebuah musik, seorang komposer dapat menggunakan banyak ritme berbeda. Di jaman modern ini, banyak hal yang berkaitan dengan ritme di dalam maupun diluar pendidikan musik saja. Ritme saat ini sudah dapat dikembangkan menjadi sarana untuk hiburan, salah satunya dengan *rhythm game*.

Pada prinsipnya ritme memiliki kesamaan dengan irama, hal tersebut berkaitan dengan kesamaan sifat yang dimiliki. Kesamaan sifat keduanya terletak pada variasi gerak naik turun, panjang pendek serta aksentuasi yang memuat arti tersendiri pada apa yang dihasilkan. Selain itu, irama maupun ritme selalu berkaitan dengan gerak, bunyi dan melodi.

Melodi selalu berkaitan dengan ritme, sebab kehadiran melodi selalu disertai ritme. Perbedaannya, pada melodi perhatian kita diarahkan pada naik-turunnya nada-nada; pada ritme diarahkan pada panjang-pendeknya bunyi serta perbedaan aksentuasi

yang akan dilakukan. Peran ritme sangat penting namun kadang tidak banyak peminat untuk mempelajari kemampuan dalam ketepatan ritme. Namun pada umumnya, para musisi dapat memahami satu rangkaian melodi dan ritme menjadi satu. Pada *rhythm game*, konsentrasi di *game* ini hanya ritmis dari lagu.

Rhythm Game adalah jenis *game* yang bersifat menguji *sense of rhythm* (ritme) dari pemainnya yang pada umumnya menghadiahkan sebuah *score* sebagai hasil yang didapat selama permainan. *Score* atau nilai tersebut menyatakan apakah pemain telah berhasil menguasai lagu tersebut dengan benar, umumnya ditandai dengan angka-angka atau *grade* (peringkat).

Game bergenre ini biasanya lebih fokus pada gerakan. Dan pemain diminta untuk menekan tombol disaat yang tepat saat tertera pada layar mesin *game* tersebut secara tepat dan benar. Dengan menekan tombol tersebut dengan benar akan meningkatkan *score* pada permainan tersebut. Banyak *Rhythm game* yang memiliki *multiplayer mode* (bermain lebih dari satu orang) sehingga pemain dapat bermain secara kerja sama seperti layaknya *ansambel musical*. *Rhythm Game* pertama yang resmi diluncurkan bernama *PaRappa the Rapper* 1996, dengan *gameplay* simulasi gerakan tangan. Setelah itu, semakin banyak *game-game* yang bergenre sama yang dibuat mengikuti kesuksesan *game* tersebut, dan berkembang ke berbagai *sub genre* lainnya seperti, simulasi gitar misalnya *Guitar Hero*, simulasi bernyanyi misalnya *Karoke Revolution* dan sebagainya. Jenis *game* yang dikategorikan sebagai *dance simulation* yang telah beredar di pasar *game* adalah *Dance Dance Revolution* (Jepang) dan *Pump It Up* (Korea) yang dirilis pada tahun setelahnya.

Pump It Up (PIU) adalah sebuah nama mesin arcade yang merupakan salah satu *dance video games* dikembangkan oleh *Nexcade* dan diterbitkan oleh *Andamiro* yang berasal dari Korea Selatan. Mesin ini termasuk dalam kategori *dance simulation machine* yang biasa terdapat di sebuah *gamecenter*. Pemain game *dance simulation Pump It Up* ini dikenal dengan sebutan *Pumper* atau *Pumpers* (jamak) sesuai dengan nama seri game *dance simulation* ini.

Di Indonesia sendiri banyak yang menekuni permainan ini dengan kategori *Speed* (kecepatan) yang biasanya di bagi menjadi tiga, yaitu; *newbie*, *advance*, dan *speed male / female* (laki-laki dan perempuan dipisahkan kategori) dan adapula kategori *freestyle* (gaya bebas) mereka bermain dengan cara menghafal panah pada satu lagu dan bergerak dengan bebas namun tetap menginjak step dengan benar. Banyak orang mengira bahwa permainan ini adalah permainan yang hanya bermanfaat untuk menghilangkan kejenuhan sesaat dan sekedar *bersenang-senang* dalam memainkannya, tetapi faktanya banyak para pemain *Pump It Up* yang berorientasi untuk meningkatkan prestasi mereka di permainan ini seperti meningkatnya kepekaan terhadap musik. Sehingga berdasarkan uraian diatas, mesin *Pump It Up* dapat mempengaruhi penguasaan ritme seseorang.

Penulis memilih mesin *Pump It Up* karena memiliki karakteristik sendiri sehingga membedakannya dengan *dance simulation game* yang diproduksi oleh *Konami* yaitu *Dance Dance Revolution* (DDR). Pada *Pump It Up* sendiri memiliki 5 *pad* (pijakan) sedangkan berbeda dengan DDR yang hanya memiliki 4 *pad*. Menurut peneliti, *pad* pada *Pump It Up* sangat cocok bagi pemula yang ingin belajar bermain untuk pertama kali, karena posisinya yang lebih mudah dijangkau. Untuk

lagu pada mesin *Pump It Up*, lebih banyak lagu-lagu klasik yang di *remix* tidak jauh dari aslinya. Serta, pada *step-step* didalam mesin *Pump It Up* sudah tertata dan di sesuaikan dengan baik disetiap lagunya.

Menurut pengamatan peneliti, anggota komunitas Pump it Up Galeria Mall masih belum dapat menguasai ritme dasar. Dan setiap individu memiliki penguasaan bermain Pump It Up yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin meneliti apakah mesin Pump It Up dapat mempengaruhi penguasaan ritme pada anak-anak komunitas Galeria Mall. Komunitas Galeria Mall ini memiliki 20 anggota. Para anggota Galeria Mall aktif berlatih Pump it Up minimal satu bulan 4 kali. Komunitas ini masih baru terbentuk namun sudah memiliki banyak penghargaan di ranah regional maupun internasional.



B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas, maka penelitian akan berfokus pada bagaimana peranan mesin *Pump It Up* terhadap penguasaan ritme pada *Komunitas Pump it Up Galeria Mall*.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan mesin *Pump It Up* terhadap penguasaan ritme pada *Komunitas Pump it Up Galeria Mall* serta membuktikan hipotesis peneliti bahwa orang awam yang tidak belajar musik dapat terasah kepekaan terhadap ritmis dengan bermain *Pump It Up*. Bagi para pemain *Pump it Up* sendiri akan lebih dapat memainkan *step* pada *Pump it Up* dengan lebih presisi.

D. Tinjauan Pustaka

Djohan, *Psikologi Musik*. 2009. Secara teoritis, faktor emosi dalam psikologi maupun psikologi musik masih terus berkembang dan sampai saat ini belum ada konsep yang definitif untuk memahami emosi baik emosi secara umum dalam kehidupan sehari-hari maupun emosi musikal secara khusus. Buku ini membahas mengenai pengaruh musik terhadap manusia, aspek-aspeknya, emosi dan musik, terapi musik dan kognisi yang menjadi referensi penulis karena mesin *Pump It Up* yang akan diteliti menggunakan kemampuan kognisi yaitu membaca alur panah dilayar dan menyesuaikan dengan gerakan kaki mengikuti ritme lagu. Peneliti mengaitkannya dengan penguasaan ritme terhadap objek terkait.

Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, 2010. Buku ini terutama membahas mengenai pengaruh positif dan negatif serta manfaat yang diperoleh dari game yang dipaparkan dengan jelas. Bagian dari buku ini yang sangat membantu penulis adalah mengenai perkembangan game, jenis jenis game dan pengelompokan genre game serta pembahasan mengenai manfaat yang didapat dari *game*. Buku ini mendukung penelitian pada Bab II mengenai sejarah *game*.

Jurnal penulisan oleh **Joanna Demers**, *Dancing machines: 'Dance Dance Revolution', cybernetic dance, and musical taste*, 2006. Pada Jurnal ini, dijelaskan bagaimana mesin *game Dance Dance Revolution* dapat menjadi alternatif untuk berlatih tarian serta menjadi perkembangan mesin tarian dengan bertemakan gerakan *cha-cha*. Jurnal penulisan ini membantu penulis untuk memiliki gambaran untuk penelitian kepada mesin yang berbeda yakni *Pump it Up*.

Penelitian yang disusun oleh **Ayub Prasetyo**, *Karakteristik Musikologis Ritme Lagu-Lagu Ismail Marzuki*, 2017. Penelitian ini membantu penulis menambah referensi tentang ritme dan tubuh manusia yang menjadi pokok utama pada penelitian tersebut.

Tugas akhir karya tulis **Irine Angelina**, *Peranan Musik Dalam Game Dance Simulation Pump It Up*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2012. Dalam karya tulis ini dipaparkan penjelasan tentang mode-mode bermain *Pump it Up* serta lagu-lagu klasik pada mesin *Pump it Up*.

E. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif yaitu penelitian yang lebih mengacu pada kenyataan yang terjadi di lapangan penelitian. Penelitian ini tidak banyak menggunakan studi pustaka sebagai acuan melainkan bergantung kepada hasil penelitian di lapangan yang kemudian diolah menjadi suatu kesimpulan.

a. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif juga merupakan suatu pendekatan induktif untuk penyusunan pengetahuan yang menggunakan riset dan menekankan subjektivitas serta arti pengalaman bagi individu (Brockopp, Marie T, Hastings, 2000)

b. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota komunitas Pump it Up Galeria Mall. Teknik pengambilan informasi yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu dengan mengambil subjek penelitian yang memenuhi kriteria dimana kriteria tersebut dibuat oleh penelitian sendiri (Norwood, 2000)

Kriteria yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah :

1. Anggota Komunitas Galeria Mall.
2. Dapat memainkan *Pump it Up* lebih dari level 14
3. Belum dapat membaca ritme menggunakan not balok.

Pada penelitian ini jumlah subjek yang diambil sebanyak 5 orang sesuai dengan kecukupan informasi yang diperoleh. Sampel yang diambil adalah minimal 10% dari jumlah anggota yang ada dalam Komunitas Pump It Up Galeria yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini dilakukan selama tiga bulan, dari bulan September sampai dengan November 2017.

c. Eksperimentasi

Eksperimentasi menurut Azwar, sebagai landasan teori dalam penelitian ini bermaksud untuk membandingkan efek variasi variable bebas (musik) terhadap variable tergantung (*game*) melalui manipulasi atau pengendalian variable bebas tersebut. Peneliti akan mengambil beberapa pemain *Pump it Up* yang sudah memenuhi kriteria untuk memainkan lagu yang akan dipilih oleh peneliti. Sebelum pemain memainkan lagunya, pemain akan diajarkan dasar-dasar membaca ritmis dengan metode not balok secara singkat. Setelah bermain *Pump It Up* pemain akan diberikan secarik kertas yang bertuliskan rangkaian not balok yang sama persis dengan ritmis pada *step Pump It Up*. Akan dilihat kesamaan dan ketepatannya

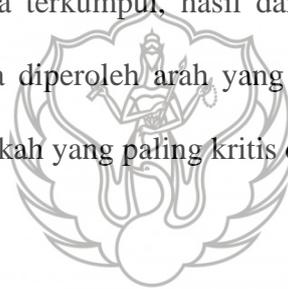
dalam membaca not balok yang dibuat sama persis dengan *step Pump It Up*. Serta akan diberikan video dengan step Pump it Up dengan ritme yang sama namun tidak diperdengarkan lagu dan digantikan dengan detik metronome.

d. Dokumentasi

Untuk mengumpulkan data hasil pengamatan maupun pencatatan, maka diperlukan suatu bentuk pendokumentasian sebagai bukti visual dalam tahap pendeskripsian dan memperkuat suatu data atau tulisan. Dokumentasi yang dimaksud adalah bentuk gambar serta audio-visual (*video*).

e. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, hasil dari pendekatan kemudian disusun secara sistematis sehingga diperoleh arah yang sesuai dengan tujuan penulisan. Proses ini merupakan langkah yang paling kritis dalam penelitian.



F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulisan menyusun seluruh data dalam kerangka penulisan yang terbagi menjadi empat bab :

BAB I. Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. Sejarah *Pump it Up*, dilanjutkan dengan penjelasan tentang komunitas Galeria Mall dan hubungan ritme dengan tubuh manusia.

BAB III. Pembahasan tentang objek terkait yang telah dilakukan pendataan tentang pengaruh mesin *Pump It Up* terhadap pengusaan ritme pada perwakilan dari komunitas Pump it Up Galeria Mall

BAB VI. Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

