

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan, serta perlakuan yang diberikan kepada objek penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Pump* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami ritmis dengan cara yang berbeda, mesin ini menggunakan visualisasi berbentuk panah yang bergerak vertical dari bawah ke atas untuk menggambarkan ritmis dalam lagu yang sedang dimainkan. Kepadatan jarak panah yang mewakili kepadatan ritmis Lagu memudahkan para pemain *pump* yang awam untuk memahami pola ritmis yang diberikan oleh peneliti. Jika pada soal teori music sebelumnya peneliti menggunakan not balok, para objek terlihat kesulitan untuk menganalisis pola ritme meskipun objek sangat responsive dan cepat paham daripada orang awam pada umumnya. Namun, saat diberi gambaran pola ritme yang sama menggunakan visualisasi anak panah *pump*, mereka dapat mengerti dengan mudah. Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi dari pola ritme yang ditunjukkan oleh anak panah *pump* dapat memudahkan orang awam dalam memahami nilai not, pola ritmis, bahkan pola melodi dari sebuah lagu, daripada menggunakan notasi balok dalam proses pembelajarannya.

B. Saran

1. Jika penelitian ini dikembangkan, agar dapat diperbanyak jumlah objek penelitiannya agar mendapat data yang lebih akurat lagi.
2. Waktu penelitian yang lebih lama serta frekuensi pertemuan yang lebih sering.
3. Digunakannya penelitian ini kepada komunitas *Pump* lain agar hasil lebih akurat.



DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, Irine. (2012). *Peranan Musik Dalam Game Dance Simulation Pump It Up*. Skripsi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Brockopp, Doroty Y., & Tolsma-Hastings, Marie. T (2000). *Dasar-Dasar Riset Keperawatan (Fundamentals of Nursing Research)* Edisi 2. Jakarta: EGC.
- Djohan. (2009). *Psikologi Musik*. Bandung: Best Publisher.
- Djohan. (2010). *Respon Emosi Musikal*. Bandung: CV. Lubuk Agung.
- Demers, Joanna. (2006). *“Dancing machines: ‘Dance Dance Revolution’, cybernetic dance, and musical taste”* United Kingdom: Cambridge University Press.
- Green, Andy. (2014). *Learn to Read Drum Music*. United Kingdom: Agogo Publishing
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Lewis, Andrew C. (2005) *Rhythm, What It Is and How to Improve Your Sense of It”* San Francisco: Eighseigh Press.
- O’Leary, S. (2000). *“Understanding Digital Terrestrial Broadcasting”, Digital Audio and Video Series, Noorwood.*
- Russell-Bowie, D. (2009). *An Introduction to Primary Arts Education, 2nd Edn.* Frenchs Forest, NSW: Pearson Education Australia.
- Sitorus, MT. Felix. (2002). *Lingkup Agraria. dalam Menuju Keadilan Agraria: 70 Tahun Gunawan Wiradi*. Bandung: Yayasan Akatiga.
- Sunarko, Hadi. (1985). *Seni Musik*. Klaten : PT Intan Pariwisata

Taupik, Nur. (2014). *Hubungan Antara Penguasaan Teori Musik Dengan Prestasi Belajar Bermain Ansambel Musik Pada Siswa SMP Negeri 2 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Webtografi:

<https://ekaputri08.wordpress.com/2011/12/07/pump-it-up-antara-game-dan-olahraga/>
diakses tanggal 19 Oktober 2016 pukul 00.43

https://en.wikipedia.org/wiki/Rhythm_game diakses tanggal 18 Oktober 2016 pukul 22.03

<http://www.teoripendidikan.com/2014/06/contoh-skripsi-bab-iii-metode.html> diakses tanggal 25 Oktober 2016 pukul 23.43

<http://www.bmigaming.com/pump-it-up-prime-2-video-arcade-dance-machines.htm>
diakses pada 26 Oktober 2017 pukul 10.47

<https://arcadegaming.id/sejarah-rhythm-gaming-di-indonesia/> diakses pada 28 November 2017 pukul 20.43

