

PERANAN MUSIK DALAM GAME DANCE

SIMULATION PUMP IT UP

TUGAS AKHIR

Program Studi S-1 Seni Musik



Oleh:

**Irene Angelina
NIM: 081 1208 013**

**JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2012

PERANAN MUSIK DALAM GAME DANCE

SIMULATION PUMP IT UP

TUGAS AKHIR

Program Studi S-1 Seni Musik

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3807/H/S/2012
KELAS	
TERIMA	24-7-2012
	LIB. SU



Oleh:

Irene Angelina
NIM: 081 1208 013



JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

**PERANAN MUSIK DALAM *GAME DANCE*
*SIMULATION PUMP IT UP***

Oleh:

Irene Angelina

NIM: 081 1208 013

**Karya tulis ini disusun sebagai persyaratan untuk mengakhiri jenjang
pendidikan strata pertama pada Program Studi S1 Seni Musik
dengan kelompok bidang kompetensi Musik Pendidikan**

Diajukan kepada:

**JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

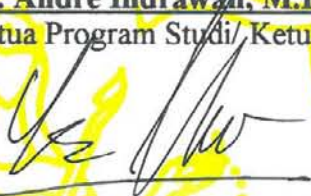
2012

Tugas Akhir Program S1 Seni Musik ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan lulus pada tanggal 19 Juni 2012.

Tim Penguji:



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



Y. Edhi Susilo, S.Mus., M.Hum.
Pembimbing I/ Anggota



Drs. Royke B. Koapaha, M.Sn.
Pembimbing II/ Anggota



Drs. R. Chairul Slamet, M.Sn.
Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum.
NIP : 19560308 197903 1 001

Motto dan Persembahan

"Life is a Game" — Anekdot

"Anda dapat belajar lebih banyak tentang manusia dalam satu jam permainan daripada satu tahun dengan pembicaraan" — Plato



*Dipersembahkan kepada:
Semua pecinta game dan
kamu*

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sedalam-dalamnya kepada Tuhan Yesus Kristus karena hanya oleh kemurahan dan kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya ilmiah ini. Bukan hal yang mudah dalam menyelesaikan tugas akhir karena banyak tantangan dalam penyelesaiannya, tidak sedikit bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun material pada penyusunannya.

Untuk itu dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur mendalam, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Drs. Andre Indrawan, M. Hum., M. Mus. selaku Ketua Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dra. Suryati, M. Hum. selaku Sekretaris Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan waktu dan bimbingannya sehingga terselesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Y. Edhi Susilo, S.Mus., M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan kesabaran, waktu, masukan serta dorongan bagi penulis dalam usaha menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Drs. Royke Bobby Koapaha, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi pengarahan, saran, dan nasihat bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan saran bagi penulis selama 4 tahun menjadi mahasiswa serta Bapak Suryanto Wijaya, S.Mus., M.Hum. selaku dosen mayor Clarinet, atas bimbingan dan didikan dengan kesabaran kepada penulis.

6. Keluarga yang selalu mendoakan penulis, Mama, Papa, Grandma, Kakak, Dedek dan semuanya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
7. Yang terkasih Abi Setiaji Ganteng yang selalu ada di waktu-waktu kelam sekalipun, yang mengorbankan tenaga, waktu, bahkan materi dan yang satu tak ternilai harganya, cinta.
8. Teman-teman *Pumper* se-Yogyakarta yang sudah membantu penelitian baik tim pemberi semangat maupun yang menjadi objek percobaan, Ardian, Ve, Michelle, Edwin, Arief, Adriel, Taka, Yoel, Win, Ganang, Yonan, serta teman-teman lain yang turut ambil bagian menjadi objek penelitian.
9. Sahabat serta teman-teman, Tiur, Eunike, Zera, Gayuh, Bona, dan teman-teman Tim Pesparawi Nasional, Martin Silalahi dan Hardi Saragih yang memberi dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan, Tuhan memberkati.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 Mei 2012

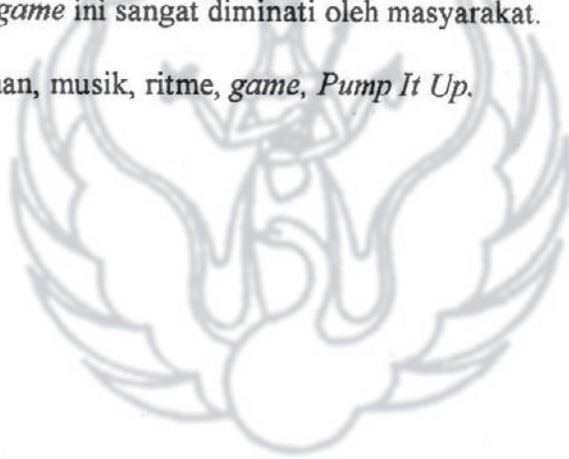
Penulis,

Irene Angelina

INTISARI

Pump It Up merupakan salah satu *game* atau permainan bergenre musik yang berasal dari Korea dengan menggunakan mesin *dance* sepuluh panel pijakan kaki yang biasa terdapat di *game center* sebuah *mall*. Unsur utama dalam *game* ini adalah musik yang diimbangi dengan gerakan kaki sesuai dengan ritme melalui alur panah yang terdapat di layar mesin (visual). Musik dan gerak memiliki kesamaan elemen yaitu ritme, yang kemudian akan lebih banyak dibahas dalam penelitian ini. Ritme merupakan unsur terpenting yang akan menunjukkan hubungan erat antara musik yang digunakan dengan gerakan dalam penggunaan mesin *dance simulation* ini. Ritme adalah elemen utama semua musik dan sumber dari semua ritme dapat ditemukan dalam tubuh manusia dan dengan kata lain semua musik dimulai dengan penerjemahan emosi manusia menjadi gerakan fisik. Selain itu, pemain *game* ini semakin meningkat setiap tahunnya dan salah satu *game* terlaris dan sangat diminati tidak hanya di Indonesia saja. Berangkat dari hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *game* tersebut. Penelitian ini akan membahas bagaimana jenis musik yang digunakan dalam *game* tersebut, peranan musik dalam *game* tersebut melalui aspek-aspek dan hubungan antara ritme, gerak, dan tubuh manusia serta menguraikan alasan-alasan yang membuat *game* ini sangat diminati oleh masyarakat.

Kata-kata kunci: peranan, musik, ritme, *game*, *Pump It Up*.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR NOTASI	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Tinjauan Pustaka	7
E. Metode Penelitian	8
F. Sistematika Penulisan	11

BAB II SEJARAH, SISTEMATIKA *GAME*, HUBUNGAN RITME DAN TUBUH MANUSIA

A. Sejarah dan Perkembangan <i>Game</i>	12
B. Definisi dan Sejarah Singkat <i>Game Pump It Up</i>	17
C. <i>Gameplay</i> (Aturan Permainan)	20
a. Jenis <i>performance</i>	23
b. Mode dan fitur dalam <i>game</i>	24
c. Aliran dalam <i>Game Pump It Up</i>	27
D. Sistem Penilaian (Skor)	28
E. Seri <i>Game Pump It UP</i>	31
F. Hubungan Ritme dan Tubuh Manusia	33

BAB III PEMBAHASAN

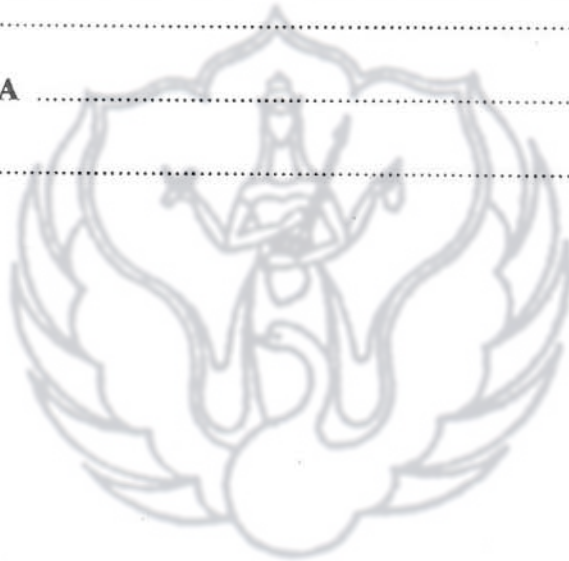
A. Lagu-Lagu dalam <i>Game Pump It Up</i>	36
a. Hasil penelitian	37
b. Pengertian <i>classical crossover</i>	39
c. Lagu-lagu klasik dalam <i>game Pump It Up</i>	41
B. Hubungan Ritme, Gerak, dan Musik Dalam <i>Pump It Up</i>	43
C. Pengaruh Musik Terhadap Optimalisasi Gerakan	53
a. Prosedur eksperimen	54
b. Hasil eksperimen	54
D. <i>Game Pump It Up</i> dan Masyarakat	55

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	60
B. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
-----------------------------	----

LAMPIRAN	65
-----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	19
Gambar 2	21
Gambar 3	22
Gambar 4	22
Gambar 5	31
Gambar 6	31
Gambar 7	47
Gambar 8	48
Gambar 9	49
Gambar 10	50
Gambar 11	51
Gambar 12	53
Gambar 13	58
Gambar 14	58
Gambar 15	71
Gambar 16	72
Gambar 17	72
Gambar 18	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1	32
Tabel 2	43

DAFTAR NOTASI

Notasi 1	47
Notasi 2	49
Notasi 3	50
Notasi 4	51
Notasi 5	52

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Manusia pada awalnya menggunakan musik untuk kepentingan ritual yang kemudian berkembang seiring berkembangnya peradaban manusia. Hingga saat ini musik bukan lagi dibuat dan dimainkan secara orisinal dengan menggunakan instrumen musik melainkan sudah diolah melalui proses digital yang tentunya lebih memudahkan dalam banyak hal. Penggunaan musik tersebut di era sekarang ini salah satunya adalah sebagai musik *soundtrack* atau musik pengiring yang digunakan dalam film dan *game*. Dalam film, musik mungkin hanya berupa musik latar untuk kebutuhan dramatisasi film tersebut tetapi tidak sama halnya dengan musik dalam *game*. Musik merupakan elemen penting pendukung sebuah *game* dan media *game* juga merupakan sarana berkarya untuk para musisi di luar media yang selama ini digunakan. Beberapa *game* memfungsikan musik sebagai musik latar seperti film, tetapi beberapa *game* sekarang ini telah menggunakan musik sebagai bagian yang dimainkan dari *game* tersebut.

Game atau dalam bahasa Indonesia berarti permainan, diciptakan oleh manusia sebagai bentuk interaksi dengan manusia lainnya. Seiring berkembangnya era dan zaman, permainan ini berkembang menjadi permainan digital/elektronik dan terus mengalami pengembangan-pengembangan yang memunculkan inovasi-inovasi baru. Perkembangan gaya hidup dan teknologi digital saat ini meningkatkan konsumsi dan produksi *game*. *Game* juga mengalami revolusi dalam hal fungsi

yang kini berkembang menjadi sarana edukasi dan digunakan di sekolah-sekolah dan bahkan bermanfaat dalam membangun semangat kerja sama serta berinteraksi dengan orang lain.¹ Beberapa peneliti menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara orang yang bermain *game* dengan yang tidak memainkannya sama sekali. Salah satu peneliti dari New York dalam bukunya *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* memaparkan bahwa *game* berpotensi meningkatkan konsentrasi dan melatih fokus dalam hal pemecahan masalah melalui metode *trial and error*.²

Pump It Up merupakan salah satu *game* atau permainan bergenre musik yang berasal dari Korea dengan menggunakan mesin *dance* sepuluh panel pijakan kaki yang biasa terdapat di *game center* sebuah *mall*. Jenis *game* seperti ini disebut *Game Dance Simulation* yang artinya permainan yang menirukan tarian. Hingga saat ini ada banyak seri *Game Dance Simulation* yang telah diproduksi oleh berbagai produser *game*. Tetapi seri *game dance simulation* yang paling diminati sekarang ini adalah *Pump It Up* tersebut. Negara-negara Amerika Latin seperti Ecuador, Meksiko, Peru, dan Brazillia memiliki peminat paling banyak terhadap permainan ini.³ Tidak sedikit dari para pemain *Pump It Up* di sana yang mempunyai mesin *Pump It Up* pribadi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain. Pemain *game dance simulation Pump It Up* ini dikenal dengan sebutan *Pumper* yang diambil dari kata *Pump* sesuai dengan nama

¹ Reed Stevens, Tom Satwicz, and Laurie McCarthy, *The Ecology of Games* (Massachusetts: The MIT Press, 2008), hal. 44.

² James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003), hal. 48.

³ www.piugame.com, diakses tanggal 10 Februari 2012.

seri *game dance simulation* ini. Istilah *pumper* atau *pumpers* (jamak) selanjutnya akan dipakai seterusnya dalam penulisan skripsi ini.

Pump It Up masuk ke Indonesia tahun 2004 dan mengalami perkembangan dalam hal *update* mesin baru setiap tahunnya hingga sekarang. Mesin yang paling baru digunakan saat ini adalah *Pump It Up Fiesta EX* yang dirilis awal tahun 2011 dan sudah terdapat di hampir setiap *game center* di setiap *mall* di Indonesia.⁴ Indonesia memiliki cukup banyak peminat pada permainan ini baik yang masuk kategori *speed* (kecepatan) maupun *freestyle* (gaya bebas), bahkan tidak sedikit juga *pumper* yang menekuni kategori keduanya. *Pump It Up* dengan kategori *speed* atau kecepatan dapat digolongkan sebagai salah satu bentuk olahraga lari atau jalan cepat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kebugaran tubuh, terutama jantung karena merupakan salah satu metode yang tepat untuk melatih stamina dan kekuatan jantung, serta mampu membakar kalori yang terdapat di dalam tubuh sesuai dengan level lagu yang dipilih seperti penelitian yang dilakukan oleh Murphey E.C.⁵ Sedangkan pemain *pump it up* dengan kategori *freestyle* memiliki keunggulan yaitu mampu mengeluarkan gaya atau aksi sendiri sesuai dengan lagu yang dipilih untuk dimainkan.

Banyak orang mengira bahwa permainan ini adalah permainan yang hanya bermanfaat untuk menghilangkan kejenuhan sesaat dan hanya sekedar untuk bersenang-senang dalam memainkannya seperti halnya fungsi *game* pada umumnya. Tetapi faktanya banyak para pemain *Pump It Up* yang berorientasi untuk

⁴ [http:// en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), diakses tanggal 8 Februari 2012.

⁵ Murphey E.C, *Effects of an Exercise Intervention Using Dance Dance Revolution on Endothelial Function and Other Risk Factors In Overweight Children* (Virginia University: Health Science Center West, 2009), hal. 5.

meningkatkan prestasi mereka di permainan ini karena memang *game* ini memiliki banyak manfaat selain hanya untuk tempat menyalurkan hobi.

Peminat *Pump It Up* di Indonesia semakin banyak dari tahun ke tahun ditandai dengan semakin banyaknya klub atau organisasi yang terdapat di hampir setiap kota di Indonesia, bahkan dalam satu kota terdapat lebih dari satu klub yang memiliki tujuan berbeda-beda. Hal itu juga ditandai dengan meningkatnya jumlah konsumen pengguna mesin tersebut sehingga semakin banyak *game center* yang menyediakan mesin *game* ini dan perlombaan yang diadakan juga semakin meningkat. Semakin banyaknya organisasi *Pump It Up* di Indonesia, berarti semakin besar pula persaingan para *pumpers* dalam kompetisi-kompetisi yang diadakan baik di tingkat lokal, nasional maupun internasional. Kejuaraan tingkat internasional ini mulai diadakan tahun 2005 hingga sekarang dengan dua orang kontingen sebagai perwakilan dari berbagai negara yang telah di seleksi melalui kejuaraan tingkat nasional terlebih dahulu.⁶

Unsur utama dalam *game* ini adalah musik yang diimbangi dengan gerakan kaki sesuai dengan ritme melalui alur panah yang terdapat di layar mesin (visual). Setiap gerakan yang dilakukan oleh para *pumpers* adalah sesuai ketukan lagu yang dimainkan dan keakuratan ketukan tersebut ditunjukkan melalui perhitungan nilai, sehingga orientasi pemain *game* ini adalah untuk mencapai skor yang tinggi. Mendapatkan skor yang tinggi tersebut tentu saja berhubungan dengan kepekaan akan ritme yang sangat dibutuhkan untuk menguasai *game* tersebut. Dengan kata lain, *game* ini selain termasuk dalam kategori *rhythm game* juga merupakan *game* audio-visual.

⁶ en.wikipedia.org/World_Pump_Festival, diakses tanggal 25 April 2012.

Musik dan gerak memiliki kesamaan elemen yaitu ritme, yang kemudian akan lebih banyak dibahas dalam penelitian ini. Ritme merupakan unsur terpenting yang akan menunjukkan hubungan erat antara musik yang digunakan dengan gerakan dalam penggunaan mesin *dance simulation* ini. Menurut Mead dalam bukunya *Eurhythmics In Today's Music Classroom*, tubuh merupakan alat untuk menunjukkan dan menerjemahkan elemen-elemen musik ke dalam gerakan.⁷ Sedangkan menurut Lewis (2005) gerakan musikal atau gerakan dengan ritme yang teratur merupakan salah satu cara untuk meningkatkan *sense of rhythm*.⁸ Hal ini diperkuat dengan pernyataan Sheppard (2007) bahwa ritme adalah elemen utama semua musik dan sumber dari semua ritme dapat ditemukan dalam tubuh manusia dan dengan kata lain semua musik dimulai dengan penerjemahan emosi manusia menjadi gerakan fisik.⁹ Musik dapat mengatur perasaan terhadap ketukan dalam tubuh melalui penstimulasian gerakan fisik yang pada akhirnya mengembangkan penstimulasian fisik.

Melihat begitu banyaknya peminat *game* tersebut di Indonesia bahkan di seluruh dunia dan masih terus meningkat sampai sekarang serta hubungan yang erat antara ritme musik dengan gerakan tubuh manusia, telah menarik perhatian penulis untuk mencoba meneliti dan mendalami *game* ini. Oleh karena itu, dengan latar belakang pengetahuan musik yang juga merupakan unsur utama *game* ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Peranan Musik Dalam *Game Dance Simulation Pump It Up*. Dalam penelitian ini nantinya ingin

⁷ Virginia Hoge Mead, *Eurhythmics In Today's Classroom* (New York: Schoot, 1994), hal. 5.

⁸ Andrew C Lewis, *Rhythm: What It Is and How To Improve Your Sense In It* (California: Eighseigh Press, 2005), hal. 54.

⁹ Philip Sheppard, *Music Makes Your Child Smarter* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007), hal. 67.

mengetahui sejauh apa audio atau musik tersebut berperan dalam *game* tersebut serta hubungannya dengan gerakan yang terdapat di dalamnya melalui aspek-aspek hubungan ritme musik dan gerak tubuh manusia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas, maka peneliti akan memfokuskan masalah pada:

1. Apakah jenis musik yang digunakan dalam mesin *Game Dance Simulation Pump It Up* ?
2. Bagaimana peranan musik dalam mesin *Game Dance Simulation Pump It Up* ?
3. Mengapa *Game Dance Simulation Pump It Up* banyak disukai oleh masyarakat ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui jenis musik yang digunakan dalam mesin *game dance simulation Pump It Up*.
2. Meneliti peranan musik dalam *Game Dance Simulation Pump It Up* serta pengaruhnya terhadap optimalisasi gerakan para *pumpers*.
3. Mengetahui alasan-alasan yang membuat *Game Dance Simulation Pump It Up* banyak disukai oleh masyarakat.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung pemahaman penulis dalam penelitian ini, digunakan buku-buku yang berkaitan dengan topik serta tujuan penelitian. Buku-buku yang digunakan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah:

Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game*, 2010. Buku ini terutama membahas mengenai pengaruh positif dan negatif serta manfaat yang diperoleh dari *game* yang dipaparkan secara 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* dan Bab III yaitu pada bagian yang membahas mengenai *Pump It Up* dan masyarakat.

Andrew C Lewis, *Rhythm: What It Is And How To Improve Your Sense Of It*, 2005. Buku ini menjelaskan tentang ritme, aspek-aspek yang dapat mempengaruhi peningkatan akan sensitivitas ritme serta pemberian contoh-contoh pola ritme dan latihan ritmis dengan tubuh. Materi dalam buku ini mendukung dalam penulisan pada Bab II mengenai hubungan ritme dan gerak dan juga pembahasan pada Bab III.

Djohan, *Psikologi Musik*, 2009. Buku ini membahas mengenai pengaruh musik terhadap manusia, aspek-aspeknya, emosi dan musik, terapi musik serta musik dan kognisi. Bagian dari buku ini yang membahas mengenai musik dan kognisi yang menjadi referensi penulis karena *game* yang akan diteliti menggunakan kemampuan kognisi yaitu membaca alur panah di layar dan menyesuaikannya dengan gerakan kaki mengikuti irama (ritme) lagu dan penulis

mengaitkannya dengan pengaruh musik tersebut dengan gerakan yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini. Buku ini mendukung penelitian serta penulisan pada Bab II dan Bab III.

E. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *grounded research* 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 yang bersifat *grounded theory*. Oleh karena itu, metode penelitian yang tepat untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan musikologis. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Obyek yang alamiah adalah obyek yang berkembang apa adanya, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.¹⁰ Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan atau hasil-hasil pengamatan, kemudian dikembangkan menjadi suatu generalisasi.¹¹

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini, antara lain:

1. Menentukan materi penelitian

Bagian ini merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian yang nantinya sangatlah menentukan materi penelitian yaitu: daya jangkau, kemampuan penelitian dan waktu. Apabila pokok

¹⁰ Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi* (Jakarta: PT Indeks, 2011), hal. 14.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 15.

persoalan yang diminati telah terpilih, kemudian ditentukan ruang lingkungannya. Hal ini adalah penting agar peneliti tidak terjerumus ke dalam sekian banyak permasalahan dan kompleksitas data yang akan diteliti. Dengan adanya ruang lingkup berarti peneliti telah membuat fokus objek yang akan diteliti.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi terlebih dahulu di berbagai tempat yang menggunakan mesin *game* tersebut. Observasi ini dilakukan selama tiga bulan dari bulan Januari 2012 hingga Maret 2012 untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Pengumpulan data melalui observasi ini digunakan sebagai data primer yang mendukung penelitian ini.

3. Wawancara

Penulis melakukan proses tanya jawab dengan beberapa nara sumber yang sudah berpengalaman dalam bidangnya secara lisan dengan terperinci. Wawancara dilakukan dengan nara sumber sebagai referensi untuk mendalami pemahaman mengenai mesin *game* dalam penelitian ini dan data-data yang diperlukan dalam skripsi ini.

4. Eksperimentasi

Eksperimentasi menurut Dr. Saifuddin Azwar, MA.¹² sebagai landasan teori dalam penelitian ini bermaksud untuk membandingkan efek variasi variabel bebas (musik) terhadap variabel tergantung (*game*) melalui manipulasi atau pengendalian

¹² Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal.62.

variabel bebas tersebut. Perubahan yang terjadi pada variabel tergantung akan dikembalikan penyebabnya pada perbedaan perlakuan yang diberikan pada variabel bebas. Untuk itu, dalam eksperimentasi ini akan dilakukan pengambilan sampel random sederhana.

5. Kuesioner

Penulis menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data karena instrumen ini sangat fleksibel dan juga merupakan teknik yang tepat dalam penelitian kualitatif dan reliabilitasnya sangat banyak tergantung pada subjek penelitian sebagai responden.¹³ Dalam penelitian ini, kuesioner akan diberikan kepada para *pumpers* untuk mengetahui bagaimana pemahaman mereka terhadap *game* dan musik dalam *game* tersebut.

6. 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). Dalam penelitian ini, apa yang dilihat dalam pengamatan harus didalami dengan pengamatan yang lebih teliti. Salah satunya adalah dengan mendalami wawancara yang dapat dilakukan dengan mendokumentasikan hasil wawancara dan hasil pengamatan agar dapat dipahami secara mendalam.

¹³ *Ibid.*, hal.101.

7. Analisis data

Setelah semua data terkumpul, kemudian disusun dan dianalisis secara sistematis sehingga diperoleh arah yang jelas sesuai dengan tujuan penulisan. Proses ini merupakan langkah yang paling kritis dalam penelitian. Analisis dan evaluasi data yang terkumpul dilakukan untuk mempermudah dalam pengklasifikasian objek penelitian sesuai permasalahannya, sehingga penulisan skripsi ini dapat dengan mudah dikerjakan, terarah, sistematis dan ilmiah.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyusun pembahasan semua data dalam kerangka penulisan yang terbagi menjadi empat bab yaitu :

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

BAB II Sejarah *Game* dan Sistematika *Game* yang berisi: definisi dan sejarah singkat *Game Pump It Up*, *gameplay* (cara bermain), sistem penilaian (skor), seri *Game Pump It Up*, dan generalisir umur pemain *Game Pump It Up*.

BAB III Pembahasan yang berisi: lagu-lagu dalam *Game Pump It Up*, hubungan ritme dan tubuh manusia, hubungan ritme, gerak dan dalam *Game Pump It Up*, pengaruh musik terhadap optimalisasi gerakan kaki, serta *Game Pump It Up* dan masyarakat.

BAB IV Penutup yang berisi: kesimpulan dan saran.