

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai peranan musik dalam *game dance simulation pump it up* adalah sebagai berikut;

1. *Game* ini merupakan *game* bergenre ritmik yang menggunakan musik sebagai elemen dasarnya dan menggabungkan gerakan yang sangat berhubungan erat dengan ritme musik dari *game* tersebut.
2. Lagu-lagu utama yang digunakan dalam *game* ini adalah jenis lagu dengan musik beraliran *classical crossover* yang mengkombinasikan pengaruh-pengaruh musik klasik dengan musik populer maupun hip-hop dan menerjemahkannya ke dalam bentuk-bentuk *stepcharts* (*step* gerakan *pump*) dan menggunakan *heavy beat* atau *beat* yang bertekanan kuat.
3. *Game* ini sangat diminati masyarakat karena jenis *game*-nya yang menarik (kombinasi musik dan gerak), lagu-lagunya yang menarik, dan tantangan yang bervariasi dan tidak monoton dari *game* tersebut.
4. Musik berperan sangat penting dalam optimalisasi gerakan para *pumpers*, karena musik membantu pemain melakukan gerakan yang akurat sesuai dengan tempo/*beat* serta irama lagu.
5. Musik dan gerak dapat dikombinasikan dengan sangat baik dan bermanfaat untuk membakar kalori dan meningkatkan stamina (olahraga alternatif) yang baik untuk kesehatan.
6. Dengan bermain *game Pump It Up*, sensitivitas akan ritme dapat terbangun dengan latihan yang intensif sama seperti berlatih musik. Selain itu, *Pump*

It Up dapat menjadi salah satu alternatif berlatih ritmis karena *game* ini berpotensi untuk mengasah *sense of rhythm*.

B. Saran

Melalui penelitian ini penulis menyampaikan beberapa saran antara lain:

1. Untuk mahasiswa yang belajar musik secara formal agar mencoba memainkan *game* tersebut.
2. Sebaiknya para musisi lebih terbuka dan lebih inovatif lagi akan cakupan musik yang lebih luas serta lebih mengeksplor berbagai musik salah satunya melalui musik *game*, sehingga tidak monoton.



DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2011. *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Budi Linggono, Ign. 1993. *Bentuk Dan Analisis Musik*. Pusat Perbukuan Depdikbud: Jakarta.
- Djohan. 2009. *Psikologi Musik*. Best Publisher: Yogyakarta.
- Gee, James Paul. 2003. *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. Palgrave Macmillan: New York.
- Harper-Scott, J.P.E. Jim Samson. 2009. *An Introduction to Music Studies*. Cambridge University Press: New York.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Hilbert, Martin. Priscila López. 2011. *The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information*. *Journal of Science*. New York.
- Kent, Steven L. 2000. *The First Quarter: A 25-Year History of Video Games*. BWD Press: New York.
- Lewis, Andrew C. 2005. *Rhythm: What It Is And How To Improve Your Sense of It*. Eighseigh Press: California.
- Mead, V.H. 1994. *Eurhythmics In Today's Music Classroom*. Schott: New York.
- Panggabean, P.T.O. 2006. *Pengaruh Metode Dalcroze (Eurhythmics) Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak Siswa Kelas 3 SD Kanisius Pugeran*. Skripsi. Jurusan Musik ISI: Yogyakarta.
- Prier, Karl-Edmund. 2011. *Kamus Musik*. Pusat musik Liturgi: Yogyakarta.

- Putra, Nusa. 2011. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. PT Indeks: Jakarta.
- Rasyid, Fathur. 2010. *Cerdaskan Anakmu Dengan Musik*. Diva Press: Yogyakarta.
- Royal Tropical Institute Amsterdam. 2001. *Rhythm, A Dance In Time* edited by: Elisabeth den Otter. KIT Publishers: Amsterdam.
- Seashore, Carl E. 1938. *Psychology Of Music*. Dover Publication: New York.
- Sheppard, Philip. 2007. *Music Makes Your Child Smarter*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Soedarsono. 1976. *Pengantar Pengetahuan Tari*. ASTI: Yogyakarta.
- Stevens, Reed. Tom Satwicz, and Laurie McCarthy. 2008. *The Ecology Of Games*. The MIT Press: Massachusetts.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Tyas, Esthi Endah Ayuning. 2008. *Cerdas Emosional Dengan Musik*. Arti Bumi Intaran: Yogyakarta.

Webtografi:

Akses internet:

en.wikipedia.org

www.bbc.co.uk (*official website*)

www.piugame.com (*official website*)

www.stargatecinema.com

<http://www.bmigaming.com/pump-it-up-dance-machines.htm>

www.konami.com (*official website*) Konami 1969

www.free-scores.com

www.youtube.com

Discografi:

1. Video dokumentasi perlombaan *game Pump It Up* di Yogyakarta pada tanggal 22 Januari 2012, 25 Maret 2012 dan 20 Mei 2012.
2. Video *stepcharts* lagu *Pump It Up* yang diunduh dari www.youtube.com.

