

KOMPLEKSITAS POLA PERMAINAN DRUM PADA *THE DANCE OF ETERNITY* KARYA DREAM THEATER

Octaviolyn Natanael, Wida Rahayuningtyas *

Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: wida.rahayuningtyas.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i32025p253-265

Kata kunci

The Dance of Eternity
Dream Theater
teknik drum
ritmis lagu
sukat

Abstrak

Lagu *The Dance of Eternity* merupakan komposisi bergenre progresif metal yang terkenal dengan struktur kompleks dan 104 perubahan sukat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan teknik permainan drum yang digunakan dalam lagu tersebut. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara dengan beberapa ahli dalam bidang permainan drum, serta observasi terhadap partitur lagu dan video permainan drum. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai teknik dan gaya permainan drum yang diterapkan dalam lagu tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan drum dalam *The Dance of Eternity* sangat beragam dan memerlukan penguasaan berbagai teknik yang kompleks. Teknik-teknik yang diterapkan mencakup *match grip*, *heel up*, *triplet*, *single stroke linear sixtuplet*, *herta*, *flam*, *paradiddle combination*, *rock swing*, *syncopated accents variation*, serta *hi-hat cross hand*. Selain itu, posisi duduk yang diterapkan, dengan sudut antara paha dan betis lebih dari 90 derajat, juga turut mendukung kelancaran teknik-teknik tersebut. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa permainan drum dalam *The Dance of Eternity* tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis yang tinggi, tetapi juga ketepatan dalam mengatur dinamika dan karakteristik ritmis lagu, yang membuatnya menjadi salah satu komposisi instrumental yang sangat kompleks.

1. Pendahuluan

Karya musik merupakan suatu bentuk seni yang melekat dalam kehidupan manusia. Musik merupakan bagian dari kehidupan dan kebudayaan manusia secara universal (Takari, 2016). Karya musik hadir melalui penciptaan serta ekspresi ide yang bisa juga terinspirasi oleh fenomena kehidupan manusia (Hendra, 2013). Seseorang dapat mengungkapkan perasaan, peristiwa dan ekspresi melalui sebuah karya musik. Dalam proses pembuatan karya musik, pengetahuan mengenai fungsi sebuah alat musik perlu diperhatikan agar sebuah karya musik bisa tercipta.

Menurut fungsi, klasifikasi alat musik dibagi menjadi 3, yakni harmonis, melodis, dan ritmis. Alat musik harmonis adalah alat musik yang dapat menghasilkan beberapa gabungan nada pada waktu yang bersamaan, seperti keyboard dan gitar, alat musik melodis adalah alat musik yang menyuarakan sebuah nada saja (Andani et al., 2020). Sedangkan pengertian dari alat musik ritmis yaitu instrumen musik yang tidak memiliki nada tetap atau tidak memiliki nada. (Hutabarat, 2015). Selaras dengan itu, dalam penelitiannya Sukma (Sukma, 2023) mengatakan bahwa alat musik ritmis ialah alat musik yang menghasilkan suara tanpa bernada, dan fungsi utama alat musik ritmis adalah sebagai pemberi tempo atau ketukan. Contoh alat musik ritmis yang sering digunakan pada sebuah band adalah drum. Drum adalah salah satu instrumen ritmis yang sering ditemukan dalam sebuah grup musik, dan membutuhkan teknik yang benar untuk dapat

menghasilkan *tone* atau suara yang enak. Drum set menjadi alat musik ritmis yang terkenal dan efisien karena mampu menggantikan sebuah ansambel perkusi yang memerlukan banyak pemain, sedangkan drum set hanya membutuhkan satu pemain. Umumnya, susunan drum set terdiri dari snare drum, tomtom (dalam berbagai ukuran), bass drum, hi-hat, serta simbal (dalam berbagai jenis)(Arafah, 2017).

Drum set sangat berperan penting dalam musik modern, yaitu sebagai dasar sebuah pola ritme dan tempo, drum juga memiliki peran penting sebagai penanda pergantian suasana dalam komposisi musik, serta juga dapat menambah variasi untuk mengiringi alat musik lainnya. Kedudukan drum dalam sebuah band sangat penting, Drum memiliki peran sentral dalam sebuah komposisi musik. Fungsinya utama melibatkan pengaturan tempo, penciptaan dinamika, variasi pukulan, dan kemampuan memengaruhi atmosfer musik melalui teknik- teknik permainannya (Hendra, 2013). Menurut Karochi (Karochi, 2019), drum set berperan menjaga ritme agar selalu stabil. Dalam beberapa jenis musik dan lagu, drum dapat menjadi faktor utama dalam sebuah warna lagu dan untuk menyampaikan tema dan konsep dari sebuah lagu. Seperti contohnya pada lagu bergenre progresif dan jenis lagu instrumental. Kunci utama berada pada seorang drummer, dan drummer berperan sangat penting sebagai penanda bergantinya bagan lagu, karena pada lagu instrumental atau lagu yang hanya memainkan instrumen saja tanpa adanya seorang penyanyi, akan sangat sulit untuk mengingat perubahan bagan dan alur, karena tidak adanya penyanyi dan lirik sebagai acuan di setiap bagannya. Sejalan dengan itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hendra (Hendra, 2013) dengan judul teknik permainan drum pada karya music "Begin from Broken Heart", mengatakan bahwa Perubahan yang ingin diungkapkan oleh komposer digambarkan instrumen drum, dimana pola perubahan disajikan melalui teknik-teknik permainan dasar drum yang dieksplorasi sedemikian rupa sehingga menjadi sajian karya musik yang menarik. Pola ritme serta teknik permainan drum yang disuguhkan pun sangat berpengaruh terhadap suasana musik yang dihadirkan.

Pada lagu bergenre progresif, kedudukan drum tidak bisa tergantikan oleh alat musik lainnya, Musik progresif memiliki struktur lagu yang tidak umum apabila dibandingkan dengan musik populer yang sudah ada sebelumnya (Arfan, 2014). Dengan struktur yang tidak biasa dari genre musik lain, tentu menjadi ciri khas sendiri bagi musik progresif, ciri-ciri lain diantaranya Merupakan pola irama yang tidak biasa, keahlian yang tinggi dalam menguasai instrumen musik dengan permainan solo yang rumit, dan lagu-lagu yang memiliki durasi yang melebihi standar biasanya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 1 Oktober 2023 dengan Fandi Cahya sebagai salah satu anggota dari grup band bernama *Theatering* dengan aliran musik progresif asal kota Malang mengatakan bahwa, kedudukan drum pada musik dengan aliran progresif cukup penting, karena dalam musik progresif kedudukan drum cukup mempengaruhi permainan musik dan sebagai patokan dalam teknik permainan itu sendiri. Dalam permainan musik progresif, teknik permainan drum sangat dibutuhkan, karena mempengaruhi keseimbangan pada alat musik yang lain. Juga diperlukan ketelitian dan kefokusian terhadap instrumen yang lain agar terciptanya sebuah lagu progresif. Sejalan dengan pernyataan tersebut, hasil penelitian terdahulu oleh Yonky, (2021) juga mengatakan bahwa, teknik bermain merupakan hal yang harus kita kuasai dengan baik secara disiplin, memudahkan kita dalam memainkan drum pada sebuah komposisi musik.

Teori teknik permainan sangat penting sebagai dasar dalam menguasai alat musik drum. Pranata dan Karwati (Pranata & Karwati, 2023) mengatakan bahwa teknik permainan secara konseptual diperlukan dalam sebuah penggarapan musik. Teknik permainan pada alat musik

drum di antaranya adalah teknik dasar posisi duduk, teknik memegang stick, dan teknik dasar pukulan. Jika dilihat dari bentuknya, drum merupakan alat musik akustik yang memiliki banyak bagian yang memiliki bunyi dan fungsi yang berbeda di setiap bagiannya. Teknik dasar bermain drum di antaranya yaitu posisi duduk harus tegak agar dapat mencapai postur tubuh yang benar saat memainkan drum (Fachrullah, 2020). Teknik dasar berikutnya yaitu teknik memegang stick, terdapat 2 teknik untuk memegang stick drum, traditional grip dan matched grip. Perbedaan grip ini dapat dilihat dari posisi stick pada tangan kiri, traditional grip adalah posisi di mana stick dijepitkan di antara ibu jari dan jari telunjuk, lalu dijepitkan pada ruas jari manis dan kuku sebagai tumpuan ketika memukul (rebound). Sedangkan matched grip adalah posisi tangan kiri dan tangan kanan sama (Rahmayana et al., 2019). Ferdinan (Ferdinan et al., 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Teknik Linear Drumming Pada Improvisasi Lagu The Age Karya Anika Nilles" menyatakan bahwa teknik linear drumming adalah pola pukulan yang dimainkan tidak ada yang jatuh secara bersamaan, melainkan secara bergantian.

Penelitian lainnya yang berkaitan dengan teknik permainan drum dilakukan oleh Rembang et al. (2021), yang menganalisis teknik permainan drum oleh Mike Portnoy dalam lagu "The Best of Times" karya Dream Theater. Studi ini menguraikan kompleksitas teknik permainan yang digunakan Portnoy dan bagaimana teknik tersebut mempengaruhi struktur lagu secara keseluruhan. Selain itu, Simanjuntak dan Trisakti (2024) meneliti pengaruh penggunaan practice program dalam meningkatkan kemampuan bermain instrumen drum tingkat dasar. Studi ini menunjukkan bahwa latihan terstruktur dengan program tertentu dapat mempercepat penguasaan teknik drum bagi pemula. Mourzein (2025) juga meneliti teknik drum pada lagu "Alibi" karya Andra and The Backbone, yang menunjukkan perbedaan teknik yang digunakan dalam genre musik rock alternatif dibandingkan dengan progresif metal. Aziz et al. (2023) menganalisis teknik permainan drum pada lagu "Prahara Rusaking Jagad" karya Bunga Bangsa, yang menunjukkan bagaimana teknik permainan drum dapat membentuk karakteristik unik dalam sebuah komposisi musik.

Grup musik Dream Theater adalah salah satu grup musik yang bergelut pada genre progresif. Dream Theater, berbasis di Boston, Massachusetts, Amerika Serikat, dengan beranggotakan lima orang personel yaitu, James Labrie sebagai vokalis, John Myung sebagai bassist, John Petrucci sebagai gitaris, Jordan Rudess pada keyboard, dan Mike Portnoy pada instrumen drum (Mocodompis, 2014). Dream Theater saat ini dikenal sebagai salah satu grup progressive metal paling terkemuka di dunia, dan dalam salah satu karyanya, mereka menyajikan lagu medley (Irmali, 2013).

Topik atau bahasan yang berkaitan dengan penelitian teknik permainan drum pada lagu *The Dance of Eternity* ini belum ada, tetapi terdapat beberapa penelitian terdahulu yang bisa menjadi referensi dalam proses penyusunan proposal penelitian ini, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sinaga (2018) dengan judul penelitian "Analisis Teknik dan Gaya Permainan Drum Set Pada Musik Instrumental Erotomania Karya Dream Theater." Penelitian ini menjabarkan teknik dan gaya permainan drum Mike Portnoy (drummer Dream Theater) pada lagu "Erotomania," salah satu karya dari album keempat yang dirilis pada tahun 1994. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan penjabaran data yang disajikan secara deskriptif. Karya Dream Theater yang cukup kompleks adalah lagu "*The Dance of Eternity*." Sejalan dengan pernyataan tersebut, penelitian terdahulu yang berjudul "Analisis Lagu *The Dance of Eternity* karya Dream Theater" oleh Habibi (2016) menyatakan bahwa dalam lagu *The Dance of Eternity* terdapat 104 perubahan irama, yang dilakukan hanya dalam waktu enam menit, menjadikannya sebagai lagu yang memiliki tingkat kompleksitas ritme yang tinggi dalam sejarah musik.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik permainan drum apa saja yang digunakan dalam lagu *The Dance of Eternity* dan gaya permainan drum Mike Portnoy pada lagu tersebut. Mengingat lagu ini juga merupakan salah satu karya lagu progresif instrumental yang kompleks, dengan berubahnya 104 sukat, perubahan tempo yang banyak, dan juga struktur lagu yang terbilang unik, maka penelitian ini akan mengupas lebih dalam teknik dan gaya permainan drum pada lagu tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami fenomena teknik permainan drum dalam lagu *The Dance of Eternity* secara mendalam. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada eksplorasi perilaku, pandangan, dan teknik permainan drum melalui analisis data berbasis observasi dan wawancara (Creswell, 2014). Dengan demikian, penelitian ini tidak melibatkan penggunaan data numerik, melainkan deskripsi mendalam mengenai teknik permainan drum yang digunakan.

2.1. Pemilihan Subjek Penelitian

Subjek penelitian dipilih secara *purposif* (Patton, 2015), yang berarti bahwa pemilihan informan dilakukan secara sengaja untuk memperoleh data dari narasumber yang memiliki pengalaman dan keahlian dalam permainan drum. Subjek penelitian dalam penelitian ini meliputi tiga drummer profesional dan dua guru drum yang memiliki kompetensi dalam analisis teknik drum.

Tabel 1. Subjek penelitian

No.	Nama	Peran	Keterangan
1	Idham Anantama	Drummer	Band Velco, Malang
2	Fandi Cahya	Drummer & Founder Band	Band Theatering, Malang
3	Sandy	Drummer	Band Anxieparty, Malang
4	Andi Putranto	Guru Drum	Pemilik Les Drum Malang
5	Kurniyasa Pagehgi	Guru Drum & Drummer	Pemilik studio musik, Malang

Pemilihan informan ini mengacu pada konsep bahwa dalam penelitian kualitatif, subjek harus memiliki relevansi tinggi terhadap permasalahan yang diteliti (Moleong, 2019).

2.2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap utama sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Prosedur penelitian

Tahap	Deskripsi Kegiatan	Rujukan
(1) Pemecahan Partitur	Membagi transkrip partitur lagu <i>The Dance of Eternity</i> menjadi beberapa bagian untuk mempermudah analisis.	(Goodrick, 2014)
(2) Penyelarasan Partitur dan Video	Menyelaraskan partitur drum dengan video permainan drum Mike Portnoy guna memahami pola permainan yang digunakan.	(Collins, 2016)
(3) Analisis Teknik Permainan	Menganalisis video <i>The Dance of Eternity</i> – Mike Portnoy (Drums Only) bersama subjek penelitian menggunakan partitur yang telah dibagi.	(Borgdorff, 2012)

Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa analisis teknik permainan drum dapat dilakukan secara sistematis dan mendalam, dengan pendekatan berbasis studi partitur dan observasi video.

2.3. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber, yaitu metode validasi data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk memastikan keabsahan temuan (Denzin, 2012). Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kesesuaian antara hasil wawancara, observasi video, dan analisis partitur.

Menurut Miles, Huberman, & Saldaña (2014), teknik analisis dalam penelitian kualitatif mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, teknik analisis data dilakukan sebagai berikut: (1) *Reduksi Data* – Menyusun ulang data hasil wawancara, observasi video, dan studi partitur untuk mengidentifikasi teknik permainan drum; (2) *Penyajian Data* – Mengorganisir hasil temuan ke dalam deskripsi sistematis yang mencakup pola permainan drum yang digunakan oleh Mike Portnoy; dan (3) *Penarikan Kesimpulan* – Menentukan teknik permainan drum utama yang ditemukan dalam lagu *The Dance of Eternity*.

Dengan metode ini, penelitian dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai teknik permainan drum dalam lagu *The Dance of Eternity*, serta memastikan keakuratan dan validitas data yang diperoleh dari berbagai narasumber.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebuah karya musik yang dikenal sebagai "*The Dance of Eternity*" merupakan hasil kreativitas dari grup musik Dream Theater yang mengusung genre progresif metal. Musik progresif menampilkan struktur lagu yang berbeda dari musik populer yang sudah ada sebelumnya. (Arfan, 2014). Pada komposisi musik yang mengusung genre progresif dengan konsep instrumental, tentu tidak lepas dari peran penting pemain drum. Teknik permainan drum menjadi unsur kunci yang memegang peran utama. Pranata & Karwati (Pranata & Karwati, 2023) mengatakan bahwa teknik permainan secara konseptual diperlukan dalam sebuah penggarapan musik. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui gaya dan teknik permainan drum pada lagu *The Dance of Eternity*.



Gambar 1. *The Dance of Eternity* gloss black framed mini poster (Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/posters--233694668148573642>)

Peneliti melakukan penelitian bersama guru les drum, dengan metode mengamati video permainan drum Mike Portnoy serta partitur drum pada lagu *The Dance of Eternity* yang sudah diklasifikasikan menjadi beberapa bagian mengikuti struktur lagu tersebut. Hasil penelitian

dijabarkan secara deskriptif, dengan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh dari hasil wawancara dengan subyek penelitian.

3.1. Profil Grup Musik Dream Theater

Dream Theater adalah sebuah band dengan genre progresif metal yang terkemuka di dunia, dibentuk pada tahun 1985 dengan nama awal Majesty (Habibi, 2016). Dream Theater adalah salah satu dari kebanyakan band progresif yang berkilat dari band terdahulu bernama "Rush". Dream Theater dibentuk pada tahun 1985 oleh Mike Portnoy pada drum, John Petrucci pada gitar dan John pada instrumen bass, ketiga orang ini bersepakat membentuk band Dream Theater pada saat mereka sedang menempuh pendidikan musik di Berklee College of music Boston (Hendra, 2013). Dream Theater mengalami beberapa kali pergantian personel, yakni Kevin Moore – keyboardis (1985-1994), Chris Collins – vokalis (1985-1986), Charlie Dominici vokalis (1987-1990), Derek Sherinian keyboardis (1994-1999), Mike Mangini – drummer (2010-2023). Meskipun terjadi beberapa perubahan personel, 2 anggota asli yakni John Myung dan John Petrucci tetap setia bersama Dream Theater (Setiawan & Asmara, 2007).



James LaBrie
Vocals, 1991-present



John Petrucci
Guitar, 1985-present



John Myung
Bass, 1985-present



Jordan Rudess
Keyboards, 1999-present



Mike Portnoy
Drums, 1985-2010, 2023-
present



Mike Mangini
Drums, 2011-2023

Gambar 2. The Band: Dream Theater, past & present (Sumber: <https://dreamtheater.net/band>)

Hingga kini, Dream Theater telah mengeluarkan total 15 album studio, 9 album live, dua mini album dan satu album kompilasi lagu. Menurut Setiawan (Setiawan & Asmara, 2007) dalam bukunya yang berjudul "Perjalanan Musik Legendaris" menyatakan bahwa album perdana Dream Theater adalah "When Dream and Day Unite," yang berisikan 9 lagu dan direkam bersama Charlie Dominici, vokalis Dream Theater sebelum sebelum masuknya vokalis pengganti James Labrie. Setelah kedatangan James Labrie sebagai vokalis dan Jordan Rudess sebagai pemain keyboard, Dream Theater merilis album "Metropolis Pt. 2: Scenes From a Memory." Salah satu karya instrumental pada album ini bertajuk *The Dance of Eternity*.

3.2. Struktur Lagu *The Dance of Eternity*

The Dance of Eternity merupakan lagu kesembilan dalam album *Metropolis Pt. 2: Scenes from a Memory* dari Dream Theater, yang menonjol dengan genre progresif metal dan konsep instrumental. Berbeda dengan lagu-lagu lainnya dalam album tersebut, lagu ini tidak memiliki vokal dan hanya terdiri dari instrumen musik, menjadikannya salah satu lagu instrumental yang mencolok dalam album tersebut. Dengan panjang sekitar 6 menit, *The Dance of Eternity* dikenal sebagai salah satu karya yang sangat kompleks dan sulit untuk dimainkan.

Lagu ini terkenal karena memiliki 104 perubahan sukat yang berlangsung sepanjang komposisi, dengan sukat yang sangat bervariasi, di antaranya 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 3/8, 5/8, 7/8, 9/8, 11/4, 11/8, 12/8, 15/8, 5/16, 6/16, dan 7/16. Perubahan sukat yang begitu sering menciptakan dinamika yang rumit, namun menarik untuk dipelajari. Selain perubahan sukat, lagu ini juga memiliki tempo yang bervariasi. Tempo dimulai pada 104 bpm pada bar 1 hingga 4, lalu meningkat menjadi 124 bpm pada intro bar 5. Pada bar 37 hingga bar 103, tempo bertambah lagi menjadi 132 bpm, kemudian kembali turun menjadi 104 bpm pada bar 104. Bagian intro 2 yang diulang pada bar 112 membawa tempo kembali ke 124 bpm, sementara pada bar 118, tempo berubah drastis menjadi 180 bpm. Menjelang akhir, pada bar 164 hingga coda, tempo kembali menurun menjadi 104 bpm.

Struktur lagu ini terdiri dari beberapa bagian yang membentuk pola A, B, A', C, A, D, dan diakhiri dengan coda, yang menyerupai bentuk musik rondo. Setiap bagian dalam lagu ini memiliki karakteristik dan emosi yang berbeda, yang ditonjolkan melalui pergeseran dinamika dan nuansa musikal. Sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Habibi (2016), *The Dance of Eternity* dapat dilihat sebagai karya yang dibangun dengan berbagai gaya musik yang berbeda, yang disusun dalam kelompok frase yang saling terhubung, menciptakan komposisi yang memukau dan berlapis.

3.3. Gaya Permainan Mike Portnoy

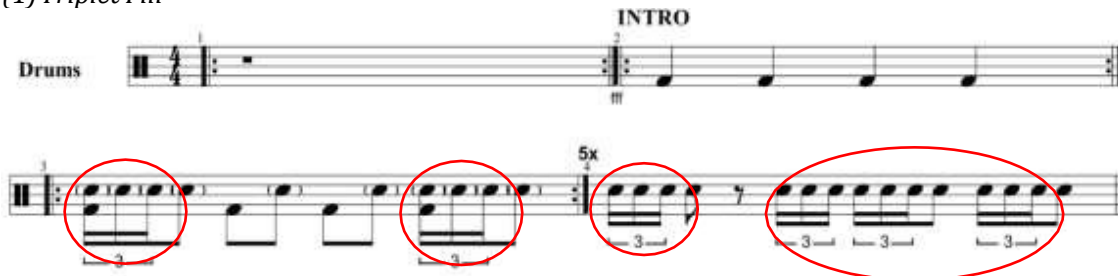
Mike Portnoy adalah salah satu pendiri dan personel utama dari grup band Dream Theater yang dikenal dengan gaya permainan drum yang khas dan penuh karakter. Portnoy sering dikaitkan dengan pengaruh besar dari Neil Peart, drummer legendaris dari band Rush. Berdasarkan wawancara dengan Idham Anantama (2 November 2023), Portnoy mengakui bahwa banyak karya Dream Theater dipengaruhi oleh gaya permainan Peart, serta lagu-lagu dari Rush yang menjadi sumber inspirasinya. Selain itu, Kurniyasa Pagehgiri (2 November 2023) menambahkan bahwa Rush merupakan salah satu band pelopor dalam aliran musik progresif, yang turut menginspirasi perkembangan gaya bermusik Portnoy.

Dalam hal teknik permainan, Portnoy mengadopsi pegangan stik drum *matched grip*, di mana kedua tangan memegang stik dengan cara yang serupa (Fidyk, 2011). Teknik ini memungkinkan kontrol yang lebih stabil dan fleksibilitas dalam permainan. Pada posisi kaki, Portnoy menggunakan teknik *heel up* untuk menginjak pedal, baik pedal hi-hat maupun bass drum. Menurut Denny (AJD, 2003), teknik *heel up* pada bass drum melibatkan posisi kaki yang menginjak pedal menggunakan ujung depan kaki, seperti posisi kaki saat berdiri di atas ujung jari. Hasil wawancara dengan Andi Putranto (8 November 2023) mengungkapkan bahwa Portnoy juga menggunakan teknik *heel up* pada pedal kaki kiri dan kanan dengan posisi duduk yang lebih tinggi, sehingga sudut antara paha dan betis lebih besar dari 90 derajat. Posisi duduk ini memberi keleluasaan bagi gerakan kaki yang lebih bebas dan presisi dalam memainkan ritme yang kompleks.

3.4. Teknik permainan drum lagu *The Dance of Eternity*

Dalam seluruh komposisi *The Dance of Eternity*, terdapat sejumlah teknik dan pola permainan drum yang mendefinisikan lagu tersebut. Beberapa teknik yang mencerminkan keseluruhan permainan drum set, antara lain:

(1) Triplet Fill



Pada awal lagu, permainan drum diawali dengan bass drum pada not 1/4, lalu disambut dengan pukulan snare dengan pola triplet, Triplet merupakan pukulan ganda yang bernilai 3 pada tiap ketuknya (Aldiano, 2004). Pola Triplet adalah adanya 3 not dalam 1 ketuk, dan berjarak sama jarak antara not satu dan lainnya (Lempoy, 2022). Fill triplet pada lagu *The Dance of Eternity* sering digunakan sebelum di awal lagu, yaitu pada intro 1, intro 2, dan verse. Pada partitur diatas bar ke-3, triplet dimainkan pada snare dengan nilai not 1/16 dan diikuti kick pada pukulan pertama saja, lalu pada bar selanjutnya hanya dimainkan pada snare pada nilai not 1/16.

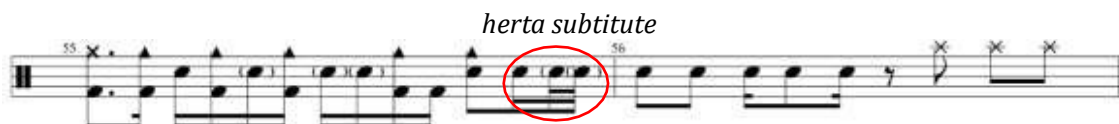
(2) Single Stroke Linear sextuplet



Single stroke merupakan teknik dasar dalam memainkan drum, *Single Stroke* adalah pola permainan di mana tangan kanan dan tangan kiri secara bergantian dan seimbang melakukan pukulan (Nober, 2021). Pukulan single stroke merupakan teknik umum yang sering digunakan dan dapat dijumpai hampir di setiap permainan drum. Pengertian *linear* adalah pukulan jatuh secara bergantian dengan jarak yang sama (Hadi, 2016). Menurut Denny (AJD, 2003) pada buku yang berjudul Panduan Praktis Bermain Drum mengatakan bahwa, untuk memainkan teknik *linear* perlu *inner timing* yang lebih kuat karena tidak ada pukulan yang menjadi patokan untuk menjaga tempo. Mike Portnoy memainkan teknik *single stroke linear* pada pola *sixtuplet*, pola ini adalah perkembangan dari pola triplet hanya saja dimainkan pada notasi 1/16, *sixtuplet* bisa juga diartikan sebagai 2x triplet. Pada lagu ini Portnoy memainkan dengan konsisten yaitu 1 bar penuh dengan konfigurasi pukulan yang sama tiap ketuknya, yaitu 4 pukulan awal pada tom dan 2 pukulan akhir pada *kick*. Portnoy juga menggunakan pukulan *single stroke sextuplet* pada bar 11 bar 41.

(3) Herta





Herta termasuk kedalam kategori *hybrid rudiment*, *hybrid rudiment* adalah gabungan dari 2 rudiment yang menjadi satu kesatuan. *Hybrid rudiment* juga dapat dikreasikan dengan membalik peletakan tangan dan mengubah pukulan aksen (Aziz et al., 2023). *Herta* adalah pola dimana ada dua not dengan nilai lebih tinggi pada pukulan single stroke. Pola *herta* pada partitur diatas aplikasikan pada tom 10 inch. Hasil wawancara dengan Andi Putranto (8 November 2023) menyatakan, Portnoy juga menggunakan teknik *herta* pada bar 55 ketukan ke-4, namun dengan konfigurasi *herta* yang terbalik, atau disebut *herta substitute*.

(4) *Flam*



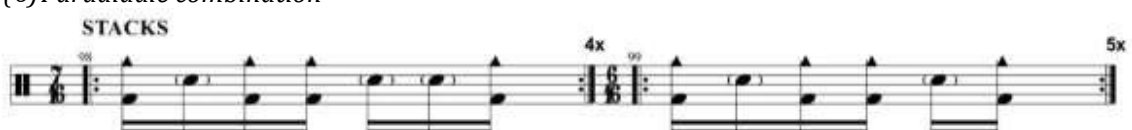
Teknik *flam* merupakan pukulan yang terlihat dilakukan secara bersamaan, namun sebenarnya tidak. *Flam* adalah not kecil yang berada pada posisi sebelum not aslinya (Aldiano, 2004). Pada partitur diatas, teknik ini dimainkan pada tom dan floor, tangan kiri berada pada tom dan tangan kanan berada pada floor. Portnoy memulai *flam* pada tangan kanan (floor), bersamaan dengan kick dan disusul tangan kiri (tom). Teknik ini sangat sering dimainkan pada lagu ini, dan kebanyakan dimainkan pada snare. Pornoy memainkan teknik *flam* dengan volume yang sama antara tangan kiri dan kanan. Sejalan dengan pernyataan diatas, Feldstein (Feldstein & Black, 1987) juga menjelaskan bahwa *flam* belum tentu merupakan nada beraksen dan harus dimainkan pada volume normal kecuali nada utama disertai dengan aksen.

(5) *Heel Up on Double Bass*



Double Bass sangat kental dengan lagu ber genre progresif, teknik ini selalu dijumpai pada semua lagu progresif. Menurut hasil wawancara dengan Fandi Cahya (1 Oktober 2023) mengatakan, teknik ini menjadi salah satu unsur yang menjadikan nuansa lagu menjadi semakin progresif. Dengan didukung dengan suara distorsi gitar dan distorsi bass, teknik ini menjadikan lagu menjadi semakin padat dan ramai. Cara memainkan *double bass* adalah dengan menggunakan teknik *double pedal*, *double pedal* adalah permainan bass drum dengan dua kaki/dua pedal. Pada lagu ini, Portnoy menggunakan 2 bass drum dengan teknik *heel up*, teknik ini adalah teknik menginjak pedal dengan posisi tumit kaki terangkat / tidak menempel pada pedal. Tumit kaki diangkat, posisi kaki hampir mencapai ujung pedal, dan posisi ini bermanfaat untuk mengoptimalkan pemanfaatan gaya pegas pada pedal sehingga beater yang memukul bass drum akan secara otomatis terpental (AJD, 2003). Teknik *double bass* sangat sering digunakan pada lagu ini dan selalu dimainkan pada not 1/16.

(6) *Paradiddle combination*



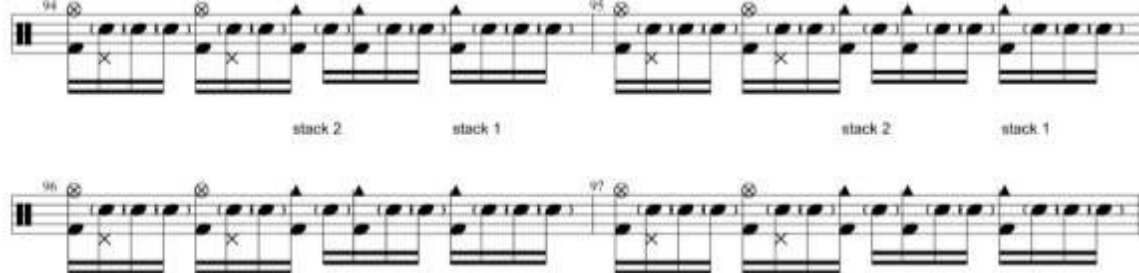
Paradiddle combination adalah pukulan yang didasari dengan pola *paradiddle* namun dimainkan dengan lebih variatif. Dalam lagu *The Dance of Eternity*, Portnoy pada umumnya banyak mengaplikasikan pukulan *paradiddle* pada lagu tersebut, namun pada bagian bar 98 – 102 merupakan bagian dimana Portnoy menunjukkan kemahirannya dengan bermain *paradiddle combination*, *Paradiddle* adalah pola permainan yang menggunakan rudiment juga sebagai ritem (Fangka, 2014). hasil wawancara dengan Andi Putranto selaku guru drum (8 november 2023) menyatakan bahwa pola *paradiddle* yang dimainkan pada bar ke-98 ini dikombinasikan dengan tangan kanan pada cymbal stack dan pola yang digunakan adalah (Pa Ra Di Ddle – Di Ddle Pa). Pada awal bar 98, Portnoy menggunakan pola *paradiddle* pada snare dan stack yang berlanjut sampai akhir bar 102.

(7) Rock Swing Comping



Lagu *The Dance of Eternity* menggabungkan beberapa jenis ritem drum pada tiap bagian lagunya, membuat lagu menjadi kaya dengan nuansa musik yang berbeda. Salah satunya adalah ritem *rock swing* dengan teknik *comping*. Menurut Arafah (Arafah, 2017) *Comping* merupakan langkah menggabungkan irama *swing* pada cymbal ride dengan pola pukulan yang berbeda pada snare drum dan bass drum. Hasil wawancara bersama Andi Putranto (8 november 2023) menyatakan bahwa Portnoy konsisten memainkan pola *rock swing* yang sama pada bar 59 – 60, dan melanjutkan pola pada bar 61 dengan sedikit variasi pada akhir bar.

(8) Syncopated Accents Variation



Syncopated atau Singkopasi adalah pukulan aksen jatuh pada pukulan yang biasanya tidak beraksen. Mike Portnoy menunjukkan skill permainan drumnya pada variasi aksen yang dilakukan pada bar 94-97, permainan *syncop* dimainkan secara unisono dengan bersamaan alat musik gitar dan keyboard, penempatan aksen dimainkan secara berbeda tiap ketuknya. Menurut (Toews, 2019), dua metode umum untuk menghasilkan sinkopasi pada drum adalah dengan mengubah posisi dan menggabungkan penekanan nada. Pada bagian ini, Portnoy menaruh aksen pada hi hat dan cymbal stack, dengan pola singkop yang jatuh pada (HH, HH, stack 2, stack 2, stack 1). Hasil wawancara bersama dengan Sandy (5 November 2023) menyatakan bahwa teknik *syncop* dapat membuat permainan drum lebih terlihat mewah dan dapat membuat keseluruhan musik lebih hidup.

(9) Hi-Hat And Snare Cross Hand



Cross hand adalah teknik menyilangkan tangan kanan dan kiri, Teknik memainkan snare drum dengan cara menaruh stick diatas snare dengan tangan kiri, bagian depan stick diletakkan melewati *rim* snare drum (Pratama, 2023). Teknik ini dilakukan supaya mempermudah ketika

memainkan aksen pada hi-hat dengan posisi tangan yang menyilang, selain itu teknik *cross hand* juga membuat visual atau pergerakan tangan menjadi variatif dan unik. Hasil wawancara dengan Kurnia (2 november 2023) mengatakan bahwa teknik *cross stick* sangat mempermudah Portnoy ketika memainkan snare dan hi-hat pada tempo yang cepat Pada partitur diatas, Mike Portnoy menggunakan *cross hand* pada *Snare dan Hi-hat* dengan pola yang sama setiap bar nya. Portnoy memainkan teknik *cross hand* pada ketukan 1/16 sepanjang 2 bar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap teknik permainan drum pada lagu *The Dance of Eternity* karya grup musik Dream Theater, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan drum dalam lagu ini dapat diklasifikasikan menjadi delapan pola utama, yaitu Single Stroke Sixtuplet, Herta, Flam, Double Bass, Paradiddle Combination, Rock Swing, Syncopated Accent Variation, dan Hi-Hat and Snare Cross Hand. Teknik-teknik ini digunakan oleh Mike Portnoy untuk memperkaya permainan drum serta menunjang kompleksitas aransemen lagu. Selain itu, gaya permainan yang digunakan oleh Portnoy mencakup Matched Grip dalam teknik memegang stick drum serta Heel-Up Technique dalam penggunaan pedal bass drum dan pedal hi-hat. Struktur lagu *The Dance of Eternity* terdiri dari bagian A, B, A', C, A, D, dan diakhiri dengan coda, dengan total 104 perubahan sukat sepanjang lagu. Kompleksitas ritme serta perubahan sukat yang signifikan menjadikan lagu ini sebagai salah satu karya progressive instrumental yang menantang bagi para drummer.

Untuk penelitian selanjutnya, beberapa aspek yang dapat dikembangkan adalah analisis perbandingan teknik drum *The Dance of Eternity* dengan lagu-lagu lain dari Dream Theater atau band progressive metal lainnya, serta pengaruh teknik permainan Mike Portnoy terhadap perkembangan drumming di genre ini. Selain itu, penelitian dapat difokuskan pada eksplorasi aspek performa dan keterampilan drummer, seperti studi kasus terhadap drummer profesional yang menerapkan teknik serupa atau pengembangan metode pembelajaran berbasis *practice program*. Studi eksperimental juga dapat dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran digital, seperti tutorial video atau software simulasi drum, dalam meningkatkan keterampilan drummer. Dengan adanya penelitian lanjutan, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai teknik permainan drum serta berkontribusi dalam dunia pendidikan musik, khususnya dalam bidang permainan drum di genre progressive metal.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada Andi Putranto selaku narasumber I (Guru drum dan pemilik les drum malang), Kurniyasa Pagehgiri selaku narasumber II (drummer dan pemilik MD Studio Malang, Fandi Cahya selaku narasumber III (drummer progresif sekaligus personil band Theatering), Idham Anantama selaku Narasumber IV (drummer dari band Velco), Sandy (drummer dari band Anxieparty selaku narasumber V, yang sudah meluangkan waktu dan dengan baik hati mengizinkan peneliti untuk mendapatkan data dan informasi.

Daftar Rujukan

- AJD, D. (2003). *Panduan praktis bermain drum untuk tingkat menengah sampai tingkat mahir* (Gun, Ed.; 1st ed.). PT Grasindo.
- Aldiano, M. (2004). *Panduan praktis bermain drum* (D. Agus, Ed.; 1st ed.). Puspa Swara.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber, dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.

- Andani, T. F., Kuswadi, Chumdari, & Karsono. (2020). Peningkatan keterampilan memainkan alat musik melodis melalui penerapan model quantum. *Didaktika Dwija Indria*, 4(7).
- Arafah, G. (2017). Materi pembelajaran teknik ghost note pada kelas private drum di Sekolah Musik Jazz Centrum Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 6(1), 248–251.
- Arfan. (2014). *Resital progressive drum grooves*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Aziz, I. N., Gunara, S., & Cipta, F. (2023). Analisis Teknik Permainan Drum pada Lagu Prahara Rusaking Jagad Karya Bunga Bangsa. *Swara*, 3(2), 7-16. <https://doi.org/10.17509/swara.v3i2.54869>
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Collins, N. (2016). *Introduction to computer music*. John Wiley & Sons.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Denzin, N. K. (2012). *The Sage handbook of qualitative research*. SAGE.
- Fachrullah, F. (2020). *Teknik dasar memainkan drum di Yamaha Music School Cokroaminoto Makassar*. Jurusan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
- Fangka, S. (2014). Aplikasi teknik single paradiddle pada tifa dalam lagu *Yamko Rambe Yamko*. *Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Feldstein, S., & Black, D. (1987). *Alfred's drum method, book 1* (1st ed.). Alfred Pub.
- Ferdinan, P., Tobing, L., & Akbar, M. A. (2021). *The Age* karya Anika Nilles: Penerapan teknik linear drumming pada improvisasi lagu *The Age* karya Anika Nilles. *Penyajian Musik FSP ISI Yogyakarta*.
- Fidyk, S. (2011). *Drum method grade 1*. Mel Bay Publication.
- Goodrick, D. (2014). *Comparative case studies: Methodological briefs - Impact evaluation No. 9*. UNICEF Office of Research.
- Habibi, Y. (2016). Analisis lagu *The Dance of Eternity* karya Dream Theater. *Perancangan Program Acara Televisi Feature Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*, 1–109.
- Hadi, R. (2016). Penerapan teknik linear drumming. *Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.
- Hendra. (2013). Teknik permainan drum pada karya musik *Begin from Broken Heart*. *Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 13(1), 104–116.
- Hutabarat, R. (2015). Pembelajaran teknik pukulan dasar instrumen drumset pada anak usia dini di Lembaga Musik Farabi Medan. *Syria Studies*, 7(1), 37–72.
- Irmali, T. (2013). Fungsi dan bentuk penyajian musik pengiring tari kreasi Dayak Nosu Minu Podi di Sanggar Bukonk Betaja Yogyakarta.
- Karochi, M. (2019). Gedung pertunjukan musik rock di Denpasar. *Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 7(1), 20–38.
- Lempoy, R. A. (2022). Penerapan teknik linear triplet drumming pada improvisasi lagu *Change Your Mind* karya UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mocodompis, L. O. (2014). *Universitas Sam Ratulangi Fakultas Ilmu Budaya Manado 2013*, 4(1), 0–19.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Mourzein, A. Z. W. (2025). Analisis Teknik Drum pada Lagu Alibi Karya Andra and The Backbone. *Repertoar Journal*, 5(2), 257-265. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/Repertoar/article/view/36706>
- Nober, V. S. (2021). Pembelajaran musik drum di Sekolah Musik Purwacaraka Pekanbaru, Provinsi Riau. *Perpustakaan Universitas Islam Riau*, 6.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Permana, B. D. (2021). *Reimajenasi timbre: Nostalgia bunyi melalui komposisi musik*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>

- Pranata, D., & Karwati, U. (2023). Teknik dasar permainan instrumen dambus Zaroti di Bangka Belitung. *Indonesian Journal of Performing Arts Education*, 3(1), 22–27. <https://doi.org/10.24821/ijopaed.v3i1.9361>
- Pratama, M. (2023). Analisis kurikulum instrumen drum grade satu dan dua di Purwacaraka Musik Studio. *Sendratasik Universitas Negeri Surabaya*, 3(2).
- Rahmayana, Sya'i, A., & Ramdiana. (2019). Basic sticking snare drum pada battery line drum corps Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik*, 4(4), 305–317.
- Rembang, C. S., Hartati, R. D. S., & Dumais, F. (2021). Teknik permainan drum oleh Mike Portnoy dalam lagu “The Best of Times” karya Dream Theater. *KOMPETENSI*, 1(11), 938-946.
- Setiawan, I., & Asmara, A. (2007). *Perjalanan musik legendaris 1* (S. Rejeki, Ed.). PT Widya Duta Grafika.
- Simanjuntak, J. W., & Trisakti. (2024). Pengaruh Penggunaan Practice Program pada Peningkatan Kemampuan Bermain Instrumen Musik Drum Tingkat Dasar. *Journal of Education Research*, 5(2), 2199-2204. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1216>
- Sinaga, S. (2018). Analisis teknik dan gaya permainan drum set pada musik instrumental *Erotomania* karya Dream Theater. *Fakultas Ilmu Budaya USU*.
- Sukma, I. (2023). Pembelajaran alat musik ritmis pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Belitang Jaya Kabupaten OKU Timur. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik dan Pendidikan Musik*, 3(1), 33–40. <https://doi.org/10.30872/mebang.v3i1.52>
- Takari, M., Yusliyar, Firdaus, Y. R., R.H., D., Lubis, S., & Prince, U. (2016). *Karya musik dalam seni pertunjukan*. Perpustakaan Universitas Sumatera Utara Medan. https://www.academia.edu/27319967/KARYA_MUSIK_DALAM_KONTEKS_SENI_PERTUNJUKAN
- Toews, B. (2019). *Drummer's toolbox: The ultimate guide to learning 100 (+1) drumming styles*. Drumeo.
- Yonky, J. (2021). Analisis teknik ostinato pada komposisi solo drum *Krakatau* karya Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, 10(2), 6.