

**PENGARUH MUSIK LATAR TERHADAP PENGALAMAN
IMMERSION ROLE PLAYING GAME FINAL FANTASY VII REMAKE
PADA MAHASISWA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI
Program Studi Musik**



**Oleh:
Bona Rajabasa
NIM 19102030131**

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

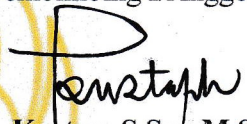
2023

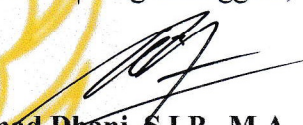
HALAMAN PENGESAHAN

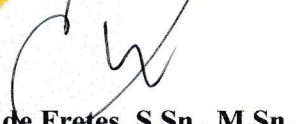
Skripsi berjudul “Pengaruh Musik Latar Terhadap Pengalaman *Immersion Role Playing Game FINAL FANTASY VII REMAKE* pada Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta” diajukan oleh Bona Rajabasa, NIM 19102030131, Program Studi Musik (Kode Prodi: 91221), Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 8 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan derajat sarjana dalam bidang seni.

Tim Penguji,
Ketua Program Studi/Ketua,


Kustap, S.Sn., M.Sn.
NIP 196707012003121001/NIDN 0001076707
Pembimbing I/Anggota,


Kustap, S.Sn., M.Sn.
NIP 196707012003121001/NIDN 0001076707
Pembimbing II/Anggota,


Kurnia Rahmad Dhani, S.I.P., M.A.
NIP 198807272019031012/ NIDN 0027078810
Penguji Ahli/Anggota,


Daniel de Fretes, S.Sn., M.Sn.
NIP 198401162019031004/ NIDN 2316018401

Yogyakarta, **22 - 06 - 23**
Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Suryati, M.Hum.
NIP 196409012006042001/NIDN 000109

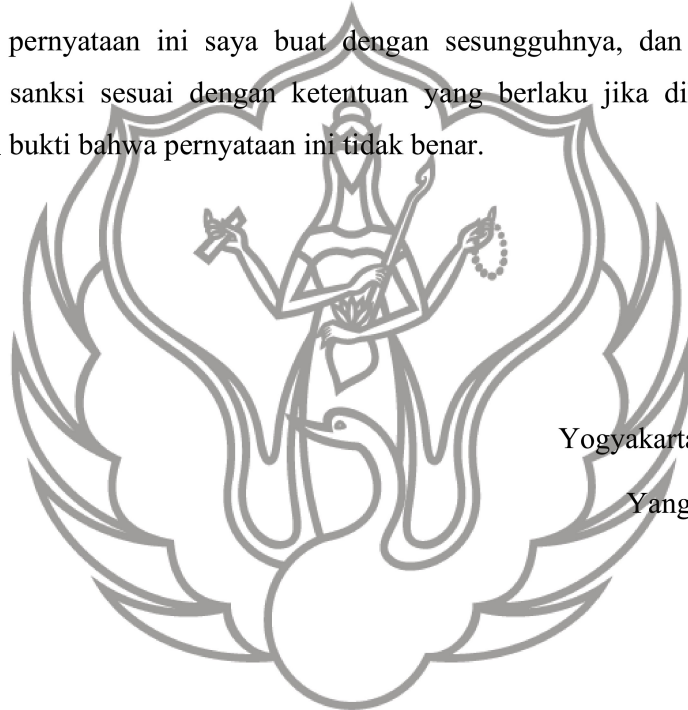
ABSTRAK

Musik latar telah terbukti menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam setiap *video game* yang sukses. Pada momentum yang sama, semua produsen dan pemain *video game* berharap *video game* dapat dibuat lebih menarik dan berbeda untuk mendapatkan konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan peran musik latar *video game* dalam pengaruh *immersion* subjektif pemain. Enam puluh sembilan subjek yang terdaftar menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta diperintahkan sesuai dengan pembagian pada tiga kelompok *game* dimana yang mereka mainkan untuk bergabung dalam kelompok eksperimen. Subjek yang mendapatkan kelompok eksperimen ditugaskan untuk menyelesaikan salah satu *scene* dari rangkaian cerita *game* RPG *FINAL FANTASY VII REMAKE* yaitu permainan disaat melawan *The Airbuster Boss* dengan musik ciptaan Nubuo Uematsu, maupun kelompok eksperimen tanpa musik dan sebagian partisipan menjadi kelompok kontrol dengan memainkan *game* catur. Setelah bermain selama 20 menit, partisipan menyelesaikan kuesioner sebanyak 32 pertanyaan dengan tujuan untuk mendeteksi *immersion* mereka selama bermain *video game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta dengan *treatment* musik latar mendapatkan skor yang lebih tinggi secara signifikan dari kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa musik latar memang meningkatkan pengalaman *immersion* partisipan.

Kata kunci: Musik Latar, Immersion, Role Playing Game, Final Fantasy.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas dari unsur plagiat dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat akademik di suatu perguruan tinggi. Skripsi ini bukan merupakan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain dan/atau diri saya sendiri sebelumnya, kecuali yang secara tertulis diacu dan dinyatakan dalam naskah ini dan/atau tercantum dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.



Yogyakarta, 05 Juni 2023

Yang menyatakan,

Bona Rajabasa

NIM 19102030131

MOTTO

Jadilah manusia yang berguna bagi sesama, melayani lebih baik dari pada dilayani.



KATA PENGANTAR

Pada kali ini, Penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat menyampaikan ucapan terima kasih setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian kajian musik ini, serta telah membantu penulis dalam melalui 4 (empat) tahun di ISI Yogyakarta :

1. Dr. Dra. Suryati, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Kustap S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan juga Dosen Pembimbing I yang selalu menyemangati setiap proses akademisi maupun organisasi HMJ Musik selama saya berkuliah di ISI Yogyakarta.
3. Daniel de Fretes, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Pembina HMJ Musik, dan Penguji Ahli. yang sabar dan terus meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga, serta dengan penuh kebijakannya setiap proses akademisi maupun organisasi HMJ Musik selama saya berkuliah di ISI Yogyakarta.
4. Kurnia Rahmad Dhani, S.I.P., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu mendukung, membimbing, dan mengingatkan penulis dengan penuh sabar dan terus meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga. Terima kasih karena telah percaya pada potensi dan kemampuan penulis selama menimba ilmu, sehingga penulis dapat berkembang dalam proses mengkaji hingga saat ini.
5. Linda Sitinjak, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali yang selalu sabar mendengarkan dan menyemangati disaat penulis memiliki keluhan kesah selama menempuh pendidikan.
6. Drs., Pipin Garibaldi, M.Hum. selaku Dosen Praktek Biola yang tidak habisnya memberikan ilmu-ilmu berharga selama saya berkuliah di ISI Yogyakarta.

7. Seluruh dosen Prodi Musik Institut Seni Indonesia atas ilmu-ilmu yang tak ternilai harganya selama empat tahun terakhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Penelitian Kajian Musik ini masih jauh dari sempurna. Penulis memohon maaf atas ke tidak sempurnaan dalam Penelitian ini.

Yogyakarta, 05 Juni 2023



HALAMAN PERSEMBAHAN

Melalui bagian ini, dengan penuh rasa hormat, penghargaan, dan terima kasih yang sebesar-besarnya, maka penulis mempersembahkan Penelitian Kajian Musik ini kepada:

1. **Tuhan Yesus Kristus**, terima kasih yang tak terhingga atas penyertaan dan dukungan dalam hidup saya, terutama selama proses penulisan skripsi Penelitian kajian musik ini. Engkau senantiasa menjadi tempat saya berkeluh kesah, tempat saya bisa mengadu, dan mendapatkan penguatan. Saya bukanlah siapa-siapa tanpa Tuhan. Saya bersyukur kepada-Mu dengan sepenuh seluruh jiwa ragaku dan aku akan memuliakan nama-Mu dengan anugrah yang telah diberikan-Mu.
2. **Keluarga terkasih, Papa (Maringan Bonatali Lumbantobing, S.E., M.M.) Mama (Ir. Noverina Riani Shanty Gurning), Abang (Bonartha Nabasa Lumban Tobing, S.Ked.)**. Saya selalu bersyukur atas dukungan dan doa yang tiada henti. Terima kasih telah bersabar, terus menerus memahami, dan tidak pernah berhenti percaya kepada saya. Saya tidak mungkin bisa sampai ke tahap ini tanpa kalian semua. Semua ini untuk kalian. Saya sangat menyayangi kalian. Saya harap saya bisa selalu membuat kalian bangga. Semoga Yesus Kristus selamanya memberkati kita dengan kebahagiaan dan sukacita!
3. **Keluarga Bang Yusuf Simorangkir, Kak Linda Sitinjak, Rebecca Simorangkir, David Simorangkir**. Saya sangat bersyukur atas kehadiran keluarga terdekat di tempat saya merantau, terima kasih bang Yusuf dan kak Linda yang terus memberikan sosok kehangatan orang tua dan perhatian selama saya berada di Yogyakarta. Dan juga tentunya Becca dan David, adik-adik yang selalu aku kasihi dan selalu menyebalkan. terima kasih sudah mau mendengarkan cerita-cerita abang selama menempuh pendidikan di Yogyakarta. Saya selalu berdoa dan berharap agar keluarga Yogyakarta saya selalu diberkati Yesus Kristus!

4. **Daniel de Fretes, S.Sn., M.Sn, Sebagai Mentor saya.** Terima kasih atas semua dukungan, bimbingan, dorongan dan sosok abang selama berkuliah di ISI Yogyakarta. Bang Daniel telah banyak menginspirasi saya dalam akademik bahkan dalam menjalani keseharian di Yogyakarta. Terima kasih Bang Daniel karna telah menjadi mentor yang hebat, semoga Tuhan selalu memberkati Bang Daniel!
5. **Dosen Pembimbing saya dalam menyelesaikan Skripsi saya, Kurnia Rahmad Dhani, S.I.P., M.A.,** yang telah memberikan bimbingan kepada saya, masukan, waktu dan motivasi yang tak tergantikan sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih dan semoga Tuhan memberkati bang Dhani selalu!
6. **Validator Instrumen, Charis Agoha, S.Si.Teo., M.A., Daniel de Fretes, S.Sn., M.Sn, Kurnia Rahmad Dhani, S.I.P., M.A..** Terima kasih telah meluangkan waktu untuk menguji instrumen penelitian ini, Semoga Bapak Charis, Bapak Kurnia, dan Bapak Daniel terus diberkati dan diberikan kesehatan oleh Tuhan Yang Maha Esa!
7. **Asisten peneliti yang mendukung riset lapangan: Maria Regina, Albert Davin, Yoga Candra, Ridho Syawal, Khairunnisa Putri, Wahyuwidi Satya Maitry T, Stefanus Danu Aryosatyo.** Terima kasih telah memberikan waktu, pikiran dan bantuan dalam banyak hal untuk melakukan penelitian lapangan eksperimen ini, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Tuhan dapat membalas semua kebaikan kalian, Tuhan memberkati!
8. **Seluruh responden pada penelitian ini yang tak bisa diucapkan satu per satu.** Terimakasih atas kerjasamanya hingga penelitian ini dapat diselesaikan. Waktu dan Kehadiran kalian sangat berarti.
9. **My “Sister”, Group Haqeeq: Maria, Nissi, Irene, Mira.** Terima kasih telah menjadi teman-teman yang menyebarkan selama 4 (empat) tahun terakhir di ISI YK. Terima kasih atas dukungan dan kenangan yang akan saya kenang sampai kapanpun. Terima kasih telah menerima segala

kekurangan saya. Kalian benar-benar berarti bagiku. teruslah berjuang sistah! *Cheers for new era!*

10. ***My Wing Man, Benadito Anicheto Manek (Ito)***, yang telah banyak mendukung saya selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kenangan-kenangan "*You Know Lah*". Anda telah benar-benar membuat cerita-cerita kehidupan saya lebih absurd selama di Yogyakarta. Saya akan selalu menghargai semua waktu dan persahabatan seumur hidup yang telah kita lakukan dan akan selalu diingat. Saya telah belajar banyak hal. Semoga Tuhan memberkati jiwamu hanya dengan kebahagiaan dan sukacita. Selamat berpetualang bersama!
11. **HMJ MUSIK 2022/2023: Danu, Wahyu, Ridho, Davin, Satoto, Ben, Diva, Cinta, Theresia, Nikita, Lamria, Pandutama, Pandu Nanta, Ci Putri, Ghifa.** Yang telah berkontribusi besar membantu saya dalam melayani dan menjadi himpunan mahasiswa prodi musik yang baik di akhir masa kuliah saya. Banyak hangat dan cerita yang tak bisa dilupakan di masa-masa kerja kita. Sedih harus meninggalkan teman-teman yang sudah saya anggap keluarga di lingkungan kampus. Terus berjuang untuk suara mahasiswa, dan Tuhan selalu memberkati kepada orang-orang yang melayani dan bukan dilayani. Terima kasih atas rasa kekeluargaannya, Doa saya terus mengalir kepada kalian agar terus diberkati Tuhan!
12. **Keluarga Besar Gajah Bona Production: Yoga Candra Wibawa, Muhammad Tsakif, Putri Agietha Aulia, Novanda Debora Wiryantar, Wahyuwidi Satya Maitry T., Stefanus Danu Aryosatyo, Benadito Anicheto Manek, dan orang-orang yang selalu membantu.** Terima kasih telah mengizinkan saya untuk belajar banyak selama 3 (tiga) tahun bersama, dengan dukungan dan pengertiannya. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga GBP karena kalian telah memberikan banyak kepercayaan dan kesempatan dalam mengembangkan diri saya. Hal ini sangat berarti bagi saya dan penyelesaian skripsi ini. Semoga kita dapat bekerja sama dengan lebih baik sebagai tim dan keluarga!

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat.....	5
E. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
A. Tinjauan Karya	7
B. Tinjauan Pustaka	9
C. Landasan Teori	23
D. Hipotesis.....	27
BAB III.....	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional Variabel.....	32
D. Subjek Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Validitas dan Reliabilitas.....	44
G. Metode Analisis Data	47
H. Prosedur Penelitian.....	49
BAB IV	51
A. Deskripsi dan Analisis Data Kuantitatif.....	51
B. Profil responden	51
C. Validitas dan Reliabilitas.....	53
D. Analisis Data	56
E. Pembahasan	60
BAB V.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	65
Daftar Pustaka	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampak labotarium penelitian.....	35
Gambar 2. Skema Device Yang Digunakan Pada Kelompok Eksperimen 1 & 2.	35
Gambar 3. Device kelompok kontrol.....	36
Gambar 4. Skema Proses Penemuan Sampel Penelitian.....	40
Gambar 5. Rumus Validitas Aiken	46



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skema Post-Test Only Control Group Design.....	32
Tabel 2. Data Populasi Mahasiswa FSP ISI-YK Berdasarkan Pddikti Kemdikbud Semester Ganjil 2022	37
Tabel 3. Data Populasi Mahasiswa FSR ISI-YK Berdasarkan Pddikti Kemdikbud Semester Ganjil 2022	38
Tabel 4. Data Populasi Mahasiswa FSMR ISI-YK Berdasarkan Pddikti Kemdikbud Semester Ganjil 2022	38
Tabel 5. Distribusi Skor Skala Pengukuran	41
Tabel 6. Instrumen Penelitian Aitem Asli Dan Adaptasi.....	42
Tabel 7. Hasil Kalkulasi Expert Judgement Terhadap Pengujian V.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8. Jenis Kelamin.....	51
Tabel 9. Presentase Usia Responden.....	52
Tabel 10. Kelompok Fakultas Di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.....	52
Tabel 11. Indentifikasi Diri.....	53
Tabel 12. Presentase Populasi : Game	53
Tabel 13. Case Processing Summary	Error! Bookmark not defined.
Tabel 14. Reliability Statistics	Error! Bookmark not defined.
Tabel 15. Aitem-Total Statistics	Error! Bookmark not defined.
Tabel 16. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 17. Tests Of Normality	Error! Bookmark not defined.
Tabel 18. Descriptives.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 19. Test Of Homogeneity Of Variances.....	58
Tabel 20. ANOVA	Error! Bookmark not defined.
Tabel 21. Multiple Comparisons.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena *game* yang sedang berkembang di Indonesia menjadikan lahirnya produsen-produsen *game* baru di Indonesia. Hal ini didukung oleh berita yang ditulis di website resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, yang dikabarkan oleh Yunita (2017) Indonesia merupakan pasar industri *game* terbesar di Asia Tenggara. Dapat dilihat pada pendapatan sektor industri *game* pada tahun 2017 diprediksi mencapai lebih dari USD840 juta. Data tersebut dilaporkan oleh firma riset *game* NEWZOO yang berbasis di Belanda. Yang mengertikan industri *game* di Indonesia perlu dikembangkan, agar dapat mengikuti permintaan pasar. Hal yang harus dimengerti *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut pengertian Putra (2012) *game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan terhadap aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau terhadap tujuan hiburan (Putra, 2012).

Maka *video game* yang menjadi kebutuhan sekunder sebagai rekreasi atau hiburan harus terus berkembang sesuai keinginan konsumennya. Sehingga produsen *game* di Indonesia harus memulai membuat *game* yang tidak kalah menarik dengan mengembangkan genre dan aspek-aspek dalam mempengaruhi kepuasan bermain *game*. Menurut Firmansyah (2022) pada artikel yang dibuatnya disebutkan beberapa developer *game* Indonesia yang sedang berkembang yaitu;

Toge Production, Agate Studio, Digital Happiness, Andy Lukito, Good Games Guild, dll. Hal ini mengartikan bahwa adanya banyaknya lapangan pekerjaan yang berhubungan dengan visual dan audio yang akan berkembang.

Pengaruh yang akan dibahas pada penelitian ini adalah salah satu aspek-aspek pendukung bermain *game* yaitu musik latar yang mempengaruhi pengalaman *immersion*. Hal ini didasari oleh penelitian terdahulu, Menurut Zhang, J., Fu, X. (2015) musik latar meningkatkan pengalaman naratif dan dapat digunakan untuk memandu pemain melalui permainan. Maka kualitas musik latar menjadikan penilaian yang penting dalam nilai-nilai kualitas dalam sebuah produk *game*. Terlebih penelitian ini mengangkat salah satu *game* yang berjudul *FINAL FANTASY VII REMAKE* yang merupakan *game* dengan genre *role playing game* (RPG), genre *game* ini sangat mementingkan kepuasan naratif dalam perjalanan permainannya.

Salah satu *game* RPG yang memiliki musik latar yang sangat terkenal adalah *game* yang berjudul *Final Fantasy*. *Game Final Fantasy* adalah seri permainan RPG konsol dan komputer yang diciptakan oleh Hironobu Sakaguchi dan diproduksi oleh Square Enix. *Final Fantasy* merupakan seri permainan yang paling banyak didistribusikan sepanjang masa, termasuk di antaranya permainan-permainan RPG standar untuk konsol, permainan portabel, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), permainan untuk telepon seluler, tiga film produksi animasi dan dua film CGI berdurasi panjang (Julianto, 2021).

Dibalik kesuksesan cerita yang dibuat dalam *Video game Final Fantasy* ada pengaruh musik latar yang mendukung besar dalam kesuksesan *Video game*

tersebut. Nobuo Uematsu yang merupakan komposer musik utama seri *Final Fantasy* sampai ia mengundurkan diri dari Square Enix di bulan November 2004. Karya musiknya telah memberikan sumbangan yang sangat besar bagi popularitas *Final Fantasy*. Walau musik di dalam permainan memberikan banyak variasi, ada beberapa lagu tema yang sering digunakan ulang. Permainan sering kali dibuka terhadap sebuah irama bernama “Prelude”. Seorang kritikus musik di amerika membuat buku yang membahas Nobuo Uematsu yaitu Sebastian Deken menyatakan bahwa “Prelude” karya Nobuo Uematsu adalah musik klasik. Jika melihat ke masa lampau selama berabad-abad dari Bach ke Chopin lalu Shostakovich pendengar akan melihat bagaimana “Prelude” dibangun. Nobuo Uematsu mengambil potongan melodi yang pendek dan manis, lalu di duplikat, dan menukar beberapa harmoni hingga memperkaya pengalaman bermain *game Final Fantasy* (Deken, 2021)

Musik latar sendiri memiliki pengaruh penting dalam sebuah *video game* didukung oleh penelitian Reale dan Gibbons (2019) bahwa musik dalam *Game Role-Playing: Heroes & Harmonies* menawarkan pendekatan ilmiah yang berfokus pada musik dikenal sebagai *role-playing game*, atau RPG. *Game* yang dikenal karena kecanggihannya naratif dan pola waktu bermain yang memiliki durasi waktu panjang, RPG telah lama berkontribusi untuk pemain *game* dikarenakan kualitas skor musik sinematik *developer*, yang telah mengambil kehidupan *developer* sendiri, hingga menarik banyak pemain *game* untuk menonton pertunjukan orkestra langsung (Reale & Gibbons, 2019).

Musik latar memainkan peran penting dalam kualitas *video game* yang imersif. Audio *video game* bertujuan untuk menggabungkan kegunaan terhadap kehadiran dan *immersion* dalam dunia *game* fiksi. *Soundscape* keseluruhan berkontribusi pada rasa kehadiran atau bahkan *immersion* dalam *game* terhadap menciptakan ilusi dunia *game* sebagai ruang yang sebenarnya. Suara terhadap demikian dapat memberikan kesan ruang yang realistis terhadap menghadirkan sumber virtual di luar layar. Morris (2002) mengklaim bahwa permainan *game* di pasaran ditujukan untuk menyediakan pelengkap rasa suara untuk aksi di layar dan untuk menciptakan kesan ruang fisik yang nyata. Semua suara dalam *video game* berkontribusi dalam beberapa cara untuk pengalaman *immersion* pemain.

Musik *game* memiliki potensi untuk menjadi lebih dari sekadar elemen latar belakang yang pasif. Potensi lain berguna menghubungkan konten permainan dan musik latar secara erat, maka pemain menjadi lebih *immersion* dalam pengalaman bermain *game*. Pengertian *immersion* merupakan pengalaman SCI (*sensory immersion*, *challenge-based immersion*, dan *imaginative immersion*) adalah model komprehensif tentang pengalaman bermain yang dikemukakan oleh Ermi dan Mäyrä (2007). Mereka menyarankan pengalaman bermain dan *immersion* ke dalam *game* adalah fenomena multidimensi. *Immersion* adalah fenomena banyak segi terhadap berbagai aspek yang dapat muncul dan ditekankan secara berbeda dalam kasus individu dari permainan dan pemain yang berbeda.

Penelitian ini penting dikarenakan membahas mengenai pengaruh musik latar *game* RPG pada pengalaman *Immersion* di *game FINAL FANTASY VII REMAKE*, yang diharapkan hasil penelitian memberikan data lapangan yang

menjadi acuan penelitian lanjutan tentang perkembangan musik latar di Indonesia. Musik latar dalam *video game* RPG diminati peneliti karena topik tersebut dapat membantu pemain untuk mendalami karakter yang dimainkan. *Final Fantasy* selain dikenal sebagai *video game* RPG, *game* tersebut juga dikenal melalui musik latarnya. Musik latar yang digunakan pada penelitian merupakan karya Nobuo Uematsu, seorang komponis yang berperan besar dalam produksi musik latar pada *game Final Fantasy*. Kontribusinya melalui karya pada *game Final Fantasy* akan dibahas dalam penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh musik latar dalam pengalaman *Immersion game FINAL FANTASY VII REMAKE* pada mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

C. Tujuan

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penulisan penelitian ini adalah membuktikan pengaruh musik latar terhadap pengalaman *Immersion* pemain *video game FINAL FANTASY VII REMAKE* pada mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. Manfaat

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penggiat keilmuan musik dan industri kreatif akan pentingnya keilmuan musik dalam teknologi hiburan yang berkembang di Indonesia.

2. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh antara musik latar terhadap pengalaman *immersion* pada *video game*.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan teoritis dan menambah kajian di bidang seni musik.
- c) Penelitian ini diharapkan Memperkaya referensi akademisi dalam penelitian kajian musik.
- d) Penelitian ini diharapkan Menambah referensi bagi penelitian lanjutan.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab, Yaitu: Bab I Pendahuluan berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat penelitian. Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori kajian pustaka penelitian yang mendukung serta pemikiran yang relevan terhadap topik penelitian. Bab III Metode Penelitian berisikan deskripsi teknis penelitian. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi deskripsi hasil dan jadwal penelitian. Bab V Penutup berisi kesimpulan dan saran dan pengeluaran material yang diperlukan.