

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa musik latar memiliki pengaruh signifikan dalam pengalaman *immersion* bermain *game* RPG *FINAL FANTASY VII REMAKE* di kalangan mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut.:

1. Penelitian berikutnya kiranya mempertimbangkan faktor kesadaran populasi dalam mengikuti penelitian eksperimen.
2. Sampel dalam penelitian ini dapat dijangkau lebih banyak minimal 100 sampel.
3. Penelitian berikutnya disarankan untuk membahas dampak musik dengan variabel lainnya.

## Daftar Pustaka

- Aji, I. S. (2014). PENGARUH BERMAIN *VIDEO GAME* TIPE FIRST PERSON SHOOTER TERHADAP WAKTU REAKSI YANG DIUKUR DENGAN RULER DROP TEST. *Jurnal Media Medika Muda*, 7.
- Anatone, R. (2022). The Music of Nobuo Uematsu in the Final Fantasy Series. In *The Music of Nobuo Uematsu in the Final Fantasy Series*. UNIV OF CHICAGO PRESS. <https://doi.org/10.1386/9781789385540>
- Azwar, S. (2012). Penyusunan Skala Psikologi. In *PUSTAKA BELAJAR* (2nd ed.). PUSTAKA BELAJAR.
- Azwar, S. (2012). Realibilitas dan Validitas. In *PUSTAKA BELAJAR* (4th ed.). PUSTAKA BELAJAR.
- Baumgartner, T., Lutz, K., Schmidt, C. F., & Jäncke, L. (2006). The emotional power of music: How music enhances the feeling of affective pictures. *Brain Research*, 1075(1), 151–164. <https://doi.org/10.1016/j.brainres.2005.12.065>
- Bungin, B. (2011). Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya). In *Kencana* (1st ed.). Kencana.
- Creswell, J. W. (2016). RESEARCH DESIGN : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran. In A. Fawadi & R. K. Pancasari (Eds.), *PUSTAKA PELAJAR* (4th ed.). PUSTAKA PELAJAR.
- Firmansyah, H. (2022). *5 Developer Game Indonesia Paling Menarik di Tahun 2022 Versi Dunia Games*. Duniagames.Co.Id. <https://duniagames.co.id/discover/article/5-developer-game-indonesia-paling-menarik-di-tahun-2022>
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 edisi ke-9. *Universitas Diponegoro*. [http://slims.umn.ac.id//index.php?p=show\\_detail&id=19545](http://slims.umn.ac.id//index.php?p=show_detail&id=19545)
- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of *immersion* in games. *International Journal of Human Computer Studies*, 66(9), 641–661. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.04.004>
- Julianto. (2021). *Kisah Nyata Dramatis Hironobu Sakaguchi, Sosok Kreator Final Fantasy!* Yunoya.Id. <https://yunoya.id/games/pc-console/ironobu-sakaguchi-final-fantasy/>
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. In *McFarland & Company*. McFarland & Company.
- Model, T. A. L. I., & Elferen, I. Van. (2011). *3 Analysing Game Musical Immersion*. 43–44.
- Morris, S. J. (2002). First Person Shooters: A *Game Apparatus*. *Wallflower Press*, 81–97.
- Putra, F. P. (2012). *“Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*.

- Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika.  
Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Reale, S., & Gibbons, W. (2019). *Music in the Role-Playing Game: Heroes & Harmonies (1st ed.)* (1st ed.). Routledge.
- Rogers, K., Jörg, M., & Weber, M. (2019). Effects of background music on risk-taking and general player experience. *CHI PLAY 2019 - Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 213–224. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347158>
- Schramm, H. (2007). Musik und Medien. In *Musik und Medien*. <https://doi.org/10.5771/9783845202563>
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan : (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D) / Sugiyono* (6th ed.). Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225–240. <https://doi.org/10.1162/105474698565686>
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, A. (2007). Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(1), 38–44. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9994>
- Xiaoqing Fu, J. Z. (2015). The Influence of Background Music of *Video games* on *Immersion*. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 05(04). <https://doi.org/10.4172/2161-0487.1000191>
- Zhang, J., & Gao, X. (2014). Background music matters: Why *video games* lead to increased aggressive behavior? *Entertainment Computing*, 5(2), 91–100. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2014.01.002>
- Zhu, M., & Wang, A. I. (2020). Model-driven *Game Development*. *ACM Computing Surveys*, 52(6), 1–32. <https://doi.org/10.1145/3365000>