

**SKRIPSI**

**PENGARUH PREFERENSI MUSIK TERHADAP EMOSI  
PENONTON DALAM VIDEO *SKATEBOARD* KARYA I MADE JOY  
SURYAWAN**



Oleh :  
**Firdaus Rohadatul Aisy**  
**NIM 19102160131**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI MUSIK JURUSAN  
SENI MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GASAL 2025/2026**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PREFERENSI MUSIK TERHADAP EMOSI  
PENONTON DALAM VIDEO *SKATEBOARD* KARYA I MADE  
JOY SURYAWAN**



**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji  
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Musik  
pGasal 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

**PENGARUH PREFERENSI MUSIK TERHADAP EMOSI PENONTON  
DALAM VIDEO *SKATEBOARD* KARYA I MADE JOY SURYAWAN**

diajukan oleh Firdaus Rohadatul Aisy, 19102160131, Program Studi S-1 Musik,  
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
(Kode Prodi: 91221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas  
Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Kustap, S.Sn., M.Sn.

NIP 196707012003121001/  
NIDN 0001076707

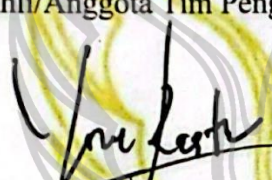


Dr. Prima Dona Hapsari, S.Pd., M.Hum.

NIP 197712082010122001/  
NIDN 0008127704

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Veronica Yoni Kaestri, S.Sn., M.Hum.

NIP 197806042010122001/  
NIDN 0004067802



Eki Sarria, S.Sn., M.Sn.

NIP 198904142019031017/  
NIDN 0014048906

Yogyakarta, 13 - 01 - 26

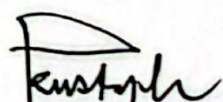
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi  
Musik



Dr. I Nyoman Cui/Arsana, S.Sn., M.Hum.  
NIP 197111071998031002/  
NIDN 0007117104



Kustap, S.Sn., M.Sn.  
NIP 196707012003121001/  
NIDN 0001076707

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas dari unsur plagiasi 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. Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku jika dikemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.

Yogyakarta 26 November 2025  
Yang menyatakan,



Firdaus Rohadatul Aisy  
NIM 19102160131

## **MOTTO**

*Enjoy the journey, and being proud of yourself*



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya tulis ini saya persembahkan untuk keluarga saya

Bapak Moch. Arifin, Ibu Sri Hartini, Kakak Dhiaulhaq Ahlul Fiqih

dan juga untuk dosen pembimbing skripsi saya

Ibu Dona Hapsari dan Pak Eki Satria

dan juga untuk para teman teman saya yang selalu mendukung dan memberi

semangat saya untuk menyelesaikan studi saya ini



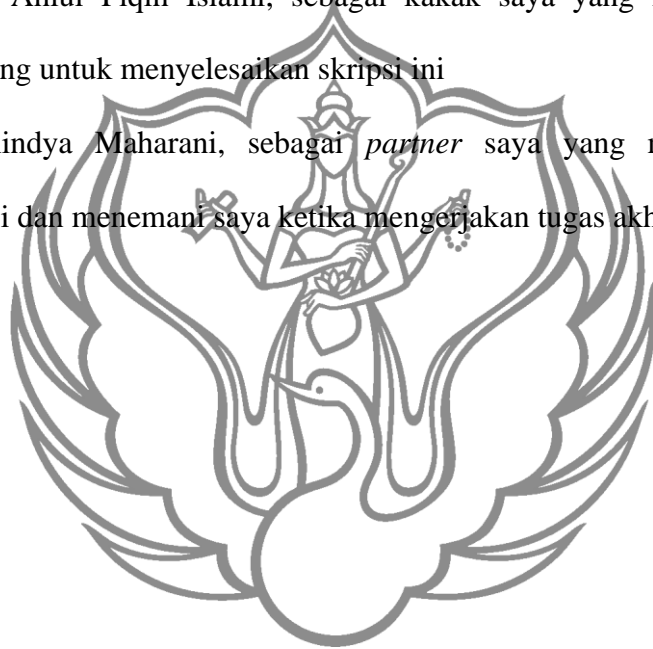


## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya yang begitu besar sehingga peneliti dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Peneliti bersyukur bahwa kini telah sampai ke tahap penyelesaian skripsi yang berjudul “Peran Preferensi Musik Terhadap Emosi Penonton Dalam Video *Skateboard* Karya I Made Joy Suryawan” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tentunya proses penelitian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., 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;
3. Dr. Umilia Rokhani, S.S., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Prima Dona Hapsari, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu mendorong peneliti untuk produktif dalam tulisan ilmiah.
5. Eki Satria, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu mendukung, membimbing, dan mengingatkan peneliti dengan penuh kasih. Terima kasih karena telah percaya pada potensi dan kemampuan peneliti selama menimba ilmu, sehingga peneliti dapat berkembang dalam proses bermusik hingga saat ini;

6. Setyawan Jayantoro, S.Sn., M. Sn., selaku Dosen Wali yang membantu menyemangati peneliti dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini hingga akhir.
7. I Made Joy Suryawan, selaku narasumber yang sudah membantu saya untuk memperoleh data tentang musik dan video *skateboard*
8. Komunitas *skateboard* di VAST, selaku narasumber yang membantu saya memperoleh data untuk skripsi saya
9. Dhiaulhaq Ahlul Fiqih Islami, sebagai kakak saya yang membantu saya membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini
10. Liring Anindya Maharani, sebagai *partner* saya yang membantu saya mengoreksi dan menemani saya ketika mengerjakan tugas akhir ini

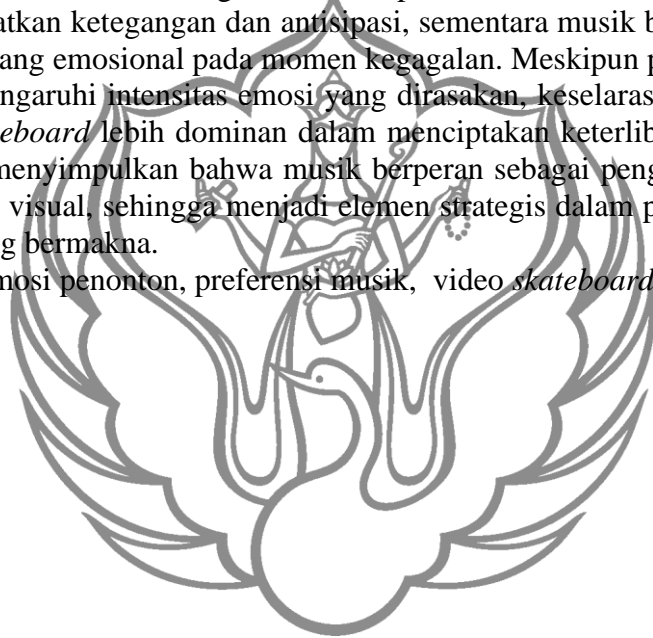




## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh preferensi musik terhadap emosi penonton dalam video *skateboard* “Lava” karya I Made Joy Suryawan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami peran musik dalam membangun pengalaman emosional penonton. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap elemen audio-visual video, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi. Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih lima responden yang terdiri atas kreator video, pegiat *skateboard*, dan penonton umum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa musik dalam video “Lava” tidak hanya berfungsi sebagai latar suara, tetapi sebagai elemen penting dalam membentuk emosi dan makna visual. Pemilihan musik dengan nuansa lokal dan tropis digunakan secara sadar untuk memperkuat identitas geografis serta suasana video. Sinkronisasi tempo musik dengan tingkat kesulitan trik *skateboard* terbukti memengaruhi emosi penonton, di mana musik bertempo cepat meningkatkan ketegangan dan antisipasi, sementara musik bertempo lambat memberikan ruang emosional pada momen kegagalan. Meskipun preferensi musik individu memengaruhi intensitas emosi yang dirasakan, keselarasan antara musik dan visual *skateboard* lebih dominan dalam menciptakan keterlibatan emosional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa musik berperan sebagai pengarah emosi dan penguat makna visual, sehingga menjadi elemen strategis dalam penciptaan video *skateboard* yang bermakna.

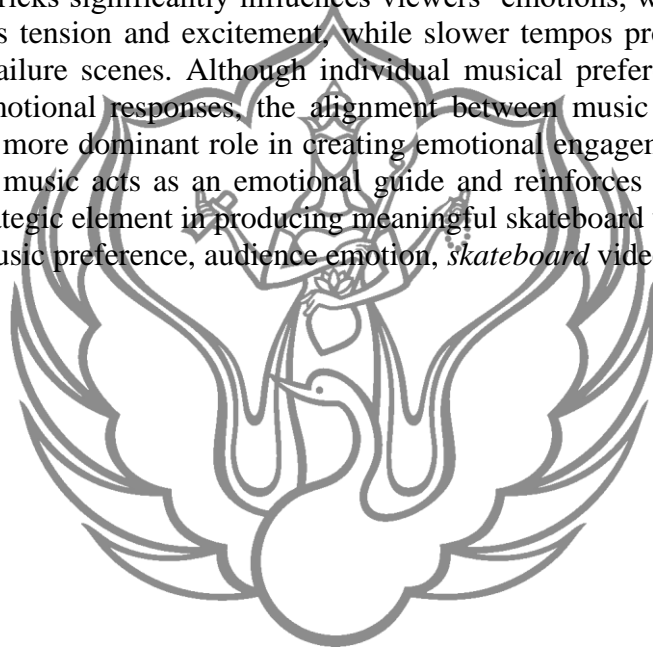
**Kata kunci:** emosi penonton, preferensi musik, video *skateboard*



## ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of musical preference on viewers' emotional responses in the skateboard video "*Lava*" by I Made Joy Suryawan. The research employs a qualitative descriptive approach to examine the role of music in shaping the emotional experience of the audience. Data were collected through audio-visual observation, semi-structured interviews, and documentation. Purposive sampling was applied to select five respondents, consisting of the video creator, skateboard practitioners, and general viewers. The findings reveal that music in "*Lava*" functions not merely as background sound but as a crucial element in constructing emotional responses and visual meaning. The deliberate use of music with local and tropical nuances strengthens the video's geographic identity and atmosphere. Synchronization between musical tempo and the difficulty level of skateboard tricks significantly influences viewers' emotions, where fast-tempo music enhances tension and excitement, while slower tempos provide emotional space during failure scenes. Although individual musical preferences affect the intensity of emotional responses, the alignment between music and skateboard visuals plays a more dominant role in creating emotional engagement. This study concludes that music acts as an emotional guide and reinforces visual meaning, making it a strategic element in producing meaningful skateboard videos.

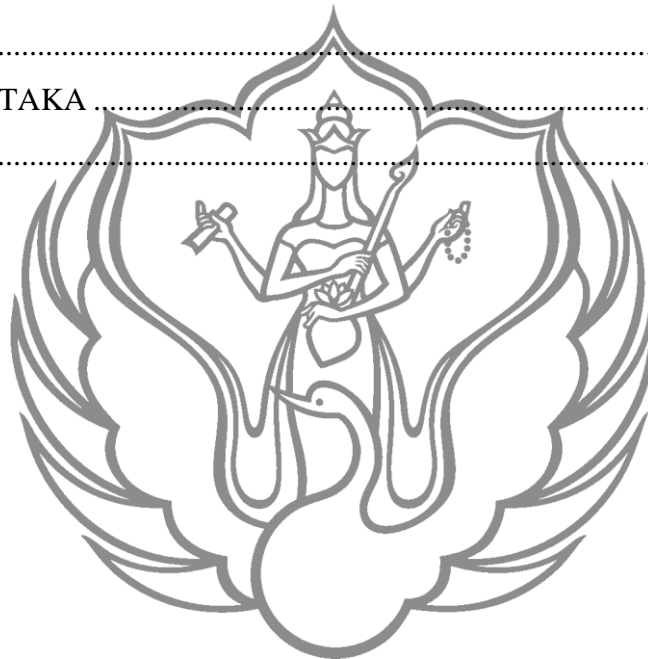
**Keywords:** music preference, audience emotion, *skateboard* video



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Pustaka .....	6
B. Landasan Teori.....	9
1. Musik .....	9
2. Emosi .....	13
3. Video .....	16
4. <i>Skateboard</i> .....	18
5. I Made Joy Suryawan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	22
C. Objek Penelitian .....	22
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	23
E. Teknik Pengumpulan Data .....	24
F. Teknik Analisis Data.....	28

G. Validitas Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Pengaruh Preferensi Musik terhadap Emosi Penonton dalam Video <i>Skateboard</i> Karya I Made Joy Suryawan.....	32
B. Peranan Preferensi Musik sebagai Variabel yang Memepengaruhi Emosi Penonton .....	36
C. Analisis Penggunaan Musik dalam Video “Lava” Karya I Made Joy Suryawan.....	40
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	68
LAMPIRAN .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Birama 1 Lagu Rumah .....	42
Gambar 2 Birama 16 Lagu Rumah .....	42
Gambar 3 Birama 1-8 Lagu Rumah .....	43
Gambar 4 Birama 33-36 Lagu Rumah .....	43
Gambar 5 Birama 16-22 Lagu Rumah .....	44
Gambar 6 Birama 33-40 Lagu Rumah .....	44
Gambar 7 Birama 25 Lagu Rumah .....	45
Gambar 8 Birama 105 Lagu Rumah .....	45
Gambar 9 Birama 1-15 Lagu Rumah .....	46
Gambar 10 Birama 17-24 Lagu Rumah .....	46
Gambar 11 Birama 25-53 Lagu Rumah .....	47
Gambar 12 Birama 14 Lagu Oscillation .....	49
Gambar 13 Birama 8 Lagu Oscillation .....	49
Gambar 14 Birama 16 Lagu Oscillation .....	50
Gambar 15 Birama 18 Lagu Oscillation .....	51
Gambar 16 Birama 1-5 Lagu Oscillation .....	52
Gambar 17 Birama 6 Lagu Oscillation .....	53
Gambar 18 Birama 18 Lagu Oscillation .....	54
Gambar 19 Birama 22 Lagu Oscillation .....	55
Gambar 20 Birama 10 Lagu The Adventures of Sinsai .....	56
Gambar 21 Birama 10-12 Lagu The Adventures of Sinsai .....	57
Gambar 22 Birama 4 Lagu The Adventures of Sinsai .....	58
Gambar 23 Birama 28-31 Lagu The Adventures of Sinsai .....	58
Gambar 24 Birama 1-5 Lagu The Adventures of Sinsai .....	59
Gambar 25 Birama 74 Lagu The Adventures of Sinsai .....	60
Gambar 26 Birama 4 Lagu The Adventures of Sinsai .....	61
Gambar 27 Birama 7-9 Lagu The Adventures of Sinsai .....	62
Gambar 28 Birama 13-15 Lagu The Adventures of Sinsai .....	62

Gambar 29 Birama 28-31 lagu The Adventures of Sinsai .....	63
Gambar 30 Birama 35-37 lagu The Adventures of Sinsai .....	63



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Musik dalam konteks produksi audio visual, seperti film, video, dan pertunjukan, memiliki peran yang sangat penting. Musik memiliki kemampuan untuk mempengaruhi suasana hati dan emosi penonton terhadap sebuah karya. Dalam dunia video *skateboard*, penggunaan musik dengan cermat dapat menjadi elemen kunci yang meningkatkan pengalaman menonton penonton, sementara juga dapat memengaruhi bagaimana penonton mempersepsikan emosi yang ditampilkan dalam video.

Pengaruh musik dalam video *skateboard* sering kali menimbulkan perdebatan terkait efektivitas dan dampaknya terhadap pengalaman penonton. Meskipun musik dapat memperkaya estetika dan meningkatkan keterlibatan emosional namun terdapat kekhawatiran bahwa pemilihan genre musik yang tidak sesuai atau terlalu dominan dapat mengalihkan perhatian dari aksi *skateboard* itu sendiri. Masalah ini mencakup potensi ketidakcocokan antara tempo musik dan ritme *skateboard*, serta kemungkinan bahwa musik yang terlalu mencolok dapat mengganggu penilaian teknis dan kualitas visual dari gerakan yang ditampilkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana preferensi musik mempengaruhi emosi penonton dalam video *skateboard*. Dalam konteks media visual yang dinamis seperti video *skateboard*, musik sering kali digunakan untuk meningkatkan pengalaman estetika dan emosional. Namun, bagaimana jenis musik yang berbeda mempengaruhi perasaan penonton dan resonansi emosional



terhadap aksi *skateboard* masih belum sepenuhnya dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara preferensi musik individu dan respons emosional mereka terhadap video *Skateboard*, serta memahami bagaimana kesesuaian atau ketidaksesuaian antara musik dan konten visual dapat mempengaruhi penilaian dan keterlibatan penonton.

Meneliti pengaruh preferensi musik terhadap emosi penonton dalam video *skateboard* penting karena musik memainkan peran yang signifikan dalam membentuk pengalaman visual dan emosional penonton. Dengan memahami bagaimana genre musik yang berbeda memengaruhi perasaan dan respons emosional penonton, kita dapat mengoptimalkan penggunaan musik untuk meningkatkan keterlibatan dan kepuasan penonton. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan berharga bagi pembuat video *skateboard*, pengembang konten, dan pemasar untuk menciptakan materi yang lebih resonan dan efektif, yang pada akhirnya dapat memengaruhi penerimaan dan popularitas video di kalangan audiens target.

Video *skateboard* telah menjadi medium penting dalam mengekspresikan budaya *skateboard*, di mana musik memainkan peran yang sangat vital. Musik dalam video *skateboard* bukan hanya sebagai latar suara, tetapi juga menjadi elemen kunci yang menyatu dengan visual untuk menciptakan atmosfer dan memperkuat narasi. Menurut Zulhiczar Arie dalam bukunya "Visual *Skateboarding: Merekam Gerakan, Menangkap Budaya*" (2020), kombinasi antara musik dan visual dalam video *skateboard* dapat membangun suasana yang mendalam dan membantu menyampaikan pesan emosional yang kuat. Musik yang

dipilih secara tepat tidak hanya menambah daya tarik visual, tetapi juga memperkuat identitas subkultur *skateboard*, di mana genre seperti punk, rock, dan hip-hop sering kali digunakan untuk mencerminkan nilai-nilai kebebasan dan pemberontakan yang menjadi inti dari komunitas ini.

I Made Joy Suryawan adalah seorang videografer dan video editor asal Bali yang berkontribusi di komunitas *skateboard*, I Made Joy berkarir sejak tahun 2012 hingga sampai saat ini ia masih menekuni di bidang videografer dan video editor dalam video *skateboard*. Video *skateboard* karya I Made Joy Suryawan sangat memukau karena perpaduan musik latar dan pemain *skateboard* dalam video tersebut terlihat sangat dinamis di mata penonton. Dengan dedikasi dan kreativitas yang tinggi, I Made Joy Suryawan terus berkontribusi dalam dunia videografi dan penyuntingan video dalam dunia *skateboard* membawa perspektif baru dalam setiap karyanya.

Berdasarkan dari akun media sosial *Gnarlife*, pada awal tahun 2023, I Made Joy Suryawan terlibat dalam pembuatan video *skateboard* “Lava” yang diproduksi oleh Vans, sebuah merek terkenal dalam industri *skateboard*. Video ini tidak hanya menampilkan aksi *skateboard* yang menakjubkan, tetapi juga menyoroti kreativitas dan semangat komunitas *skateboard* di Asia. Video “Lava” sendiri sudah memiliki 156 ribu penonton pada bulan November 2025 di akun youtube Vans.

Dalam video *skateboard* karya I Made Joy Suryawan, musik seringkali menjadi elemen integral yang mendukung atmosfer dan narasi dari setiap adegan. Namun, pertanyaan yang muncul adalah bagaimana preferensi musik penonton

dapat memengaruhi emosi mereka terhadap video *skateboard* yang diproduksi. Dengan demikian, penelitian ini akan mengeksplorasi pengaruh preferensi musik terhadap emosi penonton dalam video *skateboard* karya I Made Joy Suryawan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa pengaruh preferensi musik terhadap emosi penonton video *skateboard* karya I Made Joy Suryawan?
2. Apa peranan variabel preferensi musik terhadap emosi penonton dalam video *skateboard* karya I Made Joy Suryawan?
3. Bagaimana analisis penggunaan musik pada video *skateboard* berjudul “Lava” karya I Made Joy Suryawan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh preferensi musik terhadap emosi penonton dalam video *skateboard* karya I Made Joy Suryawan.
2. Untuk mengetahui peranan variabel preferensi musik terhadap emosi penonton dalam video *skateboard* karya I Made Joy Suryawan.
3. Untuk mengetahui analisis penggunaan musik pada video *skateboard* berjudul “Lava” karya I Made Joy Suryawan

#### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian tersebut, maka tentunya diharapkan penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber kajian bagi peneliti lain serta berfungsi sebagai literatur dan referensi untuk pembaca dan penelitian yang membahas topik serupa

##### 2. Manfaat praktis

- a) Bagi pegiat *skateboard*, penelitian ini diharapkan bisa membantu menambah wawasan untuk memilih musik yang paling sesuai dengan gaya dan mood saat mereka melakukan aksi *skateboard*.
- b) Bagi pembaca, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dan referensi sehingga pembaca dapat menggunakannya secara langsung dan praktis.