

**MUSIK VIDEO *GAME DRAGON NEST* TERHADAP  
GERAK TUBUH PARA *GAMERS* DAN  
PENGARUHNYA**

**TUGAS AKHIR  
Program Studi S1 Seni Musik**



Oleh:

**Grace Aprilia Purba  
NIM. 1111687013**

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

**2018**

**MUSIK VIDEO GAME DRAGON NEST TERHADAP GERAK TUBUH  
PARA GAMERS DAN PENGARUHNYA**

Diajukan Oleh:

Grace Aprilia Purba

1111687013

Tugas Akhir ini diajukan sebagai syarat untuk mengakhiri jenjang studi sarjana S1

Seni Musik dengan Minat Utama Musik Pendidikan



Kepada,

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Mei 2018

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Program S-1 Seni Musik ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan lulus pada tanggal 18 Juli 2018.

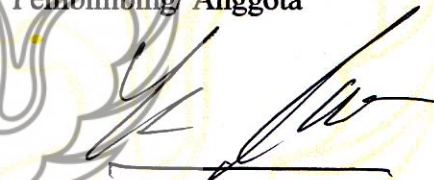
Tim Penguji:



Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.  
Ketua Program Studi/ Ketua



Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.  
Pembimbing/ Anggota



Dr. Y. Edhi Susilo, S.Mus., M.Hum.  
Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.  
NIP. 19560630 198703 2 001

“Life is not a *video game*, you can't have an extra life or try again”.



## Kata Pengantar

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Bapa di surga atas berkat dan rahmat-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “*Musik Video Game Dragon Nest terhadap emosi para Gamers dan pengaruhnya*” dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Seni Musik Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak dan berkat dari Allah Bapa sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus., selaku Ketua Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Gathut Bintarto, S.Sos., M.Sn., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A, selaku pembimbing I yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.
4. M. Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., MA. selaku dosen wali yang telah ikut serta membimbing dan ikut mengontrol aktivitas penulis sehingga aktivitas perkuliahan berjalan lancar.

5. Papa Jonsah Purba dan Mama Rohmaida Damanik, adik Viona Yomeda Purba, Trie Nanda Mulyana Purba, Nafiri Olivia Purba yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
6. Seluruh jemaat GBI Generasi Baru, Zona Selatan 1, *Recharge Group* Mercusuar yang selalu mendukung, mendoakan, dan juga menjadi tempat untuk penulis menjadi diri sendiri dan bertumbuh dalam Tuhan.
7. Sahabat penulis Rachel Monica Silaen, Hintari Garida, Theresia Andari yang dalam masing-masing kesibukan tetap mendukung dan menjadi tempat penulis untuk bersenang-senang.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Seni Musik yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

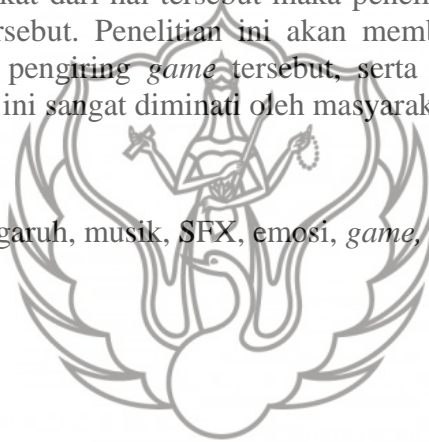
Yogyakarta, 31 Mei 2018

Penulis,

## Intisari

*Dragon Nest* merupakan salah satu permainan *online multiplayer* menggunakan musik SFX sebagai pengiringnya yang berasal dari Korea. SFX merupakan singkatan dari *sound effect* atau dapat diartikan sebagai efek suara. Dalam perkembangan, *game online* saat ini banyak yang menggunakan musik SFX sebagai pengiringnya. *Dragon Nest* menggunakan *Actuality recorded effect*, efek suara ini merupakan efek suara yang diperoleh/direkam langsung di kancah/lokasi kejadian, dan dimanfaatkan sebagai efek suara pada saat rekaman misalnya suara kebisingan kendaraan, suara hentakan kaki, suara pukulan, suara tembakan senjata dan sebagainya. Efek suara secara khusus dapat memengaruhi emosi para pendengarnya, karena musik dalam emosi disepakati sebagai bagian dari komunikasi nonverbal. Karenanya setiap emosi memiliki bentuk ekspresi khusus yaitu sikap tubuh, nada suara, gerakan tari atau ekspresi frasing (kalimat lagu) dalam musik. Emosi tersebut yang akan lebih banyak dibahas dalam penelitian ini. Selain itu *Dragon Nest* merupakan *game* yang sangat dinantikan dan diminati para *gamers*. Berangkat dari hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *game* tersebut. Penelitian ini akan membahas bagaimana pengaruh musik SFX sebagai pengiring *game* tersebut, serta menguraikan alasan-alasan yang membuat *game* ini sangat diminati oleh masyarakat.

Kata-kata kunci: pengaruh, musik, SFX, emosi, *game*, *Dragon Nest*.



## Daftar Isi

Cover .....	i
Pengesahan .....	iii
Motto .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Intisari .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Gambar .....	xii
Bab I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan .....	4
D. Tinjauan Pustaka .....	5
E. Metode Penelitian .....	6
F. Sistematika Penulisan .....	7
Bab II LANDASAN TEORI .....	9
A. Sejarah dan Perkembangan <i>Game</i> .....	9
B. Hubungan Musik dengan Emosi .....	14
C. Musik-Musik Pengiring untuk Drama, Film, dan <i>Video Game</i> .....	21
Bab III PEMBAHASAN .....	27
A. Gambaran Umum <i>Video Game Dragon Nest</i> .....	27
B. Musik <i>Video Game Dragon Nest</i> .....	37
C. Respon Emosi para <i>Gamers</i> .....	41
Bab IV PENUTUP .....	44
A. Kesimpulan .....	44
B. Saran .....	45
Daftar Pustaka.....	44
Lampiran .....	45



## Daftar Gambar

Gambar 1 : Model Emosi Pikiran Sehat .....	15
Gambar 2 : Model Emosi Naif James Lange .....	16
Gambar 3 : Model Emosi Neo Jamesian.....	17
Gambar 4 : Model Emosi Naif Kognitivistik.....	18
Gambar 5 : Model Emosi Mandler .....	18



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Video *game* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Video *game*, apapun itu *platformnya*, menjadi permainan yang sangat populer saat ini. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor, yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan. Video *game* dapat dimainkan dengan *console game* yang artinya mesin elektronik yang dirancang khusus untuk bisa memainkan *game*.

Setidaknya ada dua manfaat dari *game*. Pertama, *game* bermanfaat sebagai penghibur sehingga pada zaman sekarang banyak anak-anak dan orang dewasa menyukainya. Kedua, *game* dapat meningkatkan atau melatih konsentrasi dalam memecahkan masalah dengan cepat dan tepat karena dalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang harus diselesaikan oleh para *gamers* secara cepat dan tepat (Gee, 2003: 48). Dapat disimpulkan dari kedua manfaat tersebut bahwa *game* dapat membantu perkembangan otak manusia. Namun demikian, *game* juga bisa merugikan manusia karena bila kecanduan para *gamers* akan lupa

waktu sehingga kegiatan atau aktifitasnya yang lain akan terganggu bahkan dapat merusak perkembangan otak (Paturel, 2014: 10).

*Dragon Nest* adalah *game online fantasy MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)* yang saat ini menduduki nomor satu di Indonesia, yang dikembangkan oleh *Eyedentity Games*, dengan menggunakan sistem *non-targeting combat*, dapat dipastikan bahwa *gamers* memiliki kontrol penuh atas setiap satu dari gerakan karakter mereka dengan bekerja sama dan berpetualang ke *dungeons instance* (nama area bermain *game Dragon Nest*). *Dragon Nest* menggabungkan *non-targeting gameplay system* untuk menciptakan pengalaman tindakan serba cepat. *Gamers* dapat memilih berbagai *hero* dan karakter dari alur cerita *Dragon Nest* yang dapat dilengkapi peralatan dan senjata sesuai karakternya. Keterampilan yang menghancurkan juga bisa dipelajari, untuk meningkatkan daya seseorang mengalahkan *monster* di *dungeon instance* atau mengalahkan pemain lain di PVP (*Player versus Player*). *Dragon Nest* juga memiliki keunggulan yang hampir sepenuhnya berbasis keterampilan, dengan karakter level yang lebih rendah bisa mengalahkan karakter level tinggi dengan keterampilan saja..

Dalam perkembangan sekarang, musik banyak diciptakan untuk *film* dan *game*. Musik memang sudah biasa menjadi salah satu aspek dasar untuk menilai *video game*. Aspek lainnya antara

lain *storyline*, *gameplay*, dan grafis. Banyak orang awam menganggap bahwa musik dalam *game* adalah aspek yang tidak penting dibanding aspek lainnya. Jenis musik dalam mengiringi *game* bermacam-macam, ada yang menggunakan musik pop, musik klasik, solo instrumen atau orkestrasi, dan ada juga *game* yang menggunakan musik *techno* atau *sound effect* sebagai pengiringnya. *Dragon Nest* banyak menggunakan musik *sound effect* sebagai pengiringnya. *Sound Effect* atau efek suara banyak didapatkan dari lingkungan sekitar, bisa berupa suara knalpot *racing*, suara burung berkicau, suara angin mendesir, suara pukulan, bahkan suara tendangan sekalipun.

Namun, seiring perkembangannya sekarang, hampir semua *game* mempunyai musik pengiringnya. Hal ini membuktikan bahwa ada hubungan antara musik dan *game*, yang sangat penting dalam mengiringi *game*. Hubungan tersebut dapat mempengaruhi emosi para *gamers* dalam bermain *game*, seperti semakin cepat *beat* musik dalam salah satu level *game* tersebut, maka para *gamers* pun merasa tegang sekaligus penasaran dengan apa akan dihadapi di level tersebut. *Pengaruh* dari musik *game* inilah yang akan dibahas lebih lanjut pada bab-bab selanjutnya. Musik *game* hanyalah hal kecil yang biasa didengar pada saat bermain *game*, namun merupakan faktor penting untuk membuat suasana bermain *game* menjadi lebih hidup.

Pengaruh dari musik *SFX game Dragon Nest* sangat menarik untuk dibahas. Karya tulis ini selain sebagai tugas akhir pembelajaran juga dapat memberi pengetahuan tentang pengaruh musik *game Dragon Nest* terhadap emosi para *gamers*, dan respon emosi para *gamers* terhadap musik *SFX game Dragon Nest*.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti akan memfokuskan masalah pada:

1. Apa dan mengapa musik *SFX video game Dragon Nest* bisa memengaruhi gerak tubuh para *gamers*?
2. Bagaimana respon gerak tubuh para *gamers* terhadap musik *SFX game Dragon Nest*?

#### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh musik *SFX* pada video *game Dragon Nest* terhadap gerak tubuh para *gamers*.
2. Mengetahui respon gerak tubuh para *gamers* terhadap musik *SFX* pada video *game Dragon Nest*.
3. Mengetahui jenis-jenis musik dalam video *game Dragon Nest*.

#### D. Tinjauan Pustaka

Pendidikan ini didukung menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan topik serta tujuan penelitian. Buku-buku yang digunakan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah:

Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game*, 2010. Buku ini terutama membahas mengenai pengaruh positif dan negatif serta manfaat yang diperoleh dari *game* yang dipaparkan secara jelas. Bagian dari buku ini yang sangat membantu penulis adalah mengenai perkembangan *game*, jenis-jenis *game* dan pengelompokan genre *game* serta pembahasan mengenai manfaat yang didapat dari *game*. Buku ini mendukung penelitian pada Bab II mengenai sejarah *game* dan Bab III yaitu pada bagian yang membahas mengenai *Dragon Nest* dan *gamers*.

Djohan, *Psikologi Musik*, 2009. Buku ini membahas pengaruh musik terhadap manusia, aspek-aspeknya, emosi dan musik, terapi musik serta musik dan kognisi. Bagian dari buku ini yang membahas mengenai emosi dan musik menjadi referensi penulis karena *game* yang akan diteliti menggunakan banyak musik, dan penulis mengaitkannya dengan pengaruh musik tersebut dengan emosi yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini. Buku ini mendukung penelitian serta penulisan pada Bab II dan Bab III.

Djohan, Respons Emosi Musikal, 2010. Buku ini secara khusus membahas musik dan psikologi. Bagian dari buku ini yang membahas mengenai psikologi dan musik, juga mengenai emosi dan musik menjadi referensi penulis karena berhubungan dengan metode penelitian yang akan penulis lakukan yaitu metode penelitian kualitatif. Buku ini mendukung penelitian serta penulisan pada Bab III.

#### E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan karya tulis ini memakai metode kualitatif dengan pendekatan musikologi dan psikologi. Berikut adalah tahapan-tahapan yang ditempuh dalam proses penelitian:

1. Tahap Pengumpulan Data
  - a. Observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung, yaitu peneliti mengambil lima *gamers* dengan kriteria yang sudah berpengalaman dan sudah memainkan *video game Dragon Nest* diatas level 60.
  - b. Studi Pustaka dengan mengumpulkan buku-buku yang sesuai dengan pokok bahasan dalam penelitian, yang akan digunakan sebagai referensi dan acuan dalam penulisan skripsi.

- c. Dokumentasi berupa video dan foto dari *video game Dragon Nest*, khususnya pada bagian musik yang akan digunakan dalam proses analisis.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Setelah semua data terkumpul, kemudian disusun dan dianalisis sehingga diperoleh **arah yang jelas** sesuai dengan tujuan penulisan.

## 3. Tahap Pembuatan Laporan

Tahap ini adalah tahap akhir dari seluruh pelaksanaan, yaitu penyusunan hasil dari penelitian secara tertulis yang berbentuk laporan penelitian skripsi.

## F. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian, tersusun beberapa bahasan yang terbagi menjadi empat bab, yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori yang berisi sejarah dan perkembangan *video game*, hubungan musik dengan emosi



manusia dan musik-musik pengiring untuk drama, film, dan video *game*.

Bab III berisi pembahasan yang berisi: gambaran umum video *game Dragon Nest*, musik dalam video *game Dragon Nest*, dan respon emosi para *gamers*.

Bab IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

