

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai pengaruh musik video *game Dragon Nest* terhadap *gamers* adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini merupakan *game* bergenre *Role-Playing Game* yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.
2. *Jenis-jenis* musik dalam video *game Dragon Nest*, yaitu musik yang menggunakan *beat* dan melodi yang mencekam sehingga dapat memacu adrenalin para *player*. *Dragon Nest* juga menggunakan *Background Music (BGM)* dan *Sound Effect* (efek suara) secara bersamaan, sehingga semakin membuat para *player* bersemangat memainkannya.
3. Respon emosi para *player* terlihat saat memainkan *game* tersebut dengan musik, mereka seakan-akan menganggap diri mereka yang berada dalam *game* tersebut sehingga antusias dan semangat sangat terlihat jelas saat mereka memainkan *game* tersebut. Saat kalah pun mereka merasakan kecewa, dan bertekad untuk menang saat memainkan *game Dragon Nest*

lagi. Sangat berbeda saat *player* bermain tanpa suara musik, mereka merasa permainan tersebut terasa sangat membosankan, tidak bergairah dan melelahkan.

4. Musik dan efek suara dalam video *game Dragon Nest* dapat memengaruhi emosi para *gamers* dikarenakan musik dan efek suaranya saling mendukung untuk membentuk suasana dan kondisi dalam *game* tersebut seakan-akan menjadi nyata, sehingga dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi serta meningkatkan *mood* dalam bermain *game* tersebut.

B. Saran

Melalui penelitian ini penulis menyampaikan beberapa saran antara lain:

1. Sebaiknya para musisi lebih terbuka dan lebih inovatif lagi akan cakupan musik yang lebih luas serta lebih mengeksplor berbagai musik salah satunya melalui musik *game*, sehingga tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Djohan. 2003. *Psikologi Musik*. Penerbit Yogyakarta: Buku Baik.
- Djohan. 2010. *Respon Emosi Musik*. Bandung: Lubuk Agung, cv.
- Henry, Samuel 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Irene. 2012. *Peranan Musik Game Pump It Up* (skripsi). Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Soedsarsono. 2008. *Seni Pertunjukan Indonesia & Pariwisata*. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.

