

Jurnal Tugas Akhir

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

SKRIPSI PENDIDIKAN MUSIK

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Seni Musik



Oleh:

Grace Aprilia Purba

NIM. 1111687013

PROGRAM STUDI S-1 SENI MUSIK

JURUSAN MUSIK

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

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

Grace Aprilia Purba¹, Tri Wahyu Widodo²

¹Alumnus Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

Email: gaprilia68@gmail.com

²Dosen Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

Abstrak

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 frasering (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 kunci: pengaruh, musik, *SFX*, emosi, *game*, *Dragon Nest*.

Abstract

Dragon Nest is one of the multiplayer online games using SFX music as a companion from Korea. SFX stands for sound effects or can be interpreted as sound effects. In the development, many online games today are using SFX music as a companion. Dragon Nest uses Actuality recorded effect, this sound effect is a sound effect obtained / recorded directly in the scene / scene, and used as sound effects during the recording such as vehicle noise, foot beat sound, blow sound, gunshot sound and so on. Sound effects specifically can affect the emotions of the listeners, because music in emotions is agreed upon as part of nonverbal communication. Therefore every emotion has a special form of expression that is body posture, tone of voice, dance movements or expression of frasering (song sentence) in music. These emotions will be discussed more in this study. Besides that, Dragon Nest is a game that is highly anticipated and in demand by gamers. Departure from that then the researcher interested to do penelitian game. This study will discuss how the influence of SFX music as a companion game, and describes the reasons that make this game very popular by the community.

Keywords: influence, music, SFX, emotion, game, Dragon Nest.

1. *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.

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*.

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.

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*.

Pembahasan

A. Sejarah dan Perkembangan Video Game

Sudah tidak asing lagi bagi kita ketika mendengar kata *game*. *Game* adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat, yang sama pesatnya dengan teknologi komputer dan digital. Setiap tahun selalu ada saja *game* versi baru karya tangan-tangan kreatif dunia yang disajikan dengan *free* di media, dan bukan hanya anak-anak hanya saja yang memainkan namun orang dewasa pun memainkannya, karena *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi dan juga pembelajaran virtual (Henry, 2010: 8).

Perkembangan *game* yang sangat cepat dan luas, juga meningkatnya kebutuhan konsumen akan *game* membuat semakin banyak jenis *game* dan genre yang bervariasi. Genre *game* adalah kategori pada *game* yang didasari pada berbagai macam faktor seperti metode *gameplay* (cara yang dikombinasikan sehingga menciptakan genre yang berbeda. Genre juga merupakan gaya atau format dari sebuah *game*.

B. Hubungan Musik dengan Gerak Tubuh Manusia

Dalam membicarakan konsep ‘emosi musik’, biasanya kita akan menemui kesulitan dalam pendefinisian terutama bila dihubungkan dengan teori-teori emosi yang umum. Oleh karena itu, penjelasan tentang emosi dalam musik dapat dilakukan dengan asumsi bahwa emosi musikal berkaitan dengan emosi dasar sehari-hari, walaupun musik dianggap sebagai salah satu bentuk seni yang paling emosional (Djohan, 2010:46). Meskipun begitu, kata ‘emosi’ tidak terlalu sering digunakan dalam konteks musik, namun sebagian peneliti mengatakan bahwa musik adalah media yang paling baik untuk mempelajari emosi. Menurut Sloboda (1991), musik dapat meningkatkan intensitas emosi dan akan lebih akurat bila ‘emosi musik’ itu dijelaskan sebagai suasana hati (*mood*), pengalaman, dan perasaan yang dipengaruhi akibat mendengar musik.

Seperti yang diketahui musik merupakan seni yang abstrak dan tidak dapat dilihat atau diraba dengan kasat mata. Satu-satunya indera yang memegang kendali penting adalah pendengaran dengan segala kerumitan jaringan kerja sarafnya hingga menyentuh kinerja otak dan melahirkan respons bawah sadar ataupun sadar. Oleh

karena itu, pendapat masyarakat terhadap sebuah jenis musik selalu diungkap sebagai perasaan semantik suka-tidak suka, enak-tidak enak, senang-tidak senang, dan sedih-gembira. Disini musik memiliki fungsi sebagai katalisator atau stimulus bagi timbulnya sebuah pengalaman emosi. Rasa senang adalah salah satu pengalaman emosi yang paling sering dialami manusia dalam kaitannya dengan musik, hal ini dibuktikan dengan alasan yang paling sering digunakan dalam mendengarkan musik adalah untuk kesenangan. Musik-Musik Pengiring Drama, Film, dan Video Game

C. Musik-Musik Pengiring Drama, Film, dan Video *Game*

Peranan musik dalam pertunjukan drama sangatlah penting. Musik dapat menjadi bagian lakon, tetapi yang terbanyak adalah sebagai ilustrasi, baik sebagai pembuka seluruh lakon, pembuka adegan, memberi efek pada lakon, maupun sebagai penutup lakon. Ilustrasi musik dapat memberikan efek suara yang diperlukan lakon seperti suara ketepak kaki kuda, tangis, bunyi tembakan, bunyi kereta api, mobil, burung berkicau dan sebagainya. Ilustrasi musik juga dapat memberikan efek terkejut, panik, tegang, sedih, gembira meluap-luap, perkelahian, dan sebagainya. Untuk kepentingan menciptakan suasana tertentu, sehingga imajinasi penonton dapat berkembang secara maksimal diperlukan musik pengiring.

Pemanfaatan ilustrasi musik di dalam suatu pementasan drama dapat dilakukan dengan cara yang beragam. Namun secara umum dapat dibagi atas dua bagian yaitu musik langsung dan musik rekaman. Yang dimaksud dengan musik langsung yaitu musik yang dimainkan secara langsung pada saat pementasan. Peralatan musik yang digunakan adalah alat-alat musik modern (*organ, keyboard, dan lain-lain*), tetapi bisa juga peralatan musik tradisional (*suling bambu, gendang, gamelan dan lain-lain*) atau alat-alat musik apapun bahkan peralatan apapun yang dapat dijadikan bunyi-bunyian untuk mengiringi pementasan. Sedangkan musik rekaman adalah musik yang telah direkam di atas pita kaset, *CD*, ataupun *flashdisk*. Pengaturan musik ini perlu dipersiapkan secara seksama. Seperti halnya pengaturan lampu, maka dalam musik ini pun dibutuhkan penyusunan plot. Juru musik dalam drama perlu mempelajari naskah, mencari musik yang cocok, merekam dalam pita kaset atau alat perekam lainnya secara urut kemudian diberi kode. Pada naskah harus telah ada kode-kode tertentu, sebab itu juru musik harus selalu membawa naskah dan senantiasa mengikuti jalannya latihan. Seperti halnya penata lampu, juru musik ini sulit diganti secara mendadak, karena harus menguasai jalannya pentas, kapan harus bereaksi dan kapan harus berhenti.

Begitu juga ilustrasi musik dalam tari dapat memberikan fungsi tertentu. Fungsi yang pertama untuk memberi irama atau bisa juga untuk mengatur tempo, seperti yang sudah kita ketahui bahwa tari terdiri dari gerak-gerak yang berirama. Bila tidak ada musik, akan sangat sulit untuk menari, mengatur dan menentukan irama, karena

dalam tarian terdapat irama yang mengatur tempo cepat dan lambatnya dari suatu rangkaian gerak dan perlu saling mengisi dan saling mengiringi. Kedua adalah berfungsi untuk memberi ilustrasi atau gambaran suasana. Dalam tari, suasana atau ilustrasi sangat erat hubungannya dengan watak penari, terutama pada tari tradisional yang sangat memerlukan berbagai suasana. Adapun watak dalam suasana tari antara lain adalah watak lugu atau halus, watak lenyap atau *ganjen* dan gagah. Kemudian fungsi selanjutnya yaitu dapat membantu mempertegas ekspresi gerak. Dalam tarian, sudah pasti mempunyai tekanan-tekanan gerak yang diatur oleh tenaga. Mempertegas ekspresi gerak akan lebih sempurna diiringi atau dipertegas oleh hentakan instrumen musik sebagai pengiring tari. Fungsi yang terakhir adalah untuk rangsangan bagi para penari. Soedarsono mengatakan, elemen dasar dari tari adalah gerak dan ritme. Maka elemen dasar dari musik adalah nada, ritme dan melodi (Soedarsono, 2017:17). Sejak zaman prasejarah sampai sekarang dapat dikatakan di mana ada tari di situ pasti ada musik, musik dalam tari bukan hanya sekedar pengiring tetapi musik adalah partner tari yang tidak boleh ditinggalkan. Musik dapat memberikan suatu irama yang selaras sehingga dapat membantu dan mengatur ritme dan dapat juga memberikan gambaran dalam ekspresi suatu gerak. Dapat dimengerti bahwa dalam pementasan drama, ilustrasi musik sangat diperlukan karena dapat menciptakan suasana tertentu sehingga imajinasi penonton dapat berkembang secara maksimal.

Seperti halnya film dan tari, musik bagi sebuah *video games* ikut berperan penting dalam berbagai hal. Mulai dari pembawaan emosi, tentang penguatan suasana yang bisa terbentuk menjadi lebih seru ataupun menjadi lebih sendu. Sebenarnya *video games* sangat menyerupai sebuah film, karena memiliki cerita, plot, karakter, hingga kostum. Pemain yang memainkan *game* tersebut berperan sebagai penguasa cerita, sebagai yang menjalankan cerita, dan sebagai yang membuat cerita-cerita. Oleh karena itu, musik ikut berperan penting dalam pembentukan suasana cerita. Beberapa adegan menjadi lebih dramatis ketika musik yang disajikan mengalun begitu teratur. Baik itu dari segi *ambience* ataupun *sound FX*. Seperti ketika memainkan jenis *games RPG (Role Playing Game)*, *Harvest Moon* seperti setiap musim memiliki musik yang berbeda. Musim *Summer* berarti ceria, musim *Winter* berarti sendu dan sebagainya. Hal ini secara sadar atau pun tidak sadar akan membentuk suasana bermain *games* menjadi lebih hidup, sehingga bisa membangun *mood* dan seolah-olah *gamers* yang berperan sebagai tokoh dalam permainan tersebut. Namun musik pengiring untuk *video game* ada dua jenis. Jenis yang pertama yaitu *sound FX (SFX)* dapat membangun suasana bermain melalui kekayaan *sound FX*. Contohnya suara senapan, suara peluru, tembakan ke dinding, tembakan ke musuh, langkah kaki, *mengekang* peluru hingga menyiapkan senjata tajam seperti pisau. *Sound FX* dalam *video game* mempunyai peran penting. Jenis yang kedua yaitu karakter-karakter musik yang diciptakan mulai dari *8 beat* hingga *orchestra*.

Metode Penelitian

A. Desain Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan karya tulis ini memakai metode kualitatif dengan pendekatan musikologi dan psikologi. Sehingga lebih menekankan makna dan digunakan jika masalah belum jelas untuk mengetahui makna yang belum terungkap, mengembangkan teori, dan untuk memastikan kebenaran data.

Pendekatan studi kasus dalam penelitian ini digunakan untuk meneliti peristiwa yang terjadi dalam waktu tiga bulan. Pendekatan ini bertujuan untuk meneliti musik *game Dragon Nest* terhadap *gamers* dan pengaruhnya.

B. Tahap Penelitian

1. Tahap Awal Penelitian
2. Tahap Pengambilan Data dari Lapangan
3. Tahap Penganalisaan Hasil Lapangan
4. Tahap Merangkum Hasil Analisis

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di rumah atau kost para *gamers* dengan komputer laptop yang dan headphone yang memadai

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *gamers* pada rentang usia 17 tahun sampai 25 tahun yang berjumlah 5 *games*.

Penutup

A. Hasil Penelitian

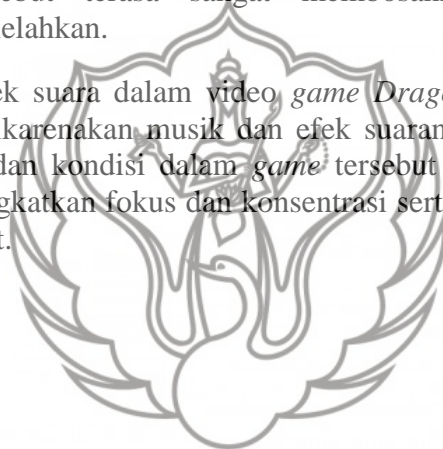
Musik SFX dalam video *game Dragon Nest* memperlihatkan bahasa tubuh *gamers* yang merespon terhadap musik tersebut. Sebagian besar respon *gamers* terhadap musik tersebut adalah semangat dan bergairah dalam memainkan *game* tersebut. Ketika *gamers* kalah dari pertandingan *game* tersebut, bahasa tubuh yang terkait dengan respons fisik yang terlihat yaitu *gamers* akan memukul meja, berteriak marah, dan bersemangat bermain untuk memenangkan pertandingan dalam *game* tersebut dan ketika *gamers* menang dalam pertandingan, mereka akan memperlihatkan ekspresi wajah teramati yaitu dengan senyum dan tawa.

Kesimpulan dan Saran

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.

1. *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.
2. 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.
3. 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.



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.

