

Studi Eksperimental dan Kuantitatif Pengaruh Musik Lobi Permainan Terhadap Performa Bermain dan Niat Bermain Siswa: Kasus Kota Batam

Vincent¹⁾, Muhammad Ardiansyah²

^{1,2*)}Jurusan Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam
e-mail: ¹1931050.vincent@uib.edu, ²muhammad.ardiansyah@uib.edu

Abstrak

Musik mulai banyak digunakan pada dunia game dalam bentuk musik dalam permainan, soundtracks maupun musik lobi Sebagai ruang tunggu pemain, iringan musik pada lobi permainan ditujukan untuk mengajak serta mempengaruhi suasana hati pemain ketika bermain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan pengalaman bermain untuk mempelajari hubungan musik pada lobi permainan terhadap performa serta minat bermain pemain. Penelitian ini menggunakan metode hybrid yang menggabungkan metode eksperimen dengan metode kuesioner yang dianalisis dengan bantuan aplikasi statistik. Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini antara lain music lobi dapat menyebabkan perubahan pada performa bermain pemain dan juga secara tidak langsung mempengaruhi perubahan minat bermain. Penelitian ini memberikan pengetahuan bagi para pengembang game mengenai penerapan musik yang efektif pada suatu permainan.

Kata kunci— Lobi game, musik, performa, minat bermain, eksperimen

Abstract

Music has been widely used in the game development in the form of in-game music, soundtracks and lobby music. As a waiting room for players, musical accompaniment in the game lobby is intended to invite and influence players' moods when playing. The purpose of this study was to collect data related to playing experience to study the relationship of music in the lobby game to the performance and playing intention. This study uses a hybrid method that combines experimental methods with questionnaire methods which are analyzed with the help of statistical applications. The conclusions obtained in this study include that lobby music can cause changes in players' playing performance and also indirectly affect changes in playing intention. This research provides knowledge for game developers about the effective application of music in a game.

Keywords— Game lobby, music, performance, interest in playing, experiment

1. PENDAHULUAN

Berkomunikasi adalah sebuah tindakan dan esensi yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia. dan lantas menjadi sumber berkomunikasi. Pada era digitalisasi ini, berkomunikasi dilakukan melalui audio yang berguna sebagai bentuk suara yang menyampaikan isi pesan seseorang tanpa mengkhawatirkan bentuk fisik tubuh, fashion, dan kondisi tertentu yang dapat terlihat pada media visual apa pun[1]. Dengan ini, dapat kita ketahui bahwa pengaruh dari digitalisasi bukan hanya mempengaruhi industri membaca, melainkan juga mempengaruhi perindustrian audio.

Musik digital adalah salah satu turunan dari perindustrian audio. Awal dari era music digital terjadi dari penurunannya penjualan produk fisik berupa musik tape yang dimainkan menggunakan Walkman. sehingga terjadi penurunan pada struktur bisnis dan ekonomi dari industri musik. Oleh sebab itu terjadilah pendorongan perkembangan teknologi yang menggunakan penyimpanan music berbasis online. Maka dengan terciptanya era music digital muncullah compact disc yang berguna untuk menyimpan music sebagai file digital [2].

Musik merupakan hal yang sudah sering kita dengar di kehidupan kita masing-masing. Tiap-tiap musik juga dapat memengaruhi kita disaat melakukan berbagai macam aktivitas. Dan juga, musik memiliki nilai guna untuk digunakan di bidang kesehatan, akademik, dan lain-lainnya. Seperti pada bidang kesehatan kita memiliki terapi musik, sedangkan terapi musik adalah proses yang menghubungkan aspek penyembuhan musik itu sendiri dengan situasi dan kondisi tubuh, emosi, mental, spiritual, kognitif dan hubungan sosial seseorang [3]. Dengan adanya aspek-aspek yang ada di musik terapi, dapat kita simpulkan bahwa susunan aspek-aspek dalam musik itu juga penting. Maka dari itu dapat kita ketahui aspek-aspek dalam musik itu dibedakan dengan pembagian berbagai aspek musik pada perbedaan tempo, tanda waktu, kompleksitas ritmik atau melodi, nada suara dan kunci notes. Hasilnya menunjukkan bahwa individu dapat mendengarkan genre musik yang berbeda-beda untuk mengatur berbagai aspek emosi mereka [4].

Maka dapat kita verifikasi bahwa musik itu memanglah bagian dari kehidupan sehari-hari kita, bukan hanya pada indahnya musik melainkan juga pada manfaatnya. Tetapi mayoritas para pendengar musik menggunakannya sebagai cara untuk mengurangi tingkat stress, terutama jika berniat untuk mencapai relaksasi dalam kegiatan sehari-hari. Musik yang berbeda juga memiliki mekanisme untuk mengurangi suatu tingkatan stress yang berbeda juga. Selain itu, mendengarkan musik juga digunakan sebagai sarana relaksasi yang dapat menghasilkan pengurangan tingkat stres emosional yang lebih besar. Pemilihan musik yang tepat benar-benar dapat menenangkan otak dan suasana hati pendengar [5].

Musik juga sudah mulai memasuki dunia game di era ini. Khususnya salah satu elemen video game yaitu pada soundtracknya. Sebuah game pasti akan terasa lebih realistis dengan keberadaan suara didalamnya, seperti pada penerapan dalam game "Lord of the Rings: The Two Towers" sejenis game yang menempatkan dua pemain dalam tantangan kooperatif di area non-task-based dari petualangan single player, dengan soundtrack originalnya yang diperbandingkan tanpa soundtracknya, secara spesifik gamenya bisa diungkapkan oleh para pemainnya lebih berwarna, berbahaya, lebih kompleks dengan adanya keberadaan soundtracknya itu sendiri [6].

Perbedaan jenis dari audio musik dapat memberikan fungsi musik yang berbeda-beda juga. Contohnya, seperti kalimat narasi, dan dialog digunakan untuk storytelling dan penggambaran sebuah perkembangan karakter di dalam game tersebut. Voice-over di tambahkan kepada dialog untuk meningkatkan keterlibatan pemain dalam game tersebut. Mendengarkan musik dapat menyebarkan sebuah respon emosional, baik pada gamenya sendiri dan ketikan diiringi pada media visual game. Maka dari itu, tidak mengejutkan bahwa background musik dianggap sebagai element pembantu dari game, sangat penting juga musik digunakan sebagai pendamping mendongeng dramatis, dan dapat mempengaruhi persepsi sebuah permainan game. Kurangnya musik background dalam game dapat mempengaruhi persepsi kontrol, kehadiran, realisme, dan perhatian dari pemainnya. Dan juga akan semakin imersif dalam meningkatkan kualitas game melalui kehadirannya, dan melalui dinamika perubahannya. Musik non-diegetic seperti sound effect juga ditemukan meningkatkan perasaan tegang dalam game first-person shooter [7].

Dalam video game multiplayer yang kompetitif, pemain sering berada di bawah tekanan. Apakah itu tekanan bermanifestasi sebagai pertarungan bos, lari terakhir ke garis finish, atau sebagai kebutuhan untuk penyelesaian akhir permainan. akurasi menembak versus lawan yang terampil, permainan kompetitif secara konsisten yang dapat menuntut pemain untuk bekerja di dalam kondisi tekanan tinggi. Walaupun begitu, pemain sering menikmati pengalaman tantangan ini, sangat sedikit yang diketahui tentang mekanisme yang mengatur keberhasilan

maupun kegagalan kinerja di konteks ini. Kebangkitan esports yang meroket telah menggembleng kebutuhan untuk menyelidiki, menilai, dan memahami faktor apa yang mempengaruhi kinerja dalam video game multipemain yang kompetitif [8].

Penelitian ini didasarkan oleh penelitian yang berjudul “Studi Efek Musik dalam Pengalaman Bermain Video Game dengan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif”. Variabel yang diuji pada penelitian ini tertuju pada pengujian Musik (MUS) terhadap Performa Bermain Video Game (VGP) dan Pengalaman Bermain Video Game (VGE). Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melakukan eksperimen terhadap 30 mahasiswa dan pendekatan kuantitatif peneliti meminta peserta untuk mengisi kuesioner yang didesain khusus oleh penulisnya sendiri. Pada dasarnya penelitian ini membuktikan bahwa Musik dalam video game mempengaruhi Pengalaman dan Performa Bermain Video Game [5].

Penelitian selanjutnya berjudul “Effects of soundtrack music on the video game experience”. Penelitian ini mengukur bagaimana soundtrack musik mempengaruhi munculnya atau amplifikasi emosi, intensifikasi kehadiran spasial, dan intensifikasi dari identifikasi soundtrack musik ke penerapan kenikmatan bermain video game. Metode yang digunakan penelitian ini berupa kuantitatif yang memerlukan populasi 68 laki-laki muda yang memiliki pengalaman dalam bermain video game. Munculnya atau amplifikasi emosi, intensifikasi kehadiran spasial, dan intensifikasi dari identifikasi soundtrack musik sangat berpengaruh kepada penerapan kenikmatan bermain game [6].

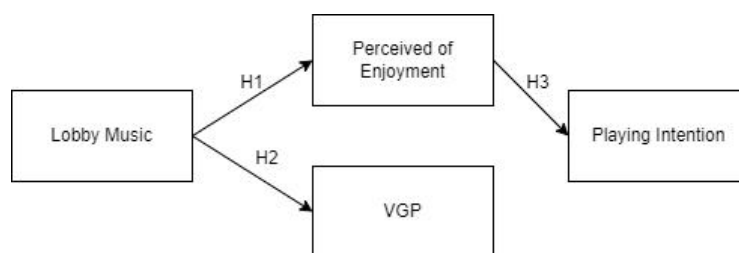
Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang berjudul “Audio Influence on Game Atmosphere during Various Game Events”. Pada penelitian ini para peneliti mengukur melalui eksperimen dan kuesioner tentang bagaimana pentingnya elemen audio game, termasuk kepada kecocokan dari elemen audio dalam video game. Metode penelitian ini berupa kuantitatif experiment dari total 35 responden yang pada akhirnya berkurang menjadi 30 responden saja karena ada beberapa responden tidak memiliki kriteria yang cukup dikarenakan kelengkapan data responden tersebut. Pada dasarnya penelitian ini mengungkapkan bahwa audio game merupakan aspek yang sangat penting dalam menciptakan sebuah “game yang baik” [9].

Penelitian selanjutnya adalah penelitian “An adoption model for virtual reality games: The roles of presence and enjoyment”. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis peneliti untuk memperdalam penjelasan kepada pemain game konsol lain kepada minat permainan VR dengan memperkirakan keberadaan serta kenikmatan permainan sebagai potensial keputusan para pemain pada permainan VR. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah partisipasi sebanyak 1227 pemain game. Pada dasarnya penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pemahaman tentang VR lebih didasarkan dengan adanya kenikmatan dalam bermain gamenya sehingga bisa menimbulkan minat dalam permainan game VR ini [10]

2. METODE PENELITIAN

2.1 Model Penelitian

Model ini merupakan model gabungan dimana variabel VGP diambil dari penelitian [5], Playing Intention yang diambil dari [10], Variabel Perceived of Enjoyment yang diambil dari [6]. Jenis model ini sebelumnya sudah pernah digunakan pada peneliti [5] yang meneliti mengenai pengaruh musik di dalam pengalaman bermain video game dan performa bermain video game dengan pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif yaitu jurnal yang sedang digunakan peneliti sebagai jurnal dasar.



Gambar 2.1 Model Penelitian

2.2 Metode Penelitian

Metodologi adalah proses, prinsip dan prosedur yang digunakan untuk mendekati suatu masalah dan mencari jawabannya. Metodologi dengan kata lain adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif.

2.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel dari model dan metode yang digunakan dapat dilihat pada table berikut

Tabel 2.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Sumber
<i>Lobby Music</i>	<i>Music</i>	Saya lebih suka mendengar musik ketika saya bekerja	[5]
		Saya suka mendengarkan musik dalam kehidupan sehari-hari saya	
		Saya lebih suka mendengar musik di waktu luang saya	
		Saya akan mendengarkan musik saat mengemudi	
		Saya akan mendengarkan musik dengan keras saat saya bekerja sendiri	
<i>VGP</i>	<i>Performance</i>	Saya bermain game lebih baik ketika Lobby musicnya cocok	[11]
		Semakin intense Lobby music, semakin kuat saya memainkan permainan	
		Saya akan bermain lebih baik ketika Lobby musicnya cocok	
<i>Preceived Enjoyment</i>	<i>Perception</i>	Saya menikmati Lobby music video game saat bermain	[11]
		Terkadang saya bermain game hanya untuk mendengar Lobby music	
		Saya lebih suka bermain video game setelah saya mendengar Lobby music sebelumnya	
		Game yang memiliki Lobby music menyenangkan	
<i>Playing Intention</i>	<i>Intention</i>	Game yang memiliki Lobby music dapat dinikmati	[12]
		Game yang memiliki Lobby music itu sangat menarik	
		Saya akan merekomendasikan game dengan Lobby Music pada orang lain.	
		Game yang menggunakan Lobby music dapat meningkatkan minat saya dalam bermain	
		Saya lebih memilih Game yang memiliki Lobby music	

2.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah populasi target penelitian yang ingin diteliti atau ditangani. Dalam studi penelitian klinis, seringkali tidak tepat atau tidak layak untuk merekrut seluruh populasi yang diinginkan. Sebaliknya, peneliti akan merekrut sampel dari populasi yang diinginkan untuk dimasukkan dalam penelitian mereka [13]. Dengan ini, saya memutuskan untuk menjadikan pelajar yang berada di kota batam sebagai target populasi dalam metode penelitian ini. Penelitian ini akan dilakukan di daerah Batam, kepulauan riau. lokasi penelitian merupakan tempat peneliti melakukan penelitian dalam rangka mendapatkan data yang sebenarnya tentang fenomena yang akan diteliti.

Sampling adalah proses memilih sampel yang representatif secara statistik dari individu-individu dari populasi yang diinginkan. Pengambilan sampel adalah alat penting untuk studi

penelitian karena populasi yang diminati biasanya terdiri dari terlalu banyak individu untuk proyek penelitian apa pun untuk dimasukkan sebagai peserta. Sampel yang baik adalah representasi statistik dari populasi yang diminati dan cukup besar untuk menjawab pertanyaan penelitian [13].

Tabel 2.2 Populasi dan Sampel

Data	Jumlah
Siswa SD	136.731
Siswa SMP	55.825
Siswa SMA	25.437
Total	217.993

Dalam jumlah siswa yang berada di Kota Batam maka untuk penelitian ini ditentukan jumlah pencarian sampel peneliti sejumlah 384 responden yang akan mengisi kuesioner. Penghitungan calon sampel dilakukan dengan menggunakan penghitungan sampel raosoft dengan margin error 5%, confidence 95%, populasi yang berjumlah 217.993, dan response retribution nya 50%.

Teknik penarikan sampel akan dilakukan dengan stratified disproportionate random sampling. Stratified akan dibagi berdasarkan tingkatan siswa SD, SMP, dan SMA. Penulis juga menggunakan teknik disproportionate sehingga sampel yang akan diambil adalah 138 siswa SD, 138 siswa SMP, 140 siswa SMA.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data primer berupa hasil analisis kuesioner dan eksperimen akan dilakukan pada tahap analisis. Memperoleh data primer dengan membagikan kuesioner, melakukan eksperimen, dan melakukan pencatatan terhadap hal yang dianggap berhubungan mengenai kepentingan Lobby music dalam sebuah permainan.

Kuesioner merupakan Suatu metode pengumpulan data serta juga informasi melalui suatu bentuk pertanyaan yang diisi oleh beberapa responden, hingga memperoleh jawaban dan jawaban yang dianalisis oleh suatu pihak dengan tujuan tertentu. Selain itu, kuesioner sering digunakan untuk melakukan penilaian terhadap barang atau aktivitas jasa yang sedang berjalan [14].

Penelitian akan dilakukan dengan menggunakan target eksperimen berupa siswa untuk menjalankan eksperimen dengan bermain game Valorant secara online. Data-data yang akan dikumpulkan berupa data 60 skor pemain dari 30 siswa. Masing-masing siswa akan diberikan 2 kesempatan bermain seperti pada rancangan eksperimen dimana akan diuji eksperimen bermain yang menggunakan lobby music dan non lobby music. Penelitian eksperimen ini digunakan untuk menguji apakah Lobby music dan Lobby non-music dapat berpengaruh kepada performa dalam bermain game.

2.7 Teknik Analisis Data

Data yang akan diambil adalah data sebelum main musik dan sesudah main berupa nilai rata-rata dari permainan Valorant. Data yang diambil adalah data kill, death dan rasio selama bermain game. Jika nilai perhitungan KDA ratio ketika mendengarkan lobby musik lebih besar dari KDA ratio ketika tidak mendengarkan lobby musik maka lobby musik dinyatakan dapat mempengaruhi peningkatan performa bermain. Sebaliknya, Jika nilai perhitungan KDA ratio ketika mendengarkan lobby musik lebih kecil dari KDA ratio ketika tidak mendengarkan lobby musik maka lobby musik dinyatakan tidak dapat mempengaruhi peningkatan performa bermain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Metode Kuantitatif

Analisa Deskriptif

Jumlah data yang diperoleh dari pembagian kuesioner adalah sebanyak 416 responden. Proses outlier telah dilakukan pada data yang dikumpulkan dan hasil menunjukkan tidak adanya outlier yang dihasilkan dari data. Berikut merupakan tabel analisis responden data:

Tabel 3.1 Deskriptif Reponden

Karakteristik Demografis	Frekuensi (% dari total)
Jenis kelamin	
Perempuan	242
Laki-laki	174
Umur	
SD	138
SMP	138
SMA	140

3.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Tabel 3.2 Tabel Uji Validitas Data Kuantitatif

Variabel	R hitung	Validitas	Variabel	R hitung	Validitas
M1	.767	Valid	PC2	.781	Valid
M2	.686	Valid	PC3	.908	Valid
M3	.733	Valid	PC4	.853	Valid
M4	.652	Valid	PC5	.672	Valid
M5	.711	Valid	PC6	.837	Valid
PF1	.784	Valid	IN1	.917	Valid
PF2	.856	Valid	IN2	.944	Valid
PF3	.858	Valid	IN3	.912	Valid
PC1	.733	Valid			

Dari hasil tabel validitas diatas, maka seluruh variabel dinyatakan valid dikarenakan memiliki nilai signifikansi 2-tailed dan tanda (**) yang menandakan bahwa instrument tersebut valid pada pengujian ke-2 kalinya dengan taraf signifikansi 99% (0,01).

Tabel 3.3 Tabel Uji Reliabilitas Data Kuantitatif

Variabel	Cronbach Alpha	Reliabilitas
M_SUM	.753	Reliabel
PF_SUM	.776	Reliabel
PC_SUM	.879	Reliabel
IN_SUM	.915	Reliabel

Dari hasil tabel reliabilitas diatas, maka seluruh variabel dinyatakan reliabel dikarenakan memiliki nilai rata rata diatas 0.70. Dimana menurut kalkulasi The Cronbach Alpha apabila nilai The Cronbach Alpha tersebut mencakupi di rentang nilai 0.60 hingga 0.80, maka nilai reliabilitas dari variabel tersebut memiliki nilai yang cukup dan dapat diterima. Kemudian, jika nilai The Cronbach Alpha tersebut mencakupi diatas 0.80 hingga 1.00, maka nilai reliabilitas dari variabel tersebut tersebut bisa dianggap sangat baik.

3.2 Uji Struktural Model dan Hipotesis

Berikut merupakan table dari pengujian structural model dan hipotesis

Tabel 3.4 Tabel Uji Struktural Model Hipotesis

Index	Estimate	S.E.	C.R.	P-Value
PC ← M	.926	.066	14,113	***
PF ← M	.503	.068	7,391	***
IN ← PC	1,482	.061	24,441	***

3.3 Analisa Metode Eksperimen

Tabel 3.5 Tabel Uji KDA Ratio tanpa lbm

K	D	A	Ratio
28	23	7	1.52
5	21	5	0.47
17	18	5	1.22
25	28	8	1.17
23	14	3	1.85
29	16	4	2.06
25	28	5	1.07
22	36	4	0.72
24	31	4	0.90
31	27	5	1.33
			1.28

Tabel 3.6 Tabel Uji KDA Ratio dengan lbm

K	D	A	Ratio
30	28	2	1.14
34	23	1	1.52
22	18	6	1.55
28	21	5	1.57
24	10	11	3.50
28	28	8	1.28
15	25	10	1.00
24	29	7	1.06
40	34	1	1.20
35	32	3	1.18
			1.47

Dari hasil rata-rata nilai ratio yang didapatkan dari proses eksperimen dalam keadaan digunakan lobby musik dan keadaan tidak digunakan lobby musik, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kda untuk suasana game dengan menggunakan lobby musik adalah sebesar 1.47 sedangkan nilai rata-rata kda untuk suasana game dengan tidak menggunakan lobby musik sebesar 1.28. Kedua tersebut menghasilkan jarak penurunan sebesar -0.19. Beberapa kriteria dari perhitungan hubungan variabel pada eksperimen ini antara lain: Jika jarak perubahan kda melebihi angka 0.3 maka hipotesis dianggap diterima dan variabel dinyatakan mempengaruhi sedangkan jika jarak perubahan kda tidak melebihi angka 0.3 maka hipotesis dianggap tidak diterima. Dengan demikian, eksperimen penelitian ini mengungkapkan bahwa hipotesis yang menyatakan hubungan antara variabel musik pada lobby game dengan variabel performa game dinyatakan tidak diterima dan tidak mempengaruhi.

3.3 Pembahasan Hipotesis

Dari sisi kuesioner menurut hasil uji yang telah dilakukan, hipotesis menyatakan ada hubungan antara Lobby music dengan perasaan kenikmatan. Hal ini dilihat dari nilai p-value yang menunjukkan tanda (***) atau $\leq 0,001$. Dengan ini, dapat dilihat bahwa dengan menggunakan Lobby Music maka pemain menjadi lebih dapat menikmati suatu game, Pada kasus tertentu Lobby music sendiri dapat menarik perhatian orang untuk mencoba game tersebut. Sama halnya seperti penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pengaruh positif musik pada saat game berlangsung terhadap kenikmatan game lobby music juga berdampak sama dan memberikan pengaruh yang signifikan. Penggunaan lobby music yang tepat dapat mengubah suasana game menjadi lebih menyenangkan dan dapat dinikmati. selain itu game yang memiliki lobby music juga dapat terlihat lebih menarik. Sebaliknya pemilihan lobby music yang tidak sesuai juga dapat mempengaruhi penurunan kenikmatan pemain dalam bermain game. Sama halnya seperti penelitian oleh [15], respon perasaan yang diberikan oleh pemain terhadap eksperimen bermain yang dilakukan adalah perubahan pada kenikmatan dimana pemain terlihat lebih menikmati game.

Dari sisi kuesioner, hipotesis menyatakan bahwa adanya hubungan antara musik dengan performa dari game. Melalui jawaban penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan musik dapat memberikan dampak bagi performa pemain game. Sama halnya seperti seseorang yang suka mendengarkan musik ketika bekerja dan diwaktu luang, seorang pemain game juga ditemukan menyukai penggunaan musik pada lobby game. Pemain game cenderung akan memberikan respon terlebih dahulu kepada musik yang diputar pada lobby. Penentuan respon tersebut mempengaruhi kenikmatan serta keahlian pemain ketika bermain. Lobby music juga mempengaruhi pada tindakan bermain dari pemain dimana semakin kuat atau cepat lobby music pada lobby yang digunakan maka juga dapat meningkatkan suasana pemain dalam bermain. Dari sisi eksperimen, hipotesis menyatakan sebaliknya dimana hasil menunjukkan tidak adanya hubungan antara musik dengan performa dari game. Adanya penurunan yang ditemukan antara jarak dari kda ratio dengan lobby music dan tidak dengan lobby music namun angka penurunan ini relatif sedikit sehingga tidak dapat dikatakan bahwa musik mempengaruhi performa dari game. Hal ini menjelaskan bahwa ada atau tidaknya lobby music tidak dapat membantu dalam perubahan berupa peningkatan maupun penurunan performa game. Hal ini tidak selaras dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa musik dengan jenis in-game music mempengaruhi performa dari game. Melalui hipotesis ini, dapat dilihat bahwa suasana yang dihasilkan dari musik yang diputar pada lobby hanya dapat berdampak pada suasana di lobby itu sendiri dan tidak dapat dibawa hingga ke tahap bermain. Dengan ini juga dapat dikatakan juga bahwa ada variabel lain yang lebih dapat mempengaruhi performa game daripada musik.

Dari sisi kuesioner, hipotesis menyatakan bahwa adanya hubungan antara kenikmatan ke keinginan untuk bermain game dengan adanya lobby music pada game. Dari hasil kuesioner ini terlihat bahwa ada munculnya minatnya para pemain game untuk lebih merekomendasikan game yang memiliki lobby music di dalam game yang diminati tersebut, sehingga dapat dikatakan game yang memiliki lobby music yang dapat dinikmati oleh pemain itu dapat

meningkatkan minat para pemain lama ataupun pemain baru pada bermain game yang memiliki lobby music tersebut. Tentunya pemain game yang baru pun akan lebih pintar untuk memilih game yang memiliki fitur lobby music didalamnya, sehingga suatu lobby music yang berguna sebagai tempat perkumpulan para pemain sebelum memulai permainan game tersebut tidak terlalu bosan tanpa lobby music. Dengan ini juga dapat disimpulkan bahwa variabel kenikmatan dalam bermain game dapat terpengaruhi oleh minat pemain game untuk bermain game dengan lobby music didalamnya.

4. KESIMPULAN

Musik merupakan hal yang sudah sering kita dengar di kehidupan kita masing-masing. Tiap-tiap musik juga dapat memengaruhi kita disaat melakukan berbagai macam aktivitas. Musik mulai berkembang dari bentuk fisik seperti musik tape hingga musik digital. Penggunaan musik sudah banyak ditemukan pada berbagai sektor kehidupan salah satunya adalah sektor permainan. Berdasarkan hasil dari metode eksperimen dan metode kuesioner penelitian, dapat dilihat bahwa keduanya menghasilkan jawaban yang bertentangan mengenai hubungan antara musik pada lobby game dengan performa dari game. Kuesioner menyatakan bahwa penggunaan lobby music dapat mempengaruhi peningkatan dan penurunan performa pemain ketika bermain. Hal ini selaras dengan penelitian [16] dan [17]. Sedangkan dari hasil eksperimen hasil ini dibantah dengan nilai penurunan performa kda yang relatif sangat sedikit. Hal ini selaras dengan penelitian [18]. Melalui kedua hasil ini dapat disimpulkan bahwa ada pemain yang terpengaruhi oleh lobby music yang dimainkan sehingga dapat memberikan perubahan ketika ia bermain dan sebaliknya ada juga pemain yang tidak terpengaruhi oleh lobby music sehingga performa dari game hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti ingame music, design grafik, maupun faktor-faktor lainnya.

Penelitian ini juga menemukan bahwa lobby music dapat menimbulkan rasa bermain game pemain. Hal ini selaras dengan penelitian [19] dan [6]. Penggunaan lobby music yang sesuai dan tepat dapat meningkatkan perasaan dari pemain dan sebaliknya penggunaan lobby music yang terlalu cepat atau terlalu lambat atau tidak sesuai dapat menurunkan perasaan baik pemain. Selain itu penelitian ini juga menemukan bahwa kenikmatan yang dihasilkan oleh lobby music dapat memicu perubahan pada minat bermain pemain. Hal ini selaras dengan penelitian [10]. Ada kasus dimana pemain mendengarkan musik dari aplikasi lain dan melakukan percobaan pada game yang sama, dampaknya pemain mulai merasakan kecapekan dengan performa permainan tersebut dikarenakan music yang dimainkan adalah music dengan bpm yang tinggi. Tentu dampaknya pada permainan dapat berubah drastis, dikarenakan lobby music pada game tertentu sudah mengatur bpm maksimal dan minimalnya itu sendiri.

5. SARAN

Pada penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga diperlukan rencana pengembangan di penelitian selanjutnya. Beberapa saran yang harus dilakukan adalah mendapatkan data seperti materi dan aset pendukung untuk membuat aplikasi menjadi lebih bervariasi. Selain itu, perlu mengembangkan level permainan menjadi lebih kompleks.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen Universitas Internasional Batam, responden kuesioner dan juga siswa yang mengikuti eksperimen karena telah membantu dalam proses pengembangan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. B. Habibi and I. Irwansyah, "Konsumsi Dan Produksi Musik Digital Pada Era Industri Kreatif," *Metacommunication J. Commun. Stud.*, vol. 5, no. 1, p. 23, 2020, doi: 10.20527/mc.v5i1.7449.
- [2] G. W. Dewatara and S. M. Agustin, "Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia," *WACANA, J. Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 18, no. 1, 2019, doi: 10.32509/wacana.v18i1.729.
- [3] D. L. Basri, Lingga, "Pasien Pre Operasi Di Instalasi Bedah Pusat Rsup H . Adam Malik Medan Tahun 2018," *Keperawatan Prior.*, vol. 2, no. 2, pp. 41–50, 2019.
- [4] T. Cook, A. R. K. Roy, and K. M. Welker, "Music as an emotion regulation strategy: An examination of genres of music and their roles in emotion regulation," *Psychol. Music*, vol. 47, no. 1, pp. 144–154, 2019, doi: 10.1177/0305735617734627.
- [5] T. Wibowo, "Music Effect Studies in The Experience of Playing Video Games with Qualitative and Quantitative Approaches," *J. Informatics Telecommun. Eng.*, vol. 3, no. 1, p. 48, 2019, doi: 10.31289/jite.v3i1.2598.
- [6] C. Klimmt, D. Possler, N. May, H. Auge, L. Wanjek, and A. L. Wolf, "Effects of soundtrack music on the video game experience," *Media Psychol.*, vol. 22, no. 5, pp. 689–713, 2019, doi: 10.1080/15213269.2018.1507827.
- [7] K. Rogers, M. Jörg, and M. Weber, "Effects of background music on risk-taking and general player experience," *CHI Play 2019 - Proc. Annu. Symp. Comput. Interact. Play*, pp. 213–224, 2019, doi: 10.1145/3311350.3347158.
- [8] N. A. Beres, M. Klarkowski, and R. L. Mandryk, "Under Pressure: Exploring Choke and Clutch in Competitive Video Games," *Proc. ACM Human-Computer Interact.*, vol. 5, no. CHIPLAY, 2021, doi: 10.1145/3474666.
- [9] F. Andersen, Danny, C. L. King, and A. A. S. Gunawan, "Audio Influence on Game Atmosphere during Various Game Events," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 179, no. 2019, pp. 222–231, 2021, doi: 10.1016/j.procs.2021.01.001.
- [10] Y. Jang and E. Park, "An adoption model for virtual reality games: The roles of presence and enjoyment," *Telemat. Informatics*, vol. 42, no. February, p. 101239, 2019, doi: 10.1016/j.tele.2019.101239.
- [11] Y. Jang and E. Park, "An adoption model for virtual reality games: The roles of presence and enjoyment," *Telemat. Informatics*, vol. 42, no. June, p. 101239, 2019, doi: 10.1016/j.tele.2019.101239.
- [12] D. Pal and T. Triyason, "User Intention towards a Music Streaming Service: A Thailand Case Study," *KnE Soc. Sci.*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.18502/kss.v3i1.1393.
- [13] U. Majid, "Research Fundamentals: Study Design, Population, and Sample Size," *Undergrad. Res. Nat. Clin. Sci. Technol. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2018, doi: 10.26685/urncst.16.
- [14] K. N. Cahyo, Martini, and E. Riana, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 45–53, 2019, [Online]. Available: <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>.
- [15] C. Plut and P. Pasquier, "Music matters: An empirical study on the effects of adaptive music on experienced and perceived player affect," *IEEE Conf. Comput. Intell. Games, CIG*, vol. 2019-Augus, pp. 1–8, 2019, doi: 10.1109/CIG.2019.8847951.

- [16] H. Aline, C. Stephane, and J. Eric, "Can Musical Tempo Makes Tetris Game Harder?," *IEEE Conf. Comput. Intell. Games, CIG*, vol. 2020-Augus, pp. 608–611, 2020, doi: 10.1109/CoG47356.2020.9231593.
- [17] A. Hufschmitt and S. Cardon, "Manipulating Player Performance via Music Tempo in Tetris," pp. 146–152, 2020.
- [18] A. Ganiti, N. Politopoulos, and T. Tsiatsos, "The impact of background music on an active video game," *Adv. Intell. Syst. Comput.*, vol. 725, pp. 18–28, 2018, doi: 10.1007/978-3-319-75175-7_3.
- [19] T. Lestari, R. P. Claudia, and S. Ainun, "Pengaruh Musik Terhadap Gairah, Kenikmatan Musik, Dan Kinerja Kognitif Pada Mahasiswa Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta," *J. UIN Kalijaga Yogyakarta*, pp. 45–55, 2019.