

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin cepat. Teknologi yang tercipta semakin mempermudah kegiatan yang dilakukan manusia. Produk dari teknologi tersebut dapat kita rasakan hampir di semua bidang, seperti komunikasi, transportasi, keamanan, kesehatan, hiburan, bahkan bidang pendidikan.

Salah satu dari produk teknologi adalah *video game*. Produk ini ditujukan sebagai media hiburan. Namun, terdapat pro dan kontra terhadap dampak dari bermain *video game* (Egli & Meyers, 1984; Funk, 1993; Greenfield, DeWinstanley, Kilpatrick, & Kaye, 1994 dalam Pasinski, 2014). Tetapi ada juga yang memanfaatkan *video game* sebagai media pembelajaran, baik *video game* yang memang dirancang khusus untuk edukasi, maupun yang tidak dirancang khusus.

Terdapat banyak sekali *genre video game* yang beredar saat ini. Salah satunya yaitu *genre rhythm game*. Secara garis besar *video game* yang menggunakan *genre rhythm game* dapat diartikan sebagai *video game* yang mengharuskan pemainnya menekan tombol pada *controller* sesuai dengan pola not yang terdapat pada layar dengan diiringi oleh musik. Musik yang terdapat pada game tersebut sesuai dengan not yang muncul pada layar.

Sudah terdapat beberapa penelitian tentang dampak dari bermain *video game* ber-*genre rhythm game*. Penelitian-penelitian tersebut bertujuan untuk mencari tahu apakah bermain *rhythm game* akan berdampak pada persepsi musik seseorang. Dari beberapa penelitian tersebut terdapat hasil penelitian yang sangat menarik, yaitu bermain *rhythm game* berpengaruh terhadap persepsi musik seseorang dalam beberapa aspek (Pasinski, 2014). Penelitian tersebut menggunakan *video game* yang berjudul Rock Band. *Video game* tersebut adalah *video game* khusus untuk *console* Playstation, Xbox, dan Wii.

*Rhythm game* tidak hanya terdapat pada *console* eksklusif, tetapi terdapat juga pada android, iOS, dan PC. Pada perangkat android terdapat *rhythm game* yang berjudul BanG Dream! Girls Band Party. *Video Game* tersebut telah diunduh sebanyak lebih dari 4,5 juta kali berdasarkan data yang terdapat pada *website* resmi BanG Dream! Girls Band Party. Jumlah pemainnya pun yang berasal dari Indonesia terbilang banyak. Terdapat beberapa grup dan *fan page* di Facebook yang menunjukkan aktivitas para pemain *video game* tersebut yang berasal dari Indonesia. Salah satu grupnya yaitu grup Facebook BanG Dream! Indonesia Community yang mempunyai anggota grup sekitar 4.700 orang. Hal ini menandakan bahwa *video game* ini cukup populer di Indonesia.

Tidak hanya memiliki jumlah pemain yang begitu banyak, BanG Dream! Girls Band party memiliki pembagian tingkat kesulitan yang sangat beragam dan menantang sehingga menjadi daya tarik *video game* ini. Kompleksitas dari *video game* ini sangat berbeda dari *video game bergenre rhythm game* yang umum diketahui. Setiap levelnya memiliki tingkat kesulitan yang sangat teratur. Level *easy* secara garis besar mengadaptasi *macro beat* atau polanya mengikuti ketukan 1 dan 3, level *normal* polanya mengikuti ketukan lagu dan terkadang ditambahkan beberapa pola irama vokal, level *hard* pola iramanya berasal dari kombinasi antara pola vokal dan pola dasar instrumen, kemudian level *expert* pola iramanya mengadaptasi pola instrumen yang lebih detail dan vokal. Selain itu birama yang dihadirkan juga tidak selalu birama 4/4, tetapi ada juga birama 3/4 dan 6/8 serta pada beberapa lagu diselipkan triplet. Dengan kompleksitas not yang begitu beragam, *beatmap* BanG Dream! Girls Band Party memiliki *groove* yang menarik.

Banyak pemain BanG Dream! Girls Band Party yang mampu menyelesaikan permainan level *expert* dengan akurasi 100% *perfect*. Untuk mendapatkan pencapaian tersebut pemain harus memiliki rasa akurasi irama yang tinggi agar dapat menekan dengan sempurna. Perlu diingat bahwa irama yang terdapat pada *video game* tersebut sesuai dengan lagu yang diputar karena memang fungsi lagu pada *video game* tersebut adaah sebagai pemandu untuk menekan irama yang muncul pada layar.

Dari fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengungkapkan apakah pemain BanG Dream! Girls Band Party (yang disingkat Bandori) memiliki skor

persepsi musik yang tinggi seperti yang terjadi pada pemain Rock Band pada penelitian terdahulu. Perlu diketahui bahwa mekanisme dari kedua game ini berbeda dari segi cara merespon not yang terdapat pada layar serta terdapat perbedaan *groove* pada *beatmap*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan celah untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang berbentuk *video game*, khususnya dalam mengembangkan persepsi musik yang berpengaruh terhadap kecerdasan musik untuk mempelajari musik (Sumaryanto, 2000).

## 1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Apakah terdapat perbedaan skor persepsi musik yang signifikan antara pemain *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party yang tidak mempelajari musik, yang mempelajari musik, dan musisi?

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

- 1.3.1 Bagaimana persepsi musik pemain BanG Dream! Girls Band Party yang tidak bermain/mempelajari musik?
- 1.3.2 Bagaimana persepsi musik pemain BanG Dream! Girls Band Party yang bermain/mempelajari musik tetapi bukan musisi?
- 1.3.3 Bagaimana persepsi musik pemain BanG Dream! Girls Band Party yang merupakan musisi?
- 1.3.4 Bagaimana perbandingan skor persepsi musik per-*subtest* antara pemain *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party yang tidak bermain/mempelajari musik, yang bermain/mempelajari musik, dan musisi?

## 1.4 Hipotesis Penelitian

Tidak terdapat perbedaan persepsi musik yang signifikan antara pemain *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party yang tidak mempelajari musik, yang mempelajari musik, dan musisi.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan persepsi musik yang signifikan antara pemain *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party yang tidak mempelajari musik dengan pemain yang mempelajari musik.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Bagi Siswa dan Mahasiswa Musik

Sebagai bahan pertimbangan dalam belajar musik.

### 1.6.2 Bagi Pengajar Musik

Sebagai masukan untuk metode latihan pengembangan kemampuan dasar musik alternatif yang menyenangkan yang bertujuan untuk pelatihan musik atau sebagai inspirasi untuk membuat *video game* serupa dengan bantuan pengembang *video game*.

### 1.6.3 Bagi Institusi

Sebagai masukan untuk pengembangan media pembelajaran musik.

### 1.6.4 Bagi Pengembang *Video Game*

Pengembang *video game* dapat menjadikan penelitian ini sebagai pedoman untuk mengembangkan *rhythm game* yang ditujukan untuk melatih persepsi musik seseorang.

### 1.6.5 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui keragaman persepsi musik pemain *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party. Hasilnya dapat digunakan oleh peneliti sebagai metode pelatihan persepsi musik kepada orang yang baru mempelajari musik sebagai stimulus awal.

## 1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab. Deskripsi dan susunannya dapat dilihat sebagai berikut:

### 1.7.1 BAB I Pendahuluan

Struktur pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **1.7.2 BAB II Kajian Pustaka**

Kajian pustaka berisi tentang konsep dan teori tentang persepsi musik, teori gestalt, *rhythm game*, BanG Dream! Girls Band Party, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

### **1.7.3 BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode yang diambil, yaitu metode survei dengan pendekatan kuantitatif. Sampel yang digunakan ada sebanyak 18 sampel dan dibagi kedalam 3 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 sampel. Pengumpulan data dilakukan secara 2 tahap, yaitu tahap wawancara terstruktur (yang juga berfungsi sebagai formulir ketersediaan menjadi sampel) dan tahap pengambilan data tes Short-PROMS.

### **1.7.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Pada bab temuan dan pembahasan menjabarkan tentang temuan penelitian berdasarkan data sesuai kelompok dan perbandingan antar kelompok. Data yang dibahas adalah data latar belakang bermain BanG Dream! Girls Band Party partisipan/sampel dan data hasil Short-PROMS *test*. Data dari temuan tersebut dibandingkan dengan konsep dan teori yang terdapat pada Bab II.

### **1.7.5 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta implikasi dan rekomendasi untuk pembaca.