



ISSN : 2339 - 1871

## JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

**Editor Office :** LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75  
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia  
Phone : +62 852-7901-1390.  
Email : [betrik@sttpagaralam.ac.id](mailto:betrik@sttpagaralam.ac.id) | [admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id](mailto:admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id)  
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

### ANALISIS PENGARUH MUSIK GAME TERHADAP PENGALAMAN BERMAIN GAME GENSHIN IMPACT

Muhammad Ardiansyah<sup>1</sup>, David Pramono<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam<sup>12</sup>

Baloi-Sei Ladi, Jl. Gajah Mada, Tiban Indah, Kec.Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau

Sur-el : [muhammad.ardiansyah@uib.ac.id](mailto:muhammad.ardiansyah@uib.ac.id)<sup>1</sup>, [1931097.david@uib.edu](mailto:1931097.david@uib.edu)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Tujuan utama dari penelitian yang ini adalah untuk mengetahui pengaruh musik pada game terhadap pengalaman bermain game genshin impact. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dan kualitatif. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel Musik (MU) dan Pengalaman bermain video game (VGE). Pada metode eksperimen dan kualitatif masing-masing peneliti akan menyeleksi 30 orang sebagai responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian eksperimen adalah dengan meminta responden untuk memainkan game genshin impact dengan menggunakan musik pada game dan tidak menggunakan musik dalam game, yang kemudian peneliti akan memberikan kuisioner untuk responden, kemudian untuk penelitian kualitatif peneliti akan melakukan mewawancarai responden. Analisis data kedua metode dilakukan dengan aplikasi SPSS dan akan dikodifikasikan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil analisis data eksperimen dan kualitatif yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa variabel musik berpengaruh terhadap variabel pengalaman bermain game.

**Kunci Utama:** Game Online; Musik Game; Pengalaman Bermain Game

**Abstract:** The main objective of this research is to determine the influence of music on games on the experience of playing the game genshin impact. This study uses experimental and qualitative research methods. The variables used in this research are Music (MU) and Video Game Experience (VGE) variables. In the experimental and qualitative methods, each researcher will select 30 people as respondents. The data collection technique used in the experimental research is to ask respondents to play the genshin impact game using music in the game and not using music in the game, then the researcher will provide questionnaires to the respondents, then for qualitative research the researcher will interview the respondents. Data analysis of both methods was carried out using the SPSS application and will be codified first. Based on the results of the experimental and qualitative data analysis that has been carried out, the authors conclude that the music variable influences the game playing experience variable

**Keywords :** Online Game; Game Music; Playing Game Experience

#### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada jaman modern ini sangatlah pesat, dimana untuk salah satu contoh perkembangannya dapat kita lihat pada

smartphone. Saat ini hampir seluruh orang sudah memiliki *smartphone* dengan merk yang berbeda-beda seperti *Iphone*, *Samsung*, *Oppo*, dan *Xiaomi*. *Smartphone* dianggap mampu memenuhi kebutuhan

masyarakat zaman sekarang yang berfungsi sebagai alat komunikasi dan juga dapat di pergunakan menjadi media hiburan, salah satunya yaitu untuk bermain *video game*.

*Game online* dikenal juga sebagai permainan *video game* yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya. *Game online* dapat diakses oleh lebih dari satu pemain, dimana mesin yang digunakan pemain disambungkan melalui suatu jaringan. Biasanya jaringan yang biasa dipergunakan adalah jaringan Internet [1]. Bermain *game online* merupakan salah satu aktivitas yang banyak diminati oleh orang-orang diberbagai kalangan mulai dari anak kecil hingga lansia. Seperti yang bisa kita lihat saat ini dunia gaming merupakan salah satu potensi yang menjanjikan karena adanya ranah eSport yang menjadikan *game* sebagai bidang kompetitif. *Video game* juga memiliki berbagai manfaat seperti untuk menghilangkan stress, melatih konsentrasi otak, dan melatih kesabaran bahkan *game* juga dapat menjadi salah satu cara untuk menghasilkan uang.

Pada *video game* terdapat yang namanya mekanik, mekanik merupakan aturan-aturan dan komponen/elemen dalam pada sebuah *video game*. Salah satu elemen pada mekanik dalam *game* adalah suara dan musik. Pada *video game* yang kita mainkan tentu memiliki suara dan musik yang menjadi ciri khas dari *game* itu sendiri, selain itu suara dan musik dalam *game* juga memiliki fungsi meningkatkan minat bermain serta membuat kita terbawa suasana saat memainkan *game* tersebut

Suara dan musik dalam *game* merupakan bidang yang terus berkembang dan memiliki peran yang

signifikan dalam *game*. Sehingga *game* dapat menghasilkan iringan suara yang lebih realistis dan menarik untuk pengalaman bermain. Namun, suara dan musik dalam *game* masih merupakan pilihan metafora yang estetis, pengaturan konten yang direkam yang tidak hanya menciptakan pengalaman interaktif bagi pengguna akhir tetapi juga melengkapi *video game* sebagai satu kesatuan yang utuh. Ketika suara dihilangkan dari permainan, pemain menjadi bosan, kehilangan minat dan fokus pada permainan, dengan kata lain, koneksi ke representasi pemain dalam permainan terputus. Akibat perubahan mood ini, pemain menjadi tidak mempedulikan apa yang akan terjadi di dalam *game* [2].

Pengalaman bermain merupakan sensasi internal yang dirasakan pemain dimana pengalaman ini terbentuk dari interaksi antara aksi yang dilakukan pemain, pilihan yang ditawarkan *game*, dan umpan balik dari *game* yang di mainkan. Faktor utama dari pengalaman bermain terbentuk dari kesadaran dan emosi, dimana perasaan dan keyakinan yang diperoleh dari harapan dari seseorang terhadap suatu objek.

*Genshin Impact* merupakan salah satu permainan *game online* yang terkenal saat ini. *Genshin Impact* merupakan ciptaan dari salahsatu perusahaan yaitu Mihoyo yang memberi penawaran keadaan *open world* dimana terdapat berbagai jenis kompetisi yang seru, *Genshin Impact* dapat dengan gampang dalam mencapai berbagai penghargaan dalam waktu dekat setelah *game online* tersebut dirilis. Permainan ini juga banyak menawarkan berbagai fitur dengan gratis, *free to play*, Perusahaan ini juga memberikan cara lain untuk pemain agar bisa memperbanyak peran didalam

tim mereka, atau bisa juga di sebut system wish. Dimana perlengkapan virtual tersebut berlaku. Untuk melakukan wish, pemain memerlukan uang didalam game ini yang disebut Primogems. Primogems ini didapatkan dengan dua metode, dimana pemain perlu memainkan game secara ekstensif untuk bisa mendapat perlengkapan tersebut dan cara lainnya adalah dengan mengisi uang ke game tersebut yang membutuhkan uang asli untuk membelinya [3].

bersumber pada uraian diatas maka tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah musik masih menjadi elemen yang penting untuk pemain dan apakah musik dapat mempengaruhi pengalaman bermain seseorang pada saat memainkan *game Genshin Impact*.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua metode penelitian, yaitu eksperimen dan kualitatif. Penulis menggunakan model penelitian yang sebelumnya digunakan oleh [4].



Gambar 1. Model Penelitian

Berdasarkan gambar diatas dapat diambil kesimpulan bahwa musik sebagai variabel independen dan pengalaman video game sebagai variabel dependen. Berikut merupakan penjabaran hipotesis yang ditunjukkan pada tabel 1 berdasarkan model penelitian pada gambar 1 di atas.

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

Simbol	Kolom 2
<b>H1<sub>0</sub></b>	Musik tidak berpengaruh terhadap pengalaman bermain <i>video game</i>

<b>H1<sub>a</sub></b>	Musik berpengaruh terhadap pengalaman bermain <i>video game</i>
-----------------------	---

Populasi responden untuk penelitian ini adalah orang-orang yang bermain game Genshin Impact. Untuk metode eksperimen, sampel responden yang penulis gunakan sebanyak 30 orang seperti jumlah sampel pada umumnya. Sedangkan untuk metode kualitatif jumlah sample yang digunakan penulis sebanyak 30 orang. Untuk teknik pengumpulan data untuk metode eksperimen adalah dengan pre test yang dimana responden akan memainkan game Genshin Impact dengan tidak menggunakan musik dan kemudian dilanjutkan dengan post test yang dimana responden akan memainkan game Genshin Impact dengan menggunakan musik, sedangkan untuk metode kualitatif dilakukan dengan mewawancara responden yang sebelumnya sudah melewati tahap eksperimen. Analisis data akan menggunakan aplikasi SPSS dimana hasil dari wawancara akan dikodifikasikan terlebih dahulu. Berikut tabel definisi operasional variabel yang penulis gunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 2. Definisi Operasional Pengaruh Musik

Simbol	Kolom 2
<b>MU1</b>	Aku lebih menyukai mendengarkan musik saat sedang kerja
<b>MU2</b>	Aku lebih menyukai mendengar musik dalam kehidupan sehari-hari
<b>MU3</b>	Aku lebih menyukai mendengarkan musik disaat memiliki waktu senggang
<b>MU4</b>	Saat mengemudi aku akan mendengar musik
<b>MU5</b>	Ketika sedang berkerja sendiri aku akan mendengar musik dengan keras

Sumber : (Tony Wibowo, 2019)

**Tabel 3. Definisi Operasional Pengalaman Bermain Video Game**

Simbol	Kolom 2
VGE1	Saat bermain video game aku menikmati musiknya
VGE2	Aku main game terkadang cuma untuk mendengarkan soundtracknya
VGE3	Ketika musik diputar, kejadian dalam game akan terasa lebih intens/emosional
VGE4	Ketika soundtrack game diputar aku dapat teringat video game klasik
VGE5	aku lebih tertarik bermain video game apabila menggunakan musiknya

Sumber : (Tony Wibowo, 2019)

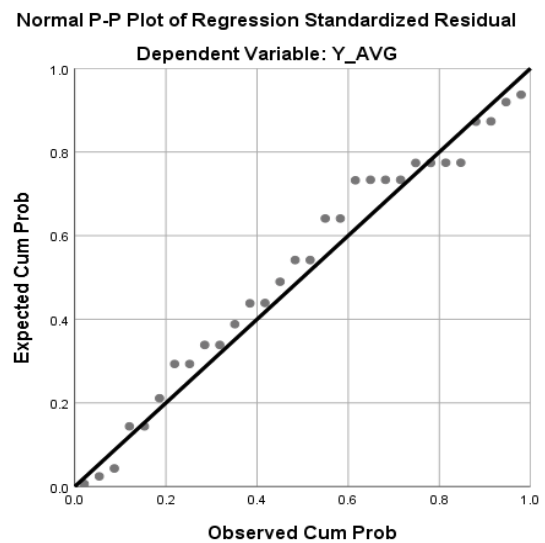
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penulis mendapatkan 30 data dari responden, data-data tersebut akan digunakan penulis untuk melakukan uji outlier dengan angka diatas sama dengan 3 dan dibawah sama dengan -3. Dan hasil dari uji outlier yang dilakukan penulis lolos dan dapat digunakan untuk penelitian ini

Data yang telah dikumpulkan perlu di analisis terlebih dahulu, sehingga membutuhkan beberapa pengujian. Penulis memulai pengujian dengan menguji validitas. Penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pertanyaan-pertanyaan pada metode yang digunakan penulis bersifat valid, dikarenakan hasil uji berada di atas 0,3. Mengidentifikasi kevalidan juga bisa dilakukan dengan jika ada tanda (\*\*) yang biasa terdapat pada hasil SPSS [5]. Selanjutnya penulis melihat apakah instrument pada penelitian bersifat reliable atau tidak dengan menggunakan uji reabilitas. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilaksanakan, bisa disimpulkan kalau instrument-instrument penelitian pada

metode yang digunakan penulis bersifat reliable, dikarenakan nilai Cronbach's Alpha berada diatas angka 0,6 [6].

Setelah melaksanakan uji kualitas, selanjutnya penulis melaksanakan uji asumsi klasik yang bertujuan menghindari asumsi klasik agar tidak menimbulkan masalah untuk analisis tersebut. Uji asumsi klasik akan dimulai dengan melaksanakan uji normalitas yang dimana akan di lasanakan dengan tujuan mengecek kenormalan distribusi [7]. Uji ini dapat dilaksanakan dengan metode pengujian normalitas P-P Plot. Bersumber pada grafik P-P Plot dengan metode kualitatif pada Gambar 4.1, bisa dilihat kalau data tersebut mengikuti/memencar secara merata diantara diagonal garis. Jadi dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal [8].

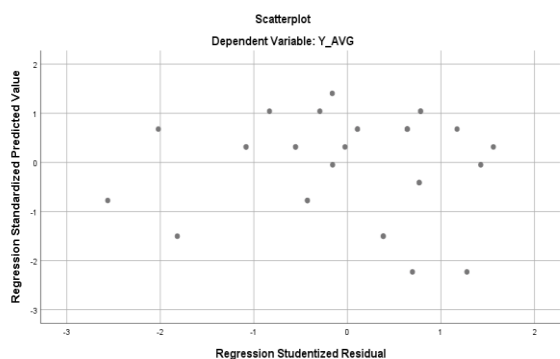


**Gambar 2. Hasil Uji Normalitas P-P Plot**

Kemudian dilaksanakan uji multikolinearitas yang bertujuan memvalidasi korelasi antara variabel independen pada model regresi [9]. Pengujian ini dilaksanakan dengan melihat besaran nilai toleransi dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Bersumber dari hasil uji multikolinearitas yang dilaksanakan, bisa di ambil kesimpulan yaitu data penelitian tidak mengalami multikolinearitas, dikarenakan

hasil uji mendapatkan nilai toleransi 1 lebih besar daripada 0,1 dan nilai VIF 1 lebih kecil dibanding 10 [10].

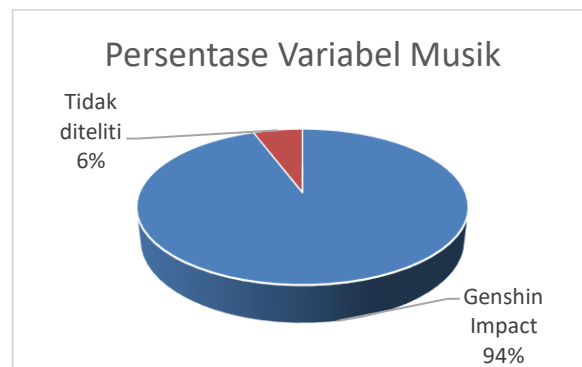
Uji ketiga pada uji asumsi klasik merupakan uji heteroskedastisitas yang dilakukan dengan tujuan memvalidasi apakah terdapat gejala heteroskedastisitas pada variabel dari residual 1 pengamatan ke pengamatan lain dengan media grafik *Scatter Plot* [11]. Berdasarkan grafik *Scatter Plot* pada Gambar 4.3 dan Gambar 4.4, dapat dilihat kalau titik data penyebaran berada diatas, bawah dan disekitaran angka 0, titik penyebaran juga tidak berkumpul diatas atau bawah saja, dan titik memencarnya tidak membentuk pola seperti gelombang melebar, menyempit dan melebar kembali. Sehingga dapat di ambil kesimpulan kalau data penelitian tidak terdapat gejala heteroskedastisitas [11].



**Gambar 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas Scatter Plot**

Uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui asumsi sementara dari model penelitian. Uji hipotesis dimulai dengan melakukan uji t atau uji parsial, dimana uji ini dilaksanakan agar dapat menganalisa signifikansi variabel independen terhadap variabel dependen [12]. Pada metode kualitatif nilai  $-t_{hitung}$  adalah 5,757, dimana nilai  $-t_{hitung}$  diatas nilai  $t_{tabel}$  2,04841 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil di banding 0,05 [13]. Sehingga bisa disimpulkan kalau variabel independen secara parsial memiliki

pengaruh pada variabel dependen baik pada metode kualitatif.



**Gambar 4. Persentase Variabel Musik Game**

Terakhir, ada koefisien determinasi ( $R^2$ ), dimana koefisien ini dipakai agar dapat mengetahui berapa besar persentase model penelitian dalam menjelaskan variabel dependen [12]. Besar persentase variabel Musik pada Game mempengaruhi variabel Pengalaman dalam bermain game Genshin Impact pada metode yang penulis gunakan adalah 52,6% dan sisanya 47,4% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

#### 4. SIMPULAN

Uji selanjutnya yang dilakukan adalah uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui asumsi sementara dari model penelitian. Uji hipotesis dimulai dengan melakukan uji t atau uji parsial, dimana uji ini dilaksanakan agar dapat menganalisa signifikansi variabel independen terhadap variabel dependen [13]. Pada metode kualitatif nilai  $-t_{hitung}$  adalah 5,757, dimana nilai  $-t_{hitung}$  diatas nilai  $t_{tabel}$  2,04841 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil di banding 0,05 [12]. Sehingga bisa disimpulkan kalau variabel independen secara parsial memiliki pengaruh pada

variabel dependen baik pada metode kualitatif.

Dan untuk yang terakhir, terdapat koefisien determinasi ( $R^2$ ), dimana koefisien ini dipakai agar dapat mengetahui berapa besar persentase model penelitian dalam menjelaskan variabel dependen [13]. Besar persentase variabel Musik pada Game yang mempengaruhi variabel Pengalaman dalam bermain game Genshin Impact pada metode yang penulis gunakan adalah 52,6% dan untuk sisanya 47.4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Communications*, 4, 13–15.
- [2] Wöhrman, S. (2018). *The Impact Of Sound On Player Experience The Impact Of Sound On Player Experience*.
- [3] Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact Terhadap Pembelian Gacha. *Journal Of Business And Economics Research (Jbe)*, 2(3), 61–65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- [4] Obiyanto-Muhaimin, A. (2022). | Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Summersari Banyuwangi Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Summersari Banyuwangi. *Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1–17.
- [5] Wibowo, T. (2019). Music Effect Studies In The Experience Of Playing Video Games With Qualitative And Quantitative Approaches. *Journal Of Information Technology Education: Research*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.31289/jite.v3i1.2598>
- [6] Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.
- [7] Dunakhri, S. (2018). Uji Reliabilitas Dan Normalitas Instrumen Kajian Literasi Keuangan. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 249–252.
- [8] Widiyanto, G., Satrianto, H., & Wibowo, F. P. (2021). Pengaruh Inovasi Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Penambahan Pendapatan Ekonomi Masyarakat Di Kota Tangerang (Studi Kasus Peran Ukm Pembuatan Makanan Ringan Dan Snack) Gregorius. *Eco-Buss*, 3(2), 40–46.
- [9] Mardiatmoko, G.-. (2020). Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- [10] Adianto, & Sugiyanto. (2019). Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. *Prosiding Seminar Nasional*, 7(4), 499–509.
- [11] Sunarsi, D. (2020). Pengaruh Bauran Pemasaran Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Giant Dept Store Cabang Bsd Tangerang. *E-Mabis: Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 21(1), 7–13. <https://doi.org/10.29103/e-mabis.v21i1.473>
- [12] Sinaga, S. (2020). Pengaruh Motivasi Dan Pengalaman Kerja Terhadap

Produktivitas Kerja Karyawan Pada Pt. Trikarya Cemerlang Medan. *Jurnal Ilmiah Metadata*, 2(2), 159–169. <https://doi.org/10.47652/Metadata.V2i2.28>

- [13] Syaleh, H. (2020). Pelatihan Program Statistic Product And Service Solution (Spss) Bagi Mahasiswa Dan Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi H. Agus Salim Bukittinggi. *Community Engagement And Emergence Journal (Ceej)*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.37385/Ceej.V1i1.42>