

PERSEPSI MUSIK PEMAIN *RHYTHM GAME* BAN G DREAM! GIRLS BAND PARTY

Detri Hasna Fadhila¹

Rita Milyartini²

Iwan Gunawan²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
Universitas Pendidikan Indonesia
email: detrihf@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan *rhythm game* sebagai media pembelajaran musik melalui Android dan iOS sudah disarankan oleh Bégel dkk (2017), namun belum ada penelitian tentang implikasinya terhadap persepsi musik. Hal tersebut memotivasi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut implikasi *rhythm game* BanG Dream! Girls Band Party terhadap persepsi musik pemainnya. Peneliti mengambil sampel purposif 18 orang yang bersedia menjadi partisipan penelitian dari 70 anggota komunitas BanG Dream! Indonesia Region Bandung. Partisipan dibagi dalam tiga kelompok berdasarkan hasil wawancara terstruktur, yakni kelompok pemain yang tidak bermain/belajar musik, pemain yang bermain/belajar musik tetapi bukan musisi, dan pemain yang merupakan musisi. Pengukuran persepsi musik dilakukan dengan menggunakan tes Short-PROMS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi musik tertinggi dimiliki oleh pemain yang merupakan musisi. Pemain yang tidak bermain/belajar musik memiliki persepsi musik yang setingkat dengan pemain yang merupakan musisi. Sedangkan persepsi musik pemain yang bermain/belajar musik tetapi bukan musisi tingkatnya berada di bawah dua kelompok lainnya. Besarnya persepsi musik pemain yang tidak bermain/belajar musik bukan disebabkan oleh intensitas bermain mereka sehari, tetapi disebabkan oleh durasi pengalaman bermain yang lebih lama dibandingkan dengan kelompok lainnya. Jika ingin menggunakan BanG Dream! Girls Band Party sebagai media untuk mengasah persepsi musik, penggunaannya hanya cukup 30 menit sehari.

Kata kunci : Persepsi musik, Pemain *rhythm game*, *Rhythm game*, BanG Dream! Girls Band Party

ABSTRACT

The use of rhythm game as music learning media with Android and iOS has been suggested by Bégel et al. (2017), but there isn't a research about its implication for music perception yet. It motivates us for examining further about BanG Dream! Girls Band Party's implication for the players' music perception. We took 18 persons purposive samples which are willing to be the research participants from 70 members of BanG Dream! Girls Band Party Bandung Region community. The participants are divided into three groups based on the structured interview result, they are the gamers who don't learn/play music, the gamers who learn/play music but not a musician, and the gamers who are musicians. The music perception measurement was done by using Short-PROMS test. The research result shows that the gamers who are musicians have the highest music perception. The gamers who don't learn/play music have the same music perception level as the gamers who are musician. Meanwhile the gamers who learn/play music but not a musician have lower music perception level than the other groups. The gamers' music perception who don't learn/play music isn't affected by their playing intensity per day, but is affected by their playing

Keywords : Music perception, Rhythm gamer, Rhythm game, BanG Dream! Girls Band Party

PENDAHULUAN

Dewasa ini teknologi sangat berkembang pesat. Teknologi sangat membantu peradaban manusia pada semua bidang. Salah satu produk teknologi yaitu *video game*. Produk tersebut memang ditujukan sebagai hiburan, tetapi tidak jarang juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pada bidang musik, *video game* yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu salah satunya *video game* bergenre *rhythm game* (Consolarium, 2010, 2011, dalam Cassidy dan Paisley, 2013). Gitar Hero, Rock Band, dan Rocksmith adalah judul *video game* yang dapat digunakan sebagai media belajar musik karena *controller* yang digunakan tersedia dalam bentuk gitar asli, serta terdapat *controller* yang berbentuk *midi controller* dan drum. (Consolarium, 2010, 2011, dalam Cassidy dan Paisley, 2013; Nardo, 2010; Gamasutra, 2013)

Pasinski (2014) telah membuktikan bahwa bermain Rock Band yang bergenre *rhythm game* memberikan dampak positif terhadap pemainnya. Salah satunya yaitu membantu melatih persepsi musik. Pasinski mengukur persepsi musik *gamer* Rock Band, musisi profesional, dan *non-gamer* non-musisi menggunakan PROMS. Aspek persepsi musik yang diukur yaitu *melody*, *rhythm*, *tuning*, dan *speed* (tempo). Hasil yang didapat yaitu kelompok *gamer* memiliki skor tertinggi pada aspek *melody*, *rhythm*, dan *speed*. Sedangkan kelompok musisi hanya mengungguli aspek *tuning* saja. Cassidy dan Paisley (2015) juga mengemukakan bahwa terdapat dua fungsi pada saat bermain *rhythm game*, yaitu fungsi *playing for fun* dan fungsi *playing to learn*. Fungsi *playing to learn* menekankan bahwa *rhythm game* bukan sebagai pengganti, tetapi sebagai alternatif media untuk belajar musik.

Penelitian ini menggunakan *rhythm game* yang terdapat pada *smartphone* dan *tablet*, yaitu BanG Dream! Girls Band Party. Bégel dkk (2017) menyarankan untuk menggunakan *rhythm game* yang terdapat pada *smartphone* atau *tablet* jika ingin digunakan untuk media

pembelajaran musik. Tetapi sejauh ini penelitian terdahulu hanya terfokus pada *rhythm game* yang terdapat pada *console* saja, yaitu Rock Band dan Gitar Hero. Seperti yang sudah disebutkan, penelitian yang dilakukan Pasinski (2014) hanya mengukur empat aspek persepsi musik, yaitu *melody*, *rhythm*, *tuning*, dan *speed*. Pada penelitian ini aspek persepsi musik yang diukur yaitu *melody*, *rhythm*, *embedded rhythm*, *accent*, *tuning*, *speed*, *instrument*, dan *pitch*. Pada tulisan ini dibahas implikasi bermain BanG Dream! Girls Band Party terhadap persepsi musik kelompok pemain yang tidak mempelajari dan bermain musik, kelompok pemain yang mempelajari dan bermain musik hanya sebagai hiburan, bukan untuk kebutuhan penampilan musik atau bukan musisi, dan kelompok pemain yang mempelajari dan bermain musik untuk kebutuhan penampilan musik atau musisi.

METODE

Peneliti melakukan survey pemain BanG Dream! Girls Band Party yang masih aktif dan berdomisili di Bandung pada komunitas BanG Dream! Indonesia. Hasilnya yaitu tercatat 70 orang pemain BanG Dream! Girls Band Party yang masih aktif dan berdomisili di Bandung di komunitas tersebut. Kemudian peneliti menyebarkan formulir ketersediaan sebagai partisipan penelitian secara daring. Salah satu kriteria partisipan yaitu berdomisili di Bandung karena pelaksanaan tes untuk mengukur persepsi musik harus dilaksanakan secara tatap muka untuk mendapatkan hasil yang valid (partisipan tidak bisa curang dalam mengerjakan tes dan dapat mengerjakan sesuai instruksi yang terdapat pada instrumen tes). Dari 34 orang pendaftar, hanya 26 orang yang berdomisili di Bandung. Partisipan penelitian dibagi ke dalam tiga kelompok sesuai latar belakang bermusiknya, yaitu pemain yang tidak mempelajari dan bermain musik (kelompok satu), kelompok pemain yang mempelajari dan bermain musik hanya sebagai hiburan, bukan untuk kebutuhan penampilan musik atau bukan musisi (kelompok

dua), dan kelompok pemain yang mempelajari dan bermain musik untuk kebutuhan penampilan musik atau musisi (kelompok tiga). Setelah partisipan dikelompokkan, terdapat 11 orang pada kelompok satu, 8 orang pada kelompok dua, dan 7 orang pada kelompok tiga. Tetapi satu orang pada kelompok tiga hanya bermain BanG Dream! Girls Band Party hanya beberapa saat saja sehingga datanya tidak dapat digunakan karena tidak setara dengan partisipan lainnya. Setiap kelompok jumlah partisipannya direduksi menjadi enam orang perkelompok agar pada saat dibandingkan jumlahnya seimbang. Pengambilan partisipan disesuaikan dengan kemampuannya dalam bermain BanG Dream! Girls Band Party.

Terdapat dua instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu instrumen wawancara terstruktur dan Short-PROMS. Instrumen wawancara terstruktur mengandung pertanyaan-pertanyaan seputar identitas diri, latar belakang bermain BanG Dream! Girls Band Party, dan latar belakang bermusik partisipan. Sedangkan Short-PROMS adalah instrumen untuk mengukur persepsi musik yang dikembangkan oleh Zentner dan Strauss (2017). Aspek persepsi musik yang diukur adalah *melody, rhythm, embedded rhythm, accent, tuning, speed, instrument*, dan *pitch*. Kemudian delapan aspek tersebut dikategorikan ke dalam empat domain, yaitu domain *sound perception (melody, tuning), timing (speed, accent), structural (melody, accent, rhythm, embedded rhythm)*, dan *sensory (pitch, tuning, speed, instrument)*.

Tabel 1 Deskripsi interpretasi penilaian domain
 Sumber: Zentner & Strauss (2017)

Domain	Interpretasi
<i>Sound Perception</i>	Semakin tinggi skornya, semakin tinggi pula kemampuan untuk bernyanyi dengan nada yang tepat
<i>Timing</i>	Semakin tinggi skornya, semakin tinggi pula kemampuan untuk menjaga tempo ketika bermusik

<i>Structural</i>	Semakin tinggi skornya, semakin tinggi pula kemampuannya dalam menganalisis aspek-aspek musik
<i>Sensory</i>	Semakin tinggi skornya, semakin tinggi pula kepekaannya terhadap musik, terutama soal bunyi

Penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu tahap wawancara, tahap latihan PROMS, dan tahap Short-PROMS. Tahap wawancara dilakukan bersamaan dengan pendaftaran partisipan penelitian. Data yang didapat pada tahap ini digunakan sebagai pengelompokan partisipan dan identifikasi tipe pemain partisipan. Tahap latihan PROMS ditujukan agar partisipan familiar dengan instrumen PROMS. Latihan PROMS tidak menggunakan soal yang sama dengan Short-PROMS, tetapi menggunakan soal yang berbeda dan jumlah soalnya lebih sedikit. Sedangkan tahap Short-PROMS dilakukan untuk mengukur persepsi musik partisipan.

Pengolahan data diawali dengan mengolah data hasil wawancara terstruktur pada bagian latar belakang bermain BanG Dream! Girls Band Party partisipan diolah dengan cara menghitung perkiraan intensitas bermain harian partisipan. Data yang digunakan yaitu lamanya partisipan bermain (dalam bulan), level akun partisipan, dan kemampuan partisipan dalam menyelesaikan lagu. Durasi bermain dikonversikan ke dalam hari dan level akun partisipan dikonversikan ke dalam poin exp. Asumsinya yaitu tiap berhasil menyelesaikan satu lagu partisipan mendapatkan poin *experience* (pengalaman) sebesar 3000 poin.

Cara menghitung total partisipan menyelesaikan lagu pada *game*:

$$Total\ menyelesaikan\ lagu = \frac{Total\ poin\ exp}{3000}$$

Cara menghitung intensitas partisipan dalam bermain (lagu/hari):

$$Intensitas = \frac{Total\ menyelesaikan\ lagu}{lama\ bermain\ (bulan) \times 30}$$

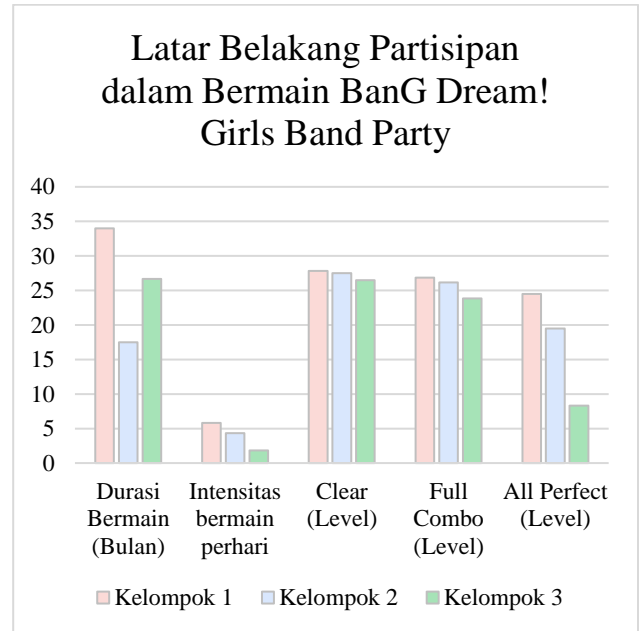
Kemampuan partisipan dalam bermain BanG Dream! Girls Band Party dilihat dari predikat yang didapatkan ketika mereka berhasil menyelesaikan lagu. Terdapat tiga tipe predikat, yaitu *clear*, *full combo*, dan *all perfect*. Predikat *clear* artinya pemain berhasil menyelesaikan lagu tanpa kehabisan *health bar*, *full combo* artinya pemain berhasil menyelesaikan lagu dengan akurasi minimal *great*, dan *all perfect* artinya pemain berhasil menyelesaikan lagu dengan akurasi semuanya *perfect*.

Data hasil tes Short-PROMS dianalisis menggunakan uji t independen untuk melihat apakah terdapat perbedaan skor yang signifikan antar kelompok. Semua data hasil tes Short-PROMS telah diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dan semua data bersifat normal dan homogen sehingga hasil uji t independen dapat digunakan. Selain itu data deskriptif hasil tes Short-PROMS juga disajikan dengan diagram.

Kemudian data karakteristik bermain partisipan dan data hasil tes Short-PROMS partisipan disandingkan untuk melihat pola atau kecenderungan persepsi musik partisipan berdasarkan latar belakangnya.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

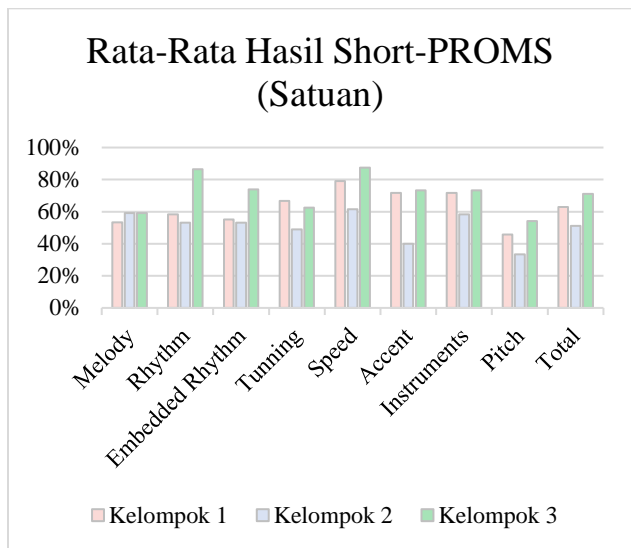
Temuan



Gambar 1 Diagram latar belakang partisipan dalam bermain BanG Dream! Girls Band Party

Dilihat dari latar belakangnya, partisipan kelompok satu secara garis besar memiliki pengalaman bermain BanG Dream! Girls Band Party yang lebih baik dibandingkan kelompok lainnya. Dalam segi durasi bermain, kelompok satu sudah bermain lebih lama dibandingkan kelompok lainnya dan kelompok dua adalah kelompok yang paling baru bermain. Tetapi dalam segi intensitas bermain dalam sehari, kelompok dua lebih sering bermain dibandingkan dengan kelompok tiga.

Sedangkan jika dilihat dari segi kemampuan bermain, kelompok satu adalah kelompok yang kemampuannya diatas semua kelompok. Meskipun kelompok dua adalah kelompok yang paling baru bermain BanG Dream! Girls Band Party, kelompok ini memiliki kemampuan bermain di atas kelompok tiga. Berarti dapat dikatakan bahwa intensitas bermain mempengaruhi kemampuan bermain partisipan.



Gambar 2 Diagram hasil tes Short-PROMS per-subtest

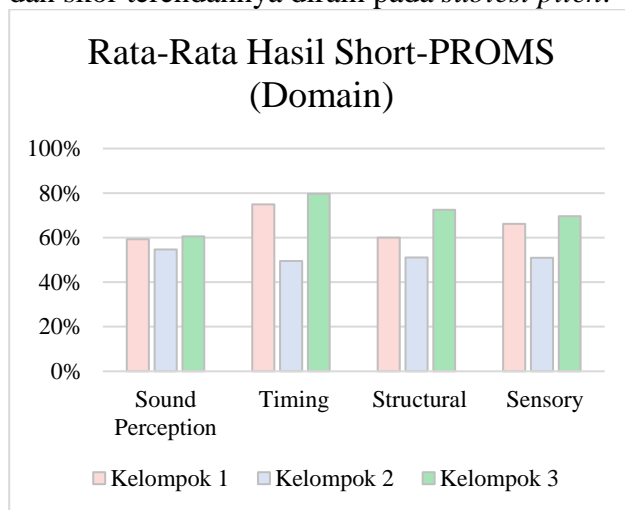
Pada hasil tes Short-PROMS, hampir semuanya didominasi oleh kelompok tiga. Hal ini sangat wajar mengingat partisipasi kelompok tiga memiliki pengalaman bermusik yang paling banyak dibandingkan kelompok lainnya. Tetapi, kelompok dua yang memiliki pengalaman bermusik yang lebih banyak daripada kelompok satu malah berada pada urutan terakhir. Kelompok dua hanya unggul terhadap kelompok satu pada *subtest melody* saja. Sedangkan sisanya kelompok dua memiliki skor yang lebih rendah jika dibandingkan dengan kelompok satu.

Tabel 2 Komparasi urutan skor *subtest* per kelompok (satuan)

Peringkat	Kelompok Satu	Kelompok Dua	Kelompok Tiga
1	<i>Speed</i> (79,17%)	<i>Speed</i> (61,46%)	<i>Speed</i> (87,50%)
2	<i>Accent & Instrument</i> (71,67%)	<i>Melody</i> (59,17%)	<i>Rhythm</i> (86,46%)
3	<i>Tuning</i> (66,67%)	<i>Instrument</i> (58,33%)	<i>Embedded rhythm</i> (73,96%)
4	<i>Rhythm</i> (58,33%)	<i>Rhythm & Embedded rhythm</i> (53,13%)	<i>Accent & Instrument</i> (73,33%)

5	<i>Embedded rhythm</i> (55,21%)	<i>Tuning</i> (48,96%)	<i>Tuning</i> (62,50%)
6	<i>Melody</i> (53,33%)	<i>Accent</i> (40,00%)	<i>Melody</i> (59,17%)
7	<i>Pitch</i> (45,85%)	<i>Pitch</i> (33,33%)	<i>Pitch</i> (54,17%)

Jika dilihat dari alur diagramnya, kelompok satu dan kelompok tiga cenderung memiliki pergerakan yang sama. Hal ini akan lebih jelas jika urutan skor *subtest* tiap kelompok dibandingkan. Pada tabel 1 terlihat sangat jelas bahwa kelompok satu dan kelompok tiga memiliki pola yang mirip. Sedangkan kelompok dua memiliki pola yang berbeda dengan kelompok lainnya. Persamaan semua kelompok yaitu skor tertinggi diraih pada *subtest speed* dan skor terendahnya diraih pada *subtest pitch*.



Gambar 3 Diagram hasil tes Short-PROMS per-domain

Hasil tes Short-PROMS yang sudah digabungkan dalam domain, bisa dilihat pada diagram di atas. Pada hasil domain, alur diagramnya semakin terlihat jelas bahwa kelompok satu dan kelompok tiga memiliki alur yang cenderung sama. Sedangkan kelompok dua memiliki alur yang cenderung stabil.

Tabel 3 Komparasi urutan skor domain per kelompok

Peringkat	Kelompok Satu	Kelompok Dua	Kelompok Tiga
1	Timing (75,00%)	Sound perception (54,63%)	Timing (79,63%)
2	Sensory (66,18%)	Structural (51,16%)	Structural (72,49%)
3	Structural (59,95%)	Sensory (50,98%)	Sensory (69,61%)
4	Sound perception (59,26%)	Timing (49,54%)	Sound Perception (60,65%)

Diliat dari tabel di atas, terlihat bahwa kelompok satu dan kelompok tiga memiliki perbedaan pada urutan *sensory* dan *structural*. Sedangkan pada kasus kelompok dua, kelompok tersebut ternyata memiliki urutan *sensory* dan *structural* yang sama dengan kelompok tiga. Kemungkinan besar fenomena tersebut terjadi karena kelompok dua dan kelompok tiga memiliki kemiripan pada latar belakang pengalaman bermusiknya, yaitu kedua kelompok sama-sama bermain alat musik meskipun kelompok dua intensitas bermain musiknya lebih rendah dibandingkan dengan kelompok tiga.

Tabel 4 Hasil uji t independen PROMS total

	Kel 1	Kel 2	Kel 3
Kel 1		Signifikan	Tidak Signifikan
Kel 2	Signifikan		Signifikan
Kel 3	Tidak Signifikan	Signifikan	

Kelompok satu memiliki skor PROMS yang setingkat dengan kelompok tiga. Sedangkan kelompok dua memiliki skor PROMS yang tingkatannya berada di bawah kelompok satu dan kelompok tiga.

Tabel 5 Hasil uji t independen domain *sound perception*

	Kel 1	Kel 2	Kel 3
Kel 1		Tidak Signifikan	Tidak Signifikan
Kel 2	Tidak Signifikan		Tidak Signifikan
Kel 3	Tidak Signifikan	Tidak Signifikan	

Pada domain *sound perception*, tidak ada perbandingan skor antar kelompok yang signifikan. Ini berarti semua kelompok memiliki kemampuan bernyanyi dengan nada yang tepat yang setingkat.

Tabel 6 Hasil uji t independen domain *timing*

	Kel 1	Kel 2	Kel 3
Kel 1		Signifikan	Tidak Signifikan
Kel 2	Signifikan		Signifikan
Kel 3	Tidak Signifikan	Signifikan	

Skor domain *timing* kelompok satu dan kelompok tiga berada pada tingkatan yang sama. Sedangkan skor domain *timing* kelompok dua berada pada tingkat di bawah kelompok satu dan kelompok tiga. Domain *timing* menginterpretasikan kemampuan bermusik pada ketukan yang tepat dan dapat menjaga tempo.

Tabel 7 Hasil uji t independen domain *structural*

	Kel 1	Kel 2	Kel 3
Kel 1		Tidak Signifikan	Tidak Signifikan
Kel 2	Tidak Signifikan		Signifikan
Kel 3	Tidak Signifikan	Signifikan	

Domain *structural* kelompok satu tidak signifikan terhadap kedua kelompok. Sedangkan skor antara kelompok dua dan kelompok tiga signifikan. Ini berarti kelompok satu dapat dikatakan berada pada tingkat perantara antara

kelompok dua dan kelompok tiga. Domain ini menginterpretasikan kemampuan menganalisis musik.

Tabel 8 Hasil uji t independen domain *sensory*

	Kel 1	Kel 2	Kel 3
Kel 1		Signifikan	Tidak Signifikan
Kel 2	Signifikan		Signifikan
Kel 3	Tidak Signifikan	Signifikan	

Kelompok satu dan kelompok tiga berada pada tingkatan yang sama dalam kepekaan terhadap musik, terutama bunyi. Sedangkan kelompok dua berada pada tingkatan di bawah kelompok lainnya.

Pembahasan

Berdasarkan temuan di atas, kelompok satu memiliki persepsi musik yang setingkat dengan kelompok tiga meskipun kelompok tiga memiliki persepsi musik yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok satu. Selain itu terlihat jelas bahwa pola-pola yang ditunjukkan oleh kelompok satu cenderung mirip dengan kelompok tiga. Berarti fenomena ini membuktikan konsep yang dikemukakan oleh George dan Hodges dalam Djohan (2003) tentang seseorang dapat memiliki kemampuan musikal yang baik meskipun tidak bermain/belajar musik terbukti. Perlu diingat bahwa persepsi musik adalah salah satu faktor dari kemampuan musikal (Sumaryanto, 2000).

Dilihat dari latar belakang bermainnya, dapat dikatakan bahwa kelompok satu mengasah persepsi musiknya melalui bermain BanG Dream! Girls Band Party. Berarti konsep yang dikemukakan oleh Cassidy dan Paisley (2013) tentang salah satu fungsi dari bermain *rhythm game* terbukti, yaitu fungsi *playing to learn*. Fungsi tersebut juga diimplementasikan oleh kelompok tiga, terutama pada domain *timing*. Berarti dapat disimpulkan bahwa fungsi ini yang berperan dalam pembentukan pola yang

cenderung mirip antara kelompok satu dan kelompok tiga.

Berdasarkan data latar belakang bermain partisipan, intensitas bermain dan kemampuan kelompok dua tidak jauh berbeda dengan kelompok satu meskipun kelompok satu berada di atas kelompok dua. Tetapi durasi bermain kelompok satu jauh lebih lama dibandingkan dengan kelompok dua. Berarti faktor yang mempengaruhi persepsi musik kelompok satu adalah durasi bermainnya. Sedangkan intensitas dan kemampuan bermain tidak berpengaruh terhadap persepsi musik. Fenomena ini dapat dijelaskan dengan teori yang dikemukakan oleh Koffka dalam Nurfahanah (2018), yaitu jejak ingatan akan semakin baik dan terasah seiring berjalannya waktu dengan cara berlatih terus menerus dan akan merubah persepsi seseorang.

Kelemahan dari penelitian ini yaitu terdapat pada jumlah partisipan penelitian yang sedikit serta kriteria partisipan yang tidak spesifik (sampel acak). Untuk mengungkap fenomena mengapa kelompok satu memiliki skor *tuning* lebih besar dibandingkan dengan kelompok tiga pada penelitian ini, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar. Kemudian fenomena pola urutan *sensory-structural* yang terjadi pada setiap kelompok juga diperlukan penelitian lebih lanjut.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pasinski (2014), hasil dari penelitian ini sedikit berbeda. Perbedaan yang menonjol yaitu terdapat pada kriteria partisipan penelitian, *rhythm game* yang digunakan, *subtest* yang diuji, dan hasilnya.

Penelitian Ini	Pasinski (2014)
Partisipannya adalah pemain <i>rhythm game</i> yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu: 1. Kelompok pemain yang tidak mempelajari/bermain musik	Partisipannya terbagi ke dalam tiga kelompok, yaitu: 1. Kelompok <i>rhythm gamer</i> yang dapat menyelesaikan lagu minimal pada level <i>hard</i> 80%

<p>2. Kelompok pemain yang mempelajari/bermain musik tetapi bukan musisi</p> <p>3. Kelompok pemain yang merupakan musisi</p>	<p>dan tidak pernah mempelajari musik</p> <p>2. Kelompok musisi yang sudah mempelajari musik secara formal minimal enam tahun dan sudah belajar/bermain musik minimal lima tahun serta tidak pernah bermain <i>rhythm game</i></p> <p>3. Kelompok non <i>gamer</i> dan non musisi</p>
<p><i>Rhythm game</i> yang digunakan adalah BanG Dream! Girls Band Party yang berada pada Android dan iOS, cara bermainnya yaitu dengan cara mengetuk layar. <i>Beatmap</i> yang terdapat pada <i>rhythm game</i> ini merupakan gabungan dari pola ritmik instrumen musik pengiring <i>game</i> (gitar, keyboard, drum, vokal, bass)</p>	<p><i>Rhythm game</i> yang digunakan adalah Rock Band yang berada pada <i>console</i>, cara bermainnya yaitu dengan cara menekan tombol yang berada pada <i>guitar controller</i>. <i>Beatmap</i> pada <i>rhythm game</i> ini merupakan pola ritmik gitar pada musik pengiring <i>game</i></p>
<p><i>Subtest</i> yang diuji yaitu <i>melody, rhythm, embedded rhythm, accent, instrument, tuning, speed, dan pitch</i></p>	<p><i>Subtest</i> yang diuji yaitu <i>melody, rhythm, speed, dan tuning</i></p>
<p>Hasilnya kelompok yang mempelajari/bermain musik untuk kebutuhan penampilan musik memiliki skor <i>subtest</i> tertinggi pada</p>	<p>Hasilnya kelompok <i>gamer</i> memiliki skor tertinggi pada semua <i>subtest</i>, kecuali <i>subtest tuning</i> yang diungguli oleh kelompok musisi</p>

<p>semua <i>subtest</i>, kecuali <i>subtest tuning</i> yang diungguli oleh kelompok yang tidak mempelajari/bermain musik</p>	
--	--

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, kelompok pemain yang tidak belajar/bermain alat musik memiliki persepsi musik yang setingkat dengan kelompok pemain yang merupakan musisi. Sedangkan kelompok pemain yang belajar/bermain musik tetapi bukan musisi memiliki persepsi musik yang tingkatannya berada di bawah kelompok lain karena durasi bermain BanG Dream! Girls Band Party kelompok ini paling sedikit jika dibandingkan dengan dua kelompok lainnya. Berarti bermain BanG Dream! Girls Band Party atau *rhythm game* sejenis dapat membantu melatih persepsi musik seseorang, tetapi hasilnya tidak instan. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai apa yang menyebabkan perbedaan implikasi dari *rhythm game* yang terdapat pada *console* dan Android & iOS terhadap persepsi musik. Jika ingin menggunakan BanG Dream! Girls Band Party atau *rhythm game* sejenis untuk mengasah persepsi musik, sebaiknya dibatasi maksimal 30 menit per hari karena penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain dalam satu hari tidak membantu melatih persepsi musik. Selain itu *rhythm game* tidak berfungsi sebagai pengganti untuk berlatih/belajar musik, tetapi sebagai pendamping untuk berlatih/belajar musik.

DAFTAR PUSTAKA

- BanG Dream! Project. (t,t). *About*. [Online].
Diakses dari <https://bang-dream-gbp-en.bushiroad.com/about/>
- Bégel, V. dkk. (2017). Music Games: Potential Application and Considerations for Rhythmic Training. *Frontiers in Human Neuroscience*, 11(273).

- Cassidy, G. & Paisley, A. (2013). Music-games: A Case Study of Their Impact. *Research Studies in Music Education*, 35(1), 119-138.
- Djohan. (2003). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius
- Gamasutra. (2013). *New National Research Study Confirms Rocksmith is The Fastest Way to Learn Guitar [Online]*. Diakses dari https://www.gamasutra.com/view/press_releases/193605/NEW_NATIONAL_RESEARCH_STUDY_CONFIRMS_ROCKSMITH_IS_THE_FASTESTWAY_TO_LEARN_GUITAR.php
- Law, L. N. C. & Zentner, M. (2012). Assessing Musical Abilities Objectively: Construction and Validation of the Profile of Music Perception Skills. *Plos One*, 7(12).
- Nardo, R. (2010). Got Rhythm? Get RockBand™!. *General Music Today*, 23(2), 38-39.
- Nurfarhanah. (2018). *Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Gestalt Serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. [Online]*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/328981260_TEORI_BELAJAR_MENURUT_ALIRAN_PSIKOLOGI_GESTALT_SERTA_IMPLIKASINYA_DALAM_PROSES_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN
- Pasinski, A. (2014). *Possible Benefit of Playing Music Video Games*. Jurusan Psikologi, University of Nevada, Las Vegas.
- Peraturan Rektor UPI. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI*. Bandung: UPI
- Sumaryanto, F. (2000). Kemampuan Musikal (Musical Ability) dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Musik. *Harmonia*, 1(1).
- Zentner, M. & Strauss, H. (2017). Assessing Musical Abilities Quickly and Objectively: Development and Validation of the Short-PROMS and teh Mini-PROMS. *Special Issue: Annals Reports*, 1400(1), 33-45.