

KOMPOSISI MUSIK UNTUK VIDEO GAME RPG

TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI S1 PENCIPTAAN MUSIK



Diajukan oleh:

Binar Radite Adyaksa

161 0040 0133

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

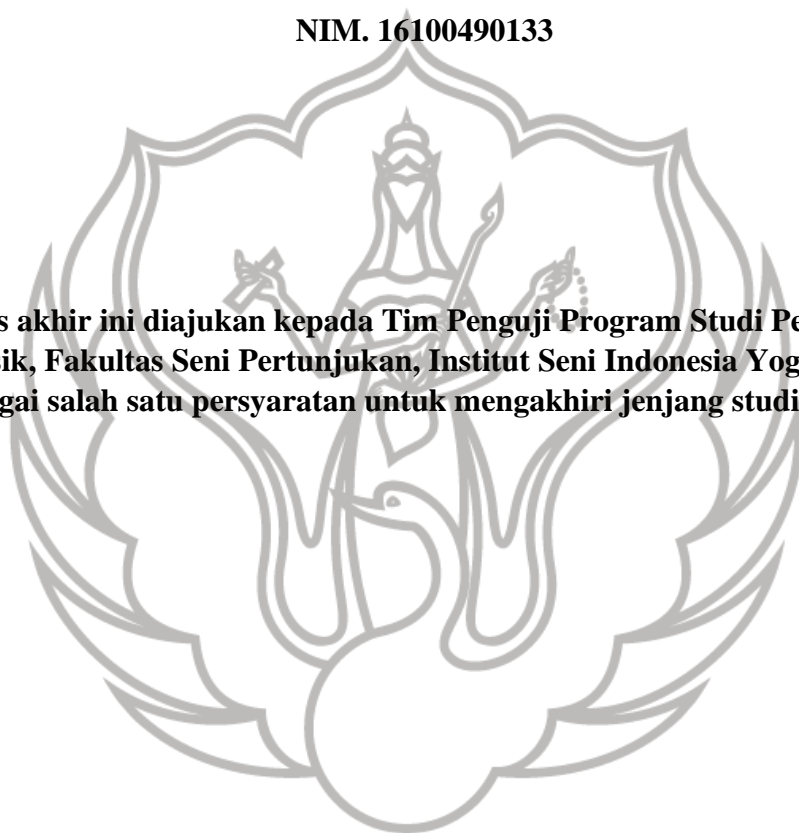
KOMPOSISI MUSIK UNTUK VIDEO GAME RPG

Diajukan oleh:

Binar Radite Adyaksa

NIM. 16100490133

Tugas akhir ini diajukan kepada Tim Penguji Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu persyaratan untuk mengakhiri jenjang studi sarjana



**PRODI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

“Komposisi Musik Untuk Video Game RPG” diajukan oleh Binar Radite Adyaksa NIM. 16100490133, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Kode Prodi : 91222, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Haris Natanael Sutaryo, M. Sn.

NIP. 1961022 198803 1002/NIDN. 0022026101

Pembimbing II


Puput Pramuditya, S. Sn, M. Sn.

NIP. 19891103 201903 1013/NIDN. 0003118907

Penguji Ahli/Anggota


Joko Suprayitno, S. Sn, M. Sn.

NIP. 19651110 200312 1001/NIDN. 0010116510

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/ Anggota


Drs. Hadi Susanto, M. Sn.

NIP. 19611103 199102 1 001/NIDN. 0003116108



Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Siswadi, M. Sn.

NIP. 19591106 198803 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam penulisan Tugas Akhir ini disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 20 Desember 2021
Yang membuat pernyataan



Binar Radite Adyaksa
NIM. 16100490133

MOTTO

*To create a new standard
you have to be up for that challenge and really enjoy it*

- Shigeru Miyamoto-



KATA PENGANTAR

Puji sukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang telah melimpahkan rahmat Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Komposisi Musik Untuk Video Game RPG” sebagai salah satu syarat menempuh gelar Sastra 1 (S1). Dapat terselesaikan dengan baik. Tugas Akhir ini dalam proses penulisanya tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapak terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam proses keseluruhan penulisan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih ini disampaikan kepada:

1. Allah SWT karena aatas rahmat dan karunia Nya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Bapak Drs Haris Natanael Sutaryo, M. Sn selaku Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiranya serta dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, masukan terus memotivasi saya menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
3. Bapak Puput Pramuditya, S. Sn, M. Sn selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikiran serta memberi bimbingan, saran, kritik hingga tugas Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.
4. Bapak Drs Hadi Susanto, M. Sn. Selaku kaprodi Penciptaan Musik juga sebagai Dosen penguji. Terimakasih atas masukan, saran. Demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

5. Bapak Joko Suprayitno, S. Sn. M. Sn selaku Dosen Wali dan Dosen Penguji Ahli terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta segala perhatian dan bimbingan pada saya selama masa perkuliahan.
6. Bapakku, Ibuku, dan Adikku terimakasih atas doa tulus dan motivasinya hingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.
7. Teman – teman dan semua pihak yang mendukung dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu

Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Penulis sangat mengharapkan saran, kritik demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya

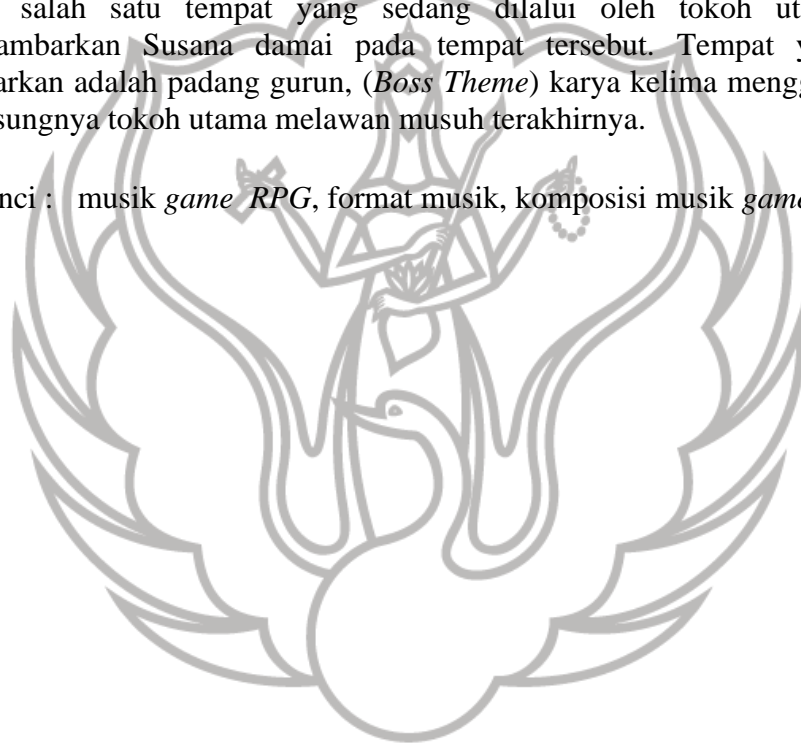
Yogyakarta, 11 Januari 2022

Binar Radite Adyaksa

ABSTRAK

Dalam penulisan tugas akhir komposisi musik game RPG melalui beberapa tahapan. Pemilihan musik game sebagai bahan kajian melewati beberapa porses sistematis yang meliputi perumusan ide penciptaan, observasi, pembuatan sketsa dasar komposisi musik game RPG memunculkan ide penulis mewujudkannya dalam lima format musik didasarkan pada alur game PRG yaitu : (*Opening Theme*) karya pertama ditujukan untuk musik pembukaan dan pengenalan video *game* tersebut. Memberikan pengalaman perkenalan kepada pemain, (*Character Theme*) karya kedua menggambarkan kehadiran tokoh protagonis utama di dalam *video game* tersebut, (*Battle Theme*) karya ketiga menggambarkan moment berlangsungnya tokoh utama melawan musuhnya dan intensnya kejadian tersebut, (*Region Theme*) karya keempat menggambarkan suasana salah satu tempat yang sedang dilalui oleh tokoh utama yang merngambarkan Susana damai pada tempat tersebut. Tempat yang akan digambarkan adalah padang gurun, (*Boss Theme*) karya kelima menggambarkan berlangsungnya tokoh utama melawan musuh terakhirnya.

Kata kunci : musik *game RPG*, format musik, komposisi musik *game RPG*



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR NOTASI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan	6
D. Manfaat Penciptaan	6
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN	7
A. Kajian Pustaka	7
B. Kajian Karya	8
C. Landasan Penciptaan	9
1. Musik Program	9
2. Scoring media visual	9
3. Game RPG (Role Playing Game)	10
4. Instrumentasi	10
BAB III PROSES PENCIPTAAN	11
1. Perumusan Ide Penciptaan	11
2. Observasi	12
3. Sketsa	12
4. Penggarapan Detail Karya	14
BAB IV ANALISIS KARYA	16
A. Opening Theme	16
B. Character Theme	25
C. Battle Theme	30
D. Region Theme	35
E. Boss Theme	39

BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46



DAFTAR NOTASI

Notasi 1. Bagian introduksi birama 1 – 6.....	17
Notasi 2. Bagian A birama 7 – 16.....	18
Notasi 3. Bagian A birama 15 – 20.....	18
Notasi 4. Bagian B birama 21 - 24.....	18
Notasi 5. Bagian C birama 29 -32.....	20
Notasi 6. Bagian D birama 37 – 40.....	22
Notasi 7. Bagian E birama 45 – 48.....	23
Notasi 8. Bagian F birama 57 – 60.....	23
Notasi 9. Bagian introduksi birama 1 – 5.....	25
Notasi 10. Birama 6 - 10.....	26
Notasi 11. Birama 17 – 20.....	27
Notasi 12. Birama 25 – 32.....	28
Notasi 13. Birama 33 – 47.....	28
Notasi 14. Coda birama 48 – 51.....	29
Notasi 15. Introduksi B birama 1 – 4.....	31
Notasi 16. Bagian A birama 17 - 20.....	32
Notasi 17. Bagian B birama 33 – 36.....	32
Notasi 18. Bagian C birama 49 – 51.....	33
Notasi 19. Bagian D birama 65 – 68.....	34
Notasi 20. Bagian E birama 82 – 86.....	35
Notasi 21. Introduksi birama 1- 5.....	36
Notasi 22. Bagian A birama 6 - 9.....	37
Notasi 23. Bagian birama 36 -39.....	38
Notasi 24. Bagian B1 birama 47 – 50.....	39
Notasi 25. Introduksi birama 1 - 4.....	40
Notasi 26. Introduksi birama 4 – 8.....	41
Notasi 27. Bagian A birama 9 – 12.....	42
Notasi 28. Bagian B birama 27 – 31.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik merupakan salah satu cabang kesenian yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Awalnya, musik digunakan sebagai sarana beribadah dan hiburan, Namun seiring berkembangnya zaman, keberadaan musik telah banyak digunakan pula sebagai musik latar pada media lain seperti film, Salah satunya *video game*. Penggunaan musik dalam dunia industri *audio visual* seperti film, iklan, program televisi, dan *video game*, berfungsi sebagai pembangkit suasana yang efektif. Misalnya, saat memainkan *video game* dengan nuansa peperang akan terdengar ilustrasi musik yang sangat heroik, Tanpa disadari hal ini akan membuat pemain akan terbawa suasana seolah-olah sedang benar-benar berada dalam peperangan. (Karen Collins, 2008: 5).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengertian *video game* berarti permainan video. Sebuah *game* merupakan sistem saat pemain dihadapkan dengan konflik buatan. *Game* merupakan sebuah kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan permainan. Peraturan dalam *video game* dibuat dengan tujuan membatasi perilaku pemain *game* dan menentukan permainan. *Video game* tidak hanya disukai oleh anak-anak, melainkan oleh semua lapisan masyarakat dari segala usia. Dalam perkembangannya, *video game* sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan masyarakat dan bahkan melahirkan industri yang bernilai jutaan dolar. (Amalia Septiyani : 2020, 1-2).

Berbicara tentang *game* maka tidak lepas dari perkembangan *game* itu sendiri di Indonesia yang maju dengan sangat pesat. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) RI mengatakan bahwa industri dan ekosistem *game local* memiliki potensi besar untuk berkontribusi dalam ekonomi kreatif (ekraf) tanah air. Kontribusi *game* dan aplikasi untuk ekraf Indonesia pada tahun 2017 adalah 1,39% (pdb sub sektor aplikasi dan *game developing*) dengan 44.733 jumlah tenaga kerja terserap di sub sektor ini (AntaraneWS; 2020). Hal ini menunjukkan bahawa peluang yang masih bisa diperoleh baik sebagai pembuat dan *publisher game*.

Dari uraian dan dengan data yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahawa industri *game* di Indonesia bisa melahirkan industri dengan pemasukan devisa yang menjanjikan hal ini. Seperti yang digaungkan oleh pemerintah sebagai industri kreatif, yang akan sangat mungkin memberikan peluang penyerapan tenaga kerja dan ekonomi yang sangat menjanjikan.

Perkembangan *game* dengan komposisi musik di dalamnya menginspirasi penulis untuk mengangkat musik *game* sebagai materi penciptaan musik untuk tugas akhir. Penulis sebagai mahasiswa di jurusan penciptaan musik berharap dapat turut berkontribusi dalam kemajuan industri *game* agar dapat berkembang dan berdaya saing pada industri ekonomi digital Indonesia. Karya ini nantinya dapat memberikan wawasan dengan ide-ide kreatif, khususnya untuk pengembang *game* sehingga menginspirasi para mahasiswa musik untuk mengembangkan karya musik *game* di Indonesia dengan berbagai jenis perangkat yang diciptakan seiring dengan perkembangan musik *game* tersebut.

Genre (kategori) dalam *video game* juga mengalami perkembangan yang pesat bersamaan dengan berkembangnya *video game* itu sendiri, Selain itu perkembangan *genre game* juga dipengaruhi oleh perkembangan pesat dari teknologi perangkat yang diciptakan, yang semulanya menggunakan media *cartridge* lalu berkembang ke media CD (*compact disk*) dan berkembang lagi menggunakan internet. Sebuah *video game* tidak hanya termasuk ke dalam sebuah *genre* saja. Sebuah *game* juga bisa mencakup dalam beberapa *genre* sekaligus. Salah satu *genre* yang berkembang pada *video game* saat ini adalah *genre Role Playing Game (RPG)*.

Game RPG mempunyai sejarah yang panjang, mulai dari permainan papan (*board game*). Konsep awal permainan yakni, pemain diminta untuk memilih 3 kelompok karakter *fighting-man* (petarung), *magic-user* (penyihir), dan *cleric* (pastur) namun istilah tersebut diganti menjadi *warrior*, *wizard*, dan *cleric/priest* dari 4 ras *human* (manusia), *dwarf* (kurcaci), *elf* (peri), dan *hobbit* (kurcaci). Dan untuk bermain *game* ini, pemain diharuskan mengikuti aturan bermain (*role playing*) yang harus dibaca pada buku petunjuknya. Seiring perkembangan kemajuan teknologi, *game* ini menjadi dasar pengembangan ketika permainan *RPG* ini beralih ke media digital dan menjadi salah satu *genre video game*. *RPG* pada *video game* sendiri memiliki beberapa kategori seperti *adventure RPG* (bersifat petualangan), *Action RPG* (bisa melakukan gerakan fisik tokohnya oleh pemain), dan *Turn-Based RPG*. Aplikasi *game* yang akan dibuat adalah *RPG* berjenis *Turn-Based RPG*, yang pada sisi *battle*-nya berhenti menunggu masukan perintah selanjutnya untuk sebuah aksi secara bergiliran. (Teguh Wicaksana 2020, 1-2).

Dari sekian banyak karya *game* RPG penulis akan mengambil bahan kajian karya musik *game* RPG pada *game* “*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*” dengan judul “*Guardian Theme*” karya *Manaka Kataoka*. Dimana *game* tersebut menggambarkan tingkat kesulitan melawan musuh pada permainan tersebut. Hal ini menginspirasi penulis untuk membuat karya musik berdasarkan *video game* RPG. Ketertarikan penulis pada *video game* juga menjadi dasar ide penciptaan musik. Dari wacana yang ditawarkan penulis, timbul niat penulis untuk membuat musik berdasarkan karakteristik di dalam *video game* RPG, mengingat banyaknya unsur intrinsik yang bisa dikembangkan. Pada penciptaan musik *game* untuk Tugas Akhir ini, penulis mencipta lima *movement* karya musik yang masing – masing bagian musik tersebut memiliki peran terhadap *video game* RPG, adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. (*Opening Theme*) karya pertama yang ditujukan untuk musik pembukaan dan pengenalan *video game* tersebut. Memberikan pengalaman pengenalan kepada pemain.
2. (*Character Theme*) karya kedua menggambarkan kehadiran tokoh protagonis utama di dalam *video game* tersebut.
3. (*Battle Theme*) karya ketiga menggambarkan moment berlangsungnya tokoh utama melawan musuhnya dan intensnya kejadian tersebut
4. (*Region Theme*) karya keempat menggambarkan suasana salah satu tempat yang sedang dilalui oleh tokoh utama yang menggambarkan suasana damai pada tempat tersebut. Tempat yang akan digambarkan adalah padang gurun

5. (*Boss Theme*) karya kelima menggambarkan berlangsungnya tokoh utama melawan musuh terakhirnya

Selain itu, kelima karya musik ciptaan penulis dibuat untuk beberapa formasi sebagai berikut.

1. *Opening Theme* menggunakan formasi : flute, clarinte, piano, gitar elektrik, bass elektrik, kuartet string
2. *Character Theme* menggunakan formasi : piccolo, flute, oboe, horn, harpa, gitar akustik, kuartet sting,
3. *Battle Theme* menggunakan formasi : violin, gitar elektrik (lead), gitar elektrik (rhythm), bass elektrik, piano, kuartet gesek dan drum set
4. *Region Theme* menggunakan formasi : flute, sitar, violin, gitar akusitk, bass elektrik, piano, tambourine, darbuka, bass drum
5. *Boss Theme* menggunakan formasi : piano, gitar elektrik, bass elektrik, violin dan drum set

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut ;

1. Apa yang dilakukan penulis dalam proses mewujudkan komposisi musik untuk *video game RPG*?
2. Bagaimana penulis mewujudkan 5 bagian musik *video game RPG* ke dalam sebuah karya musik dengan 5 buah format musik yang berbeda ?

C. Tujuan Penciptaan

1. Dapat mengetahui proses penciptaan komposisi musik untuk *video game RPG*
2. Untuk mengetahui yang dilakukan penulis untuk mewujudkan 5 *movement* musik *video game RPG* ke dalam sebuah karya musik dengan 5 *movement* format musik yang berbeda

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat Penciptaan yang diharapkan penulis dari karya ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah wawasan mahasiswa dan mahasiswi jurusan penciptaan musik ISI Yogyakarta tentang komposisi musik untuk *video game RPG*
2. Menambah kekayaan repertoar musik untuk *video game RPG*

