

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam proses penciptaan Komposisi Musik *Game RPG* untuk menjadi karya yang final melewati beberapa tahapan yaitu observasi. Penulis mengamati bahkan mencari informasi langsung melalui permainan secara langsung, memperhatikan bagaimana peran musik di sepanjang permainan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penulis dapat memahami karakter musik *game* terhadap pemain *game*. Dengan observasi tersebut penulis lebih dapat mengerti jenis-jenis musik untuk video *game RPG* secara mendalam. Observasi tersebut juga memberikan penulis referensi mengenai *game RPG* untuk dapat digunakan dalam penciptaan karya

Dari observasi akan diperoleh berupa karya musik untuk diwujudkan menjadi komposisi musik *RPG* yang secara alur *game* dapat diklasifikasikan dalam lima format musik berikut ini :

1. *Opening Theme* karya pertama yang ditujukan untuk musik pembukaan dan pengenalan *video game* tersebut. Memberikan pengalaman perkenalan 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

Setelah ide musik yang utuh dan matang ide tersebut dituangkan dalam bentuk notasi balok dengan menggunakan *software* sibelius.

Proses selanjutnya penulis melakukan post production menggunakan bantuan *software* cubase 5 untuk melewati proses midi programming, balancing, mixing dan mastering. Langkah terakhir adalah menulis laporan yang menggambarkan keseluruhan proses penyusunan komposisi musik *game RPG* secara lengkap beserta analisisnya.

B. Saran

Saran dari penulis yang mungkin bermanfaat untuk proses penciptaan musik *game RPG* sebagai berikut:

1. Mencari ide intra musikal dan menggali lebih dalam ide ekstra musikal.
2. Mengeksplor lebih banyak genre musik untuk latar musik *video game RPG*.
3. Memperbanyak mendengarkan referensi karya musik *game RPG* yang sejenis untuk membantu memunculkan ide.

DAFTAR PUSTAKA

- Antaranews, 2020. Menparekraf Ajak *Gamers* gim-gim Lokal Pimpin Pasar Indonesia. <https://www.antaranews.com/berita/2575309/menparekraf-ajak-gamers-gim-gim-lokal-pimpin-pasar-indonesia>_diakses pada 4 Oktober 2021
- Banoë, Pano. 2003. Kamus Musik. Yogyakarta: Kanisius.
- Chikhungunya, 2011. Definisi *Game* Dan Jenis-jenisnya. <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/00/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada 4 Oktober 2021
- Collins, Karen. 2008. *Game sound: An Introduction To History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Georgia: Dalton.
- Gamers.grid, 2020. Yuk Mengenal Sejarah Tentang *Game Role Playing Game* Di Dunia. <https://games.grid.id/read/152036344/yuk-mengenal-sejarah-tentang-game-rpg-role-playing-games-di-dunia?page=all> diakses pada 4 Oktober 2021
- Lawrece, Daniel. 2012. *The effect of musical tempo on video game Performance*. London
- Paul Gee, James. 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. California
- Salen, Katie and Zimmerman, Eric.. 2003. *rules of play game design fundamentals*. Texas
- Stein, Leon, 1979. *Structure & Style The Study and Analysis of Musical Forms*.
- Swink, Steve, 2009. *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. London: Novella Co.
- Web7crawler, 2014. Musik Scoring Bersama Jevin Julian <https://web7crawler.wordpress.com/2014/11/27/music-scoring-bersama-jevin-julian/comment-page-1/> diakses pada 11 januari 2022
- Wheller, Kent. 1952. *The Techique Of Orchestration*. New York: Norton & Company.