

KOMPOSISI MUSIK UNTUK VIDEO GAME RPG

JURNAL TUGAS AKHIR

Program Studi Penciptaan Musik



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

Binar Radite Adyaksa¹, Haris Natanael Sutaryo², Puput Pramuditya³

¹Alumnus Program Studi S1 Penciptaan Musik, FSP ISI Yogyakarta

Binarradi11337@gmail.com

²Dosen Pembimbing Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta

³Dosen Pembimbing Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta

Abstrak

Dalam penulisan tugas akhir komposisi musik game RPG melalui beberapa tahapan. Pemilihan musik game sebagai bahan kajian melewati beberapa porsis 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 pengenalan 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 menggambarkan 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

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. (Karen Collins, 2008: 5).

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 (Antaraneews; 2020).

Dari uraian dan dengan data yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa 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.

B. Rumusan Penciptaan

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. Tinjauan Sumber

Sumber Pustaka :

1. Collins, Karen. 2008. *Game sound: An Introduction To History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Georgia: Dalton.

Di dalam bukunya fungsi musik dalam *game* lebih kompleks daripada saat menonton film maupun iklan. Tidak seperti saat kita menonton film, peran musik diterima secara pasif oleh tubuh, sedangkan saat memainkan *game*

2. Lawrence, Daniel. 2012. *The effect of musical tempo on video game Performance*. London

Membahas mengenai respon dan efek tempo musik terhadap gamers. Penelitian ini menggunakan *game* tetris sebagai obyek utama dalam penelitiannya. Membantu mewujudkan peran komposisi musik terhadap visual yang ditampilkan

3. Stein, Leon, 1979. *Structure & Style The Study and Analysis of Musical Forms*

Buku ini memuat teori musik, pengertian musik program, dan bentuk musik sehingga menjadikan pedoman teori penulis dalam membuat musik, dan menganalisa karya music *game* RPG

4. Kent Wheller, “*The Technique Of Orchestration*”

Buku yang ditulis oleh Kent Wheller ini membahas tentang teknik orkestrasi yang berisi antara lain jenis-jenis instrumen yang dipakai dalam sebuah orkestra, wilayah nada dan karakter setiap instrumen. Hal tersebut sangat bermanfaat dalam pemaparan karya.

Sumber Karya :

1. *Fódlan Winds* karya Takeru Kanazaki

Merupakan original. *soundtrack* dari *video game tactical RPG “Fire Emblem Three Houses”*. Musik ini diputar saat momen situasi pertarungan tokoh utama melawan musuhnya

2. *Link's Memories: "Zelda's Awakening"* karya Manaka Kataoka

Musik ini diputar setiap kemunculan tokoh utama disetiap permainan, karya musik ini dibawakan dalam format solo piano dengan tujuan memberikan rasa lebih menekankan peran tokoh utama.

3. *Final Fantasy VII “Lets The Battle Begin”* karya Nobuo Uematsu

musik ini diputar setiap dalam situasi pertarungan tokoh utama melawan musuhnya, karya engga ini dibawakan dalam format small orchestra dengan tujuan memberikan rasa semangat kepada pemain *video game*

E. Landasan Penciptaan

1. Musik Program

Berdasarkan bentuk dan muatan ekstramusikal, musik program adalah musik yang menceritakan sesuatu kejadian (*narrative & descriptive*), filosofis (*ideational*), dan karakter (*appellative*). Perbedaan mendasar yang dapat diketahui antara musik Program dengan musik Absolut adalah upaya yang dilakukan dalam penggambaran karya tersebut. (Niecks, 1907: 1)

2. Scoring Media Visual

Penggunaan musik dalam dunia industri visual seperti film, iklan, acara televisi, dan game, berfungsi sebagai pembangkit suasana yang efektif. Sebagai contoh, saat memainkan game perang akan banyak terdengar musik heroik dengan tempo march. (Karen Collins, 2009: 04). Scoring adalah sebuah cara agar scene film menjadi lebih dramatis dengan teknik penempatan nada / musik yang diatur, sehingga dapat memberikan nuansa dalam sebuah scene adegan (Imultimedia, 2014: 01)

3. Game RPG (Role Playing Game)

Game RPG memulai sejarah panjangnya mulai dari permainan papan (*board game*). Konsep awal permainan, pemain diminta untuk memilih 3 kelas pekerjaan yaitu karakter *fighting-man*, *magic-user*, dan *cleric* permainan ini dapat mempengaruhi kognitif pemainnya, baik secara visual maupun audio. Paul mengungkapkan bahwa dengan bermain *game*, pada pemain dapat menangkap lebih banyak informasi melalui cara yang berbeda. (James Paul Gee 2003).

4. Instrumentasi

Combo Band

Dalam istilah tentang combo dalam bahasa secara umum berasal dari kata *combine* yaitu kombinasi yang mempunyai arti mencampur, mengomposisikan beberapa macam jenis instrumen menjadi satu kesatuan yang harmonis (James Half, 1967:62)

String Section

String section merupakan kelompok instrumen gesek yang terdiri dari violin, viola, cello, dan double basses. *String section* merupakan kelompok instrumen yang dapat memainkan segala jenis musik, karena mempunyai jangkauan dinamika yang luas dan dapat lebih baik dalam hal ekspresif daripada kelompok instrumen lainnya.

F. Proses Penciptaan

1. Perumusan Ide Penciptaan

Perumusan Ide Penciptaan tugas akhir dengan judul “*Komposisi Musik Game RPG*” memunculkan ide penulis dengan mewujudkan dalam bentuk lima format musik yang didasarkan dari alur *game RPG* yaitu:

1. *Opening Theme*
2. *Character Theme*
3. *Battle Theme*
4. *Region Theme*
5. *Boss Theme*

Lima format musik ini akan disampaikan melalui media *video game*.

2. Observasi

Dalam tahap ini penulis melakukan observasi atau pengamatan terhadap *game RPG*. Penulis melakukan observasi *game RPG* pada *console Nintendo, Xbox, Playstation* dan *PC (Personal Computer)*.

3. Penggarapan Detil Karya

Penulis menggunakan software yang dikenal dengan sebutan *Digital Audio Workstation (DAW)* salah satunya yang digunakan penulis merupakan keluaran dari Steinberg yang bernama *Cubase*

G. Sketsa

1. Opening Theme diputar khusus sebagai musik latar pembuka, mengiringi musik sebagai video pembuka yang akan ditampilkan. Opening Theme terdiri dari: Introduksi (1-6) - A (7-20) – B (21- 28) C (29-36) – D (37-44) E – (45-52) F – (53-60).
2. Character Theme diputar khusus mengiringi karakter yang sedang ditampilkan pada scene tersebut. Character Theme terdiri dari: Introduksi (1-8) - A (9 - 24) – A¹ (25 - 32) B (33 - 47) Coda (48 – 51)
3. Battle Theme diputar khusus mengiringi moment scene pertarungan saat berjalanya *game*. Battle Theme terdiri dari: Introduksi (1-16) - A (17 - 32) – B (33 - 48) C (49 - 64) – D (66 – 80) E (81 – 96)
4. Character Theme diputar khusus mengiringi tempat yang sedang dilalui oleh katakter. Character Theme terdiri dari: Introduksi (1-5) – A (6-16) – A¹ (17- 24) - B (36 – 46) - B¹ (47 – 61)
5. Battle Theme diputar khusus mengiringi moment scene pertarungan saat pemain melawan musuh terakhir pada *game*. Battle Theme terdiri dari: Introduksi (1-8) - A (9 - 26) – B (27 - 46) repetisi (49 - 92) – koda (93 – 94)

H. 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.

I. 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
- Banoe, 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.Company.
- 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 &