

**KAJIAN ESTETIKA MUSIK MULTIMEDIA *GILDED RUNNER*
DENGAN RITMIS *FIBONACCI* KARYA YU PENG-CHEN
SEBAGAI *SOUNDTRACK GAME* GENSHIN IMPACT**

**SKRIPSI
Program Studi Musik**



Oleh :

**Bowie Putra Bayu Mukti
NIM 20102640131**

**JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**


HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir berjudul:

"KAJIAN ESTETIKA MUSIK MULTIMEDIA *GILDED RUNNER* DENGAN RITMIS *FIBONACCI* KARYA YU PENG-CHEN SEBAGAI *SOUNTRACK GAME GENSHIN IMPACT*," diajukan oleh Bowie Putra Bayu Mukti, NIM 20102640131, Program Studi Seni Musik, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91221**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 April 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji


Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Prof. Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.
NIP 196105101987031002/
NIDN 0010056110


Kustap, S.Sn., M.Sn
NIP 196707012003121001/
NIDN 0001076707

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Prof. Dr. Victor Ganap, M.Ed
NIP 194806161980031001/
NIDN 0016064802



Annas Fitria Saadah, S. Fil., M.Phil
NIP. 199004022023212050


Yogyakarta, 03 - 06 - 24

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Program Studi
Musik




Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 1971111071998031002/
NIDN 0007117104


Kustap, S.Sn., M.Sn.
NIP 196707012003121001/
NIDN 0001076707

MOTTO

“Denken Sie tausendmal nach, bevor Sie eine Entscheidung treffen. Aber kehren Sie nach der Entscheidung nie um, auch wenn Sie tausend Schwierigkeiten haben!”

Adolf Hitler



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. yang senantiasa menyertai langkah maupun perjalanan penulisan Tugas Akhir Skripsi berjudul, “**KAJIAN ESTETIKA MUSIK MULTIMEDIA *GILDED RUNNER* DENGAN RITMIS *FIBONACCI* KARYA YU PENG-CHEN SEBAGAI *SOUNTRACK GAME GENSHIN IMPACT*,” selama satu semester ini. Penulisan Tugas Akhir Skripsi merupakan syarat meraih kelulusan jenjang sarjana di Program Studi Seni Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Setiap langkah dan rintangan tidak mungkin bisa saya hadapi tanpa besarnya dukungan dan semangat yang terpancar dari sosok-sosok berharga dalam hidup. Untuk itu ucapan terima kasih saya persembahkan kepada:**

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayahnya dan senantiasa menemani dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi saya;
2. Terima kasih saya utarakan kepada orang tua saya yang telah memberi dukungan berupa *support* dan do'a sehingga penulisan ini menjadi lancar dan tanpa kendala;
3. Serta kepada segenap keluarga saya yang telah saling membantu dalam kehidupan, sehingga saya dapat menulis Tugas Ahir Skripsi ini dengan mudah dan lancar;
4. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

5. Kustap, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Pembimbing I yang di tengah kesibukannya tetap memberi dorongan untuk maju dan berproses mengupayakan yang terbaik;
6. Daniel de Fretes, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang di tengah kesibukannya dapat membawa skripsi ini untuk maju dalam uji kelayakan skripsi atau sidang skripsi.
7. Annas Fitria Saadah., S.Fil., M.Phil., selaku Pembimbing II yang telah mendedikasikan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk mendampingi proses penulisan, juga membagikan begitu banyak perspektif baru yang memperkaya dan memperkuat kerangka berpikir baik dalam berjalannya penelitian maupun penguasaan tulisan;
8. Prof. Dr. Victor Ganap, M. Ed., yang telah memberi kritik dan masukan pada hasil dari kajian-kajian ini sehingga dapat mendekati kata sempurna;
9. Ezra Deardo Purba, S. Sn., M. A., yang telah mendedikasikan jasanya menjadi dosen wali sehingga saya sampai pada tahap penulisan skripsi dan telah memberi banyak referensi guna menulis Tugas Akhir Skripsi ini, yang salah satunya berupa referensi pada jurnalnya yang berjudul, "*Kajian estetika lagu 'Rayuan Pulau Kelapa' Karya Ismail Marzuki*";

10. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., dengan memberi pandangan-pandangan baru mengenai bentuk-bentuk seni sehingga dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat lebih terbuka mengenai capaian estetis suatu seni;
11. Nanang Rakhmat Hidayat, S.Sn, M.Sn. Karena telah memberi bekal-bekal mengenai bentuk-bentuk musik kontemporer dan musik murni sehingga penelitian ini lebih terbuka pada bentuk musik secara murni dan absolut;
12. Heri Nugroho, S.Sn., M.Sn. dan Agustinus Dwi Nugroho, S. I. Kom., M. Sn. Dengan memberi keterbukaan pada bentuk-bentuk film, video, dan seni secara murni, sehingga dapat memberi wawasan baru dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini;
13. Dr.Sn. I Gusti Ngurah Wiryawan Budhiyawan, M.Hum. Yang memberi masukan pada bentuk musik secara absolut dan mengenai penciptaan karya musik dengan menggunakan rumus *Fibonacci*, yang salah satunya memberi referensi pada artikelnya dengan judul, “*Golden Section Sebagai Unsur Kreativitas dalam Penciptaan Karya Musik*” sehingga dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat memiliki referensi terkait dengan bentuk musik ini;
14. Para dosen civitas akademik yang selama 8 semester ini telah memberi banyak ilmu, masukan, serta pandangan-pandangan mengenai materi-materi kuliah
15. Brahmantyo Hanif dan Ardian Wahyu Ramadhan yang berjasa dalam transkrip karya dan memvisualisasikan skripsi ini pada medium film

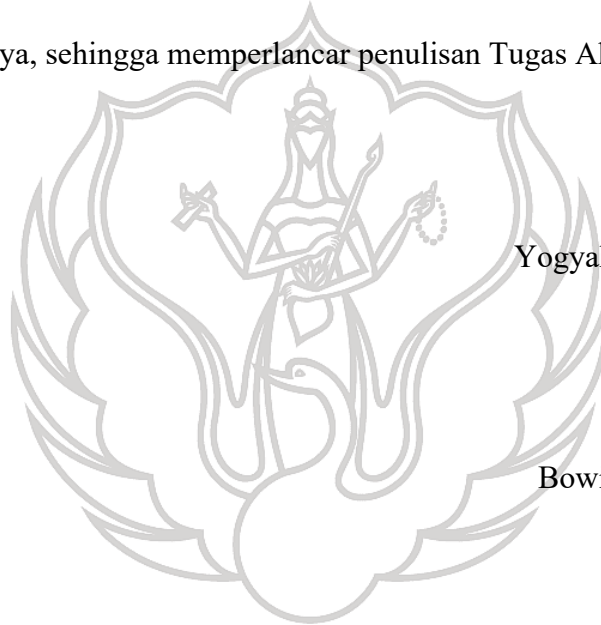
eksperimental ini sehingga mempermudah untuk mengkaji, menganalisa, dan mempresentasikan karya tulis ilmiah ini;

16. Agista Rifkanof, Hieronymous Bayu Caritas, Muhammad Tites Julang Priambada dengan memberi dukungan-dukungan secara tersirat selama ini, sehingga memperlancar penulisan Tugas Akhir Skripsi ini;
17. Lintang Pramudya Swara, S. Sn. Selaku pihak editor dan teman yang memberi masukan serta pandangan baru selama masa kuliah, salah satunya pada penulisan karya ilmiah ini;
18. Caroline Natalia yang telah menjadi sahabat pena yang menghibur dengan menceritakan pengalaman-pengalaman hidupnya serta pandangannya terhadap dunia;
19. Seluruh teman FTV yang memberi banyak pandangan dan ilmu terkait penciptaan film dan bentuk seni lain sehingga mampu memberikan ilmu dan pandangan baru mengenai bentuk estetis suatu seni;
20. Teman Seni Musik 20 dengan memberi semangat dan saling memberi dukungan selama kuliah di ISI Yogyakarta, salah satunya karya ilmiah ini;
21. Seluruh teman yang saya kenal karena telah memberi semangat dan dukungan dalam penulisan karya ilmiah ini;
22. Serta seluruh teman prodi Fotografi, Tari, Karawitan, PSP, Teather, Etnomusikologi, Penciptaan Musik, Pendidikan Musik, Penyajian Musik, Pendidikan Seni Pertunjukan, DKV, dan teman-teman ARTV sekaligus

KamISinema, yang telah menjadi teman seperjuangan dalam berkuliah di ISI Yogyakarta dan memberi pandangan baru terkait bentuk seni;

23. Serta tak lupa semua seniman dan peneliti yang telah memberi inspirasi dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini;

24. Serta saya ucapkan banyak terima kasih pada Freya dan Sol yang menjadi sosok penghibur dan relawan yang bersedia *diunyel-unyel* dikala dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini mengalami kendala dan telah mencapai batasnya, sehingga memperlancar penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.



Yogyakarta, 29 April 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bowie', is written over the printed name.

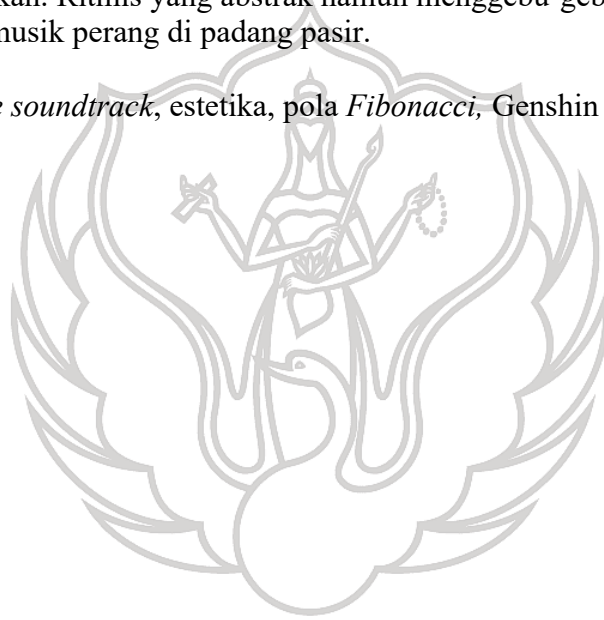
Bowie Putra Bayu Mukti

NIM. 20102640131

ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat karya dengan judul *Gilded Runner*, yang diciptakan oleh Yu Peng-Chen ditujukan sebagai *soundtrack* pada *game* Genshin Impact. Penelitian ini diharapkan mampu mengangkat estetika *Gilded Runner*, karena memadukan musik etnis Timur-Tengah dan musik klasik. Karya ini dipilih karena di dalamnya terdapat pola bilangan *Fibonacci* sebagai struktur ritmisnya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif serta menggunakan teori estetika dari Hegel, Schopenhauer, dan Hardjana untuk membedah estetika dari karya ini. Hasil penelitian ini secara singkat memiliki kesan yang modern namun seperti tidak menghilangkan spiritualitas dari unsur etnis yang ada di dalamnya, karena menggunakan pola *Fibonacci* pada struktur sehingga memberi kesan unik dan baru pada saat didengarkan. Ritmis yang abstrak namun menggebu-gebu menjadikan karya ini cocok sebagai musik perang di padang pasir.

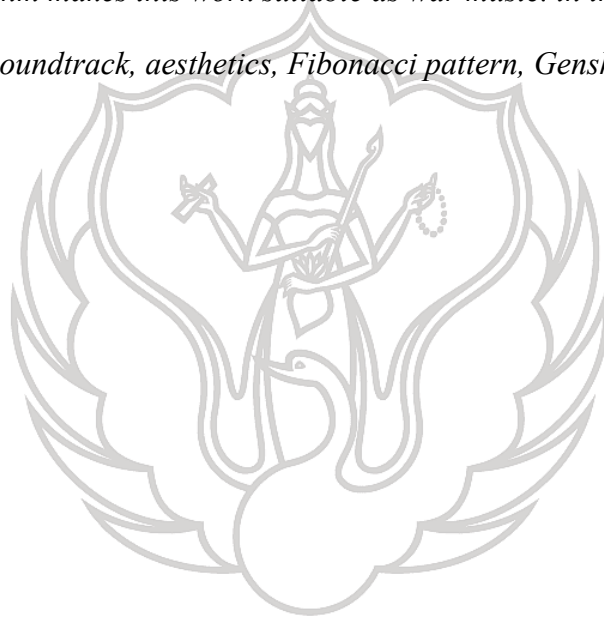
Kata kunci: *Game soundtrack, estetika, pola Fibonacci, Genshin Impact game*



ABSTRACT

This research focuses on a work entitled Gilded Runner, this work was created by Yu Peng-Chen which was intended as a soundtrack for the game Genshin Impact. It is hoped that the research will be able to elevate the aesthetics of the soundtrack entitled Gilded Runner because it combines Middle Eastern ethnic music and classical music. This work was chosen because it contains the Fibonacci number pattern as its rhythmic structure. This research uses qualitative methods with a descriptive approach and uses Hegel, Schopenhauer, and Hardjana's aesthetic theory to dissect the aesthetics of this work. In short, this work has a modern impression but does not seem to eliminate the spirituality of the ethnic elements in it because it uses the Fibonacci pattern in the structure so that it gives a unique and new impression when listened to. The abstract but passionate rhythm makes this work suitable as war music. in the desert.

Keywords: Game soundtrack, aesthetics, Fibonacci pattern, Genshin Impact game

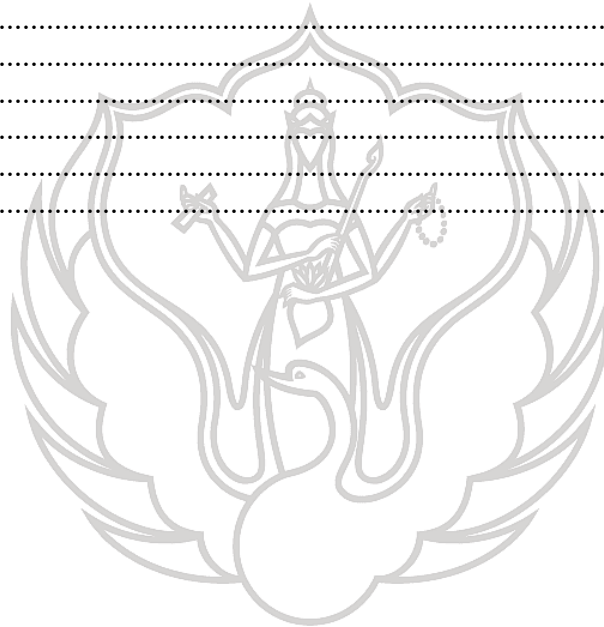


DAFTAR ISI

<i>HALAMAN JUDUL</i>	<i>i</i>
<i>HALAMAN PENGESAHAN</i>	<i>ii</i>
<i>HALAMAN PERNYATAAN</i>	<i>iii</i>
<i>MOTTO</i>	<i>iv</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>v</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>x</i>
<i>DAFTAR ISI</i>	<i>xii</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>xiii</i>
<i>BAB. I PENDAHULUAN</i>	<i>1</i>
A. Latar Belakang.....	<i>1</i>
B. Rumusan Masalah.....	<i>5</i>
C. Tujuan Penelitian.....	<i>6</i>
D. Manfaat Penelitian.....	<i>6</i>
E. Sistematika Penulisan	<i>7</i>
<i>BAB. II TINJAUAN PUSTAKA</i>	<i>8</i>
A. Tinjauan Pustaka.....	<i>8</i>
B. Landasan Teori	<i>20</i>
<i>BAB. III METODE PENELITIAN</i>	<i>26</i>
<i>BAB. IV HASIL DAN PEMBAHASAN</i>	<i>33</i>
A. Analisa Komposisi <i>Gilded Runner</i>	<i>33</i>
B. Kajian Estetika.....	<i>47</i>
C. Pembahasan Capaian Estetis dan Aplikasi <i>Fibonacci</i> dari <i>Gilded Runner</i>	<i>57</i>
<i>BAB. V PENUTUP</i>	<i>76</i>
A. Kesimpulan	<i>76</i>
B. Saran	<i>78</i>
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	<i>79</i>
<i>LAMPIRAN</i>	<i>82</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1.....	9
Gambar. 2.....	30
Gambar. 3.....	33
Gambar. 4.....	34
Gambar. 5.....	34
Gambar. 6.....	35
Gambar. 7.....	37
Gambar. 8.....	38
Gambar. 9.....	39
Gambar. 10.....	39
Gambar. 11.....	40
Gambar. 12.....	41
Gambar. 13.....	43
Gambar. 14.....	43
Gambar. 15.....	44
Gambar. 16.....	45
Gambar. 17.....	59
Gambar. 18.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Genshin Impact merupakan sebuah *game* yang sangat populer belakangan ini dengan banyak memenangkan beragam penghargaan dan terdaftar dalam berbagai nominasi. Penghargaan dan nominasi ini antara lain memenangkan penghargaan *Google Play Awards* (sebagai *Best Game* tahun 2020), *BIGC Award* (sebagai *Excellent Game Music* tahun 2020), *Apple Design Awards* (sebagai *Visual and Graphics* tahun 2021), *The Game Awards* (sebagai *Best Mobile Game* tahun 2021, nominasi *Playstation Game Music Award* tahun 2021), *Golden Joystick Awards* (sebagai *Still Playing Award* tahun 2022), dan *Playstation Partner Awards* (sebagai *Grand Awards* tahun 2021). Genshin Impact adalah *game* yang berbasis *Open-world RPG (Role Play Game)* yakni *game* yang mengusung konsep pemain yang berperan menjadi karakter di dalam *game* dengan mengelilingi dunia yang ada di dalamnya (Mihoyo, 2020). Dengan mereferensikan dunia nyata *game* ini membawakan *soundtrack* (musik tema) dengan ciri khas masing-masing negara.

Soundtrack pada *game* ini menggambarkan negara-negara di dunia yang direpresentasikan pada wilayah-wilayah yang ada di *game* seperti Mondstadt yang merepresentasikan Jerman, Liyue representasi dari Tiongkok, Inazuma representasi dari Jepang, Fontaine yang merupakan representasi dari Prancis dan Britania Raya, serta Sumeru yang direpresentasikan sebagai negara-negara dari Timur-Tengah. Salah

satu *soundtrack* yang memiliki keunikan adalah *soundtrack* dari wilayah Sumeru yang mampu mengkombinasikan rumus matematika dengan ciri khas etnik dari Timur-Tengah dan dibungkus dengan format orkestra. Pada salah satu musiknya berjudul *Gilded Runner* komposernya, Yu Peng-Chen menggunakan pola bilangan *Fibonacci* sebagai struktur ritmis dalam *Gilded Runner* yang membentuk sukat pada pola tertentu, hingga karya ini terasa klenik dengan sedikit modernisasi karena penggunaan *Fibonacci* dan unsur musik Timur-Tengah. Yu Peng-Chen bereksperimen dengan pola bilangan Fibonacci sebagai pola dasar ritmisnya agar menjadi lebih kaya, bervariasi, klenik, namun terdengar modern (Yu Peng-Chen, 2023).

Seperti yang terjadi pada eksperimentasi di karya *Gilded Runner*, secara tersirat menunjukkan bahwa Ilmu matematika dan musik memiliki suatu relasi tersendiri di antara keduanya. Musik memiliki simbiosis yang menghubungkannya dengan matematika seperti perkembangan frekuensi nada yang dikembangkan secara matematis pada sejarahnya. Matematikawan Yunani Pythagoras mencatat integral hubungan antara frekuensi nada musik dalam interval konsonan, musisi abad ke-18 J. S. Bach mempelajari masalah matematika menemukan cara praktis untuk menyetel instrumen keyboard (Wright, 2009). Salah satu rumus matematika yang sering diterapkan pada sebuah karya seni ialah Rumus *Fibonacci* yang dibuat oleh Leonardo da Vinci, yakni sebuah pola bilangan dengan hasil penjumlahan dua bilangan sebelumnya (Agustian, 2021). Pola bilangan ini kemudian membentuk suatu spiral yang banyak digunakan dalam berbagai bidang salah satunya yakni pada bidang seni.

Rumus *Fibonacci* ini banyak diterapkan pada karya-karya seni antara lain seperti seni rupa, seni patung, film, fotografi, dan tari. Penerapan rumus *Fibonacci* pada karya seni diaplikasikan pada aspek komposisi pada banyak karya seperti Robert Greenham's *Tango Final of British Championship*, David Oyens *Young Women Reading in the Studio*, Victoria Columbus *The Fibonacci*, serta rumus ini juga diterapkan sebagai sebuah teori pada aspek *cinematography* dan *photography* yang sering digunakan banyak seniman pada komposisi visual yang mereka hasilkan. Tak hanya berkuat pada karya seni yang melibatkan aspek visual saja, rumus atau pola bilangan *Fibonacci* ini juga dipakai dalam beberapa komposisi musik seperti pola Bela Bartok, Karlheinz Stockhausen *Klavierstück IX*, *Lateralus* karya Tool, serta dalam *soundtrack* Genshin Impact dengan judul *Gilded Runner* karya Yu-Peng Chen.

Penelitian terkait dengan *soundtrack* pada *game* Genshin Impact terbilang cukup jarang, karena Genshin Impact merupakan *game* yang baru muncul pada tahun 2020. Disamping itu, penelitian tersebut juga didasari oleh sumber-sumber literasi dari Genshin Impact yang jarang pada bidang seni, baik seni rupa, musik, dan multimedia. Hal ini didasari pada tinjauan di *website google scholar* yang menghasilkan 722 artikel, namun hanya beberapa artikel saja yang memiliki kaitan erat. Di sisi lain, penerapan unsur matematika juga sulit ditemui pada komposisi musik pada *game*, meskipun sumber literasi terkait relasi antara musik dan matematika pada *game* terbilang banyak dengan total mencapai 943.000 pada situs pencarian *google scholar*. Penggunaan *Fibonacci* tersendiri pada suatu *soundtrack* pada *game*, jika ditelusuri pada situs pencarian tidak memiliki artikel atau situs terkait kata kunci tersebut. Hal ini lah yang

kemudian menjadikan penelitian ini menjadi menarik karena jarangya penggunaan *Fibonacci* dan unsur matematika pada musik.

Penelitian mengangkat karya musik dari Yu Peng-Chen yang digunakan dalam *game* Genshin Impact. Alasan utama dipilihnya karya ini karena memiliki keunikan yang membedakannya dengan karya musik lain. Karya ini menggunakan pola bilangan *Fibonacci* pada komposisi musiknya. Dengan memadukan 2 elemen yang berbeda yakni musik dan ilmu matematika, *Gilded Runner* memiliki estetika yang berbeda dengan musik lainnya, sehingga mampu menjadikannya sebagai karya musik yang unik dan lain karena karya-karya musik jarang yang menggunakan rumus matematika pada komposisinya.

Musik dan Matematika dapat dilihat sebagai bidang yang terpisah. Namun beberapa konsep umum seperti harmoni, simetri atau ritme menunjukkan hubungan erat antara kedua disiplin ilmu tersebut. Meskipun kedua bidang ilmu ini sangat memiliki hubungan yang erat, namun sebuah karya komposisi musik sangat jarang menerapkan unsur matematika di dalam komposisinya. (Jiménez; Méndez; Rey, 2019). Fokus utama dalam penelitian ini adalah celah di antara musik yang memiliki bentuk teratur dan pola bilangan *Fibonacci* yang memiliki aturan tersendiri, yang mampu menimbulkan suatu capaian estetis yang baru di bidang musik. Capaian estetis pada karya ini akan dikaji guna menkonstruksi relasi antara musik dan matematika untuk mempelajari sebuah capaian estetika yang baru di bidang musik, seperti halnya pada seni rupa dan audio-visual.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menganalisis karya komposisi musik *Gilded Runner*. Penelitian ini akan mengkaji karya dengan metode kajian pustaka, analisis karya, serta menggunakan teori dari Hegel, Schopenhauer, Hardjana terkait pandangannya pada estetika. Karya ini juga dianalisis menggunakan teori bentuk musik dari Leon Stein. Penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan tentang capaian estetis karya musik *Gilded Runner* yang menggunakan pola bilangan *Fibonacci* sebagai kerangkanya. Dengan penjelasan estetika dari karya ini, maka diharapkan dapat menjelaskan capaian estetis baru di bidang musik yang menggunakan pola bilangan *Fibonacci* seperti capaian estetis karya seni di bidang *visual-arts* atau seni visual dengan menggunakan *Golden Ratio* yang memiliki keterkaitan erat dengan pola bilangan *Fibonacci*.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk musik *Gilded Runner*?
2. Bagaimana penerapan pola bilangan *Fibonacci* pada *Gilded Runner*?
3. Apa capaian estetis yang coba disampaikan *Gilded Runner* dengan pola bilangan *Fibonacci*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Bertujuan untuk menganalisis bentuk musik *Gilded Runner* guna mencari tanda yang berkaitan dengan estetika musik karyanya
2. Mengkaji penerapan pola bilangan *Fibonacci* pada *Gilded Runner* untuk menghubungkan kedua hal tersebut.
3. Mengkaji capaian estetis apa yang *Gilded Runner* akan sampaikan dengan Pola Bilangan *Fibonacci*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu untuk membuka ruang kreativitas baru dalam dunia seni, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang relasi antara matematika dan capaian estetis yang ada dalam karya musik. Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan estetika di dunia musik, serta pengembangan karya-karya musik secara keseluruhan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menginspirasi para seniman untuk menciptakan karya yang memiliki relasi seni dan matematika khususnya dalam seni musik. Pemahaman relasi antara musik dan matematika diharapkan membuka peluang baru bagi pengembangan dan eksplorasi seni, baik dalam hal teknik maupun gagasan.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini tersusun atas 5 bab yang meliputi, pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian, penutup. Pada Bab. I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika. Bab. II Tinjauan Pustaka, meliputi tinjauan pustaka, dan tinjauan teori. Pada Bab. III Metode Penelitian, membahas mengenai metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Bab. IV Isi dan Pembahasan, pada bab ini berisi tentang analisa karya, kajian estetika, dan pembahasan dari penelitian. Pada Bab. V Simpulan, berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

