

“FOUR DRAGONS OF RUNETERRA”
KOMPOSISI *MIX ENSEMBLE* MENGGUNAKAN *LEITMOTIF*
BERDASAR 4 *ELEMENTAL DRAGON*
VIDEO GAME “LEAGUE OF LEGENDS”

TUGAS AKHIR

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan oleh:
Delano Christian
NIM. 19101670133

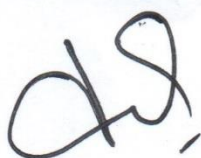
PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

“Four Dragons of Runeterra” Komposisi Mix Ensemble Menggunakan Leitmotif berdasar 4 Elemental Dragon Video Game “League of Legends diajukan oleh Delano Christian, NIM 19101670133, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Fakultas Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Program Studi: 91222**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Mei 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.

NIP 197604102006041028/
NIDN 0010047605

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.

NIP 197604102006041028/
NIDN 0010047605

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A.

NIP 197710122005012001/
NIDN 0012107702

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.

NIP 196111191985031004/
NIDN 0019116101

Yogyakarta,

05 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. **Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.**

NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Koordinator Program Studi
Penciptaan Musik



NIP 197604102006041028/
NIDN 0010047605

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa karya musik dan karya tulis ini merupakan hasil karya sendiri yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan mana pun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lainnya dan belum pernah dipublikasikan. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya seni ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 4 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Delano Christian
19101670133

PERSEMBAHAN

"Si vis pacem, para bellum – Jika kau mendamba damai, bersiaplah menghadapi badai."

"While there is life, there is hope."

Karya ini, lahir dari perjalanan panjang antara akal dan rasa, kupersembahkan untuk:

Tuhan Yang Maha Esa, yang menanamkan harmoni di balik kekacauan, dan memberiku napas untuk terus mencipta dalam sunyi maupun bising dunia.

Ayah dan Ibu, lentera yang tak pernah padam, yang setiap doanya adalah pelindung di malam gelisah dan pagi yang penuh harap.

Para guru dan pembimbing, penjaga ilmu dan penabur cahaya, yang dengan sabar menuntunku menemukan suara dan jati diri dalam nada.

Dia yang kucinta, penyembuh dalam letih, peneduh dalam amarah, dan penopang ketika dunia terasa terlalu berat dipikul sendiri.

Sahabat-sahabat seperjalanan, yang tertawa dalam lelah, dan menangis dalam perjuangan. Kalian adalah bagian dari irama hidupku.

Legenda dan cerita dari dunia Runeterra, yang membakar imajinasi dan membimbingku menyusun kisah dalam bentuk bunyi—mewujud dalam tiap motif, harmoni, dan keheningan.

Karya ini bukan hanya tentang musik, tapi tentang keyakinan dan keteguhan bahwa dari segala puing dan badai, bisa lahir keindahan yang memiliki jiwa, tentang sebuah hidup dan harapan-bahwa selama hidup masih ada, jantung masih berdetak, nadi masih berdenyut, musik akan selalu punya cara untuk berbicara, dan menginsiparsi. Kepada semua, terima kasih.

SALAM SEKUT!!!!!!

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, sang Tri-tunggal Maha Kudus atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “*Four Dragons of Runeterra*” dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini merupakan proses terakhir dan menjadi salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar akademik Sarjana Seni (S-1) pada Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya dan tulisan Tugas Akhir ini dapat terwujud tidak lepas dari dukungan, doa, motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil, selaku Ketua Program Studi Penciptaan Musik, Ketua Tim Penguji, dan Dosen Pembimbing 1, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A., selaku Sekretaris Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus sebagai Penguji Ahli.
3. Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn., sebagai pembimbing I, yang telah ikhlas menyisihkan waktu, memberikan motivasi, pemikiran, dan segala pelajaran hidupnya untuk membimbing penulis menyusun tugas akhir ini dengan baik.
4. Joko Suprayitno, M.Sn., yang dalam rentan waktu tertentu telah menjadi dosen pembimbing akademik, yang dengan murah hati memberikan arahan, nasihat untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

5. Nugrahanstya Cahya Widyanta, S.Sn.,M.A, yang dalam rentang waktu cukup singkat menjadi dosen pembimbing akademik menggantikan Pak Joko Suprayitno, telah memberikan motivasi dan semangat yang baik.
6. Seluruh dosen dan karyawan di Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah membantu dan memberi dukungan.
7. Keluarga, Bapak, Ibu, Saudara dan kerabat di manapun mereka berada yang memberi semangat, dukungan, dan doan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Semua pemain yang dengan ikhlas mewujudkan karya ini bisa didengar dan dirasa oleh para pendengar. Sobat sekut, teman-teman dan semua yang telah hadir memberikan harapan, tawa, motivasi, pelajaran, bantuan tidak hanya dalam dunia musik melainkan dalam hidup.

Besar harapan penulis agar karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan pengalaman yang baik dalam mengembangkan bidang musik. Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca karena penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan.

Yogyakarta, 4 Juni 2025

Delano Christian

19101670133

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “*Four Dragons of Runeterra*”. *League of Legends (LoL)* adalah permainan daring bergenre *multiplayer online battle arena (MOBA)*, mengulas interpretasi dari keempat *Elemental Dragons* yang terdiri dari *Wind Drake* (angin), *Earth Drake* (tanah), *Infernal Drake* (api), dan *Ocean Drake* (air). Tujuan dari penelitian ini adalah memahami bagaimana interpretasi empat *Elemental Dragons* dari *video game* “*League of Legends*” dalam penciptaan karya “*Four Dragons of Runeterra*” dengan *leitmotif*.

Proses yang dilakukan dalam penulisan karya “*Four Dragons of Runeterra*” adalah merumuskan ide penciptaan dengan melakukan beberapa langkah yaitu, studi pustaka dan studi karya untuk mengeksplorasi kemungkinan interpretasi keempat naga tersebut. Metode yang dipakai adalah metode penelitian interpretatif, karena sejalan dengan proses interpretasi keempat *Elemental Dragons*. Dalam konteks penciptaan karya musik berbasis narasi atau simbolisme, interpretasi memegang peran yang cukup penting.

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah pembelajaran bagaimana penerapan teknik *leitmotif* berdasar keempat naga tersebut sebagai upaya interpretasi bentuk dan ciri khas *Elemental Dragons*, untuk selanjutnya diaplikasikan ke dalam musik program berdasarkan *Elemental Dragons*. Penciptaan karya ini tidak berpegang pada struktur komposisi yang baku; sebaliknya, harmoni, bentuk, dan instrumentasi dirancang fleksibel, menyesuaikan dinamika peristiwa naratif dalam alur musikal. Penekanan utama terletak pada pengembangan dan penggunaan *leitmotif* sebagai penanda identitas musikal dari masing-masing naga, sehingga karya ini diharapkan bisa menjadi sumber pembelajaran dan kontribusi artistik dalam bidang seni, khususnya musik.

Kata Kunci: interpretasi, *leitmotif*, *elemental dragons*. *League of Legends*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR NOTASI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	7
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan.....	7
E. Metode Penelitian	8
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Kajian Karya	13
1. “ <i>Tapiola</i> ”, Jean Sibelius Op. 122	14

2.	<i>“Das Rheingold”</i> , Richard Wagner	14
3.	<i>“The Imperial March”</i> , John Williams	15
4.	<i>“La Mer”</i> , Claude Debussy, L. 109	16
C.	Landasan Penciptaan.....	16
1.	Interpretasi.....	16
2.	Leitmotif.....	18
3.	Musik Program	19
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....		21
A.	Observasi dan Studi Pustaka	21
B.	Menyusun Ide dan Konsep.....	22
C.	Penentuan Judul	24
D.	Eksplorasi dan Transformasi.....	24
E.	Instrumentasi.....	26
BAB IV ANALISIS KARYA.....		28
A.	Wind Drake.....	29
1.	Analisis Musik.....	30
2.	Struktur Musik.....	30
B.	Earth Drake	34
1.	Analisis Musik.....	34
2.	Struktur Musik.....	35
C.	Infernal Drake	39

1. Analisis Musik.....	40
2. Struktur Musik.....	41
D. Ocean Drake.....	45
1. Analisis Musik.....	45
2. Struktur Musik.....	45
BAB V KESIMPULAN.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	63
LAMPIRAN 1. Wind Drake	64
LAMPIRAN 2. Earth Drake	73
LAMPIRAN 3. Infernal Drake	81
LAMPIRAN 4. Ocean Drake.....	91

DAFTAR NOTASI

Notasi 2.1 Penggalan <i>Woodwind</i> dari “ <i>Tapiola</i> ”, <i>Jean Sibelius Op. 112</i>	14
Notasi 2.2 Fafner sebagai raksasa dari (<i>Bribitzer-Stull</i> , 2015, hlm. 2–3)	14
Notasi 2.3 Leitmotif <i>Darth Vader</i> dari “ <i>The Imperial March</i> ”, John Williams.....	15
Notasi 2.4 Penggalan notasi “ <i>La Mer</i> ” karya Claude Debussy, L. 109	16
Notasi 4.1 Leitmotif <i>Wind Drake</i>	29
Notasi 4.2 Leitmotif <i>Wind Drake</i>	30
Notasi 4.3 Birama 5 - 8, melodi variasi pertama <i>Wind Drake</i>	32
Notasi 4.4 Birama 33 – 40, variasi 2 <i>Wind Drake</i>	33
Notasi 4.5 Birama 69 – 72, pengulangan leitmotif <i>Wind Drake</i>	33
Notasi 4.6 Leitmotif dari <i>Earth Drake</i>	34
Notasi 4.7 Birama 1 – 4, pembukaan bagian <i>Earth Drake</i>	35
Notasi 4.8 Birama 9 – 12, leitmotif <i>Earth Drake</i> muncul pertama kali.....	35
Notasi 4.9 Birama 15 – 18, bagian <i>Earth Drake</i>	36
Notasi 4.10 Birama 25- 30 Leitmotif <i>Earth Drake</i> dimainkan oleh Timpani, Cello, dan Bass.....	37
Notasi 4.11 Birama 57 – 60, <i>col legno</i>	38
Notasi 4.12 Birama 57 – 68, pengulangan leitmotif <i>Earth Drake</i>	39
Notasi 4.13 Leitmotif <i>Infernal Drake</i>	40
Notasi 4.14 Birama 1 - 4 , pembukaan dari <i>Infernal Drake</i>	41
Notasi 4.15 Birama 37 – 40, leitmotif <i>Infernal Drake</i> dimainkan oleh Violin 2 dengan pola ostinato pada Viola.....	42
Notasi 4.16 Birama 80 – 87, leitmotif <i>Infernal Drake</i>	44
Notasi 4.17 Leitmotif dari <i>Ocean Drake</i>	45

Notasi 4.18 Birama 1 - 4, pembukaan bagian <i>Ocean Drake</i>	46
Notasi 4.19 Birama 5 - 12, <i>Leitmotif Ocean Drake</i> dimainkan oleh Piano.....	46
Notasi 4.20 Birama 13 – 16	47
Notasi 4.21 Birama 13 – 16 bagian <i>Ocean Drake</i>	48
Notasi 4.22 Birama 17 - 24, <i>leitmotif Ocean Drake</i>	49
Notasi 4.23 Birama 25 - 28	50
Notasi 4.24 Birama 25	50
Notasi 4.25 Birama 26	51
Notasi 4.26 Birama 25 – 28	52
Notasi 4.27 Birama 33 – 40, <i>leitmotif Ocean Drake</i>	53
Notasi 4.28 Birama 33 - 40.....	53
Notasi 4.29 Birama 41 - 48.....	54
Notasi 4.30 Birama 49 – 56, <i>leitmotif Ocean Drake</i> dimainkan dengan Piano solo.....	55
Notasi 4.31 Birama 57 - 58.....	56
Notasi 4.32 Birama 59	56
Notasi 4.33 Birama 60.....	57
Notasi 4.34 Birama 61.....	57
Notasi 4.35 Birama 62 - 63	58
Notasi 4.36 Birama 64	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Referensi pola ritmis dari “ <i>The Earl’s Chair</i> ” untuk <i>Wind Drake</i>	31
Gambar 4.2 Perubahan leitmotif <i>Wind Drake</i> menjadi melodi untuk variasi kedua.....	32
Gambar 4.3 Transformasi <i>leitmotif Earth Drake</i> untuk bentuk variasi pertama.....	37
Gambar 4.4 Pengelompokan pola ritmis Bass Drum.....	38
Gambar 4.5 Variasi pertama dari <i>leitmotif Infernal Drake</i>	43



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik adalah bentuk ekspresi manusia yang sangat mendalam dan memiliki cakupan yang luas. Lebih dari sekadar kumpulan bunyi yang disusun secara harmonis, musik mampu mencerminkan perasaan, identitas budaya, sejarah, bahkan menyampaikan kisah-kisah imajinatif yang kompleks. Dalam bukunya *Understanding Music* (2021), Jeremy Yudkin menyatakan bahwa musik bukan hanya suara semata, melainkan sebuah sistem komunikasi yang melampaui batasan bahasa. Ia menyebutkan bahwa musik dapat mengungkapkan makna serta pengalaman manusia yang kerap kali sulit diutarakan dengan kata-kata (hlm. 6–7). Oleh karena itu, musik dapat dipahami sebagai medium ekspresi yang bersifat universal dan memiliki banyak dimensi.

Musik dalam video game tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang semata, tetapi juga memiliki peran naratif dan psikologis yang penting dalam memperkuat pengalaman bermain. Musik dalam video game merupakan elemen penting yang tidak hanya memperkuat pengalaman bermain, tetapi juga memainkan peran dalam membentuk emosi, narasi, dan imersi pemain terhadap dunia permainan. Seiring perkembangan teknologi audio, musik video game telah berevolusi dari musik 8-bit sederhana menjadi musik 32-bit yang kompleks, musik untuk *video game* sudah setara dengan musik film dan bahkan pertunjukan konser. Menurut Karen Collins dalam bukunya *Game Sound: An Introduction to the*

History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design, musik dalam video game bukan hanya dikomposisi, melainkan “dirancang, diimplementasikan, dan dipicu” (Collins, 2008:5), menjadikannya pengalaman musikal yang bersifat dinamis dan tidak linear. Hal ini berbeda dengan musik dalam film yang bersifat tetap dan mengikuti alur cerita yang sudah ditentukan. Dalam game, musik harus dapat beradaptasi dengan aksi pemain dan berbagai kemungkinan skenario.

League of Legends (LoL) adalah permainan daring bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Riot Games* pada tahun 2009. Dalam permainan ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain bertarung di medan pertempuran untuk menghancurkan markas lawan, yang disebut Nexus. Setiap pemain mengendalikan satu karakter unik yang disebut “*champion*”, dengan kemampuan dan gaya bermain yang berbeda-beda. Permainan ini tidak hanya populer karena gameplay-nya yang kompetitif, tetapi juga karena pengembangan dunia fiksionalnya (*Runeterra*) yang kaya akan cerita dan mitologi, termasuk elemen-elemen seperti bangsa, ras, dan kekuatan magis.

Salah satu aspek mekanik permainan yang penting dalam *League of Legends* adalah kemunculan *Elemental Dragons*, yaitu makhluk naga besar yang muncul secara berkala dalam pertandingan dan memberikan buff atau keuntungan strategis bagi tim yang berhasil mengalahkannya. Sampai sekarang terdapat enam *Elemental Dragon* yang terdapat pada permainan *League of Legends*, Keenam naga tersebut adalah *Infernal Drake (Fire Drake)*, *Ocean Drake*, *Mountain Drake (Earth Drake)*, *Cloud Drake (Wind Drake)*, *Hextech Drake*, dan *Chemtech Drake*. Keenam naga

ini tidak hanya berbeda dalam efek mekanik permainan yang mereka berikan, tetapi juga membawa karakteristik visual dan atmosfer yang unik.

Riot Games selaku pengembang *League of Legends* belum merilis tema musik resmi yang dikhususkan untuk naga-naga elemental dalam permainan tersebut, meskipun *League of Legends* merupakan salah satu permainan daring paling populer dengan dunia naratif yang kompleks dan musik latar yang imersif, hingga saat ini. Buku *Realms of Runeterra* (2019), yang menjadi salah satu referensi utama mengenai dunia *Runeterra*, tidak memuat informasi mengenai identitas musikal atau komposisi tematik yang berkaitan langsung dengan keempat naga tersebut.

Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa belum dibuatnya musik secara khusus untuk *Elemental Dragons* oleh *Riot Games*. Hal ini menjadikan peluang untuk peneliti sebagai orang yang dekat dan suka dengan dengan video game tersebut, juga sebagai orang yg berkecimpung dalam dunia musik, untuk mengeksplorasi kemungkinan penciptaan musik tematik berdasarkan empat *Elemental Dragons* utama—*Infernal*, *Ocean*, *Mountain*, dan *Cloud*.

Infernal Drake mewakili elemen api, dengan kekuatan destruktif dan kekacauan. Didominasi oleh warna merah menyala *Infernal Drake* sering dikaitkan dengan kehancuran dan kekuatan mentah, serta kekuatan yang meledak-ledak. Dalam mekanik permainan *Infernal Drake* membakar tanah di sekitar area naga, mengubahnya menjadi lingkungan yang terbuka dan berbahaya. Ia memberi bonus damage kepada tim yang membunuhnya.

Ocean Dragon mewakili elemen air adalah simbol dari penyembuhan, ketenangan, dan kekuatan tersembunyi. Seperti sungai yang mengalir dan tenang, laut yang dalam dan luas, ia mencerminkan ketahanan dan regenerasi. Dalam mekanik permainan *Ocean Drake* memberi pemulihan *Health Point* dan *Mana Point*. *Map* berubah dengan semak yang lebih lebat dan area lembab yang memperkuat taktik sembunyi.

Mountain Drake adalah representasi dari kekuatan pertahanan, stabilitas, dan kekokohan, dengan warna coklat bebatuan. *Mountain Drake* seperti gunung yang diam tapi kuat, tidak mudah tergoyahkan. Dalam mekanik permainan Memberikan ketahanan terhadap serangan dan mengubah map menjadi penuh dinding, menciptakan ruang sempit dan taktis.

Cloud Drake adalah perwujudan dari angin dan kecepatan. Ia mencerminkan kebebasan, kelincahan, dan kekuatan tak terlihat yang mengalir tanpa hambatan. Dalam mekanik permainan *Cloud Drake* memberikan peningkatan kecepatan gerak dan pengurangan cooldown ultimate, menggambarkan mobilitas dan efisiensi.

Tantangan dalam merealisasi ini adalah tidak adanya informasi mengenai identitas musikal atau komposisi tematik yang berkaitan langsung dengan keempat naga tersebut. Terdapat upaya mentransformasi empat sifat elemen dan karakteristik naga ke dalam bahasa musikal yang dapat dipahami secara emosional oleh pendengar.

Dalam karya musik, tema menjadi salah satu dari banyak elemen penting yang berfungsi sebagai identitas musikal dari sebuah karya komposisi. Dalam buku

Understanding the Leitmotif: from Wagner to Hollywood Music dijelaskan bahwa tema berfungsi penting untuk memberikan identitas pada sebuah bentuk di luar musik dan mentransformasikannya kedalam bahasa musik (Bribitzer-Stull, 2015: 33-34). Begitu pula menurut Charles Rosen dalam bukunya *The Classical Style* (Rosen, 1971: 9), tema dalam musik menjadi penting fungsinya sebagai bentuk inti dalam sebuah karya komposisi, kita tahu Symphony No. 5 I. Allegro con brio karya Beethoven hanya dari 2 bar pertamanya.

Salah satu teknik yang sering digunakan dalam musik video game maupun film adalah penggunaan leitmotif, yaitu teknik pengaitan tema musik tertentu dengan karakter, tempat, atau ide yang muncul secara berulang dan mengalami perkembangan sesuai narasi. Bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris, *Leitmotif* sering diterjemahkan sebagai “motif utama”. Namun lemahnya pengertian semantic dari frasa ini telah mengkondisikan penutur Bahasa Inggris untuk lebih memilih Bahasa Jerman asli. Menurut Matthew Bribitzer-Stull (*Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Music*, 2015), *Leitmotif* dapat didefinisikan sebagai ide music berulang yang telah ditanamkan oleh komposernya dengan konten semantik. *Leitmotif* adalah sebuah teknik penulisan yang menerapkan sebuah frase musik pendek untuk menggambarkan tokoh, suasana, atau tempat.

Dalam musik klasik, *leitmotif* sangat lazim ditemukan. Komposer Richard Wagner adalah salah satu komposer yang terkenal dengan menggunakan teknik ini, dalam komposisi drama kolosal “*Der Ring des Nibelungen*”. Dalam siklus drama musikalnya yang monumental, “*Der Ring des Nibelungen*”, Wagner menciptakan sejumlah besar motif musikal pendek yang masing-masing diasosiasikan dengan

karakter, objek, atau ide abstrak seperti kekuasaan, cinta, dan takdir. Teknik ini kemudian berkembang dan diadaptasi secara luas dalam dunia musik modern, composer seperti John Williams memanfaatkan pendekatan ini secara efektif dalam menciptakan identitas musikal untuk karakter dan dunia fiksi dalam film-film seperti *Star Wars*, *Harry Potter*, *Superman*, *Jaws*, *Jurassic Park*.

Dalam dunia film contoh paling populer adalah dalam film *Star Wars*, pendengar bisa langsung mengenali karakter seperti *Darth Vader* hanya melalui frasa musiknya yang sangat khas, yang dikenal dengan "*The Imperial March*". Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh leitmotif sangat kuat, tidak hanya sebagai berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media naratif yang mampu membangun makna dan identitas.

Leitmotif tidak hanya menonjol dalam dunia visual seperti film dan di dalam dunia musik *Classic*, tetapi juga telah banyak digunakan dalam dunia *video game*. Salah satu contoh paling dikenal adalah dari seri *video game Final Fantasy*, sang composer Nobuo Uematsu menerapkan tema-tema berulang untuk mempresentasikan karakter, tempat, dan emosi seperti "*Aerith Theme*", dan bahkan untuk konsep seperti "*Victory*" dan "*Prelude*". Tema-tema ini muncul kembali dalam berbagai konteks naratif dan emosional, menciptakan hubungan antara musik dan narasi. Kita bisa ambil contoh lain, seri *video game God of War* (2018), di mana sang composer Bear McCreary menggunakan teknik leitmotif untuk mempresentasikan karakter, emosi, dan alam mitologi Yunani.

Dalam proses menciptakan musik programatik yang terinspirasi dari empat naga elemental dalam dunia *League of Legends*, terdapat beberapa masalah yang

akhirnya muncul yang harus diatasi, yaitu masalah tentang konseptual dan teknis. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menerjemahkan karakteristik serta elemen dasar dari masing-masing naga ke dalam bahasa musikal yang mampu menyampaikan makna yang komunikatif. Pendekatan interpretatif ini bukan hanya berfokus kepada aspek naratif, namun juga pada aspek musikal, bagaimana unsur-unsur bunyi dapat merefleksikan keunikan karakter setiap naga.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ditemukan masalah yang menjadi ide penciptaan yaitu, bagaimana menginterpretasikan empat *Elemental Dragons* kedalam komposisi musik dengan menggunakan teknik *leitmotif*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang akhirnya hadir dengan latar belakang di atas adalah untuk memahami bagaimana interpretasi empat Elemental Dragons dari *video game* “League of Legends” dalam penciptaan karya “*Four Dragons of Runeterra*” dengan *leitmotif*.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya “Four Dragons of Runeterra” antara lain:

1. Menambah pengetahuan dan mengasah kreativitas penulis dalam proses penciptaan musik.

2. Menambah wawasan bagi komposer, terkhusus komposer *video game* dalam pembuatan karya dengan menggunakan *leitmotif*.
3. Menambah wawasan bagi komposer dalam menginterpretasikan sebuah karakter ke dalam musik.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam karya ini terbagi dalam beberapa poin, meliputi:

1. Observasi dan Studi Pustaka
2. Menyusun Ide dan Konsep
3. Penentuan Judul
4. Eksplorasi dan Transformasi
5. Instrumentasi

