

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Karya berjudul "Four Dragons of Runeterra" ini merupakan sebuah eksplorasi musikal yang berupaya merepresentasikan empat naga elemental dalam semesta League of Legends melalui pendekatan leitmotif. Setiap naga—Infernal, Ocean, Mountain, dan Wind—diterjemahkan ke dalam motif musikal yang memiliki karakter tersendiri, disesuaikan dengan sifat elemen dan narasi latar yang menyertainya.

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.

Referensi musikal yang digunakan, seperti Das Rheingold karya Wagner, Tapiola karya Jean Sibelius, La Mer karya Debussy, dan Imperial March karya John Williams, memberikan fondasi kuat dalam membangun pendekatan tematik dan interpretatif. Melalui analisis dan studi pustaka, penciptaan ini menghasilkan karya yang mampu berdiri sebagai representasi musikal sekaligus membuka ruang pengembangan naratif lebih lanjut.

"Four Dragons of Runeterra" bukanlah hasil akhir, melainkan contoh konseptual tentang bagaimana leitmotif dapat difungsikan secara naratif dalam

konteks musikal modern, baik untuk permainan video, film, maupun karya lintas media lainnya.

B. Saran

Karya ini merupakan awal dari eksplorasi musikal yang berangkat dari dunia *League of Legends*, khususnya dengan pendekatan teknik leitmotif untuk menggambarkan keempat *Elemental Dragons*, beberapa saran yang bisa diberikan penulis adalah:

1. Pendalaman Naratif dan Simbolik

Penulis selanjutnya dapat menelusuri lebih lanjut *lore* dan simbolisme dalam dunia *League of Legends* seperti di mana biasanya setiap naga hidup, pengaruh geografis, faksi, hubungan antara setiap region, dan perselisihan untuk memperkaya pendekatan musikal secara konseptual.

2. Variasi komposisi berdasarkan kebutuhan naratif

Penulis selanjutnya tidak perlu terlalu terpaku dengan leitmotif yang terdapat pada Tugas Akhir ini. Komposisi selanjutnya dapat dikembangkan sesuai keperluan naratif lainnya.

"*Four Dragons of Runeterra*" bukanlah hasil akhir, melainkan contoh konseptual tentang bagaimana leitmotif dapat difungsikan secara naratif dalam konteks musikal modern, baik untuk permainan video, film, maupun karya lintas media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bribitzer-Stull, M. 2015. *Understanding the Leitmotif: From Wagner to Hollywood Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Collins, K. 2008. *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Jin, J. 2011. *Chinese music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kramer, L. 2011. *Interpreting music*. California: Univ of California Press.
- Kregor, J. (2015). *Program music*. Cambridge University Press.
- Lehman, F. 2018. *Hollywood harmony: Musical wonder and the sound of cinema*. New York: Oxford University Press.
- Lucas, G. (Executive Producer), Kershner, I. (Director), & Kurtz, G. (Producer). (1980). *Star Wars: The Empire Strikes Back* [Film]. Lucasfilm; 20th Century Fox.
- Moss, P.J., 2017. *Program Music* by Jonathan Kregor. *Notes*, 73(3), pp.550-552. Cambridge: Cambridge University Press
- Riot Games. (2024). *League of Legends (Version 14.10)* [Video game]. Riot Games.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rosen, C., 1997. *Classical Style: Hayden Mozart Beethoven* (No. 653). WW Norton & Company.
- Yudkin, J. (2010). *Understanding Music* (8th ed.). Pearson.