

***“PHASE” MUSIK GAME SURVIVAL HORROR MIND’S EYES:
PENERAPAN TEKSTUR MUSIK BERLAPIS
DENGAN INSTRUMEN VIRTUAL
UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA MENCEKAM***

Tugas Akhir

Program Studi Penciptaan Musik



Diajukan oleh:

JabFina

NIM. 21 102230 133

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

"PHASE" MUSIK GAME SURVIVAL HORROR MIND'S EYES: PENERAPAN TEKSTUR MUSIK BERLAPIS DENGAN INSTRUMEN VIRTUAL UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA MENCEKAM diajukan oleh JabFina, NIM 21102230133, Program Studi S-1 Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91222), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Mei 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



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

Puput Pramuditva, S.Sn., M.Sn.

NIP 197604102006041028

NIP 198911032019031013

NIDN 0010047605

NIDN 0003118907

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.

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

NIP 196111191985031004

NIP 197710123005012001

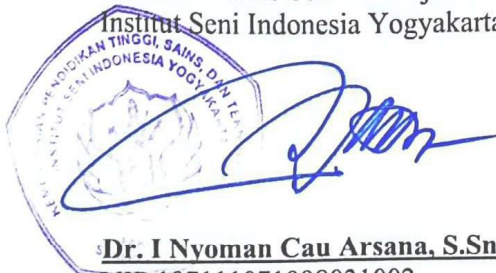
NIDN 0019116101

NIDN 0012107702

Yogyakarta, 05 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Koordinator Program Studi
Penciptaan Musik



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

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

NIP 197111071998031002

NIP 197604102006041028

NIDN 0007117104

NIDN 0010047605

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa komposisi musik dan karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi 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 di dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 14 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular revenue stamp. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila emblem at the top. It contains the text '1000' in large blue numbers, 'SERUJUH RUPIAH' in small letters, and 'METERAI TEMPEL' in bold. At the bottom, it has a unique alphanumeric code: '7E84BAMX236001895'.

JabFina

NIM. 211 02230 133

HALAMAN PERSEMBAHAN

“And Jesus protect me all the time. Praise the Lord, O my soul”



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Tuhan, mama, papa, oma, kelima adikku, dan yang ikut menemani prosesku sejauh ini, semua yang turut berbahagia melihat hasil perjuanganku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan pemyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Phase*” Musik *Game Survival Horror Mind’s Eyes*: Penerapan Tekstur Musik Berlapis dengan Instrumen Virtual untuk Menciptakan Suasana Mencekam, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Penciptaan Musik di Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan menemani proses penyelesaian Tugas Akhir ini. ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Kardi Laksono, S. Fil., M. Phil. selaku Ketua Program Studi Penciptaan Musik dan Dosen Wali.
2. Maria Octavia Rosiana Dewi, S. Sn., M. A. selaku Sekretaris Program Studi Penciptaan Musik dan Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Puput Pramuditya, S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I, yang memberikan banyak wawasan dalam pengerjaan skripsi, serta meluangkan waktu dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Keluarga dan sahabat penulis yang selalu menemani penulis dan memberikan dukungan doa serta afirmasi.

5. Rekan-rekan kerja *Strayflux Studio* yang memberikan dukungan dan kelonggaran waktu di tengah kesibukan proyek *Fisherman*, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Seluruh teman Angkatan 2021, *CG Youth 5*, serta komunitas tempat penulis bertumbuh dan aktif dalam perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Yogyakarta, 5 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

JabFina
NIM. 211 02230 133

ABSTRAK

Musik *game survival horror non-linear* memerlukan elemen yang mampu menciptakan suasana mencekam, disertai dengan proses pengimplementasian yang kompleks seperti *vertical layering*. Penelitian ini menemukan celah pada *game Mind's Eyes*, yaitu tidak ditemukannya elemen musikal yang dapat mendukung pembentukan suasana mencekam dan penerapan teknik implementasi *vertical layering*. Fenomena ini diduga disebabkan oleh penggunaan musik bebas hak cipta oleh pengembang yang mengakibatkan ketidaksesuaian musik dengan konteks *game*. Penulis menawarkan formula tekstur musik berlapis sebagai pendekatan yang mengisi celah pada *game survival horror Mind's Eyes* sehingga tercipta suasana mencekam.

Metode eksperimental diterapkan pada penelitian ini untuk menerapkan parameter musik suasana mencekam serta proses pengimplementasian *vertical layering* pada formula tekstur musik berlapis dalam karya "*Phase*". Penulis mengacu pada data pustaka dan data karya yang objektif dalam proses penciptaan suasana mencekam melalui tekstur musik berlapis. Penulis kemudian melakukan penyesuaian musik *game* dengan visual. Seluruh penyusunan lapisan tekstur musik dilakukan melalui DAW dan diterapkan pada instrumen virtual.

Penelitian ini melakukan analisis karya berdasarkan jenis tekstur umum dan kontemporer yang dibangun dasar-dasar pembangunan tekstur musik serta parameter musik suasana mencekam. Tekstur musik yang telah dibangun berdasarkan prinsip tersebut kemudian disusun secara berlapis dan vertikal melalui teknik implementasi *vertical layering*, mengacu pada karakteristik musik *game* yang interaktif. Lapisan tekstur musik disesuaikan dengan zona *trigger* yang merepresentasikan *game state* (*low, mid, mid high, high*) berdasarkan intensitas suasana mencekam. Proses penciptaan ini menunjukkan bahwa penyusunan tekstur musik berlapis efektif dalam membangun suasana mencekam pada *game survival horror Mind's Eyes*.

Kata kunci: Musik *game survival horror*, suasana mencekam, tekstur musik berlapis, *vertical layering*, *Mind's Eyes*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR NOTASI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	8
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Kajian Karya	15
C. Landasan Penciptaan	20
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	36
A. Penentuan Ide Penciptaan	36
B. Penentuan Judul Karya.....	39
C. Observasi.....	40
D. Data Material Musikal	43
E. Penentuan Konsep Karya	50
F. Penggarapan Detail Karya	52
G. Penulisan Notasi.....	53
BAB IV ANALISIS KARYA.....	54

A. Penerapan Tekstur Musik Berlapis untuk Menciptakan Suasana Mencekam dalam <i>Game Survival Horror “Mind’s Eyes”</i>	54
B. Pemetaan Analisis Karya.....	56
1. <i>Introduction: The Phase</i>	56
2. <i>Come Radio Come</i>	60
3. <i>Find the Path</i>	65
4. <i>Teddy Bear</i>	67
5. <i>The Lever</i>	68
6. <i>The First Encounter</i>	70
7. <i>Steady Now</i>	72
8. <i>I Found the Path</i>	73
9. <i>Run, Tom, Run!</i>	74
10. <i>The Office Room Key</i>	75
11. <i>Awakening Letter</i>	77
12. <i>Yes, No Never Ending, So?</i>	77
BAB V PENUTUP	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR NOTASI

Notasi 2.1 “ <i>Confronting Myself</i> ” bagian A dengan tekstur homofonik.	16
Notasi 2.2 Transkrip “ <i>Hey, Make The Dog Stop Barking!</i> ” yang menunjukkan interaksi melodi gitar dan violoncello beserta tekstur musik polifonik.	18
Notasi 2.3 transkrip “ <i>Old Doll</i> ” yang menggunakan tekstur homofonik dan nada yang konvensional.	19
Notasi 4.4 Partitur karya “ <i>Come Radio Come</i> ”	61
Notasi 4.5 Lapisan Tekstur Melodi karya “ <i>Come Radio Come</i> ”	62
Notasi 4.6 Penambahan dan Pengurangan Lapisan Tekstur Musik pada instrumen virtual <i>Thrill</i>	64
Notasi 4.7 Lapisan <i>Noise</i> Instrumen Virtual <i>Trailer Xpression III: Bowed Cymbal</i> pada birama enam hingga tujuh.	66
Notasi 4.8 Bagian Karya “ <i>Teddy Bear</i> ” dengan karakter musik anak anak	68
Notasi 4.9 Cuplikan Karya <i>The Lever</i>	69
Notasi 4.10 Instruksi scream atau berteriak pada instrumen <i>Voice</i>	71
Notasi 4.11 Momen hening pada birama <i>rest</i> , dilanjutkan dengan <i>jumpscare</i> pada birama selanjutnya.	72
Notasi 4.12 Instrumen LABS: <i>Scary String</i> pada birama satu hingga tujuh dalam karya “ <i>Steady Now</i> ”	72
Notasi 4.13 Cuplikan Harmoni instrumen LABS: <i>Scary String</i> pada birama 8-12	73
Notasi 4.14 Cuplikan Karya “ <i>I Found the Path</i> ”	74

Notasi 4. 15 Cuplikan Karya " <i>Run, Tom, Run</i> "	75
Notasi 4.16 Tekstur homofonik dan monofonik pada instrumen piano birama 1-11 karya " <i>The Office Room Key</i> "	76
Notasi 4.17 Harmoni <i>cluster</i> disonan pada instrumen <i>Scary String</i> karya " <i>The Office Room Key</i> "	76
Notasi 4.18 Cuplikan karya " <i>Awakening Letter</i> "	77
Notasi 4.19 Cuplikan Karya " <i>Yes, No Never Ending, So</i> "	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Keterkaitan antara lapisan tekstur musik, zona <i>trigger</i> , objektif <i>gameplay</i> , serta teknik implementasi	44
Gambar 3.2 <i>Graphical User Interface</i> pad dua dimensi dari VST <i>Thrill</i>	46
Gambar 4.1 <i>Mapping</i> Analisis Karya.....	56
Gambar 4.2 Penerapan <i>pitch-shifting</i> pada bagian karya “ <i>Introduction: The Phase</i> ”	60
Gambar 4.3 GUI Instrumen <i>Thrill: The Encounter</i> dan <i>Thrill: Tremolo & Noises</i>	63
Gambar 4.4 Penerapan <i>Vertical Layering</i> dan Zona <i>Trigger</i> pada Karya “ <i>Come Radio Come</i> ”	65
Gambar 4.5 Visualisasi boneka <i>game survival horror Mind’s Eyes</i>	67
Gambar 4.6 Implementasi <i>Vertical Layering</i> , Intensitas Suasana Mencekam berdasarkan Ketebalan Lapisan, dan Zona <i>Trigger</i>	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik *game* dibuat secara khusus untuk mengiringi *game* sehingga memiliki karakteristik yang berbeda dari musik pada umumnya. Aristopoulos (2023:6) menyebutkan bahwa salah satu perbedaan utama antara musik *game* dengan musik pada umumnya adalah karakteristiknya yang interaktif, yaitu dapat beradaptasi dengan perubahan dalam *gameplay* agar tetap relevan, karena pemain memiliki kendali terhadap perkembangan *game* melalui *input* yang mereka berikan. Dalam hal ini, *game*, musik, dan aksi pemain memiliki keterkaitan untuk berinteraksi, beradaptasi, dan saling merespon.

Karakteristik interaktif menuntut komposisi musik *game* yang dapat berubah secara dinamis, sesuai dengan *input* pemain serta alur *game*, oleh karena itu musik *game* yang dinamis menjadi pendekatan yang umum digunakan dalam musik interaktif (Tim Summers, 2011:7). Musik *game* yang dinamis memerlukan teknik implementasi yang memungkinkan musik untuk beradaptasi dengan perubahan-perubahan dinamis dalam *gameplay* (Aristopoulos, 2023:10).

Implementasi musik *game* yang interaktif terbagi menjadi dua jenis, yaitu *horizontal re-sequencing* dan *vertical layering*. *Horizontal re-sequencing* adalah teknik pengimplementasian yang menyusun potongan musik *linear* dalam urutan *sequence* yang dipengaruhi oleh *input* pemain. Dalam konteks ini, *sequence* memiliki arti bagian atau segmen musik. Teknik implementasi ini mengarahkan *sequence* untuk bergerak

secara horizontal dari kiri ke kanan. Dalam hal ini, teknik *looping* (pengulangan musikal) dan *transition segments*¹ dilakukan untuk mempertahankan alur *sequence* dalam *game state* (kondisi *gameplay* yang mempengaruhi *musical cue*) tertentu (Kellman, 2020:31).

Vertical layering adalah teknik implementasi yang menyusun dan mengatur musik *game* melalui penambahan atau pengurangan lapisan musik secara vertikal. Teknik ini bertujuan menyesuaikan komposisi musik dengan konteks *gameplay* serta kebutuhan peningkatan dan penurunan ketegangan pada sebuah narasi, sebagai contoh dalam sebuah *gameplay* terdapat *trigger* (pemicu) yang mengarahkan musik untuk beralih dari tensi rendah ke tinggi. Dalam kondisi ini perubahan tensi dapat diwujudkan melalui pengurangan lapisan musik dengan kualitas ringan dan melodis, yang dilanjutkan dengan penambahan lapisan musik dengan kualitas atonal dan arhythmic. Pengurangan dan penambahan lapisan musik ini dilakukan secara progresif berdasarkan interaktivitas (Kellman, 2020:33).

Menurut Darryl Duncan (Summers, 2011:4), pada dasarnya tipe *game* akan menentukan tipe musik yang diperlukan, hal ini berlaku juga pada konteks tipe *game* dengan alur *non-linear* (tidak berurutan) maupun *linear* (berurutan) menentukan jenis teknik implementasi yang digunakan. Dalam hal ini, umumnya *game* dengan alur *non-linear* menggunakan teknik implementasi *vertical layering*, dengan alasan *game* dengan alur *non-linear* memiliki alur narasi tidak berurutan yang kompleks, sehingga

¹ *Transition segments* merupakan teknik yang mendukung penciptakan transisi musikal yang berkesinambungan dan tidak ketara, melalui elemen perubahan tempo, tanda birama, modulasi dan progresi akor (Kellman, 2020:27)

membutuhkan penyesuaian antar musik dengan konteks visual melalui teknik implementasi yang lebih fleksibel dan dapat diatur lebih dinamis (Kellman, 2020:32).

Salah satu *game* yang memiliki jenis alur *non-linear* adalah *game survival horror Mind's Eyes*. Berdasarkan sinopsis pengembang *game*, *game* ini memiliki narasi karakter utama yang mengalami koma (dalam konteks medis) dan terperangkap dalam mimpi buruk berlapis. Kondisi ini mendorong karakter utama untuk keluar dari mimpi-mimpi tersebut. Alur *game* ini tidak terstruktur dan berurutan, sesuai dengan jenis alurnya yang *non-linear*, sehingga pemain perlu melakukan eksplorasi dunia *gameplay* dalam menyelesaikan permainan.

Penulis menemukan adanya celah dalam *game* ini, yaitu tidak ditemukan elemen-elemen musikal yang diperlukan *game survival horror* beralur *non-linear*, sebagai contoh pembentukan suasana mencekam dan perubahan yang kontras sebagai momen ledakan *jumpscare* melalui musik *game* (Phillips 2014:118), yang kemudian diimplementasikan menggunakan teknik *vertical layering*. Penulis menduga fenomena ini disebabkan oleh pengembang *game Mind's Eyes* yang menggunakan musik dari situs web bebas hak cipta untuk mengisi kekosongan visual. Penggunaan musik bebas hak cipta tersebut dikonfirmasi oleh pengembang *game* pada bagian kredit. Dalam hal ini, musik pada *game* ini tidak dibuat secara khusus sesuai konteks visual dan diimplementasikan tanpa teknik *vertical layering*.

Penemuan celah pada *game Mind's Eyes* tersebut, didukung observasi awal penulis melalui konten *youtuber gaming* bernama *ACI GameSpot* yang mengklaim bahwa *game Mind's Eyes* memiliki *jumpscare*² murahan

² *Jumpscare* adalah kejutan tidak terduga atau terduga, hasil dari pembangunan tensi dan suasana yang mencekam. (Schempp, 2019:1)

(<https://www.youtube.com/watch?v=Hx-gd0YQabI&t=475s>), serta ulasan negatif *game Mind's Eyes* sebanyak 515 dalam sebuah *platform game Steam*³. Beberapa ulasan menyatakan bahwa alur dalam *game* tersebut tidak jelas dan membingungkan, *jumpscare* yang tidak membuat terkejut, tidak ada rasa menakutkan atau mencekam di dalam *game*, serta ulasan negatif lain yang dapat diakses dalam *link* di bawah ini (https://steamcommunity.com/app/519140/negativereviews/?browsefilter=toprated&sr=1_5_100010).

Idealnya musik *game survival horror* non-linear yang baik memiliki elemen-elemen penting seperti penyesuaian karakteristik musik *game* yang interaktif melalui implementasi *vertical layering* (Kellman, 2020: 32), serta musik dengan elemen yang dapat menciptakan kengerian dan ketidaknyamanan seperti suasana yang mencekam (Phillips 2014:117).

Suasana mencekam adalah kondisi antusiasme atau kecemasan akan ketidakpastian dari suatu hal yang akan datang (Zhu (2023:175). Suasana ini penting untuk diciptakan sehingga dapat mempertahankan *immersion*⁴ pemain dalam memainkan *gameplay* (Phillips 2014:117). Dalam hal ini, musik *game* dapat digunakan untuk mendukung dan menciptakan suasana yang sesuai dengan visi dan idealisme tim pengembang, salah satunya suasana mencekam, sehingga terjadi intervensi psikologis pemain, seperti perubahan perspektif akan sebuah suasana yang tercipta, emosi, dan

³ Dikutip langsung dari *steam*, *platform Steam* adalah media untuk bermain, berdiskusi, dan membuat *game* (<https://store.steampowered.com/about/>)

⁴ *Immersion* adalah kondisi mental seseorang yang merasa sepenuhnya hadir dan terlibat dalam suatu realitas virtual atau imajinatif sampai tidak lagi menyadari batasan antara realitas dengan virtual. Secara singkat, *immersion* adalah kondisi kehilangan diri dan terserap sepenuhnya dalam sebuah pengalaman. (Neuhold, 2012: 3).

kedalaman *immersion*. Perubahan perspektif yang penulis sebutkan sebelumnya dapat didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Stefan Koelsch (2006: 248).

Stefan Koelsch (2005:239) melakukan penelitian dengan metode fMRI (*functional Magnetic Resonance Imaging*) untuk memantau dan membandingkan aktivitas otak ketika peserta mendengarkan musik yang dirasakan menyenangkan (konsonan)⁵ dan tidak menyenangkan (disonan). Dalam penelitian Koelsch (2005:241), musik yang dirasa tidak menyenangkan mengacu pada musik dengan karakteristik disonan atau “*permanently dissonant counterparts*” yang mengandung non-tonalitas serta ketidakstabilan harmoni. Hasil penelitian Koelsch menyatakan bahwa, musik yang disonan lebih banyak mengaktifkan area otak dengan emosi negatif, seperti *amygdala*⁶, *hippocampus*⁷, *parahippocampal gyrus*⁸, dan *temporal pole*⁹ (Koelsch, 2005:248). Musik yang disonan memicu respons emosi negatif dan meningkatkan aktivitas yang berhubungan dengan rasa takut, ketidaknyamanan, dan ketegangan di seluruh area otak tersebut terutama pada area *amygdala* (Koelsch, 2005:239).

⁵ Musik yang dirasakan menyenangkan (konsonan) memiliki parameter tonal dengan karakteristik mayor dan minor (Koelsch, 2005: 241).

⁶ *Amygdala* adalah bagian otak yang mengatur kecemasan, agresi, pengkondisian rasa takut, memori emosional, dan kognisi sosial. *Amygdala* juga berperan dalam mengasosiasikan musik dengan respons emosional. *Amygdala* jika distimulasi dapat membangkitkan respons rasa takut dan kecemasan pada manusia. (AbuHasan et al., 2022: 1)

⁷ *Hippocampus* merupakan bagian otak yang terlibat dalam pemrosesan memori, pembelajaran, navigasi spasial, dan emosi (Chauhan et al., 2021: 18). *Hippocampus* ketika aktif bersamaan dengan *amygdala* dapat mendukung regulasi tubuh dan perilaku motorik. Kedua hal ini dapat merilis hormon kortisol atau stress (Anand, 2012: 17).

⁸ *Parahippocampal gyrus* adalah bagian otak yang dikenal memiliki peran penting dalam fungsi kognitif tinggi (Lin et al., 2021: e218). *Parahippocampal gyrus* ketika berasosiasi dengan *amygdala* dapat mengaktifkan emosi yang memengaruhi persepsi visual dan memori (Lin et al., 2021: e223).

⁹ *Tempral pole* adalah bagian paling anterior dari lobus temporal dan memiliki peran penting dalam berbagai fungsi otak, termasuk pemrosesan emosi. Koneksi antara temporal pole dengan *amygdala* dapat mengaktifkan interpretasi ekspresi wajah, regulasi emosi, dan reaksi terhadap stimulus emosional. (Chabardès, 2002: 15)

Hasil penelitian Koelsch mendukung gagasan penulis bahwa musik dapat menciptakan suasana yang mengintervensi psikologis pemain seperti emosi dan perubahan perspektif akan sebuah suasana, salah satunya melalui penerapan elemen disonansi. Perubahan perspektif akan sebuah suasana tercipta melalui tahapan proses rangsangan musik dalam otak, dan dihubungkan dengan emosi, sehingga pada akhirnya memengaruhi cara seseorang menafsirkan situasi dan suasana. Parameter musik disonan dalam penelitian Koelsch dapat dijadikan sebagai salah satu elemen musik yang mengonstruksi tekstur musik berlapis, dalam membangun suasana mencekam *game survival horror Mind's Eyes*.

Suasana mencekam, selain dapat menciptakan ketidaknyamanan, juga dapat menimbulkan rasa takut yang merupakan emosi utama dalam *game* horor. Menurut Ntokos (2018:36), takut adalah kondisi perasaan yang tidak aman dan tidak yakin akan sesuatu yang tidak diketahui. Rasa takut memiliki korelasi langsung dengan suasana mencekam dan rasa takut juga memiliki spektrum dan dapat meningkat secara bertahap. Spektrum tersebut terdiri dari *calmness, anxiety, stress, fear, terror*, dan *panic* (Ntokos, 2018:35). Dalam hal ini, suasana mencekam juga dapat dibangun dan berkembang secara bertahap seiring dengan meningkatnya rasa takut yang dirasakan oleh pemain.

Menurut David Bessel (Williams, 2018:48), suasana mencekam perlu dibangun secara bertahap melalui elemen *suspense* dan ekspektasi dalam musik *game*, sehingga tercipta antisipasi dan ketegangan dalam tahapan suasana mencekam. Suasana mencekam dapat terdefinisikan secara detail dan jelas, serta ledakan emosi yang terjadi akan memberikan sinyal kepada otak untuk ditafsirkan bahwa pemain sedang berada dalam situasi dan suasana tersebut.

Penulis menemukan analisis Phillips (2014:118) terhadap pembentukan suasana mencekam secara bertahap, yaitu pada *game survival* horor berjudul “*Silent Hill 4: the room*”. *Game* tersebut menggunakan permainan tekstur dalam menciptakan suasana mencekam, di antaranya adalah ritmis dan timbre drum yang kasar untuk menciptakan tekstur atmosfer yang mengganggu, suara yang terasa melayang, lalu bergerak perlahan dari keheningan kepada kontras tajam. Dalam hal ini, pembentukan suasana mencekam dapat dilakukan dengan pemilihan tekstur dan timbre pada musik, serta kontras yang tajam seperti disonansi dan permainan dinamika pada musik.

Eksplorasi penciptaan musik diperlukan, untuk merumuskan formula khusus yang dapat mengintegrasikan seluruh aspek penting *game survival horror* non-linear ke dalam musik. Berdasarkan hasil eksplorasi dan observasi penulis sebagai *game composer* yang memiliki pengalaman di industri *game*, pemilihan formula musik yang sesuai sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan *gameplay* dan proses implementasi musik pada *game*. Dalam hal ini, penulis menawarkan tekstur musik berlapis sebagai solusi permasalahan penelitian.

Penulis menduga tekstur musik berlapis memiliki fleksibilitas yang tinggi, sehingga dapat mendukung proses pengimplementasian *game* yang bersifat interaktif, serta mencakup seluruh elemen musik kompleks yang diperlukan dalam menciptakan suasana mencekam pada *game survival* horor, seperti disonansi dan perubahan dinamika tensi. Dalam hal ini, tekstur musik berlapis dianggap mampu mencakup kompleksitas seluruh aspek dalam musik *game* dan layak menjadi solusi permasalahan yang ditawarkan dalam penelitian ini.

Karya musik dalam penelitian ini berjudul “*Phase*”, menerapkan pendekatan tekstur musik berlapis, dan menyusun lapisan-lapisan tekstur musik dengan parameter musik dengan suasana mencekam. Dalam hal ini, penulis menawarkan paradigma baru dalam menciptakan suasana mencekam pada *game Mind’s Eyes*, melalui penerapan tekstur musik berlapis dalam komposisi musik.

Karya ini berdurasi 12 menit berdasarkan dengan penyesuaian visual *game Mind’s Eyes*, dan ditampilkan dalam pertunjukan langsung dalam formasi ansambel campuran, yaitu empat pemain instrumen virtual, satu vokalis, dan satu *sequencer*. Karya terdiri dari beberapa bagian musik yang disesuaikan dengan *scene gameplay*. Lapisan tekstur musik tidak diputar seluruhnya dalam satu waktu, melainkan aktif dan nonaktif sesuai zona *trigger*, narasi, dan visual *game Mind’s Eyes*. Karya ini menghubungkan aspek musikal dengan mekanisme dan prinsip dasar *game* yang kompleks.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengajukan pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana penerapan tekstur musik berlapis dalam karya musik “*Phase*” dapat menciptakan suasana mencekam dalam *game survival horror “Mind’s Eyes”*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya “*Phase*” adalah mengetahui penerapan tekstur musik berlapis pada karya musik “*Phase*” untuk dapat menciptakan suasana mencekam dalam *game survival horror “Mind’s Eyes”*.

D. Manfaat Penciptaan

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan sumbangan akademis, melalui pemberian perspektif baru pada *game survival horror* “*Mind’s Eyes*” melalui penggunaan tekstur musik berlapis untuk menciptakan suasana mencekam.

E. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian eksperimental dalam proses pembuatan karya musik “*Phase*”. Penelitian eksperimental ini berfokus pada eksplorasi dan pengujian dari penerapan tekstur musik berlapis dan teknik implementasinya dalam musik *game*, sehingga suasana mencekam dapat tercipta. Menurut Hannula (2018:25), penelitian eksperimental memungkinkan eksplorasi terhadap metode baru dan inovatif melalui pendekatan berbasis uji coba dan pengamatan langsung.

Eksperimental artinya mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Dalam konteks seni, hal ini dapat diartikan menguji teknik atau media baru untuk melihat bagaimana perubahan tersebut memengaruhi hasil karya (Sugiyono, 2012:107). Metode penelitian ini mendorong penulis untuk menerapkan tekstur musik berlapis dalam karya “*Phase*” dan menemukan pola serta prinsip untuk menciptakan suasana mencekam. Penulis juga dapat memberikan perspektif atau paradigma baru pada *game survival horror* “*Mind’s Eyes*” melalui pendekatan tersebut.