

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana mencekam pada *game survival horror Mind's Eyes* melalui pendekatan tekstur musik berlapis. Dalam prosesnya, penulis menyusun tekstur musik berdasarkan prinsip dasar pembangunan tekstur. Penulis kemudian menerapkan parameter suasana mencekam yang ditetapkan pada penelitian ini, sebagai contoh parameter musik tidak menyenangkan (*unpleasant*) oleh Koelsch (2006:239), teori perubahan tensi melalui pengaturan tempo dan *loudness* oleh Granot (2011:219), serta teori penciptaan tensi melalui *prolongation* oleh Konick (2023:20).

Tekstur musik dengan dasar dan parameter suasana mencekam tersebut kemudian disusun dalam lapisan-lapisan vertikal, serta diatur kepadatan suaranya melalui parameter kepadatan suara dan teknik *vertical layering*. Dalam *vertical layering*, penulis melakukan peningkatan dan penurunan suasana mencekam secara bertahap, yaitu dengan mengaktifkan dan menonaktifkan lapisan tekstur sesuai dengan interaktivitas antara pemain dengan zona *trigger*.

Proses ini disebut dengan mengatur intensitas suasana mencekam. Spektrum rasa takut oleh Ntokos (2018:35) menjadi acuan penulis dalam membagi intensitas suasana mencekam ke dalam *game state* (*low, mid, mid high, high*). *State* ini dibagi ke dalam zona *trigger*, sebagai contoh dalam sebuah ruang terdapat empat zona yaitu zona A, B, C, dan D. Zona A berada dalam *state low*, zona B dalam *state mid*, zona C dengan *state mid high*, serta zona D dengan *state high*. Setiap pemain berpindah pada zona tertentu,

intensitas suasana mencekam pada musik *game* beradaptasi pada perubahan tersebut. Penulis menyimpulkan penelitian ini berhasil membuktikan bahwa pendekatan tekstur musik berlapis dapat digunakan dan berhasil dalam menciptakan suasana mencekam pada *game survival horror Mind's Eyes*. Penulis berhasil merealisasikan fokus dalam penelitian ini, serta menawarkan pendekatan artistik yang dapat diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut dalam lingkup komposisi musik pada pengembangan *game*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disampaikan, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk:

1. Menguji lebih lanjut, fleksibilitas tekstur musik berlapis pada genre *game* yang berbeda, yang membutuhkan tekstur musik berlapis dalam menciptakan dan mendukung suasana tertentu.
2. Mengujicobakan karya dengan pendekatan tekstur musik berlapis kepada manusia secara langsung, guna memperoleh data empiris serta memperkuat validitas persepsi yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- AbuHasan, Q., Reddy, V., & Siddiqui, W. (2023, July 17). Neuroanatomy, amygdala. In *StatPearls*. StatPearls Publishing.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK537199/>
- Chabardès, S., Kahane, P., Minotti, L., Hoffmann, D., Benabid, A. L. (2002). Anatomy of the temporal pole region. In A. L. Benabid, P. Chauvel, & A. P. Reyns (Eds.), *Advances in stereotactic and functional neurosurgery 13* (pp. 111–116). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-7091-6252-8_21
- Chauhan, M. (2019). Role of the hippocampus in memory formation and spatial navigation. *International Journal of Neuroscience and Cognitive Science*, 6(1), 14–21.
- Granot, R. Y. (2011). *Musical tension and the interaction of dynamic auditory parameters*. *Psychology of Music*, 39(2), 219–245.
<https://doi.org/10.1177/0305735610364703>
- Gutama, A. (2020). Analisis pola ritme dan bentuk lagu anak. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Musik*, 3(1), 21–33.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/Virtuoso/article/view/9183>
- Karuru, P. (2017, 19 Desember). Pentingnya kajian pustaka dalam penelitian. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–9. LPPM UKI Toraja.
<https://doi.org/10.47178/jkip.v2i1.149>
- Koelsch, S., Fritz, T., Cramon, D. Y. V., Müller, K., & Friederici, A. D. (2005). Investigating emotion with music: An fMRI study. *Human Brain Mapping*, 27(3), 239–250. <https://doi.org/10.1002/hbm.20180>
- Lin, Y. H., Chang, C., Chen, J. H., & Lin, C. P. (2020). Anatomy and white matter connections of the parahippocampal gyrus: A study based on diffusion spectrum imaging tractography. *Brain Imaging and Behavior*, 14(5), 1270–1281. <https://doi.org/10.1007/s11682-019-00138-1>
- Neuhold, T. (2012). The role of audio for spatial and affective involvement in survival horror games. *Researchgate.Net*, May, 0–15.
https://www.researchgate.net/publication/236949707_The_role_of_audio_for_spatial_and_affective_involvement_in_survival_horror_games
- Ntokos, K. (2013). (CGDEIJ), "Level of Fear": Analysis of Fear Spectrum into a Tool to Support Horror Game Design for Immersion and Fear. *Computer Game Development and Education: An International Journal* 1(1), 33–47.

Shepard, M. (2014). *Interactive storytelling: Narrative techniques and methods in video games*. Scalar.

Zhu, Y., Kim, D., & Alsheimer, A. (2023). A review of game design techniques for managing suspense. In A. L. Brooks (Ed.), *ArtsIT 2022: Arts, Interactivity and Game Creation* (LNICST 479, pp. 174–186). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-031-28993-4_13

Buku

Alten, S. R. (2014). *Audio in media* (10th ed.). Boston, MA: Cengage Learning.

Aristopoulos, M. (n.d.). *The game music toolbox: composition techniques and production tools from 20 iconic game soundtracks*. London: Routledge.

Benward, B., & Saker, M. (2021). *Music in Theory and Practice* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.

Kellman, N. (2020). *The Game Music Handbook: A PRACTICAL GUIDE TO CRAFTING AN UNFORGETTABLE MUSICAL SOUNDSCAPE*. New York: Oxford University Press.

Perron, B. (Ed.). (2009). *Horror video games: Essays on the fusion of fear*. McFarland.

Phillips, W. (2014). *A Composer's Guide to Game Music*. Cambridge: The MIT Press.

Summers, T. (2011). *Playing the Tune: Video Game Music, Gamers, and Genre*. Bielefeld: *Act: Zeitschrift Für Musik & Performance*, 2(2), 1–27.

Summers, T. (2016). *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Williams, D., & Lee, N. (Eds.). (2018). *Emotion in Video Game Soundtracking*. Cham: Springer.

Disertasi

Konick, Z. S. (2023). *Amplifying the status of texture in a musical work* (Doctoral dissertation, University of California, San Diego). eScholarship. <https://escholarship.org/uc/item/9nb7p732>

Ruch Perraudau, S. (2020). *La texture en musique: sa contribution pour la composition, l'apprentissage de la musique et ses effets sur la perception musicale et la cognition des enfants sourds implantés* (Doctoral dissertation, Université de Bordeaux) <https://hal.science/tel-02484776>

Makalah

Huron, D. (1989). *Characterizing musical textures*. In *Proceedings of the International Computer Music Conference* (pp. 131–134). Computer Music Association.

Muljono, M. (2014, December). *Pitch shifting based phase vocoder for synthesizing Javanese gamelan gong ageng*. [Conference paper]. <https://doi.org/10.1109/ICSPC.2014.6986194>

Pace, I. (2007). *Graphic Notation*. Paper presented at the Lecture, 13-06-2007, Hochschule für Musik, Freiburg, Germany.

Tesis

Barış, D. C. (2022, June). *The relationship between texture and tension in early French spectral music* (Master's thesis, Istanbul Technical University).

