

BAB IV

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian telah dilakukan dan dapat ditarik kesimpulan bahwa musik dalam game *Run Princess Run* memiliki unsur yang mendukung sesuai dengan teori yang dimiliki oleh Karren Collins. Musik pada bagian *opening* dan bagian *splash screen* berperan untuk meningkatkan struktur dalam cerita dan memiliki unsur peringatan mengenai kejadian yang akan terjadi dalam istana. Pada bagian info, musik tidak memiliki keterkaitan dengan keseluruhan *game* karena bagian ini berada terpisah dari struktur cerita *game Run Princess Run*. Pada bagian *gameplay* musik dan *sound effect* berperan sebagai “Clue” atau petunjuk mengenai kejadian yang akan terjadi dan sebagai symbol yang membantu pemain untuk mengenali *goals* yang dituju. Musik pada bagian *gameplay* juga berfungsi untuk meningkatkan keseluruhan struktur *game*.

Proses pembuatan musik dan *sound effect* dalam *game Run Princess Run* terbilang tidak memiliki proses yang berbelit. Komunikasi yang dilakukan tanpa harus bertatap muka menjadikan proses ini lebih praktis. *System* deskripsi cerita dan pengiriman konsep *game* menjadi kunci utama dalam pembuatan musik dan *sound effect* dalam *game Run Princess Run*, Proses tersebut juga dapat membantu para komposer untuk menentukan peran musik dalam keseluruhan struktur *game*. Penentuan peran musik dikomunikasikan pihak *developer* kepada komposer melalui deskripsi karya visual dan deskripsi konsep dasar *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Collins, Karen. *Game Sound: An Introduction To History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. London: Mit Press, 2008
- Djohan. *Psikologimusik*. Yogyakarta: best publisher, 2009
- Djohan. *TerapiMusik*. Yogyakarta: Galang Press, 2006
- Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us*. New York: Palgrave Macmillan, 2003
- Jamalus. *Panduan pengajaran buku pengajaran music melalui pengalaman musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988
- Rogers, Scott. *Swipe This!: The Guide to Great Touchscreen Game Design*. UK: Wiley and Sons, 2012
- Sedarmayanti. *Metodologi penelitian*. Bandung: Mandar Maju, 2011
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2008
- Sudarsono. *Kamus Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996
- Wolf, Mark J. P. *Before The Crash: Early Video Game History*. Michigan: Wayne State University Press, 2012
- Wolf, Mark J. P. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. Westport: greenwood press, 2008

SUMBER LAIN

<http://www.cerebromente.org.br> (diakses pada 16 november 2014)

<http://www.kompasiana.com> (diakses pada 25 november 2014)

<http://www.ruangpsikologi.com> (diakses pada 25 juli 2014)

<http://siipe2r007.wordpress.com> (diakses pada 13 November 2014)

<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml> (diakses pada 29 april 2014)

<http://theurban87.wordpress.com> (diakses pada 10 april 2014)

Narasumber:

Narasumber 1

Nama : Anggito Dewanto
Umur : 29 th
Alamat : jl. Patangpuluhan, Yogyakarta
Pekerjaan : Programmer

Narasumber 2

Nama : Korin Christina
Umur : 22 th
Alamat : jl. Parangtriris, sewon, Yogyakarta
Pekerjaan : Mahasiswa

Narasumber 3

Nama : Arin Nindya
Umur : 20 th
Alamat : jl. Anggrek no 144 maguwoharjo, Yogyakarta
Pekerjaan : Mahasiswa