

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul **“ANALISIS ELEMEN-ELEMEN MUSIK ADAPTIF DALAM VIDEO GAME *NIER:AUTOMATA*”** ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Seni Strata Satu pada Program Studi Musik, Fakultas Ilmu Seni, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Indrawan Tjhin, S. Kom., B.Mus., M.M., E.M.B.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Seni.
2. Delicia Mandy Nugroho, S.Sn., M.Mus., selaku Ketua Program Studi Musik.
3. Antonius Sugeng Priyanto, B.C.M., M.Mus., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. Semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan.
5. Staf Karyawan Fakultas Ilmu Seni yang telah membantu penulis dalam kegiatan administratif.

6. Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan fisik dan moral.
7. Seluruh mahasiswa-mahasiswi peminatan Komposisi Program Studi Musik Fakultas Ilmu Seni UPH.
8. Seluruh mahasiswa Program Studi Musik Fakultas Ilmu Seni UPH.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya

Tangerang, 3 Mei 2021

Regina Budiyanto Sutisno

# DAFTAR ISI

halaman

## HALAMAN JUDUL

## PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR

## PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

ABSTRAK ..... v

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR GAMBAR..... xi

DAFTAR TABEL ..... xii

DAFTAR LAMPIRAN ..... xiii

## BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Rumusan Masalah..... 7

1.3 Batasan Masalah ..... 8

1.4 Tujuan Penelitian ..... 8

1.5 Manfaat Penelitian ..... 9

1.5.1 Untuk Masyarakat..... 9

1.5.2 Untuk Bidang Pendidikan ..... 9

1.6 Sistemika Penulisan ..... 9

## BAB II LANDASAN TEORI

2.1 *Video Game*..... 11

2.1.1 Definisi *Video Game* ..... 11

2.1.2 *Gameplay* ..... 11

2.1.3 Naratif ..... 12

2.1.4 *Role-Playing Game* ..... 13

2.2 Elemen-elemen dari musik tonal ..... 14

2.2.1 Musik Tonal ..... 14

2.2.2 Ritme..... 14

2.2.3 Melodi..... 15

2.2.4 Harmoni ..... 16

2.2.5 Warna Nada..... 16

2.2.6	Tekstur .....	17
2.2.7	<i>Form</i> .....	17
2.2.8	Definisi Musik <i>Ambient</i> .....	18
2.3	Musik <i>Video Game</i> .....	19
2.3.1	Definisi dan Tipe Musik <i>Video Game</i> .....	19
2.3.2	Fungsi Musik <i>Video Game</i> .....	19
2.3.3	Musik Adaptif .....	20
2.3.4	<i>Vertical Remixing</i> .....	20
2.3.5	<i>Wwise Audio Middleware Engine</i> .....	22

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1	Jenis Penelitian.....	23
3.2	Desain Penelitian .....	24
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.4	Sumber Data.....	27
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5.1	Studi Kepustakaan .....	29
3.5.2	Materi Audio-Visual .....	29
3.6	Teknik Analisis Data.....	30
3.6.1	Transkripsi .....	30
3.6.2	Pendekatan Induktif .....	31
3.7	Teknik Keabsahan Data .....	32
3.7.1	Mengklarifikasi Bias .....	32
3.7.3	Pengecekan Hasil Transkripsi.....	32

### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

4.1	Latar Belakang Pembuatan Musik dalam <i>Nier: Automata</i> .....	33
4.1.1	Visi komponis dalam Pembuatan Musik .....	33
4.1.2	Proses Pembuatan Musik .....	33
4.2	Analisis Komposisi Musik.....	35
4.2.1	<i>Memories of Dust</i> .....	35
4.2.2	<i>Amusement Park</i> .....	43
4.2.3	<i>The Tower</i> .....	52
4.3	Analisis Penerapan Musik terhadap Lokasi.....	62

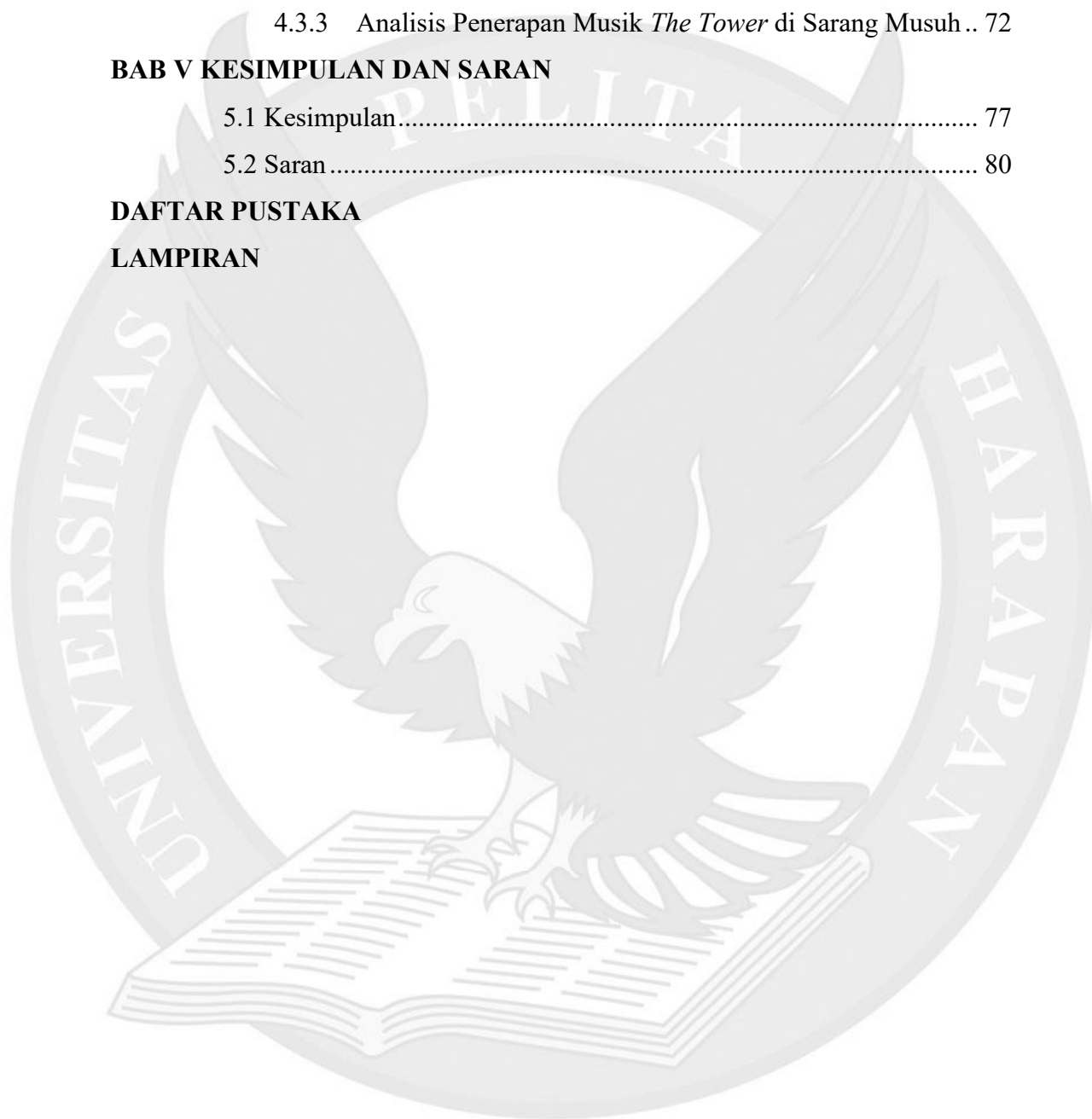
4.3.1 Analisis Penerapan Musik <i>Memories of Dust</i> di Gurun Pasir .....	62
4.3.2 Analisis Penerapan Musik <i>Amusement Park</i> di Taman Hiburan .....	67
4.3.3 Analisis Penerapan Musik <i>The Tower</i> di Sarang Musuh..	72

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran .....	80

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

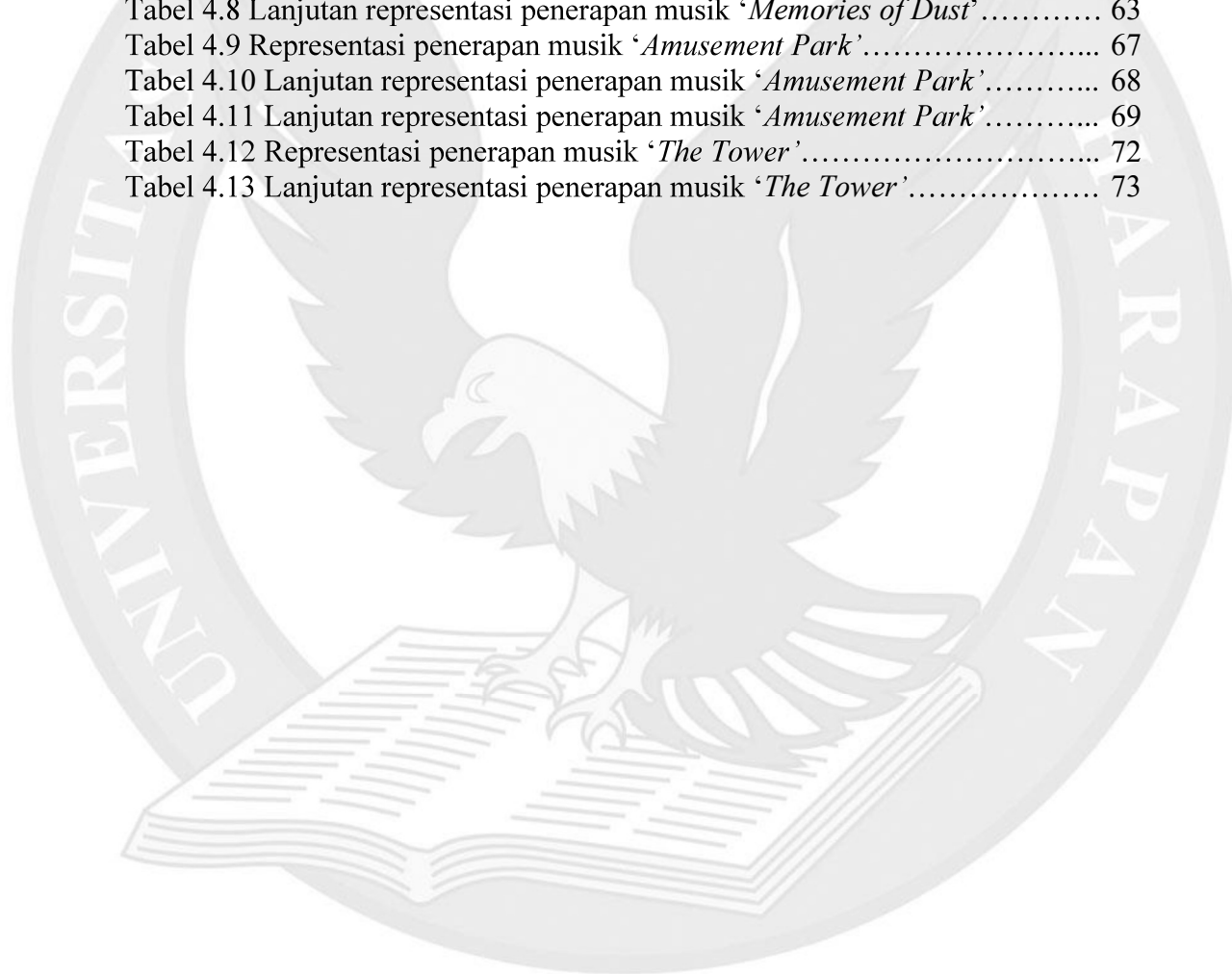


## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Variasi lapisan musik dalam game.....	34
Gambar 4.2 Birama 4 dari partitur ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	36
Gambar 4.3 Birama 9 dari partitur ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	37
Gambar 4.4 Birama 26-31 dari partitur ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	37
Gambar 4.5 Birama 32-33 dari partitur ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	38
Gambar 4.6 Birama 10 dari partitur ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	41
Gambar 4.7 Birama 47-48 dari partitur ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	41
Gambar 4.8 Birama 3 dari partitur ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	42
Gambar 4.9 Birama 1-4 dari partitur ' <i>Amusement Park</i> ' .....	44
Gambar 4.10 Birama 13-24 dari partitur ' <i>Amusement Park</i> ' .....	45
Gambar 4.11 Birama 37-44 dari partitur ' <i>Amusement Park</i> ' .....	46
Gambar 4.12 Birama 112-118 dari partitur ' <i>Amusement Park</i> ' .....	47
Gambar 4.13 Birama 1-2 dari partitur ' <i>Amusement Park</i> ' .....	51
Gambar 4.14 Melodi ' <i>Entrance of Gladiators</i> ' .....	51
Gambar 4.15 Birama 1-8 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	53
Gambar 4.16 Birama 9-20 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	53
Gambar 4.17 Birama 26-27 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	54
Gambar 4.18 Birama 9-14 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	54
Gambar 4.19 Birama 21-24 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	55
Gambar 4.20 Birama 26-29 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	55
Gambar 4.21 Birama 30-40 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	58
Gambar 4.22 Birama 45-46 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	58
Gambar 4.23 Birama 26-35 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	60
Gambar 4.24 Birama 42-44 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	60
Gambar 4.25 Birama 45-58 dari partitur ' <i>The Tower</i> ' .....	61

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Diagram sebagai representasi data untuk sebuah <i>level</i> .....	31
Tabel 4.1 Analisis <i>form</i> karya ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	35
Tabel 4.2 Urutan lapisan musik dalam variasi karya ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	39
Tabel 4.3 Analisis <i>form</i> karya ' <i>Amusement Park</i> ' .....	43
Tabel 4.4 Urutan lapisan musik dalam variasi karya ' <i>Amusement Park</i> ' .....	50
Tabel 4.5 Analisis <i>form</i> karya ' <i>The Tower</i> ' .....	52
Tabel 4.6 Urutan lapisan musik dalam variasi karya ' <i>The Tower</i> ' .....	56
Tabel 4.7 Representasi penerapan musik ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	62
Tabel 4.8 Lanjutan representasi penerapan musik ' <i>Memories of Dust</i> ' .....	63
Tabel 4.9 Representasi penerapan musik ' <i>Amusement Park</i> ' .....	67
Tabel 4.10 Lanjutan representasi penerapan musik ' <i>Amusement Park</i> ' .....	68
Tabel 4.11 Lanjutan representasi penerapan musik ' <i>Amusement Park</i> ' .....	69
Tabel 4.12 Representasi penerapan musik ' <i>The Tower</i> ' .....	72
Tabel 4.13 Lanjutan representasi penerapan musik ' <i>The Tower</i> ' .....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. Partitur <i>Memories of Dust</i> .....	A1-7
LAMPIRAN B. Partitur <i>Amusement Park</i> .....	B1-7
LAMPIRAN C. Partitur <i>The Tower</i> .....	C1-6
LAMPIRAN D. Partitur <i>Einzug Der Gladiatoren</i> .....	D1-2

