

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik telah menjadi salah satu bagian penting dalam sebuah *video game*, karena musik tidak hanya mendukung suasana dan emosi dalam suatu adegan¹, tapi juga membuat suasana interaktif bagi para pemain. Sisi interaktif tersebut telah menjadi perbedaan dan keunggulan *video game* dari medium-medium lain seperti *film* dan musik², sehingga industri *video game* menjadi setara, bahkan lebih besar dari industri *film*. Salah satu kasus yang mendukung fakta tersebut adalah bagaimana penjualan *video game Grand Theft Auto V* mendapatkan penghasilan sebanyak satu miliar dolar US dalam jangka waktu tiga hari sejak mulai penjualan, dibandingkan dengan *Avatar*, sebuah *film* dengan biaya pembuatan yang setara dengan GTA V, mencapai penghasilan yang sama, namun dalam jangka waktu 17 hari³. Sisi interaktif telah menjadi khas medium *video game*, oleh sebab itu musik dalam *video game* ditekankan untuk dapat membuat suasana interaktif bagi pemain.

Seiring dengan perkembangan teknologi, musik *video game* mengalami banyak perkembangan, dimulai dari penggunaan *chiptune* dalam *arcade game* hingga *video game* zaman sekarang yang dapat memainkan

¹ Michael Sweet, *Writing Interactive Music for Video Games: a Composers Guide* (Addison-Wesley, 2015), 16.

² Sweet, *Writing Interactive Music*, 16.

³ Kate Cox, "It's Time To Start Treating Video Game Industry Like The \$21 Billion Business It Is." *Consumerist*, Diakses Februari 8, 2019. <https://consumerist.com/2014/06/09/its-time-to-start-treating-video-game-industry-like-the-21-billion-business-it-is/>.

musik orkestra. Pada tahun 1970, *game arcade* masih menggunakan beberapa sirkuit untuk menghasilkan gambar kepada *cathode ray tube* (CRT). Papan sirkuit pada awalnya hanya bisa memainkan beberapa bentuk suara yang dasar, namun dibutuhkan kemampuan pemrograman sehingga menyulitkan musisi untuk membuat melodi yang sederhana. Setelah 10 tahun, Namco, sebuah perusahaan *game*, menggunakan *programmable sound generator* (PSG) dalam beberapa *game*. PSG menyediakan tipe-tipe gelombang suara yang dasar, seperti gelombang *sine*, *sawtooth*, *square*, *triangle*, dan *noise*, dan manipulasi volume, seperti ADSR (*attack*, *decay*, *sustain*, *release*), sehingga para komponis bisa membuat musik yang lebih kompleks. Para komponis tentu terbantu dengan adanya PSG, namun keterbatasan memori pada PSG mengarahkan *game* untuk ‘berfokus membuat melodi yang singkat, mudah diingat, dan dapat diulang berkali-kali’⁴. Dengan perkembangan teknologi, PSG digantikan dengan FM *sound chip* yang lebih canggih, dan diciptakan konsol *game* yang menggantikan *game arcade*.

Konsol *game* memperbolehkan orang untuk bermain dalam rumah, dan tidak perlu pergi untuk bermain *game arcade*. Pada awalnya, konsol *game* yang menggunakan *cartridge* hanya bisa memberikan beberapa suara yang bisa dimainkan secara bersamaan, sehingga para komponis harus memutuskan pembagian suara sebagai SFX dan musik. Dengan diciptakan CD-ROM, konsol *game* tidak menggunakan *cartridge* lagi karena keunggulan CD-ROM dalam penyimpanan memori yang lebih besar

⁴ Sweet, *Writing Interactive Music for Video Game*, 90.

(600MB)⁵. Dengan menggunakan CD-ROM, para komponis dapat menggunakan MIDI, instrumentasi akustik, dan dapat menaruh audio dengan kualitas yang baik dalam sinematik, sehingga musik orkestra pada pertama kalinya dapat dimainkan dalam sebuah *game*. Para komponis dapat membuat musik dengan kualitas audio yang lebih baik saat diciptakan DVD-ROM, yang mempunyai penyimpanan memori yang besar, dan juga meningkatnya teknologi konsol *game* yang menyediakan audio 128-bit dan kekuatan CPU yang telah ditingkatkan.

Teknologi tetap berkembang dengan pesat, sehingga diciptakan *Audio middleware*. *Middleware* adalah ‘sebuah paket alat dan kumpulan perangkat lunak yang mempermudah pengembangan *game*⁶, sehingga para komponis dapat membuat musik interaktif yang lebih kompleks tanpa perlu memiliki keterampilan dalam pemrograman. Pada tahun 2007, konsol *game* seperti *Playstation 3* dari Sony dan *Xbox 360* dari Microsoft, memiliki kekuatan RAM dan CPU yang jauh lebih kuat dari pendahulu mereka, sehingga dapat memainkan 100 suara sekaligus jika diatur dengan baik. Dapat dilihat bahwa perkembangan teknologi telah memberikan kebebasan kepada para komponis dalam pembuatan musik untuk *game*, namun mereka menghadapi suatu masalah baru yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi tersebut.

Terpengaruhi dengan kecanggihannya teknologi, masalah yang dihadapi oleh banyak *video game* pada zaman sekarang adalah kecenderungan untuk

⁵ Sweet, *Writing Interactive Music for Video Game*, 95.

⁶ *Ibid.*, 102.

bersifat *cinematic*, sehingga kehilangan sisi interaktifnya⁷. *Video game* yang bersifat *cinematic* akan mempunyai banyak adegan dimana para pemain tidak mempunyai kontrol. Musik tidak terhindari dari masalah ini, karena musik dalam beberapa *video game* mempunyai kecenderungan untuk membuat musik yang hanya dibuat berdasarkan *cue* pada adegan tertentu. Hal ini mengakibatkan kehilangan interaksi antara pemain dan *game* tersebut, dan para pemain tidak bisa mengikutsertakan dirinya ke dalam cerita di *video game* tersebut. Industri *video game* menyadari akan masalah ini dan telah menemukan solusinya, yaitu untuk membuat musik adaptif.

Musik adaptif adalah “musik yang bisa berubah secara *real-time* berdasarkan input kontrol dari pemain. Perubahan ini mungkin mencakup variasi tempo, perubahan bentuk, penambahan lapisan atau parameter-parameter musik lainnya.”⁸ Salah satu contohnya adalah ketika tempo musik semakin cepat jika semakin dekat dengan *trigger* dalam *video game*, sehingga pemain bisa merasakan ketegangan yang dihasilkan dari interaksinya dengan *game*-nya. Contoh lainnya terdapat dalam *game Spore*, dimana musiknya dibuat langsung dalam *game*, dengan menggunakan program *Pure Data*,⁹ saat proses penciptaan makhluk. Jelas sekali bahwa musik adaptif akan membantu meningkatkan interaksi antara pemain dan *video game*, dan oleh karena itu banyak komponis telah membuat musik adaptif dengan berbagai teknik komposisi.

⁷ William Gibbons, Google Email ke Peneliti, Februari 14, 2019.

⁸ Sweet, *Writing Interactive Music for Video Game*, 428.

⁹ Sweet, “*Writing Interactive Music for Video Game*”, 238.

Membuat musik adaptif adalah sebuah tantangan besar bagi seorang komponis, karena dia harus membuat musik dalam *video game*, yaitu sebuah media yang bersifat tidak linier.¹⁰ Selama ini musik cenderung dibuat dengan pendekatan yang linier, dimana musik dibuat adanya pembuka dan penutup tanpa adanya intervensi di tengah-tengah musik,¹¹ dan oleh karena itu pendekatan ini tidak bisa digunakan terhadap pembuatan musik dalam sebuah *video game*, karena berbeda dari film, penempatan *cue* ditentukan oleh pemain. Seorang komponis tidak tahu jika seorang pemain *video game* akan menyerang musuh, melarikan diri, atau menjalani adegan tertentu, oleh karena itu seorang komponis harus mempertimbangkan semua kemungkinan transisi antara banyaknya keputusan atau adegan berbeda yang dapat dipilih oleh pemain.¹² Salah satu contohnya adalah dimana pemain telah membuat keputusan untuk menjelajahi suatu lokasi sebelum mengikuti alur cerita. Perubahan dalam menggunakan pendekatan yang tidak linier dalam membuat musik adaptif akan menantang komponis, namun seorang komponis harus menghadapi tantangan lain jika membuat musik adaptif yang bersifat *tonal*.

Satu tantangan lain dalam pembuatan musik adaptif adalah jika musik yang dibuat adalah yang bersifat tonal dan mempunyai struktur melodi, karena musik tonal mempunyai lebih banyak keterbatasan. Hal ini bertentangan dengan bagaimana musik adaptif mementingkan fleksibilitas,

¹⁰ Karen Collins, *Game Sound an Introduction to the History, and Practice of Video Game Music and Sound Design* (Cambridge: MIT Press, 2008), 142.

¹¹ Sweet, 16.

¹² Collins, *Game Sound*, 142

sehingga musik tersebut dapat berubah dengan mulus saat pemain membuat keputusan apapun. Keterbatasan utama dalam musik tonal adalah adanya pusat nada¹³ dan struktur yang kuat, sehingga menyulitkan untuk membuat transisi antara dua musik yang mempunyai emosi yang berbeda. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan penggunaan *ambient music*.

Ambient music adalah salah sebuah kategori musik yang fokus terhadap tempat dan menekankan pada atmosfer dan ketenangan daripada struktur atau irama musik yang tradisional¹⁴. Dengan hilangnya keterbatasan dari adanya struktur, maka *ambient music* dapat disesuaikan dengan berbagai adegan yang mempunyai berbagai macam pemilihan waktu dan durasi.¹⁵ Namun, bagaimana dengan *video game* yang mementingkan struktur melodi? Bagaimana seorang komponis membuat musik adaptif yang bersifat tonal dan mempunyai struktur melodi dalam sebuah *video game*?

Salah satu solusinya dapat dilihat dari satu *video game* yang berjudul, *Nier:Automata*. Dibuat oleh *Platinum Games*, *Nier:Automata* adalah sebuah *Action Role-playing Game* yang bercerita tentang sekian:

“Di masa depan yang jauh, sosok ekstra-terrestrial telah melepaskan pasukan kejam yang dikenal sebagai "*machine lifeforms*" di Bumi, mendorong umat

¹³ Stefan M Kostka, *Materials and Techniques of Twentieth-Century Music 2nd Edition* (Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 1999), 13.

¹⁴ Paulo Novais, Jason J. Jung, Gabriel Villarrubia González, Antonio Fernández-Caballero, Elena Navarro, Pascual González, Davide Carneiro, António Pinto, Andrew T. Campbell, and Dalila Durães. "*Ambient Intelligence – Software and Applications – 9th International Symposium on Ambient Intelligence*" (Cham: Springer International Publishing, 2018), 199.

¹⁵ Sweet, *Writing Interactive Music for Video Game*, 117.

manusia untuk evakuasi ke bulan. Android 2B, salah satu model infanteri terbaru dari organisasi yang baru dibentuk yang disebut "YoRHa," terjun ke dalam perang pahit untuk merebut kembali planet ini."¹⁶

Karena *video game* tersebut mementingkan alur cerita, komponis menggunakan *leitmotif* dan struktur melodi dalam musiknya untuk menggambarkan beberapa situasi dan emosi tertentu, namun dapat membuat musik adaptif dengan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari berbagai macam penghargaan untuk musik dalam *video game* ini, termasuk *Best Score/Soundtrack* dari *Game Awards*¹⁷. Namun keberhasilan tersebut dicapai hanya dengan menggunakan templat sederhana dan teknik *vertical remixing*, sehingga dapat menjaga koherensi dalam musiknya.

Riset ini akan menganalisa musik adaptif dan *gameplay* dalam tiga *level* tertentu di *Nier: Automata*, dari segi elemen-elemen musik, yaitu ritme, melodi, warna nada harmoni, dan tekstur, yang berhasil membuat musik *video game* bersifat adaptif, tonal, dan berstruktur. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan rancangan studi kasus.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah, “Bagaimana komponis memilih elemen-elemen dan teknik musik untuk mendukung naratif dalam *video game Nier: Automata*?”

¹⁶ “NieR:Automata,” PlatinumGames Inc. Official WebSite. Diakses Juli 19, 2019. <https://www.platinumgames.com/games/nier-automata>.

¹⁷ “History,” The Game Awards. Diakses Juli 19, 2019. <https://thegameawards.com/history/>.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan tujuan penelitian, penulis membatasi ruang lingkup skripsi ini. Beberapa batasan ruang lingkup tersebut adalah:

- 1) Elemen-elemen musik seperti ritme, harmoni, melodi, warna nada, dan tekstur
- 2) *Sound effect* tidak akan dianalisis
- 3) Musik harus bersifat tonal dan adaptif
- 4) Musik harus mempunyai aspek linieritas; adanya awal, tengah, klimaks, dan akhir
- 5) Hanya menyangkut tiga *level*/lokasi saja
- 6) Tidak menyangkut keberhasilan atau kegagalan komponis dalam membuat musik adaptif
- 7) Tidak menyelidiki musik yang menggunakan teknik *horizontal resequencing*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pendekatan yang digunakan oleh komponis untuk membuat musik adaptif yang sesuai dengan naratif di *Nier: Automata*, sehingga penelitian ini dapat membantu para komponis untuk menggunakan pendekatan-pendekatan tersebut untuk membuat musik adaptif dalam sebuah *video game*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Untuk Masyarakat

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan untuk para komponis yang akan membuat musik adaptif untuk *video game* yang bersifat *role-playing game*.

1.5.2 Untuk Bidang Pendidikan

- 1) Mendorong mahasiswa-mahasiswi Program Studi Musik Fakultas Ilmu Seni Universitas Pelita Harapan untuk melanjutkan penelitian ini, namun dengan *video game* lain.
- 2) Memberi salah satu wawasan mengenai efektivitas dari penggunaan teknik *vertical remixing* untuk sebuah *video game*

1.6 Sistemika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan tentang teori-teori yang akan menjadi landasan analisis penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi penjelasan mengenai metode dan rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berisi semua data penelitian dan analisis data untuk mendeskripsikan fakta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan akhir dari hasil analisis dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.

