

“Dragonflight” Sebagai Musik Latar *Video Game* (Tinjauan Estetika)

Elang Hasbi Firmansyah

Program Studi Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
E-mail: elanghasbifirmansyah@gmail.com

Abstrak: “Dragonflight” adalah komposisi musik yang dimainkan dalam permainan daring “*Guild Wars 2*”. Komposisi ini menjadi pengiring dalam puncak cerita “*Living World Season 4*”, dimana tokoh utama berada pada puncak peperangan melawan naga kristal bernama “*Kralkatorrik*”. “*Dragonflight*” menyajikan komposisi musik yang megah, menegangkan, intens, dan epik ditengah kompleksitas suara atau *audio* dalam permainan. Keunikan karya ini berada pada karakter komposisi yang mendukung narasi cerita permainan (*storytelling*) tidak hanya dari pemilihan instrumentasi hingga teknik permainan namun juga mengangkat nilai estetis, historis, dan psikologis. Artikel ini membahas tentang elemen-elemen dalam komposisi musik “*Dragonflight*” yang diteliti dengan ilmu estetika sehingga dapat memberikan penjelasan dibalik pemilihan melodi, akor, ritmis, dan instrumentasi dalam komposisi tersebut. Peneliti menganalisis data tersebut dengan ilmu bentuk musik sebagai tinjauan pendukung dan ilmu estetika. Elemen musik yang diteliti dipilah berdasarkan penelitian relevan tentang *video game music* oleh Xavier Derrick Werlé, yaitu (1) penggunaan tonalitas minor; (2) *big crescendo*; (3) repetisi; (4) *sequence*; (5) instrumentasi perkusi, brass, *choir*; (6) *sudden silence*. Hasil dari penelitian ini adalah untuk memaparkan bagaimana estetika komposisi dapat mendukung pengalaman bermain.

Kata Kunci: *Video Game Music, Digital Music, Musik Permainan, Dragonflight*

Abstract: “*Dragonflight*” is a video game music that played in a online game “*Guild Wars 2*”. This composition serve as a background music in a climax of the “*Living World Season 4*” where the main character fight a crystal dragon named “*kralkatorrik*”. “*Dragonflight*” offers an a majestic, daring, intens, and epic arrangement inside the complexity of the audio inside the game. The uniqueness of this works lies inside the it’s composition character that not only support the game narration, not only by the choice of instrumentation and playing technique, but also contain aesthetic, historical, and psikological aspect. This article is going to explain musical elements inside this composition and analyze it with aesthetic theory to know about the insight behind melodic, chord, rythmic, and instrument decision. The theories used to analyze is music form theory as a secondary literation and aesthetic theory as a main literation. The musical elements is taken off from video game music research by Xavier Derrick Werlé, which consist of (1) minor tonality; (2) *big crescendo*; (3) repetition; (4) *sequence*; (5) instrumentation (percussion, brass, and *choir*); (6) *sudden silence*. The goal of this research is to explain how arrangement technique used in this composition support gaming experience.

Keywords: *Video Game Music, Digital Music, Dragonflight*

PENDAHULUAN

Musik memiliki beragam tujuan dan fungsi, mulai dari pelengkap dalam kegiatan ibadah hingga hiburan. Pengaruh, tujuan, dan fungsi musik mempunyai fokus yang spesifik, terutama terhadap target pendengar. Beberapa kegiatan tersebut melahirkan bentuk komposisi dan proses aransemen yang memiliki tendensi untuk memuaskan, tidak hanya dalam aspek audio namun juga secara psikologis. Kebutuhan ini digunakan sebagai ajakan kepada pendengar untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam bidang industri film dan *game online* atau permainan, tujuannya adalah untuk mendukung, menghidupkan, dan membawa suasana pada bidang visual dalam bentuk musik latar (*background music*). Penerapan ini dapat

ditemukan penggunaannya pada iklan, film, dan *game online* dengan istilah *music scoring*.

Music scoring sendiri dapat di aplikasikan dalam film (*film music*) dan permainan (*video game music*). Luasnya pengertian ini peneliti fokuskan pada penerapan dalam permainan atau disebut dengan *video game music*. Berdasarkan pernyataan dari (Sexton, 2007), Ia menyatakan bahwa *video game music* mempengaruhi tiga hal, yaitu bagaimana musik mempengaruhi persepsi permainan, mendukung keikutsertaan pemain, dan mendukung narasi cerita. Keperluan tersebut membuat proses komposisi memiliki target untuk mempengaruhi dan memotivasi pemain yang dalam hal ini juga sebagai penikmat musik.

Musik dalam film, iklan, dan *video game* merupakan tempat dimana komposisi menjadi satu dengan media lain. Dalam kasus ini, media suara atau audio bersinergi dengan media visual untuk mendukung keutuhan pengalaman bermain sebuah permainan. *Video game music* atau musik dalam permainan menjadi media hiburan yang saling berkaitan dengan visual permainan. Beberapa *game* berhasil diterima oleh masyarakat karena musik latar atau *soundtrack* yang terkenal dan ikonis. Seperti musik pada permainan seri Final Fantasy dan "Zelda", dimana kedua aspek yaitu musik dan *game* saling mempengaruhi dan melengkapi gaya bercerita (*story telling*) secara visual maupun audio. Hal ini dilakukan untuk membawa pemain atau audiens ke dalam lingkungan dan narasi cerita *video game*.

Permainan yang baik dapat menarik pemain untuk terbawa dalam menikmati permainan tersebut. Pernyataan ini diperkuat oleh (Xiaoqing Fu, 2015) yang menyatakan bahwa banyak dari permainan komputer yang sukses memiliki satu elemen yang penting, hal ini mereka sebut sebagai "*immersion*", atau membawa suasana. Dalam *video game*, visual dan audio harus dapat membawa pemain kedalam narasi cerita, hal ini merupakan aspek penting dalam *video game music*. Pernyataan tersebut menuntut *background music* atau musik latar dapat secara fleksibel cepat berganti dan berulang untuk menyesuaikan kondisi pemain terhadap suasana adegan tersebut. Sistem permainan akan secara otomatis menyesuaikan ketukan atau musik dengan reaksi dari pemain, (Pichlmair & Kayali, 2007), (Laffan, 2016) menyebut hal ini sebagai "*Quantisation*". Tidak jarang, musik latar memiliki kemampuan untuk menyatu dan berganti dengan dialog secara acak. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan waktu dalam menyelesaikan cerita oleh pemain satu dengan yang lain. Perpindahan variabel pemain secara acak memunculkan fleksibilitas musik. Hal tersebut diperlukan agar musik dapat diulang secara terus menerus sesuai kebutuhan waktu cerita permainan. Perhitungan dan pertimbangan tersebut dilakukan komposer untuk memperkuat narasi permainan.

Video game menyajikan tujuan tertentu yang harus dicapai dan berbagai tingkatan kesulitan untuk dilewati pemain. Hal ini membuat motivasi pemain untuk mencapai dan melewati tantangan kesulitan menjadi penting untuk dipengaruhi. Musik seringkali memenuhi

fungsi yang spesifik dalam *video game* (Gervais, 2015). (Sexton, 2007) menambahkan, dalam permainan yang memiliki narasi sederhana, fungsi primer musik adalah untuk memotivasi pemain. Fungsi ini dilakukan untuk menimbulkan dorongan pada pemain agar menyelesaikan tujuan tertentu. Oleh sebab itu, diperlukan penggunaan musik secara spesifik dan khusus. Adanya seorang komposer yang bekerja pada dunia permainan harus memiliki berbagai trik dalam hal komposisi sehingga desain suara dapat memberi dorongan atau motivasi pada pemain secara sadar maupun tidak sadar. Tuntutan ini membuat luasnya eksperimentasi dalam dunia *video game music*. Penggunaan berbagai instrumen tradisional, orkestra, hingga modern seperti *synthesizer* dipadukan dengan eksperimentasi suara yang diambil dari bunyi sekitar (*ambience*). Di dalam proses *scoring*, trik ini dilakukan berulang dan melalui proses rekayasa digital (*sound editing*) untuk memenuhi tuntutan cerita *game*. Proses tersebut dapat dijumpai pada *game* dengan nuansa fantasi seperti seri "*Final Fantasy VII*", "*Zelda : Breath of The Wild*", dan "*Guild Wars 2*". Secara garis besar, proses ini digunakan untuk membuat *Diagetic sound* dan *non-diagetic sound* menyatu dengan pengalaman bermain bagi pemain. *Diagetic sound* merupakan bunyi yang berasal dari dalam permainan. Hal ini meliputi suara langkah kaki, dialog antar aktor, dan berbagai narasi untuk mendukung jalan cerita permainan. Sementara itu, *non-diagetic sound* adalah bunyi yang ditambahkan ke dalam permainan dan tidak berasal dari permainan itu sendiri, seperti *soundtrack* dan *background music* (musik latar).

Musik dalam *video games*, dapat meningkatkan rasa yang ada didalamnya. Menurut (Zehnder & Lipscomb, 2006) hal ini meliputi suasana, narasi, pergantian plot, emosi, rasa estetika, dan menjaga tematis kesatuan dalam *video game*. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat (Smith, 2020), dimana musik dapat menjadi peningkat emosi yang ampuh untuk memperkaya pengalaman bermain pemain. Proses memadukan dan merekayasa suara sebuah musik latar membuat komposer menemui tantangan untuk menggabungkan komposisi sebagai *non-diagetic sound* dengan *diagetic sound*, visual, dan narasi gaya bercerita permainan. Dibutuhkan ketepatan dan pertimbangan agar kedua elemen tersebut dapat menjadi satu dengan narasi visual permainan

. Penggabungan yang berhasil, akan mendukung interaksi pemain dengan lingkungan permainan secara emosional tanpa merasakan perpindahan antar musik dalam *video game*. Perpaduan tersebut dapat dilihat pada salah satu cerita adegan puncak pada *video game Guild Wars 2*. Analisis estetika mengacu pada salah satu penelitian relevan mengenai *video game music* berjudul “*The Music of World of Warcraft: Lore of Epic Music*” oleh Xavier Derrick Werlé. Penelitian ini menganalisa tentang musik epik pada permainan daring “*World of Warcraft*”. (Muliani, 2020; WERLE, 2014) menjelaskan beberapa komponen tersebut diantaranya (1) penggunaan tonalitas minor; (2) *big crescendo*; (3) repetisi; (4) *sequence*; (5) instrumentasi perkusi, brass, *choir*; (6) *sudden silence*. Peneliti juga menggunakan ilmu bentuk musik oleh Prier untuk meneliti bentuk musik pada karya ini.

“Dragonflight” merupakan komposisi musik yang dimainkan dalam salah satu puncak cerita permainan daring “*Guild Wars 2*”. Komposisi ini mengiringi pemain sebagai tokoh utama cerita dalam melawan naga kristal “Krankatorrik”. *Guild Wars 2* sendiri ialah permainan peran daring multipemain masif atau MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) yang dirilis pada 28 Agustus 2012. Permainan ini dikembangkan oleh ArenaNet dan diterbitkan oleh NCSoft. Pada Januari 2021, Permainan ini dimainkan oleh lebih dari dua belas juta pemain, dengan puncak 670,793 pemain yang *online* pada satu hari. Musik untuk *video game* ini dibuat oleh beberapa komposer, salah satunya adalah Macclaine Diemer. Macclaine Diemer merupakan komposer amerika yang telah membuat musik untuk *video games*. Beliau merupakan alumni tahun 2013 dari *Berklee College of Music* di Boston. Macclaine juga dikenal sebagai pengarah komposisi yang bekerja pada salah satu permainan online, yaitu *Guild Wars 2*. Beberapa komposisi berhasil mengantarkan permainan tersebut meraih penghargaan seperti *Best PC Game* dan meraih *Best MMO* pada 2012 dari IGN.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk mengangkat dan meneliti estetika komposisi “Dragonflight” oleh Macclaine Diemer. Peneliti juga meneliti bentuk musik dari komposisi tersebut sebagai kajian pendukung untuk meneliti estetika yang digunakan. Studi

penelitian awal dilakukan oleh peneliti dengan memainkan dan menikmati pengalaman bermain (*gaming experience*) pada bagian dimana komposisi tersebut dimainkan. Selain menawarkan musik yang megah, epik, dan menegangkan, Keunikan lain dari komposisi ini terdapat pada efektivitas dalam memberikan ruang antara dialog NPC (*non-Playable Character*) dengan elemen suara yang lain (*diagetic* dan *non-diagetic*). Hal ini dilakukan dengan menurunkan volume secara otomatis agar elemen suara yang penting dapat lebih terdengar. Teknik ini unik karena elemen suara, termasuk komposisi musik itu sendiri harus dapat menyesuaikan secara langsung terhadap respon acak pemain. Selain itu, pertimbangan seperti penghargaan atau prestasi yang diraih diantaranya *Best PC Game* dan *Best MMO* pada tahun 2012 dari IGN menjadi pertimbangan pendukung yang kuat bagi peneliti untuk menganalisa karya ini. Penelitian difokuskan pada estetika atau keindahan salah satu adegan permainan dimana musik tersebut dimainkan.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut (Rohidi, 2011), Metode adalah suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu. Metode tersebut dilakukan untuk menyajikan data penelitian dalam bentuk narasi deskriptif. Peneliti melakukan observasi terhadap obyek penelitian, Observasi dilakukan untuk mengamati suatu karya seni secara tajam dan terperinci, lalu dicatat secara akurat. Hasil dari observasi yang dilakukan dituangkan dalam bentuk deskriptif.

Obyek dari penelitian ini adalah estetika atau keindahan dan bentuk musik dari komposisi musik yang dibuat untuk *game online* “*Guild Wars 2*” yaitu “Dragonflight”. Peneliti menganalisa bagaimana estetika digunakan dalam komposisi tersebut dengan pendekatan transkripsi. Untuk mendapatkan data dokumen dari komposisi tersebut, peneliti menghubungi komposer secara daring melalui *e-mail*. Hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 dimana terdapat protokol kesehatan untuk menghindari bertatap muka secara langsung. Menghubungi komposer secara langsung dilakukan agar data yang dianalisa memiliki ketepatan dengan masalah yang dikaji. Pertimbangan ini juga dipilih agar sumber data memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Data

berupa notasi musik yang diambil dari proses transkripsi audio (.mp3) komposisi tersebut. Peneliti menganalisa dengan mendengarkan lalu menuliskannya dalam bentuk notasi sebagai data primer. Hasil dari transkripsi yang dilakukan telah mendapat persetujuan dan validasi oleh narasumber. Sementara itu, data sekunder didapatkan peneliti dengan mengumpulkan data dari narasumber dalam bentuk (video, .Mp3, dan partitur). Dalam hal ini, peneliti berhasil mengumpulkan audio berupa .Mp3. Data ini dideskripsikan dan menjadi bahan wawancara peneliti dengan Macclacine Deimer sebagai komposer dari karya ini.

Teknik keabsahan data dilakukan dengan wawancara dan metode triangulasi. Peneliti menggunakan teknik wawancara tokoh. Teknik ini dipilih dan dilakukan agar validasi terhadap data sesuai dengan tujuan, keinginan, dan maksud yang dimiliki oleh komposer itu sendiri. Peneliti menganalisis nilai estetika berdasarkan elemen musik yang terdapat pada komposisi tersebut. Pemilihan elemen musik didasarkan pada penelitian terdahulu sebagai literasi pendukung. Peneliti menggunakan penelitian dari Xavier Derrick Werlé yang membahas tentang *video game music*, dimana elemen yang dibahas antara lain yaitu (1) penggunaan tonalitas minor; (2) *big crescendo*; (3) repetisi; (4) *sequence*; (5) instrumentasi perkusi, brass, *choir*; (6) *sudden silence*; sebagai tinjauan utama dalam penelitian ini. Peneliti juga membahas tentang bentuk musik sebagai teori pendukung untuk membahas bentuk dan sktruktur komposisi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dragonflight dirilis melalui *soundcloud* sebagai *soundtrack* cerita "Living World" musim ke-4 dalam akun resmi ArenaNet yang dimulai pada 28 November 2019. Dragonflight berasal dari dua kata dasar yaitu *dragon* yang berarti naga, sementara *flight* adalah penerbangan. Dragonflight menyiratkan penerbangan naga, arti ini menggambarkan kejadian dimana musik ini dimainkan. (WERLE, 2014) menambahkan, terdapat tiga jenis kesatuan dalam musik yang digunakan pada permainan, yaitu musik epik, musik ambien atau suasana, dan musik *folklore*. Dimana masing-masing memiliki fungsi dan kesesuaian tersendiri dalam menyampaikan cerita. Dragonflight sendiri termasuk ke dalam musik epik, musik jenis ini terkesan meggugah,

keras, berani, dan menimbulkan semangat (Muliani, 2020; WERLE, 2014). Berdasarkan narasi permainan, musik tersebut berfungsi untuk mengiringi pemain *Guild Wars 2* dalam perang memerangi naga jahat bernama *kralkatorrik*.

Komposisi ini terdiri atas tiga bagian atau *liedform* (bentuk lagu) yaitu, A, B, dan C. Pembagian tersebut dibagi berdasarkan motif yang ada, dimana bagian A tidak terdapat motif, namun dipenuhi dengan repetisi dan *sequence* untuk membangun suasana karya tersebut, sementara pada bagian B dan C penggunaan motif mulai muncul dan terlihat di iringi oleh instrumentasi perkusi, brass, *choir*, dan ditutup dengan *sudden silence*.

Analisis Bentuk Musik "Dragonflight"

Analisis adalah proses menjabarkan atau membedah bagian-bagian pembentuk musik itu sendiri, salah satu bagian dari komponen ini adalah bentuk musik. Menurut (Karl-Edmund Prier SJ, 2015), Bentuk musik adalah suatu gagasan atau ide yang dapat dilihat dari pengolahan maupun susunan unsur-unsur musik (melodi, irama, harmoni, dan dinamika) dalam suatu komposisi. Pernyataan ini diperkuat oleh *coplan* dimana ritme, harmoni, melodi, dan warna bunyi atau timbre merupakan unsur musik yang membentuk suatu lagu.

Sebagai musik latar permainan, bentuk musik dari komposisi ini berbeda dengan bentuk musik pada umumnya. Hal ini membuat musik latar dalam *video game* tidak memiliki struktur baku seperti musik populer secara umum yang terdiri dari *intro*, *verse*, dan *chorus* (Jarret, 2014). Hal ini dikarenakan musik latar *video game* bersifat mendukung dan terlahir sebagai hasil dari reaksi terhadap *video game* itu sendiri. Dari gagasan atau ide yang ada, *Dragonflight* diuraikan menjadi tiga bagian bentuk lagu (*liedform*) dimana terdapat tiga bagian yaitu, A (introduksi), B (*verse*), dan C (*chorus*).

Karya ini dimainkan pada tonalitas G minor, dengan tempo 74 bpm. Pola harmoni yang ada cenderung menggunakan pergerakan simpang dan berlawanan arah. Secara garis besar progresi akor yang digunakan disini adalah Gm, E^b, Cm, dan D. Karya ini memiliki dua kalimat atau frasa. Kalimat pertama dimainkan oleh *violoncello* secara solo pada bagian A, sedangkan kalimat kedua dimainkan pada bagian C secara bergantian oleh *choir*, *strings*, *brass*, dan *horns*. Penggunaan berbagai

instrumen memberikan warna suara (timbre) yang khas dan kaya untuk mengakhiri klimaks atau puncak lagu.

1) Bagian A (introduksi)

Bagian A (introduksi) merupakan pembuka lagu yang terdiri atas delapan birama, dimana pada bagian ini hanya terdapat satu frasa atau kalimat yang dimainkan oleh *violoncello* secara solo. Pengisi lain yang dominan pada bagian ini adalah repetisi dan arpeggio oleh piano dan *viola*.

2) Bagian B (*verse*)

Bagian ini terdapat beberapa motif yang dimainkan bergantian oleh *choir* dan *violoncello*. Bagian ini terdiri atas 20 birama dimana *choir* memiliki peran untuk memperkaya harmoni. Pada bagian ini juga terdapat solo yang dilakukan oleh suara wanita yaitu *soprano*.

3) Bagian C (*chorus*)

Sebagai bagian penutup, C atau *chorus* mempertegas kembali frasa atau kalimat yang ada hingga menuju puncak klimaks. Instrumen perkusi seperti *tom-toms*, *cymbals*, dan bass drum memberi penegasan pada ketukan-ketukan kuat. Sebagai penutup komposisi, akhir dari bagian ini menutup klimaks atau puncak komposisi dengan *sudden silence*.

Elemen Video Game Music pada Musik Latar *Dragonflight*

1) Tonalitas

Tonalitas minor digunakan untuk menyampaikan perasaan negatif. (WERLE, 2014) menambahkan, hal ini karena perang membawa perasaan negatif yang membuat orang khawatir dan takut, tugas kepahlawanan adalah sesuatu tantangan yang harus dilewati oleh seorang pahlawan. Dalam adegan ini, pemain memerankan seorang pahlawan perang yang disebut sebagai *commander* atau komandan. Ia memimpin aliansi dari seluruh dunia untuk mengalahkan naga jahat *kralkatorrik*. Dalam adegan sebelumnya, *commander* telah mengalami kekalahan untuk membunuh naga tersebut. Musik latar ini dimainkan untuk mengiringi peperangan terakhir untuk mengejar dan menjatuhkan naga jahat *kralkatorrik*. Berdasarkan uraian diatas, tonalitas minor yang digunakan berusaha untuk mengiringi suasana dan menimbulkan perasaan negatif khususnya pada adegan tersebut.

2) Big Crescendo

Crescendo termasuk ke dalam teknik dinamika dalam permainan musik. *Crescendo* adalah dinamika permainan yang dinamika dari lembut menjadi semakin keras (Banoe, 2003). Sedangkan *Big Crescendo* disini merupakan *crescendo* yang besar dan cepat, dimana perubahan dinamika dari lembut menjadi keras terjadi secara cepat dengan jarak birama yang pendek. Menurut (WERLE, 2014) fungsi utama dari elemen ini adalah untuk membuat tensi, suspensi dan ketegangan. Hal ini dilakukan komposer dengan menyusun *crescendo* secara panjang, selama beberapa birama. Pada bagian tiga, elemen ini memperkuat dan mempertegas dinamika khususnya pada bar 36 sebelum adanya *sudden silence*.



Gambar 1. Big Crescendo pada bar 36 (Elang, 2021)

3) Repetisi

Repetisi merupakan pengulangan motif pada nada yang sama. Elemen ini digunakan pada pembukaan oleh *viola* (bar 1-12), piano (bar 1-12), *violin 1* (bar 9-12, bar 21-24), *violin 2* (bar 33-36), dan *violoncello* (bar 13-20).



Gambar 2. Pola repetisi yang dimainkan oleh viola pada bar 1-2. (Elang, 2021)

4) Sequence

Sequence (sekuens), merupakan teknik dimana terdapat pola yang sama namun yang berbeda oktaf. Menurut (WERLE, 2014) *sequence* atau sekuens digunakan sebelum puncak lagu sebagai pembangun transisi naik secara bertahap. Contoh dari elemen ini terdapat pada bar 8-9. Dimana *violin I* dan *viola* memainkan pola yang sama dengan oktaf yang berbeda. Contoh lain dari penggunaan teknik ini dapat ditemui pada bar 5-12 pada instrumen piano dimana pola yang sama dimainkan dengan oktaf yang berbeda.



Gambar 3. Contoh sekuens yang dimainkan oleh *violin* dan *viola* pada bar 1-2. (Elang, 2021)

5) Instrumentasi

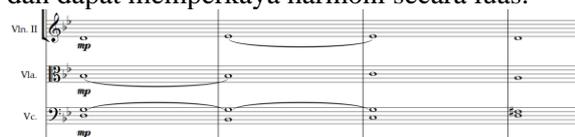
Penggunaan instrumentasi pada komposisi ini antara lain, *strings*, *brass*, *horns*, *choir*, dan perkusi. Masing-masing instrumen memberi warna suara yang khas untuk memperkuat elemen dalam musik ini menjadi lebih kuat.

Strings atau alat musik gesek memiliki peran pembuka pada komposisi ini. Pada bagian awal, *contrabass* dan *violoncello* dimainkan dengan dinamika *piano* di iringi dengan ostinato berkelanjutan dari *viola*. Menurut (Lehman, 2016) *ostinato* dapat membuat pola ritmik panjang menimbulkan efek ketenangan sebelum munculnya ketegangan yang tidak dapat diprediksi. *Accent* juga ditambahkan untuk memperkuat dan mempertegas ostinato yang ada. Hal ini membuat perubahan atau penambahan pola pada bagian B lebih berdampak. *Violoncello* memainkan bagian solo pada bar 9-12. Teknik yang digunakan dalam solo ini adalah *legato*.



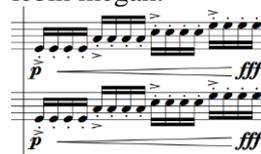
Gambar 4. Solo *violoncello* pada bar 9-12 dengan teknik *legato*. (Elang, 2021)

Contrabass dalam komposisi ini berperan sebagai dasar atau landasan pada progresi akor dengan memainkan nada rendah. *Strings* juga berperan sebagai melodi utama, hal ini dapat dilihat ketika *violin* mengambil alih frasa pada bagian C sebelum *sudden silence*. Luasnya jangkauan nada yang dimiliki oleh alat musik gesek atau *strings* ini juga menimbulkan suasana megah karena warna suara yang khas dan dapat memperkaya harmoni secara luas.



Gambar 5. Pergerakan harmoni simpang dan berlawanan arah oleh *violin II*, *viola*, dan *violoncello* pada bar 27-24. (Elang, 2021)

Brass dan *horns* menjadi penguat pada harmoni dan pengisi beberapa motif utama. Alat musik seperti *trumpet*, *horn*, dan *trombone* membawa *timbre* yang kuat dan tegas. Menurut (WERLE, 2014) hal ini terjadi karena pada sejarah penggunaan instrumen *brass*, instrumen ini sering digunakan untuk mengkomunikasikan peristiwa menarik, seperti perburuan dan peperangan. Pada beberapa bagian *brass* dan *horns* selain memainkan melodi utama pada oktaf rendah, mereka juga beberapa kali melawan melodi utama yang dimainkan oleh *choir*. Dengan *timbre* yang tegas dan kuat, alat musik seperti *trombone* dapat memperkuat basis dari progresi akor dan membuat suasana menjadi lebih menegangkan. *Trumpet* memiliki karakter yang tegas dan keras. Selain menjadi pemegang melodi utama, hal ini membuatnya juga menjadi penguat pada perpindahan atau transisi untuk meningkatkan efek ketegangan dan membangun klimaks atau puncak lagu yang lebih megah.



Gambar 6. Penggunaan *Big crescendo*, *staccato*, dan *accent* pada *trumpet* untuk mendapatkan karakter yang tegas dan kuat pada transisi menuju bagian C (bar 28). (Elang, 2021)

Dengan kerasnya volume suara yang dihasilkan, *brass* memiliki kontribusi besar pada efek *sudden silence*. Keheningan pada bar 37 menjadi penetral dari *big crescendo* yang dilakukan oleh seluruh instrumen di bar 36. *Timbre* yang dimiliki alat musik ini begitu khas sehingga cocok untuk menjadi melodi utama, *counter melody*, maupun memperkaya harmoni.



Gambar 7. *French horns*, *trumpet*, dan *trombone*, sebagai pemegang melodi utama (bar 29-32). (Elang, 2021)

Penggunaan *choir* pada instrumentasi ini berperan sebagai pemegang melodi utama dan memperkaya pergerakan harmoni. *Choir* juga memberi warna pada komposisi dengan lirik yang dinyanyikan. Suara pria yaitu tenor dan bass mendominasi bagian C dengan memainkan melodi utama. Karakter suara pria yang tegas, kuat, dan lantang mendukung narasi permainan menjadi lebih tegang, bersemangat dan menggugah.



Gambar 8. Suara tenor dan bass sebagai pemegang melodi utama (bar 25-28). (Elang, 2021)

Sedangkan penggunaan suara wanita seperti alto dan sopran berperan untuk memperkaya harmoni dan menjadi pemegang melodi pada beberapa bagian.



Gambar 9. Suara sopran, alto, tenor, dan bass sebagai pemegang melodi utama (bar 29-32). (Elang, 2021)

Pada bagian B terdapat solo vokal yang dimainkan oleh sopran selama empat birama. Penggunaan suara wanita yang tinggi akan menarik perhatian, menimbulkan ketenangan dan suspensi dari pemain sebelum adanya *big crescendo*. Bagian solo ini juga mendorong pendengar untuk fokus terhadap satu melodi utama yang dimainkan.



Gambar 10. Solo sopran pada bar 17-20. (Elang, 2021)

Piano pada komposisi ini memainkan beberapa pengulangan atau *ostinato*. Teknik ini digabungkan dengan *layering*, dimana melodi yang sama disusun dengan jangkauan nada yang lebih rendah atau lebih tinggi (WERLE, 2014). Permainan piano diawali dengan *ostinato* dengan oktaf yang rendah lalu digabungkan dengan oktaf tinggi pada bar 1-8.



Gambar 11. *Ostinato* pada bar 4 digabungkan dengan teknik *layering* pada ar 5 dengan oktaf yang lebih tinggi. (Elang, 2021)

Perkusi merupakan alat musik utama dalam membangun kesan epik pada puncak komposisi ini. Hal ini dapat dilihat dari puncak atau klimaks dimana alat musik perkusi khususnya timpani memperkuat *accent* pada ketukan-ketukan kuat. Penggunaan beberapa teknik seperti *rolls* yang digabungkan dengan *crescendo* membuat kesan menegangkan dan memicu semangat dalam narasi permainan. Alat musik ini identik dengan peperangan, dan biasa digunakan untuk memicu semangat tempur dari para prajurit maupun sebagai penanda atau kode perintah. Penggunaan perkusi terfokus pada *tom-toms* dan timpani, keduanya membawakan pola ritmis yang berulang untuk meningkatkan kesan dramatis menuju puncak atau akhir komposisi. Sedangkan *Cymbals* berfungsi untuk mempertegas dan memeriahkan beberapa transisi untuk mempermanis suasana.



Gambar 12. Penggunaan *rolls*, *accent*, dan *crescendo* pada bar 24-25. (Elang, 2021)

6) *Sudden Silence*

Teknik ini merupakan kombinasi dari adanya dinamika *crescendo* cepat yang bertemu dengan simbol *rest* (diam). *Sudden silence* adalah situasi dimana musik yang digunakan memiliki penurunan dinamika yang mendadak dan drastis (Muliani, 2020; WERLE, 2014). Elemen ini digunakan untuk mengakhiri *big crescendo* yang dibangun pada bagian C selama delapan bar. Setelah dibangun *crescendo* menuju *forte* atau *fortissimo*, resolusi dari dinamika yang meningkat diakhiri dengan *sudden silence* atau keheningan mendadak. Elemen ini dinilai efektif oleh (Persichetti, 1961) dikarenakan penekanan dan kekuatan pada musik menjadi lebih efektif dengan adanya istirahat dan jeda setelah dibangunnya ritmis yang rumit dan lama.

The image shows a musical score for measures 36 through 39. Measures 36 and 37 feature a crescendo from mezzo-piano (mp) to fortissimo (ff). Measures 38 and 39 are marked with 'Sudden silence' across all staves, indicating a complete cessation of sound.

Gambar 13. *Sudden silence* setelah *big crescendo* pada bar 36-37. (Elang, 2021)

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian terhadap bentuk musik dan estetika yang difokuskan pada komposisi "Dragonflight" oleh Macclaine Diemer, Peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut;

Komposisi "Dragonflight" dibagi menjadi tiga bentuk bagian (*liedform*), yaitu A, B, dan C. terdiri atas 37 bar, dimana dimainkan pada tonalitas G minor dan memiliki tempo 74 bpm. Progresi akor yang digunakan adalah Gm, E^b, Cm, dan D. Penggunaan kalimat (frasa) mulai dikenalkan pada bagian B dan C, sedangkan bagian A berisi introduksi atau pengenalan

untuk membangun suasana terhadap kondisi permainan yang terjadi.

Elemen *video game music* yang digunakan adalah tonalitas minor, *big crescendo*, repetisi, *sequence*, instrumentasi, dan *sudden silence*. Tonalitas minor digunakan untuk menggugah dan memunculkan perasaan negatif, khususnya untuk mewakili situasi dan suasana negatif peperangan yang terjadi dalam permainan. *Big crescendo* disini berperan penting untuk menciptakan tensi, suspensi, dan ketegangan secara cepat. Elemen ini juga membuat transisi antar bagian menjadi terkesan megah dan epik. Repetisi dan *sequence* (sekuens) merupakan dua elemen yang saling membangun. Repetisi dalam komposisi ini diwakili oleh *viola* yang memainkan pola sama selama 12 bar. Sedangkan *sequence* atau sekuens dimainkan oleh *violin I* pada bar 9-12 satu oktaf lebih tinggi dari pola yang dimainkan *viola*. Kedua elemen ini digunakan untuk menciptakan suasana tenang dan membangun ketegangan secara perlahan sebelum adanya *big crescendo*. Instrumentasi pada komposisi ini terdiri atas *strings*, *brass*, *horns*, *choir*, dan perkusi. Setiap instrumen memiliki peran masing-masing, seperti *strings* yang berperan sebagai pengisi harmoni, pemegang melodi, hingga memainkan *ostinato*, *brass* untuk mempertegas dan memperkuat transisi dan melodi utama. *Choir* pada karya ini memberi kesan epik, dimana berperan untuk menyanyikan harmoni, dan pada beberapa bagian membawakan melodi secara solo maupun sebagai *choir*. Perkusi menjadi basis dalam menekankan bagian-bagian tertentu seperti pada transisi, *big crescendo*, dan *sudden silence*. Penggunaan teknik seperti *rolls*, *accent*, dan *staccato* menjadi penggugah dalam menciptakan ketegangan, suspensi hingga semangat untuk berperang. Instrumen ini menggugah emosi pemain secara menggebu-gebu, khususnya untuk membuat pemain larut dalam suasana permainan. Teknik *sudden silence* menjadi elemen penutup dari transisi naik dan ketegangan yang telah dibangun. Elemen *video game music* tersebut mendukung dan menguatkan pengalaman bermain sebagai musik latar dari permainan daring *Guild Wars 2*. Adanya pemilihan instrumen seperti *trumpet*, *horns*, dan perkusi dipilih dan disesuaikan berdasarkan sejarah panjang peran instrumen tersebut dalam dunia nyata.

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa, komposisi musik "Dragonflight" mendukung dan mewakili

estetika atau keindahan dari suasana permainan. Pemilihan keputusan serta eksekusi terhadap elemen musikal yang ada tidak lepas dari nilai historis, psikologis pemain, dan sebab akibat yang ditimbulkan oleh peperangan. Penataan bentuk musik juga disesuaikan untuk mendukung dan menggiring pemain untuk menikmati narasi permainan hingga mencapai puncaknya. Elemen musik yang ada dirangkai sedemikian rupa sehingga komposisi yang ada dapat berjalan beriringan dengan permainan. Keadaan ini tidak hanya menimbulkan keindahan tersendiri dari segi komposisi musik, namun juga melengkapi nilai estetika dari permainan secara keseluruhan. Dengan demikian, “*Dragonflight*” menunjukkan peran yang signifikan sebagai *non-diagetic sound* dari permainan *video game* “*Guild Wars 2*” di mana hal tersebut dapat meningkatkan *ambience* ketika memainkan *video game*. Kombinasi dari komponen *non-diagetic sound* dan *diagetic sound* tidak hanya menyajikan keunikan tersendiri dari segi penataan suara, namun juga sebagai pengikat aspek *audio* dan *visual* menjadi satu kesatuan utuh untuk dinikmati dalam sebuah permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, P. (2003). *Kamus Musik*. Kanisius.
- Gervais, N. (2015). Harmonic Language in The Legend of Zelda: Ocarina of Time. *Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology*, 8(1). <https://doi.org/10.5206/notabene.v8i1.6599>
- Jarret, S., & Day, H. (2014). Music Composition For Dummies. <https://doi.org/10.1177/1029864915624737>
- Karl-Edmund Prier SJ. (2015). *No Title* (Cetakan Ke). Pusat Musik Liturgi Yogyakarta.
- Laffan, D. (2016). Identifying Psychological Themes in the Legend of Zelda Video Game Franchise: A Dissemination. In B. K. Wiederhold, G. Riva, M. D. Wiederhold, & G. Kirwan (Eds.), *Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine* (Vol. 14, pp. 183–188). Interactive Media Institute.
- Lehman, F. (2016). Manufacturing the epic score: Hans Zimmer and the sounds of significance. *Music in Epic Film: Listening to Spectacle*, 27–55. <https://doi.org/10.4324/9781315690025>
- Muliani, M. (2020). Analisis Komposisi Soundtrack Epic “You See Big Girl” Karya Hiroyuki Sawano dalam Serial Animasi Attack on Titan. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.26740/vt.v3n2.p73-83>
- Persichetti, V. (1961). *Twentieth-Century Harmony* (p. 287).
- Pichlmair, M., & Kayali, F. (2007). Levels of sound: On the principles of interactivity in music video games. *3rd Digital Games Research Association International Conference: “Situated Play”*, DiGRA 2007, 424–430.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni* (Eko Sugirato (ed.)). Cipta Prima Nusantara Semarang, CV.
- Sexton, J. (2007). Music, sound and multimedia. In *Music, Sound and Multimedia*. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9780748625338.001.0001>
- Smith, L. F. (2020). *The Effect of Dynamic Music in Video Games An Overview of Current Research Department of Game Design*. May.
- WERLE, X. D. (2014). The Music of World of Warcraft - Lore of Epic Music. *UCLA*. <https://escholarship.org/uc/item/0th2s0ss>
- Xiaoqing Fu, J. Z. (2015). The Influence of Background Music of Video Games on Immersion. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 05(04). <https://doi.org/10.4172/2161-0487.1000191>
- Zehnder, S. M., & Lipscomb, S. D. (2006). The Role of Music in Video Games. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences.*, 241–258.