



ANALISIS KOMPOSISI *SOUNDTRACK* DALAM *VIDEO GAME* “GENSHIN IMPACT”

Bethoven Kharisma¹

¹Universitas Universal; bethovenkharisma@gmail.com

<p>Doc Archive Submitted: 05-06-2021 Accepted: 21-07-2021 Published: 31-07-2021</p> <p>Keywords analisis komposisi; komposisi musik; musik <i>soundtrack</i>; <i>soundtrack game</i></p>	<p>Abstrak</p> <p><i>Role-playing games</i> merupakan merupakan salah satu genre utama dari sebagian banyak <i>game</i> dan ada dalam bentuk dan format yang berbeda. Dalam sebuah <i>game</i> cenderung menggunakan musik <i>cinematic</i> yang mampu membawa suasana dan emosi kepada pemain <i>game</i> tersebut. Pemilihan <i>soundtrack Genshin Impact</i> pada “Main Theme: from The Wind and The Star Traveler” sebagai objek penelitian dikarenakan penataan musik <i>cinematic</i> yang megah. Penelitian kualitatif deskriptif ini memiliki tujuan untuk menganalisis teknik pengolahan komposisi dari <i>soundtrack</i> tersebut. Metode yang digunakan adalah studi diskografi, studi literatur, dan observasi. Hasil menunjukkan bahwa <i>soundtrack</i> “Main Theme” pada <i>Genshin Impact</i> dimainkan dalam tonalitas D Mayor dengan tempo 82 bpm. Dalam <i>soundtrack Main Theme</i> terdiri dari beberapa bagian yaitu, <i>intro</i>, <i>verse</i>, <i>chorus</i>, dan <i>outro</i>. Elemen musik pada <i>soundtrack Main Theme</i> juga diketahui berdasarkan ritme, dinamika, harmoni, tekstur, dan bentuk. Musik <i>soundtrack</i> tersebut mengandung suasana yang sederhana tapi megah dari penggunaan tonalitas mayor, poliritme, dan pengembangan motif utama yang memperkaya.</p>
<p>Keywords <i>composition analysis</i>; <i>musical composition</i>; <i>soundtrack music</i>; <i>game soundtrack</i></p>	<p>Abstract</p> <p><i>Role-playing games</i> are one of the main genres of many games and come in many different forms and formats. A game tends to use cinematic music that can bring atmosphere and emotions to the game's players. The selection of the <i>Genshin Impact</i> soundtrack on “Main Theme: from The Wind and The Star Traveler” as the object of research is due to the magnificent cinematic music arrangement. This descriptive qualitative study aims to analyze the compositional processing techniques of the soundtrack. The method used is discography study, literature study, and observation. The results show that the “Main Theme” soundtrack on <i>Genshin Impact</i> is played in a D Major tonality with a tempo of 82 bpm. The Main Theme soundtrack consists of several parts: <i>intro</i>, <i>verse</i>, <i>chorus</i>, and <i>outro</i>. The musical elements in the Main Theme soundtrack are also known based on rhythm, dynamics, harmony, texture, and form. The soundtrack's music contains a simple but majestic atmosphere of the enriching use of major tonality, polyrhythm, and development of central motifs.</p>

Pendahuluan

Permainan *role-playing games (RPG)* yaitu *Genshin Impact* merupakan permainan *online* yang diterbitkan oleh perusahaan Mihoyo pada tanggal 28 September 2020.

Permainan ini menceritakan tentang seorang petualang yang berkelana menjalani misi untuk bertemu dengan adiknya yang terpisah disebabkan oleh dewa. Dilihat dari penyusunan latar cerita, seperti di tempat bernama *Mondstadt*

dan *Liyue*. *Game* ini mengandung *genre action fantasy*, yaitu pengembangan aliran fantasi yang menggabungkan antara unsur laga dan fantasi. Sebagai *genre* yang diproduksi secara meluas dalam industri audio visual, *genre action* dan *fantasy* memerlukan musik *cinematic* yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memperkuat keberadaan tempat, karakter, dan waktu dalam dunia pengamat pada suatu audio visual atau film (Buhler, 2017, p. 5)

Musik telah menjadi salah satu elemen yang terpenting dalam sejarah pengembangan *video game* (Schell, 2008). Dalam sebuah *game* kita selalu dikaitkan dengan mendengarkan sebuah musik. Salah satu *soundtrack* orisinal klasik dari era *game* lama adalah *soundtrack* dari *Super Mario* (Fox, 2016). Di abad ke-21 ini peran musik dalam sebuah *game* semakin tinggi. Sebagai contoh seperti *game* tahun 2015 yaitu *Ori and the Blind Forest* (Quesnel, Stepanova, Aguilar, Pennefather, & Riecke, 2018) dan *game* yang baru rilis yang bernama *Genshin Impact*. Suatu studi menyebutkan dalam penelitian tentang bagaimana sebuah musik pada *video game* dapat digunakan untuk mendeskripsikan sebuah narasi dan cerita dalam *video game* dan bahkan dapat menentukan bagaimana pemain melanjutkan *game* tersebut (Scirea, Cheong, Nelson, & Bae, 2014).

Penelitian ini membahas salah satu *soundtrack* dalam *video game Genshin Impact* yang berjudul “Genshin Impact Main Theme: from The Wind and The Star Traveler”. Untuk selanjutnya, penyebutan judul *soundtrack* akan menggunakan kata *Main Theme*. *Soundtrack* ini memiliki penggunaan alat musik harpa secara repetitif yang mengiringi melodi. Musik juga menggunakan format orkestra yang disertakan dengan paduan suara sopran dan alto, pengolahan melodi utama yang terdengar sederhana tetapi megah, juga penataan bentuk dan musik tertentu. *Soundtrack* ini merupakan karya dari Yu-Peng Chen, seorang komposer film asal Shanghai, Cina. Chen juga merupakan seorang komposer yang telah memenangkan beberapa nominasi Chinese Academy Award untuk musiknya dari film seperti “Li Bao Guo” dan “Da Shanghai”.

Permasalahan yang diajukan pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk komposisi dan elemen musik pada *soundtrack Main Theme* ini. Salah satu penelitian yang relevan adalah dari kolega sebelumnya (Muliani, 2020). Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan referensi mengenai *soundtrack*, terutama *soundtrack* audio visual, serta

mendeskripsikan elemen-elemen musik pada *soundtrack Main Theme*.

Metode

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berfokus untuk memahami suatu fenomena pada suatu objek penelitian dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata (Moleong, 2004, p. 6). Penelitian ini bermaksud untuk memahami musik dalam *soundtrack Genshin Impact (Main Theme)* dengan mendeskripsikan komposisi musik yang terkandung di dalamnya. Pengumpulan data dilakukan melalui studi diskografi, studi literatur, dan observasi. Studi diskografi adalah aktivitas menganalisa, mendeskripsikan dan mengurai dari hasil bunyi yang didengar (Stevenson, 1972, p. 101), oleh karena itu peneliti mendengarkan *soundtrack Genshin Impact* dalam bentuk audio yang tersedia dalam *platform* YouTube dan situs Musescore untuk mempermudah proses pengkajian bentuk, struktur, dan elemen musik di dalamnya. Studi literatur adalah studi dalam penulisan yang bertujuan untuk menemukan suatu teori yang tepat untuk mendukung penyelesaian suatu masalah (Subana & Sudrajat, 2011, p. 77). Peneliti mengumpulkan beberapa teori yang berhubungan dengan komposisi musik dan elemen musik pada *soundtrack Genshin Impact*. Observasi pada audio *soundtrack* bertujuan untuk mengetahui penggunaan instrumen pada *soundtrack Genshin Impact*. Penulisan ini menggunakan studi kepustakaan yang dikaji dari jurnal, situs, dan artikel, yang kemudian dijadikan referensi untuk memecahkan masalah yang terdapat pada penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Main Theme dirilis sebagai *soundtrack* pertama dalam album “The Wind and the Star Traveler” di *platform* YouTube pada 18 Juni 2020. *Soundtrack* adalah lagu yang diciptakan khusus untuk menyesuaikan suatu film yang bersangkutan (Phetorant, 2020, p. 93). *Main Theme* adalah *soundtrack* pembuka yang akan dimainkan ketika seorang pemain membuka permainan *Genshin Impact*. Yu Peng Chen mengatakan bahwa banyak pemain yang menunggu di menu utama untuk menikmati alunan musik *Main Theme* pada *video game Genshin Impact*.

Bentuk musik pada umumnya terdiri atas *intro*, *verse*, dan *chorus* (Jarrett & Day, 2008, p. 154). Namun bentuk musik *cinematic* tidak memiliki struktur yang formal sehingga musik ini

tidak memiliki mekanisme dibandingkan dengan musik genre lain. *Main Theme* dimainkan dalam tonalitas D Mayor dengan tempo 82 bpm. Dalam *soundtrack Main Theme* terdiri dari beberapa bagian, yaitu *intro*, *verse*, *chorus*, dan *outro*. Introduksi dibawakan oleh harpa, sopran dan alto. Introduksi berlangsung selama 4 birama dan diakhiri dengan akor A mayor. *Verse* diawali dan diakhiri dengan tema yang sama, yaitu pengulangan motif pertama. Motif n1 dimainkan dengan menggunakan *Irish Whistle*. *Verse* terdiri dari 16 birama dan pada birama ke-14 sampai ke-16 dibawakan secara poliritmik pada instrumen oboe, clarinet, bassoon, dan horn. Notasi lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Introduksi pada *Soundtrack Main Theme*



Gambar 2. Motif n1 pada *Verse Soundtrack Main Theme*

Chorus merupakan bagian inti dari sebuah lagu. *Chorus* pada *soundtrack Main Theme* dimainkan sebanyak 16 bar dan dibagi atas 2 periode. Kedua periode diawali dengan *cymbal* sebagai penanda periode baru dan diakhiri dengan akor A mayor untuk memberi jembatan akor C mayor pada periode selanjutnya. Pada periode ini, permainan instrumen adalah poliritmik sehingga memperkaya nada dalam bagian chorus pada *soundtrack Main Theme*, notasi lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 3.

Berdasarkan penelitian dari Prof. Daniel Jacobson dari Western Michigan University, elemen-elemen musik terdiri atas ritme, dinamika, harmoni, tekstur, dan bentuk. Untuk keterangan elemen musik pada *soundtrack Main Theme* dapat disingkat menggunakan Tabel 1.



Gambar 3. *Chorus* yang Dimainkan secara Poliritmik

Tabel 1. Elemen music pada *soundtrack Main Theme*

No	Elemen Musik	Keterangan
1	Ritme	$\frac{3}{4}$, 82 Bpm (Andante)
2	Dinamika	<i>PPP - f - mf - ppp</i>
3	Harmoni	Mayor, <i>conjunct</i>
4	Tekstur	Homofoni
5	Bentuk	<i>Ternary form</i>

Kajian Ritme dan nada yang membentuk harmoni merupakan 2 elemen utama dalam musik (Heldisari, 2020). Ritme merupakan rangkaian gerak teratur mengalir karena munculnya aksentuasi tetap yang terbentuk dari perpaduan sekelompok bunyi dan diam sedangkan harmoni dalam pembahasan ini lebih mengacu pada kualitas akor yang mendominasi. Hasil gabungan dari ritmis dan harmoni akan membentuk sebuah jalinan yang disebut tekstur. Bentuk musik yang digunakan yaitu ternary, dimana komposisi terdiri dari 3 bagian. Sedangkan simbol untuk pemain sebagai acuan tentang keras lembutnya bunyi yang relatif utama seperti seberapa lembut seseorang bermain bagian yang ditandai dengan pp, f, atau *accelerando* (Utama, Machfauzia, & Heldisari, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil studi ini menampilkan pembahasan musik *soundtrack* “Main Theme” pada permainan *Genshin Impact* dari unsur tonalitas, tempo, bagian, dan elemen musiknya.

Meskipun *video game Genshin Impact* berasal dari Cina, tidak menutup kemungkinan sang komposer menggunakan gaya musik *cinematic* untuk menyesuaikan musik dengan latar suasana maupun lingkungan pada cerita dalam *game*. Suasana yang sederhana tapi megah penggunaan tonalitas mayor, poliritme, pengembangan motif utama yang memperkaya *soundtrack Main Theme*.

Referensi

- Buhler, J. (2017). Branding the Franchise: Music, Opening Credits, and the (Corporate) Myth of Origin. In S. C. Meyer (Ed.), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle* (pp. 3–26). New York: Routledge.
- Fox, J. A. (2016). ‘It’s a-me, Mario!’ Exploring dynamic changes and similarities in the composition of early Nintendo video game music. *Fields: Journal of Huddersfield Student Research*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.5920/fields.2016.2115>
- Heldisari, H. P. (2020). Efektivitas Metode Eurhythmic Dalcroze Terhadap Kemampuan Membaca Ritmis Notasi Musik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 468–478. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/28223>
- Jarrett, S., & Day, H. (2008). *Music Compositions for Dummies*. Indiana: Wiley Publishing.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- 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), 73–83. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/vt.v3n2.p73-83>
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 91–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/jomsti.v3i1.967>
- Quesnel, D., Stepanova, E. R., Aguilar, I. A., Pennefather, P., & Riecke, B. E. (2018). Creating AWE: Artistic and Scientific Practices in Research-Based Design for Exploring a Profound Immersive Installation. *2018 IEEE Games, Entertainment, Media Conference (GEM)*, 200–207. <https://doi.org/DOI:10.1109/GEM.2018.8516463>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press.
- Scirea, M., Cheong, Y.-G., Nelson, M. J., & Bae, B.-C. (2014). Evaluating Musical Foreshadowing of Videogame Narrative Experiences. *Proceedings of the 9th Audio Mostly: A Conference on Interaction With Sound (AM '14)*, 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2636879.2636889>
- Stevenson, G. (1972). *Discography: Scientific, Analytical, Historical and Systematic*. Urbana: University of Illinois.
- Subana, M., & Sudrajat. (2011). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Utama, D. G., Machfauzia, A. N., & Heldisari, H. P. (2020). The Innovation Through Mind Mapping to Learn Classical Guitar Interpretation in Facing Industry 4.0. *Proceedings of the 3rd International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2019)*, 72–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.200703.015>