

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Game role playing games (RPG) Genshin Impact* merupakan permainan online yang diterbitkan oleh *miHoYo* pada tanggal 28 September 2020. *miHoYo* merupakan sebuah perusahaan *game* yang berdiri di tahun 2011 dan markas besar yang terletak di Shanghai, China<sup>1</sup>. *miHoYo* banyak mempublikasikan berbagai *game* seperti *Houkai Gakuen2*, *Honkai Impact 3<sup>rd</sup>*, *tears of Themis*, dan *Genshin Impact*. Permainan ini menceritakan tentang seorang petualang yang berkelana menjalan misi untuk bertemu dengan adiknya yang terpisah disebabkan oleh dewa. Dilihat dari penyusunan latar cerita, seperti di *Mondstadt*, *Liyue*, dan *Inazuma*. *Game* ini mengandung *genre action fantasy*, yaitu pengembangan aliran fantasi yang menggabungkan antara unsur *action*, dan *fantasy*. 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.<sup>2</sup>

Musik telah menjadi sebuah salah satu elemen yang penting dalam sejarah pengembangan *video game*<sup>3</sup>. Dalam sebuah *game* kita selalu dikaitkan dengan mendengarkan sebuah musik, Salah satu *soundtrack* orisinil klasik dari era *game* lama adalah *soundtrack* dari *Super Mario*<sup>4</sup>. Di abad ke-21 ini peran musik dalam sebuah *game* semakin tinggi. Sebagai contoh seperti *game* yang baru rilis yang bernama *Genshin Impact*.

Penulis ingin membahas salah satu *soundtrack* dalam *video game Genshin Impact* yang berjudul *Genshin Impact Inazuma OST Battle Theme – Duel in the Mist*.

---

<sup>1</sup> <https://www.mihoyo.com/en/?page=about> (Diakses 13 Mei 2022 Jam 23.42)

<sup>2</sup>James Buhler. 2017. Branding the Franchise: Music, Opening Credits, and the (Corporate) Myth of Origin. New York: Routledge. hlm. 3-26

<sup>3</sup>Jesse Schell. 2008. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Pennsylvania: CRC Press. hlm. 288

<sup>4</sup>James Anthony Fox. 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. hlm. 1-15

Untuk selanjutnya, penyebutan judul soundtrack akan menggunakan kata *Duel in the Mist. Soundtrack* ini memiliki penggunaan alat musik tradisional Jepang. pengolahan melodi utama yang terdengar sederhana tetapi megah yaitu dengan adanya permainan melodi utama yang sama akan tetapi dimainkan secara bergilir oleh masing-masing alat musik Jepang, juga penataan bentuk dan musik tertentu. Soundtrack ini merupakan karya dari Yu-Peng Chen, yang dikenal sebagai Zhiyi Chen yang merupakan seorang komposer film, produser musik dan sutradara musik yang berbasis di Shanghai, Cina. Dia adalah salah satu komposer paling serbaguna dan dihormati yang saat ini bekerja di industri ini, karir Zhiyi Chen membentang lebih dari lima belas tahun.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Hadirnya komposisi yang cukup unik dalam sebuah game yang baru rilis menimbulkan beberapa permasalahan yang harus diketahui, maka dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Mengapa alat musik tradisional Jepang digunakan untuk mengisi *soundtrack video game*?

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam proposal tugas akhir ini antara lain:

1. Bagaimana bentuk komposisi pada *soundtrack video game*?
2. Mengapa alat musik tradisional Jepang dapat digunakan untuk mengisi komposisi *soundtrack di video game*?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana bentuk komposisi pada *video game Genshin Impact* dan mendeskripsikan mengapa instrumen tradisional Jepang bisa digunakan untuk menjadi sebuah *soundtrack di video game Genshin Impact*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta informasi dalam sebuah komposisi *Soundtrack game Genshin Impact*.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti: Dapat menambah wawasan dalam strategi pembelajaran bidang komposisi dan bentuk musik pada *Soundtrack video game Genshin Impact*.
- b. Bagi Universitas: menjadi referensi dan pengetahuan bagi pembaca yang ingin mengetahui bentuk komposisi dari *Soundtrack video game Genshin Impact*.

## 1.6 Tinjauan Pustaka

Beberapa referensi seperti buku, jurnal, dan lain-lain yang menjadi tinjauan Pustaka antara lain:

### 1. Buku Musik Tradisional Jepang dan Instrumen Musiknya

Buku William P. Malm yang diterjemahkan oleh F. X. Widaryanto yang berjudul “Musik Tradisional Jepang dan Instrumen Musiknya” membahas tentang sejarah alat musik tradisional Jepang, struktur dan bentuk pada musik Jepang. Buku ini akan digunakan sebagai panduan untuk pembahasan teori dan dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan tugas akhir ini

### 2. Buku Struktur dan Gaya Studi dan Analisis Bentuk-Bentuk Musikal

Buku Leon Stein yang diterjemahkan oleh Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus. St. merupakan buku yang menjelaskan tentang struktur dan bentuk pada sebuah komposisi serta studi dan bentuk analisis pada sebuah komposisi. Buku ini digunakan sebagai pelengkap teori yang dibahas pada bab 2 dan bab 4.

### 3. Buku *Game Sound An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*

Buku Karen Collins merupakan buku yang menjelaskan tentang sejarah lahirnya suara dan musik yang ada dalam sebuah game, selain itu buku ini

juga mengulas mengenai bentuk dan struktur music game yang akan dibahas di bab 2.

## **1.7 Metode Penelitian**

### **1.7.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dan deskriptif dengan cara triangulasi data dari observasi dengan analisa macro, studi literatur, diskografi. Teknik pengumpulan data adalah *Soundtrack* dari *video game Genshin Impact* yang terdiri atas partiture musik genshin impact yang telah ditranskripsi, studi pustaka yang berkaitan dengan musik tradisional Jepang dan dokumentasi hasil wawancara digital yang diubah kedalam tulisan

### **1.7.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan secara online dari rumah peneliti di Nagoya, Batam. Waktu pelaksanaan September 2021 – Juni 2022.

### **1.7.3 Objek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah lagu *Battle in The Mist* karya Yu-Peng Chen. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan sumber daya yang berupa partiture *Battle in The Mist*, video pementasan dari platform Youtube, dan dokumentasi digital berupa wawancara dari pihak yang terlibat dalam pembuatan komposisi tersebut serta buku penunjang dalam proses analisis.

### **1.7.4 Tahapan Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan triangulasi data yang didapatkan dari kajian Pustaka, dokumentasi dan analisis macro. Penulis akan menganalisis sebuah pertanyaan menggunakan analisa macro yang kemudian faktor pendukung dan statement akan diperkuat oleh kajian Pustaka dan dokumentasi.

### **1.7.5 Data Penelitian**

Data penelitian ini diambil dari beberapa sumber yaitu:

### 1. Platform Youtube

Data yang diambil berupa video dari *Soundtrack Genshin Impact* dan Interview sang komposer yang di publish oleh Genshin Impact sendiri di Channel resmi yang bisa diakses melalui *media Platform Youtube*.

### 2. Partitur Komposisi dari situs online

Partitur dari *Sountrack Genshin Impact* akan di akses dari website *Musescore* dengan jumlah satu karya yang ditranskrip oleh Mayumi Kozakura

## 1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

### 1. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial, karena sejumlah fakta dan data sosial tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.<sup>5</sup> Data-data yang dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, yaitu:

- a. Data tertulis yaitu partitur atau full score *Battle in The Mist*.
- b. Data non tertulis yaitu Rekaman video pertunjukan serta wawancara dari sang komposer.

### 1.7.7 Triangulasi

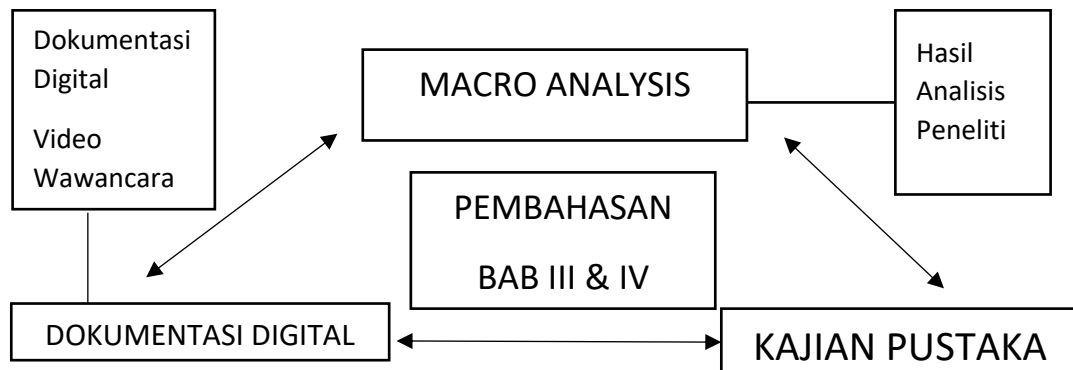
Teknik yang digunakan untuk memeriksa keabsahan sebuah data adalah dengan menggunakan Teknik triangulasi. Triangulasi merupakan Teknik pengumpulan data yang bersifat gabungan dari berbagai Teknik pengumpulan data dan sumber daya yang telah di dapatkan.<sup>6</sup> Langkah pertama adalah peneliti mengumpulkan data mengenai materi penelitian tentang bentuk musik *game*, alat tradisional Jepang, bentuk dan struktur sebuah komposisi, kemudian peneliti mencari referensi dan dokumentasi dari berbagai sumber untuk menunjang penelitian berupa notasi, dan wawancara digital yang sudah disediakan di *platform*

---

<sup>5</sup> Bungin, Burhan. 2007. Penelitian kualitatif; Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana. hlm. 121

<sup>6</sup> Sugiyono. 2013. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta. hlm. 241

*Youtube*. Data yang sudah terkumpul akan diteliti menggunakan triangulasi data untuk menjawab pertanyaan di Bab 3 dan 4



Tabel 1.1 Triangulasi data

(Sumber: Data Pribadi)

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian “Analisis Komposisi Soundtrack Video Game Genshin Impact Dengan Instrumentasi Tradisional Jepang” sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang deskripsi teori-teori yang menjadi tolak ukur dalam menjelaskan masalah yang akan diteliti. Landasan teori pada penelitian ini berasal dari pernyataan-pernyataan dalam buku-buku, literatur, jurnal, dan artikel yang digunakan untuk mendukung analisis.. teori yang digunakan dalam penelitian ini berhubungan dengan *video game*, *Genshin Impact*, alat musik, alat musik tradisional Jepang, analisis, komposisi musik, dan bentuk komposisi.

### BAB III PENGGUNAAN INSTRUMENTASI TRADISIONAL JEPANG DALAM KOMPOSISI SOUNDTRACK BATTLE IN THE MIST

Bab ini membahas tentang hasil penelitian terkait dengan pertanyaan dari rumusan masalah.

#### BAB IV BENTUK KOMPOSISI SOUNDTRACK *DUEL IN THE MIST*

Bab ini membahas tentang hasil penelitian terkait dengan pertanyaan dari rumusan masalah.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil pembahasan dan saran-saran untuk mendapat pencapaian yang akurat dan objektif.