

**PERAN MUSIK DALAM *GAME RUN PRINCESS RUN***

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi S-1 Seni Musik**



Oleh

**ARMIRA SYAHNAS TYAGITA**

**0911339013**

**JURUSAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2015**

**PERAN MUSIK DALAM *GAME RUN PRINCESS RUN***

**Oleh:**

**Armira Syahnas Tyagita**

**0911339013**

**Karya tulis ini disusun sebagai persyaratan untuk mengakhiri jenjang pendidikan sarjana strata pertama pada Program Studi S1 Seni Musik dengan kelompok bidang kompetensi Musikologi**

**Diajukan kepada:**

**JURUSAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2015**

Tugas Akhir Program S-1 Seni Musik ini

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji  
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
Dinyatakan lulus pada tanggal 20 Januari 2015.

Tim Penguji:

**Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.**

Ketua Program Studi/ Ketua

**Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.**

Pembimbing I/ Anggota

**Dra. Suryati, M.Hum**

Pembimbing II/ Anggota

**Drs. Chairul Slamet, M.Sn.**

Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

**Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum.**

Nip. 195603081979031001

**Tuhan sudah, sedang dan selalu melakukan yang terbaik, kita hanya perlu mengerjakan sisanya. – Tulus Johansen Aritonang**

**Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.- R.A kartini**



Karya tulis ini aku persembahkan untuk keluargaku,  
khususnya Ibu dan Bapak,  
yang senantiasa selalu mendukungku.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang telah melimpahkan rahmatNya, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penulisan tugas akhir ini. Rasa hormat dan ucapan terimakasih diucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Andre Indrawan, M.Hum, M.Mus, St., selaku kepala jurusan Musik ISI Yogyakarta.
2. Ayub Prasetyo, S.Sn., Sekretaris Jurusan Musik ISI Yogyakarta. Terimakasih atas sharing dan saran yang telah diberikan selama penulisan tugas akhir ini berlangsung maupun selama masa perkuliahan.
3. Drs. Chairul Slamet, M.Sn., selaku penguji ahli. Terimakasih atas bimbingan, dan masukan yang membangun dalam tugas akhir saya.
4. Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A. Dosen Pembimbing 1, terimakasih untuk bimbingan dan waktu yang diberikan saat bimbingan sampai terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Dra. Suryati, M.Hum, Dosen Pembimbing 2. Terimakasih untuk waktu, bimbingan, dan masukan-masukan yang bermanfaat selama bimbingan dan selama belajar di perkuliahan.
6. Drs. Djunaidi, Dosen Wali yang selalu memberikan dukungan positif selama belajar di kampus ISI Yogyakarta.
7. Bapak R.M. Surtihadi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen praktek instrument Viola. Terimakasih atas ilmu yang telah bapak berikan selama masa perkuliahan.
8. Dosen-dosen di Jurusan Musik yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terimakasih telah memberikan ilmu dan perhatian selama belajar di ISI Yogyakarta.
9. Orang tuaku tercinta, ibuku Susi Sunarsih, terimakasih atas kesabaran, doa restu, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga. Bapakku

Syahrial, yang selalu memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa kepada putri-putrinya.

10. Tante Iis, terimakasih Mbak, atas semua dukungan, kesabaran dan pengertian yang tante berikan. Terimakasih untuk nasehat-nasehatnya.
11. Kedua adik tersayang Dea syahnas dan Irma syahnas, terimakasih atas perhatian dan dukungan yang diberikan selama ini.
12. Sahabat sekaligus mentor dalam penulisan skripsi ini Christa Ken Utami, terimakasih atas waktu, tenaga, saran, ilmu dan cemilan yang diberikan selama proses pembuatan skripsi ini.
13. Terimakasih untuk Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat selama ini, tyas, hana, uti, icha, erfin, titis.
14. Untuk Tunggul Irsyad Ghozali, terimakasih atas kesabarannya dan kesetiiaannya dalam menemani selama proses penulisan skripsi ini berlangsung.
15. Semua karyawan di lingkungan Jurusan Musik dan FSP, terimakasih untuk semua bantuannya mulai dari administratif hingga teknis.
16. Semua pihak yan tidak dapat disebutkan satu persatu di lembaran ini, yang telah banyak membantu proses penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu besar harapan penulis dari semua pihak agar dapat memberikan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Yogyakarta,

Penulis

## INTISARI

*Run Princess Run* merupakan salah satu *game* buatan developer Indonesia bernama “Qajoo”. *Game Run Princess Run* merupakan *game* berjenis endless run. Penggunaan musik dalam *game Run Princess Run* memiliki daya tarik tersendiri. Terdapat empat buah musik dalam keseluruhan *game Run Princess Run* yang berada pada bagian *opening*, bagian *splash screen* dan *main menu*, bagian *info* dan bagian *gameplay*. Penulis akan meneliti peran dan proses pembuatan musik dalam *game Run Princess Run*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, analisis data dan pembuatan laporan. Tahapan pengumpulan data akan dilakukan melalui wawancara, observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa musik dalam *game Run Princess Run* memiliki peran dalam merepresentasikan konsep dasar *game*. Pembuatan musik dalam *game Run Princess Run* melalui proses deskripsi yang disampaikan oleh pihak developer kepada para arranger. Proses deskriptif ini menjadi penentu peran musik dalam *game Run Princess Run*.

Kata kunci: musik *game*, peran, *Run Princess Run*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
INTISARI.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR NOTASI .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Tinjauan Pustaka.....	4
E. Metode Penelitian .....	6
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II MUSIK DALAM <i>VIDEO GAME</i> .....	10
A. Musik.....	10
1. Definisi Musik.....	10
2. Peran Musik .....	11
B. <i>Game</i> .....	15
1. Definisi <i>Game</i> .....	15
2. Sejarah <i>Video Game</i> .....	16
3. Unsur-Unsur Dalam <i>Game</i> .....	20
4. Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	22
5. <i>Game endless run</i> .....	27
C. Musik Dan <i>Video Game</i> .....	28
1. Peranan Musik Dalam <i>Game</i> .....	28
2. Penggunaan Musik Dalam <i>Game</i> .....	29
BAB III RELEVANSI MUSIK DALAM <i>GAME RUN PRINCESS RUN</i> .....	31
A. Musik Dalam <i>Game Run Princess Run</i> .....	31
B. Peran Dalam <i>Game Run Princess Run</i> .....	53
1. Musik Bagian <i>Opening</i> .....	54
2. Musik bagian <i>Splash Screen</i> dan <i>Main Title</i> .....	55
3. Musik Bagian <i>Info</i> .....	55
4. Musik Bagian <i>Gameplay</i> .....	56
C. Proses Pembuatan Musik Dalam <i>Game Run Princess Run</i> .....	57
BAB IV KESIMPULAN .....	59

A. Kesimpulan .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	61
LAMPIRAN .....	

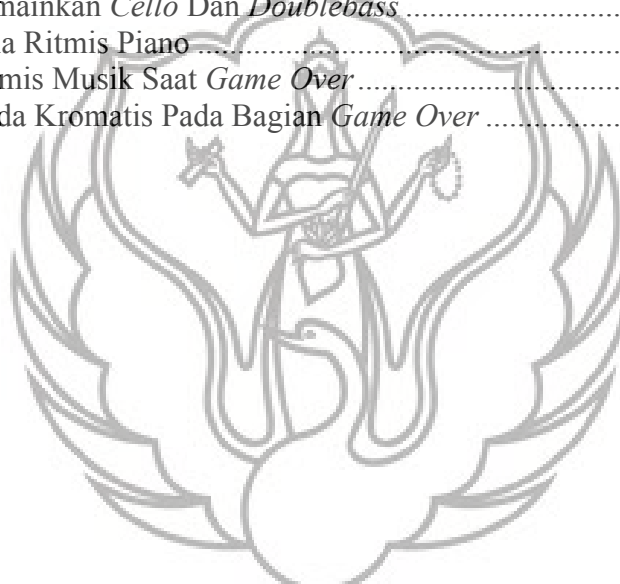


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Berbagai Jenis <i>Game Arcade</i> .....	23
Gambar 2 <i>Computer Game</i> .....	24
Gambar 3 Beberapa Jenis <i>Console Game</i> .....	25
Gambar 4 PSP Salah Satu jenis <i>Hand-Held Game</i> .....	26
Gambar 5 <i>Mobile Game</i> .....	26
Gambar 6 Ilustrasi Pertama Pada Bagian <i>Opening</i> .....	33
Gambar 7 Ilustrasi Kedua Pada Bagian <i>Opening</i> .....	34
Gambar 8 Ilustrasi Penyerangan Oleh Penyihir Jahat Pada Bagian <i>Opening</i> .....	36
Gambar 9 Ilustrasi Saat Sang <i>Princess</i> Meninggalkan Istana .....	37
Gambar 10 <i>Splash Screen</i> .....	39
Gambar 11 <i>Main Title</i> .....	41
Gambar 12 <i>Main Title</i> Dengan Opsi Pada Tombol Option Terbuka .....	43
Gambar 13 Tampilan <i>Info</i> Pada <i>Game Run Princess Run</i> .....	44
Gambar 14 Tombol Run!!! Untuk Memasuki <i>Gameplay</i> .....	45
Gambar 15 Tutorial Saat <i>Gameplay</i> Dimulai .....	45
Gambar 16 Ilustrasi <i>Gameplay</i> Saat <i>Princess</i> Berlari .....	49
Gambar 17 Ilustrasi Perubahan Suasana Ketika Penyihir Jahat Menyerang .....	50
Gambar 18 Ilustrasi <i>Game Over</i> .....	51

## DAFTAR NOTASI

Notasi 1 Melodi Gambar Ilustrasi Pertama.....	33
Notasi 2 Tema sub bagian a .....	35
Notasi 3 Ritmis Pada Instrument Organ Dan Timpani .....	36
Notasi 4 Bagian Penutup Musik Pada Bagian <i>Opening</i> .....	38
Notasi 5 Melodi Musik Pada Bagian <i>Splash Screen</i> Dan <i>Main Title</i> .....	40
Notasi 6 Glisando Piano Dalam Musik Pada Bagian <i>Splash Screen</i> dan <i>MainTitle</i> ..	40
Notasi 7 Melodi <i>Woodwind</i> Dan Arpeggio Oleh Harpa .....	44
Notasi 8 Melodi Piano Dan Iringan Bass Continuo .....	46
Notasi 9 Pola Ritmis Terompet.....	47
Notasi 10 Aksen Pada Terompet Dan Biola Satu Dan <i>Bass Continuo</i> Yang Dimainkan <i>Cello</i> Dan <i>Doublebass</i> .....	47
Notasi 11 Pola Ritmis Piano .....	48
Notasi 12 Ritmis Musik Saat <i>Game Over</i> .....	52
Notasi 13 Nada Kromatis Pada Bagian <i>Game Over</i> .....	53



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Musik merupakan salah satu cabang kesenian yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Penggunaan musik yang pada awalnya sebagai sarana beribadah dan hiburan, telah banyak digunakan pula sebagai musik latar pada media lain seperti film, acara televisi, iklan, dan *game*. Penggunaan musik dalam media tersebut dianggap dapat menghidupkan suasana. Musik dipercaya dapat mempengaruhi emosi seseorang. Pengaruh dari mendengarkan musik, seseorang dapat merasa senang, sedih, marah atau bahkan takut. Musik diakui memiliki kekuatan untuk mengantar dan menggugah emosi<sup>1</sup>.

Penggunaan musik dalam dunia industri visual seperti film, iklan, acara televisi, dan *game*, berfungsi sebagai pembangkit suasana yang efektif. Sebagai contoh, saat memainkan *game* perang akan banyak terdengar musik heroik dengan tempo *march*, tanpa disadari pemain akan terbawa suasana seolah-olah sedang benar-benar berada dalam perang. Musik latar dapat terdiri dari berbagai macam musik dan *soundscape* yang dibuat untuk didengarkan secara pasif. Pembuatan musik latar tidak diperuntukkan sebagai fokus utama dalam sebuah media melainkan dibuat sebagai suplemen yang menunjang fokus utama yang ditujukan<sup>2</sup>. Salah satu industri visual yang menggunakan musik sebagai faktor

---

<sup>1</sup>Djohan, *psikologi musik* (Yogyakarta: best publisher,2009), hal 87.

<sup>2</sup>Karen Collins, *Game sound: An Introduction To History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* (London: Mit Press,2008), hal 4.

pendukung ialah industri *game*. Produksi musik dalam industri *game* memiliki kemiripan dalam industri musik perfilman, dimana pada keduanya musik dapat mengembangkan plot dari kedua media<sup>3</sup>.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, *game* berarti permainan. *Game* merupakan sebuah kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat sebuah peraturan. Sebuah *game* merupakan sistem saat pemain dihadapkan dengan konflik buatan. Peraturan dalam *game* dibuat dengan tujuan membatasi perilaku pemain *game* dan menentukan permainan. *Game* tidak hanya disukai oleh anak-anak, melainkan oleh semua lapisan masyarakat dari segala usia.

*Console game* seperti play station, nitendo,sega awalnya sangat diminati dalam dunia game di Indonesia, namun pada awal tahun 2000 *game online* mulai menyebar. Perkembangan *game online* dapat dilihat dari banyaknya warnet *game online* di berbagai daerah di Indonesia. Perkembangan *game* tidak berakhir sampai disitu saja, maraknya penjualan telepon pintar mendukung laju perkembangan *game* ponsel<sup>4</sup>.

Perkembangan teknologi telepon pintar di Indonesia maupun dunia saat ini, turut andil besar dalam mendorong perkembangan industri *game* baik dari sisi produsen maupun konsumen. Di Indonesia ada sekitar 400 *developer game* lokal dengan ide-ide segar yang turut meramaikan industri *game* di dunia. “Qajoo” merupakan salah satu *developer game* yang sedang berkembang di Indonesia.

---

<sup>3</sup>Karen Collins, *Game sound: An Introduction To History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* (London: Mit Press,2008), hal 5.

<sup>4</sup> sumber: <http://theurban87.wordpress.com> diakses pada tanggal 10 april 2014.

*Run Princess Run* merupakan salah satu *game* buatan “Qajoo” yang dapat diunduh gratis melalui *play store* bagi telepon pintar dengan sistem *android* dan *app store* untuk *iphone* dengan sistem *IOS*. *Run Princess Run* merupakan *game* bergenre *endless run* yang merupakan salah satu genre baru dalam dunia *game*, karakter utama dalam *game* akan berlari terus tanpa henti untuk mengumpulkan nilai. Sistem penilain dalam *game* ditentukan oleh seberapa jauh karakter dapat berlari. *Run Princess Run* dimainkan dengan menggerakkan kepingan tanah dalam *screen* agar sejajar dan tidak terlalu jauh untuk karakter *princess* berlari dan melompat. Tingkat kesulitan dalam *game* ini ditentukan seberapa jauh karakter *princess* berlari, semakin jauh karakter ini berlari maka semakin banyak rintangan yang harus dilewati. *Game Run Princess Run* memiliki empat musik pendukung dalam keseluruhan permainan. Musik dalam *game Run Princess Run* memiliki tema fantasi yang menarik untuk didengar.

Berdasarkan keterangan diatas, penulis tertarik dengan perkembangan dan penggunaan musik dalam sebuah *game*. Perkembangan industri *game* yang sedemikian cepat dan penggunaan konten yang semakin bervariasi memungkinkan industri *game* dapat bertahan dalam dunia bisnis, hal ini menjadikan insdustri *game* sebagai salah satu lapangan kerja yang dapat diperhitungkan. Musik yang memiliki disiplin yang berbeda dari dunia visual, kini dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam dunia *game*. Penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan wacana terhadap akademisi di jurusan musik maupun masyarakat umum mengenai dunia *Game* dan konten-konten pendukung didalamnya.

## B. Rumusan masalah

1. Apakah peranan musik dan sound effect dalam game *Run Princess Run* ?
2. Bagaimana proses pembuatan musik dalam game *Run Princess Run* ?

## C. Tujuan penelitian

1. Mengetahui peranan musik dan *sound effect* dalam game *Run Princess Run* .
2. Mengetahui proses pembuatan musik dalam game *Run Princess Run*.

## D. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini memerlukan sumber pustaka sebagai acuan bagi penulis berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Adapun literatur yang mendukung dalam penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut:

Karen Collins (2009), dalam bukunya *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, menyatakan bahwa fungsi musik dalam *game* lebih kompleks dari pada saat menonton film maupun iklan. Tidak seperti saat kita menonton film, peran musik diterima secara pasif oleh tubuh, sedangkan saat memainkan *game*, musik diterima secara aktif sebagai timbal balik dari kejadian yang terjadi di dalam *game* itu sendiri<sup>5</sup>. Tidak hanya musik, *sound effect* memiliki peran tersendiri dalam memaknai kejadian yang terjadi didalam sebuah *game*.

---

<sup>5</sup>Karen Collins, *Game sound: An Introduction To History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* (London: Mit Press,2008), hal 3-4.



James Paul Gee (2003) dalam bukunya *What Video Games Have to Teach Us*, Paul membahas tentang pengaruh memainkan *game* dengan kemampuan kognitif para *gamers*, memainkan *game* dapat mempengaruhi para *gamers* secara visual maupun audio. Paul mengungkapkan bahwa dengan bermain *game*, pada *gamers* dapat menangkap lebih banyak informasi melalui cara yang berbeda.

Daniel Lawrence (2012), penelitiannya yang berjudul *The effect of musical tempo on video game performance*, membahas mengenai respon dan efek tempo musik terhadap *gamers*. Penelitian ini menggunakan *game tetris* sebagai obyek utama dalam penelitiannya. *Game Tetris* menandai tingkat kesulitan dalam permainan dengan menaikkan tempo musik saat permainan sedang berlangsung. Daniel mengungkapkan bahwa musik dapat menjadi penentu utama tingkat ketegangan para pemain *game tetris*.

Sander Huiberts (2010), dalam tesisnya yang berjudul *CAPTIVATING SOUND: The Role of Audio for Immersion in Computer Games* memaparkan tentang pengaruh musik bagi para pemain untuk menghayati sebuah *game*. Huiberts menjelaskan bahwa point dalam bermain sebuah *game* merupakan saat para pemain *game* dapat menghayati *game* yang dimainkan, sehingga seluruh aspek dalam sebuah *game* memiliki pengaruh yang besar termasuk musiknya. Huiberts menggunakan *framework IEZA* sebagai model dalam tesisnya. *IEZA* merupakan sebuah program garapan Huiberts dan Richard van Tol di Utrecht School of art pada tahun 2003 dan selesai pada tahun 2008. Program buatannya ditujukan untuk mempermudah dalam menganalisis dan mengolah data musik dalam *game computer*.

Alexander Wroten (2011), menjelaskan dalam tesisnya yang berjudul *Developing Musical Video Games Through Principles of Player-Music Interaction*, bahwa musik dalam *video games* dibuat dan dikembangkan sesuai dengan jenis jenis interaksi yang diharapkan dalam sebuah *game* sendiri. Wroten menciptakan musik untuk *game* dengan 3 bentuk yaitu *cube*, *pyramid*, dan *sphere*. Dalam proses pembuatan musik *game* dalam tesisnya, wroten menggunakan prinsip-prinsip interaksi antara pemain *game* dan musik dalam *game*. Penelitian Wroten ini dianggap dapat membantu dalam penulisan skripsi dalam hal hubungan interaksi antara musik *game* dan pemain *game*.

#### **E. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini tidak banyak menggunakan studi pustaka melainkan mengacu pada hasil pengumpulan data yang dihimpun langsung oleh peneliti yang kemudian diolah menjadi sebuah kesimpulan. Penelitian kualitatif dilakukan dalam keadaan alamiah tanpa adanya manipulasi yang dilakukan oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika dalam obyek tersebut.<sup>6</sup>

Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>6</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hal 8.

## 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan sebagai sumber penelitian dalam penulisan ini. Pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahapan yang bertujuan agar data yang didapat valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Adapun teknik yang dipergunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, antara lain:

### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, yaitu pada *Game Run Princess Run*. Pengumpulan data melalui observasi digunakan sebagai data primer yang mendukung penelitian ini. Observasi akan dilakukan di studio “Qajoo” yang bertempat di jalan patangpuluhan Yogyakarta.

### b. Wawancara

Tahapan ini merupakan tahapan lanjut dari observasi. Penulis akan melakukan Tanya jawab kepada para pemain *games Run Princess Run* dan salah satu Tim produksi dalam *game* ini khususnya untuk mendapatkan data langsung dari para pelaku dan developer *game* ini.

### c. Studi pustaka

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menghimpun literatur-literatur berupa buku dan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Studi pustaka diharapkan dapat membantu

dalam mengidentifikasi metode yang relevan terhadap penelitian ini.

## 2. Analisis data

Proses analisis data merupakan proses memilih dari beberapa sumber maupun permasalahan yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan<sup>7</sup>. Dalam tahapan ini hasil dari data lapangan yang berupa studi pustaka, observasi, dan wawancara dikumpulkan dan dianalisis sehingga menghasilkan teori yang menunjang dalam penulisan ini.

## 3. Pembuatan laporan

Tahapan ini merupakan tahapan pengolahan data dengan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk kemudian diurutkan dan disusun secara sistematis sesuai dengan aturan yang berlaku sehingga terbentuk sebuah karya ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan.

## F. Sistematika Penulisan

Dalam karya tulis ini, penulis menyusun pembahasan dalam empat kerangka tulisan, yaitu:

Bab I Pendahuluan yang berisi: latarbelakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab II Musik Dalam Video *Game* yang berisikan definisi dari game, musik, dan musik dalam game. Bab III Relevansi Musik Dalam *Game Run Princess Run* yang berisi: musik dalam *Game Run Princess Run*, peranan

---

<sup>7</sup> Prof. DR. Hj. Sedarmayanti, M.pd., APU., metodologi penelitian (Bandung: MandarMaju, 2011), hal 166.

dalam *game Run Princess Run* dan proses pembuatan *game Run Princess Run*

Bab IV Penutup yang berisi: kesimpulan.

