

KARYA MUSIK “VAINGLORY” DALAM TINJAUAN VARIASI MELODI

Dirgantawan Permana Putra

loena.mixer@gmail.com

Budi Dharmawanputra, S.Pd., M.Pd

budidharmawanputra@unesa.ac.id

Jurusan Sendrtasik Fakultas Bahasa dan Seni Unesa.

Abstrak

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk musik pada karya “*Vainglory*”. Objek penelitian difokuskan pada variasi melodi. “*Vainglory*” merupakan judul karya musik programatik tentang seseorang yang menganggap game hanyalah sebuah permainan, tetapi malah sebaliknya, game tersebut membuatnya marah, depresi dan gila. Data yang disajikan untuk kemudian dilakukan pengkajian. Proses pengkajian yang dilakukan peneliti adalah dengan penyesuaian proses analisis berbagai bentuk analisis variasi melodi yang sudah dikembangkan oleh Genichi Kawakami (1975) yaitu *Melodic variation and fake, obbligato, counter melody, cliché, dan dead spot filler*. Pada penulisan ini membahas lebih lanjut tentang variasi melodi. *Variasi melodi* di analisis pola dan variasi pada setiap bagian melodi. Pada setiap bagiannya, terdiri dari 3 bagian yaitu: 1, 2, 3. Pada bagian 1 terdapat pada birama 1-23 dan terdiri dari kalimat A B A¹, dimana bagian tersebut dimainkan ditangga nada B^b dengan akord F mayor dengan tempo. Bagian kedua dengan Akord Gm dengan tangga nada tetap, terletak pada birama 24-107 terdiri dari kalimat E, F, G, E¹ dengan tempo *Andante, Moderato* dan *Prestissimo*. Bagian selanjutnya adalah bagian 3 yang ada pada birama 108-124 terdiri dari kalimat A, B, A¹, C dengan tangga nada B^b Mayor dan dimainkan dengan tempo *Adagio*.

Kata kunci : variasi melodi



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

This writing aims to describe the form of music on the work "*Vainglory*". The object of research is focused on melody variations. "*Vainglory*" is the title of a programmatic music work about someone who thinks the game is just a game, but on the contrary, the game makes him angry, depressed and crazy. The music contains about a piece of music consisting of 3 parts. Each section describes the state of the game addict and is presented in the Orchestra format. Data presented for later review. The process of study by researchers is by adjusting the process of analyzing various forms of analysis of melody variations developed by Genichi Kawakami (1975). At this writing discusses more about melodic variations. Variations of melodies in pattern analysis and variations on each part of the melody. In each section there are 3 parts: 1, 2, 3. In section 1 it is found in the bar 1-23 and consists of the sentence A B A1, where the part is played in Bb tone tone with the F major chord with tempo. The second part with the Gm Chord with the fixed scales, lies in the bar 24-107 comprising the sentences E, F, G, E1 with the tempo of Andante, Moderato and Prestissimo. The next section is part 3 of bars 108-124 consisting of sentences A, B, A1, C with Bb Major scales and played with Adagio tempo. This piece of music is a piece of music with orchestra format. This piece of music depicts someone who thinks the game is just a game, but on the contrary, the game makes him angry, depressed and crazy. This work is presented in the form of instrumental music. A 7-minute musical piece with a total of 138 bars consists of 3 parts. By discussing each portion played by each instrument it is expected that the reader can understand how the composer arranges, and arrange the parts so that a whole work is formed.

Keywords: melody variations



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan sumber daya manusia.

Berbagai macam teknologi mutakhir pada era globalisasi ini telah banyak mengubah kebiasaan masyarakat Indonesia contohnya internet, gadget, televisi, komputer pintar, dan masih banyak lagi. Masyarakat Indonesia pada saat ini sangat bergantung pada alat komunikasi yang sangat canggih salah satunya yaitu internet. Internet telah memberikan dampak negatif dan positif bagi masyarakat Indonesia.

Pada dasarnya internet saat ini banyak berpengaruh dalam perkembangan psikologi masyarakat Indonesia. Game online sebagai contoh kecil yang dapat berpengaruh bagi psikologi remaja Indonesia. Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Indonesia merupakan negara bagian tenggara yang memiliki penikmat game nomor 5 terbanyak di dunia (Alexey Pajitnov 2013: 105).

Di Indonesia, game online maupun offline mulai berkembang di era 1990-2000. Salah satu game yang banyak disukai di Indonesia adalah Ragnarok. Menurut Alvanov, pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan keinginan, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakannya (Alvanov dalam Kompas Kamis 15 April 2010). Seiring dengan

pesatnya perkembangan teknologi internet, game online maupun offline juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis game seperti *Counter Strike*, *Prince of Persia*, *Point Blank*, *Dota Online* dan *Atlantica OpOnline*. Game online lebih banyak diminati karena kesempatan untuk bertemu dengan pemain game (*gamers*) lain adalah salah satu daya tarik pada game online. Maraknya game online dapat dilihat dengan semakin banyak game centre yang muncul dengan menyediakan layanan game online. Banyak pelajar dan mahasiswa yang menghabiskan waktu di game centre untuk bermain game (Alvanov dalam Kompas, Kamis 15 April 2010).

Kecanduan game yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini juga pernah disampaikan oleh seorang ahli psikologi dari China bernama Lee Kem.

Menurut Kem menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan bermain game adalah ketidak mampuannya dalam mengatur emosi. Individu tersebut lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, dan malu. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Banyak dari espetasi mereka bermain game digunakan sebagai hiburan, tetapi malah sebaliknya. Game tersebut malah membuat mereka marah dan sedih ketika memainkannya. Ada beberapa game yang realitanya tidak sesuai dengan ekspektasi pemainnya seperti *Cat Mario*, *Unfair Mario*, dan *Ery's Action*, para pemainnya dibuat marah dan sedih ketika memainkan game ini, bukan malah terhibur (Kem dalam Kompas 2012:301)

Penyakit psikosis seorang pecandu game ini yang membuat mereka tidak bisa membedakan mana fantasi dan realita. Optimisme dalam bermain game sangatlah besar hingga mereka lupa tujuan utama dalam bermain game yaitu kesenangan. Game-game yang dinilai kurang baik untuk psikologi seperti ini tidak ditinggalkan malah terus dimainkan karena pemikiran seorang pecandu game adalah game hanya sebuah permainan yang tidak pengaruh apa-apa dalam hidup mereka akan tetapi sebaliknya (Afrianto, 2004: 4). Berdasarkan fenomena tersebut menimbulkan reaksi keprihatinan dalam diri komposer. Sehingga komposer tergerak untuk mengangkat fenomena *Psikosis* menjadi suatu bentuk karya musik yang mampu menunjukkan keseriusan dampak dari penyakit *Psikosis* pecandu game tersebut. Komposer mengemas karya musik ini dengan judul “*Vainglory*”.

METODE

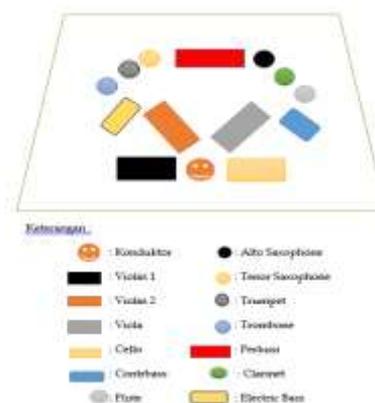
Judul karya musik yang komposer angkat berkaitan dengan komposer rasakan ketika bermain sebuah game yaitu “*Vainglory*”. Judul tersebut dipilih komposer karena komposer ingin mencertikan keadaan yang dialami banyak *gamer* di Indonesia, keadaan tersebut membuat komposer memiliki keinginan yang sangat besar untuk menceritakan keadaan tersebut. Komposer ingin menyadarkan bahwa game ini juga sangat mempengaruhi psikologi seseorang yang memainkannya.

karya musik “*Vainglory*” ini menggambarkan kegelisahan komposer terhadap suatu keadaan yang sering terjadi pada saat seorang pecandu game bermain game. Keadaan psikosis yang komposer gelisahkan membuat komposer ingin mengangkat tema ini. Sinopsis ini merupakan ungkapan hati

komposer terhadap para pecandu game. Selain itu dapat menjelaskan maksud dari karya musik yang komposer ciptakan.

Pada karya musik “*Vainglory*” komposer memilih tangga nada Bb, pada tangga nada tersebut menurut komposer lebih memiliki nuansa yang dibutuhkan oleh komposer. Pada kalimat pertama komposer memilih tangga F mayor sebagai pengantar untuk ditujukan ke tangga nada Gm. Bagian pertama komposer memilih tempo andante karena pada tempo tersebut menceritakan tentang kegelisahan seorang psikosis pecandu game. Kegelisahan yang terus menerus ingin memainkan sebuah game. Komposer memilih alat musik yang memiliki *range* suara bass karena lebih menggambarkan sikap tersebut. Bagian kedua menceritakan seorang psikosis yang mulai berimajinasi tentang beberapa game yang membuatnya ketagihan, pada bagian ini komposer memulai dengan tangga nada Gm dan lebih banyak menggunakan perkusi sebagai pembentuk ritmis dan tiup sebagai melodi agar kesan imajinasi yang tinggi muncul. Pada bagian akhir, tempo largo dipilih komposer karena pada bagian ini menggambarkan tentang imajinasi yang muncul dalam diri seorang pecandu game tersebut tidak pernah terjadi.

Teknik tata pentas yang digunakan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Dalam karya ini menggunakan metode analisa variasi melodi, sesuai dengan kajian teori yang terdapat pada Bab II. Data yang disajikan untuk kemudian dilakukan pengkajian. Proses pengkajian yang dilakukan peneliti adalah dengan penyesuaian proses analisis variasi melodi yang sudah dikembangkan oleh Kawakami (1975).

Langkah pertama menentukan bagian musik dari komposisi tersebut, bahwa dari komposisi ini terdiri dari 3 bagian, dari bagian-bagian tersebut terdapat beberapa variasi melodi yang disertakan sebagai tinjauan variasi melodi yaitu *Melodic variation and fake*, *Dead Spot Filler*, *Obbligato*, *Cliché* dan *Counter melody*.

Sistematis dan terperinci adalah menarik kesimpulan dan verifikasi data tersebut. Peneliti mendeskripsikan hasil analisis agar mudah dipahami untuk kemudian disimpulkan. Kesimpulan penelitian yang diperoleh tadi kemudian dikaji dengan menggunakan teori yang ada. Proses pengkajian yang dilakukan peneliti adalah menganalisis karya musik "*Vainglory*" dengan teori tentang Variasi melodi.

PROSES KARYA

Karya musik "*VAINGLORY*" ini dibuat dengan format orchestra yang terdiri dari *Violin 1*, *Violin 2*, *Viola*, *Violoncello*, *Contrabass*, *Bass Electric*, *Flute*, *Clarinet*, *Alto Saxophone*, *Tenor Saxophone*, *Trumpet*, *Trombone*, *Snare Drum*, *Bass Drum* dan *Cymbals*. Komposisi ini merupakan salah satu penggambaran seseorang pecandu game yang mulai terserang penyakit *psikosis*, yaitu keadaan seseorang yang mencari hiburan dengan bermain game tetapi game tersebut membuat seseorang tersebut marah, emosi bahkan depresi. Karya ini menggunakan format *orchestra* dengan durasi sepanjang 7 menit

dan total birama 138. Karya ini menggunakan fokus variasi melodi sebagai penggambaran psikosis pecandu game tersebut. Komposer menciptakan komposisi ini dengan mengacu pada variasi melodi yang merupakan karya musik *programmatic*.

Komposisi ini menggunakan beberapa variasi melodi didalamnya. Variasi melodi yang digunakan ada beberapa macam, yaitu *Melodic variation and fake*, *Counter melody*, *Cliché* dan *dead spot filler*. Penulis menjabarkan variasi melodi yang terdapat dalam setiap bagian komposisi ini yang terdiri dari 3 bagian yaitu bagian 1, 2 dan 3. Bagian 1 terdapat pada birama 1-23 dan terdiri dari kalimat A B A¹, dimana bagian tersebut dimainkan ditangga nada B^b dengan akord F mayor dengan tempo. Bagian kedua dengan Akord Gm dengan tangga nada tetap, terletak pada birama 24-107 terdiri dari kalimat E, F, G, E¹ dengan tempo *Andante*, *Moderato* dan *Prestissimo*. Bagian selanjutnya adalah bagian 3 yang ada pada birama 108-124 terdiri dari kalimat A, B, A¹, C dengan tangga nada B^b Mayor dan dimainkan dengan tempo *Adagio*.

1. Variasi Melodi pada karya musik "*VAINGLORY*"

Komposisi ini menggunakan beberapa variasi melodi. Antaranya *Melodic variation and fake*, *obligato*, *counter melody*, *cliché*, dan *dead spot filler*.

1.2 *Melodic Variation and Fake*

Melodic Variation and Fake yaitu dengan menyisipkan nada chord selain nada dari melodi asli, melodi asli dapat dirubah. Nada tunggal atau arpeggio dapat digunakan dalam kasus ini (Kawakami, 1975:23).

1.2.1 Melodi asli bagian 1 terletak pada birama 1-3, bagian tersebut dimainkan oleh instrument *Violoncello* dan *Viola*. Birama 1-4 adalah melodi

asli yang dimainkan dengan tempo *Andante*. Hal tersebut dapat dilihat pada notasi.



Gambar 1 Melodi asli Violoncello dan Viola bagian 1 kalimat A

Melodi asli pada gambar 1 diatas terjadi variasi melodi dalam birama selanjutnya.



Gambar 2 *Melodic Variation and Fake* pada instrumen *Violoncello*

Pada gambar 2 terdapat bagian melodi pertama dari karya "*Vainglory*" yang dimana merupakan bagian variasi melodi dari birama sebelumnya. Dalam variasi melodi tersebut menggunakan tehnik *Melodic Variation and Fake*. Hal ini dikarenakan nada dalam melodi asli di variasikan dalam unsur unsur nada pada akord yang sama, sehingga melodi asli dapat diubah menjadi variasi melodi tersebut. Dapat dilihat bagian melodi yang mendapatkan variasi yaitu pada birama ke 5-8. melodi asli pada birama 1 menggunakan nada C G F Eb F G F# Eb D C, nada tersebut telah dikembangkan pada birama 5-8 yaitu dengan menggunakan nada C G F Eb F G F# Eb C D Bb C. Pada bagian ini membentuk nuansa yang tegang dan mencekam..

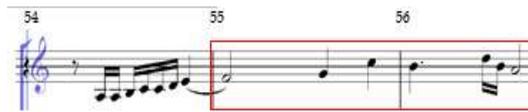
1.2.2 *Melodic Variation and Fake 2*

Variasi melodi *Melodic Variation and Fake* yang kedua terletak pada birama 54-56 bagian tersebut dimainkan pada instrument *Trumpet*. Hal tersebut dapat dilihat pada notasi 3 dan 4 berikut ini.



Gambar 3 melodi asli pada instrumen *Trumpet*

Melodi asli pada gambar 4.3 diatas terjadi variasi melodi dalam birama selanjutnya.



Gambar 4 *Melodic Variation and Fake* pada instrumen *trumpet*

Pada gambar 4.4 terdapat bagian melodi dari karya musik "*Vainglory*" yang dimana merupakan bagian variasi melodi dari birama sebelumnya. Dalam variasi melodi tersebut menggunakan tehnik *Melodic Variation and Fake*. Hal ini dikarenakan nada dalam melodi asli di variasikan dalam unsur nada pada akord yang sama, sehingga melodi asli dapat diubah menjadi variasi melodi tersebut. Dapat dilihat bagian melodi yang mendapatkan variasi yaitu pada birama ke 51-53. melodi asli pada birama 51-53 menggunakan nada A A Bb C C D Eb F G D Eb nada tersebut telah dikembangkan pada birama 54-56 yaitu dengan menggunakan nada A A Bb C C D Eb F G C Bb D Bb A . Pada bagian ini instrumen *trumpet* dipilih karena dapat membentuk nuansa yang tegang dan mencekam.

1.3 *Dead Spot Filler*

Dead Spot Filler adalah titik mati. Dalam melodi itu sendiri memiliki elemen gerak, istirahat atau rest, sisanya disebut titik mati. Titik mati atau dead spot sangat efektif menggunakan filler untuk mengisi di tempat tersebut (Kawakami, 1975:34).

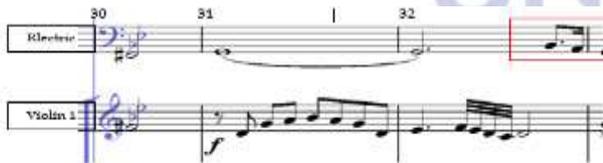
1.3.1 Variasi melodi *Dead Spot Filler* yang pertama terletak pada birama 5-8 bagian tersebut dimainkan pada instrument violin 2 dan viola . Melodi asli terdapat pada instrument violin dan viola menjadi pengisi variasi tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada notasi 5 berikut ini



Notasi 5 *Dead spot filler* pada instrument *Violin 2* dan *Viola*

Pada notasi di atas menjadi variasi *Dead Spot Filler* instrument *violin 2* dan *viola*. Pada bagian ini, *Dead Spot Filler* ditandai dengan garis berwarna merah yang dimana instrument *violin 2* dan *viola* yang berperan memainkan variasi tersebut. Pada bagian ini variasi tersebut terdapat pada birama 5-8. Dalam variasi melodi *Dead Spot Filler* menjadi suatu pengakhiran kalimat dan menjadi jembatan untuk kalimat selanjutnya. Bagian tersebut menggambarkan seseorang yang sedang marah dan emosi. teknik *tremolo* pada instrumen tersebut bertujuan sebagai penguat suasana amarah.

1.3.2 Variasi melodi *Dead Spot Filler* pada bagian 2 terletak pada birama 30 bagian tersebut dimainkan pada instrument *violin 2* dan *viola*. Melodi asli terdapat pada instrument *violin* dan *viola* menjadi pengisi variasi tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada notasi 6 berikut ini



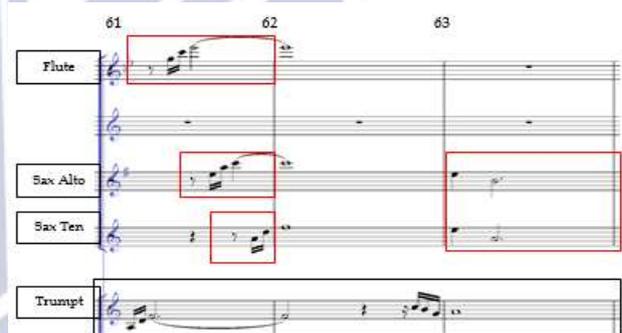
Gambar 6 *Dead spot filler* pada instrument *Electric Bass*

Pada gambar di atas menjadi variasi *Dead Spot Filler* instrument *electricbass*. Pada bagian ini, *Dead Spot Filler* ditandai dengan garis berwarna merah yang dimana instrument *violin 2* dan *viola* yang berperan memainkan variasi tersebut. Pada bagian ini variasi tersebut terdapat pada birama 32.

Dalam variasi melodi *Dead Spot Filler* menjadi suatu pengakhiran kalimat dan menjadi jembatan untuk kalimat selanjutnya. Bagian tersebut menggambarkan seseorang yang sedang marah dan emosi.

1.4 *Obligato*

1.4.1 Variasi melodi *Obligato* pada birama 61-63 pada birama terdapat variasi melodi *Obligato* pada instrumen *Flute*, *Saxophone Alto*, *Saxophone Tenor* karena melodi pada *Flute*, *Sax Alto* dan *Sax Tenor* mengisi dan membentuk melodi sekunder sehingga mendukung pola melodi utama dengan ritimis yang sama dalam titik mati melodi utama yaitu *trumpet* dan membentuk *Obligato*. Hal tersebut dapat dilihat



pada gambar 7

Gambar 7 *Obligato* pada instrument *Flute*, *Alto Saxophone* dan *Tenor Saxophone*

1.4 *Counter melody 1*

Counter melody yang pertama terletak pada birama 16-21 bagian tersebut dimainkan pada instrument *Violin 2* dengan tempo sedang yaitu tempo *Andante*. Melodi asli terdapat pada instrument *Violin 1*. Hal tersebut dapat dilihat pada notasi 8 berikut ini



Gambar 8 *Counter melody* pada instrumen *Violin 2*

Pada notasi diatas yang menjadi variasi melodi *counter melody* adalah instrument *Violin 2* dimana memiliki tanda garis berwarna merah, yang memiliki nada Db Eb G F Db EB EDCBb AGbFEB pada birama 20-21 yang dimana nada tersebut mendapatkan ritmis yang sama dan pada melodi asli diperankan pada instrument *Violin 1* yang memiliki nada Db Eb G F Db EB BbAGF EbDbCBb. dalam variasi tersebut menggunakan tehnik *counter melody* hal tersebut dikarenakan nada dalam melodi asli di variasikan dalam unsur nada nada yang terdapat pada akhord yang sama, pada bagian ini menggambarkan tentang seseorang *gamer* yang kebingungan.

1.4.1 *Counter melody 6*

Counter melody yang pertama terletak pada birama 126-129 bagian tersebut dimainkan pada instrument *Violoncello 1* dengan tempo lambat yaitu *Adagio*. Melodi asli terdapat pada instrument *Viola*. Hal tersebut dapat dilihat pada notasi 9 berikut ini



Gambar 9 *Counter Point* pada instrument *Violoncello 1*

Pada notasi diatas yang menjadi variasi melodi *counter melody* adalah instrument *Violoncello 1* dimana memiliki tanda garis berwarna merah, yang memiliki nada F F C Eb D G Bb A G G D F D Eb C D C C pada birama 126-129 yang dimana nada tersebut mendapatkan ritmis bervariasi dan pada melodi asli diperankan pada instrument *Viola* yang memiliki nada F Bb C F Eb D C Bb A Bb C Bb Bb A G C D G F Eb D C Bb D C Bb Bb

C. Dalam variasi tersebut menggunakan tehnik *counter melody* hal tersebut dikarenakan nada dalam melodi asli di variasikan dalam unsur nada nada yang terdapat pada akhord yang sama, pada bagian ini menggambarkan seorang *gamer* tersebut sadar bahwa game hanyalah hiburan.

1.4.2 *Counter melody 5*

Counter melody yang pertama terletak pada birama 114-118 bagian tersebut dimainkan pada instrument *Violin 1* dengan tempo cepat yaitu *Andante*. Melodi asli terdapat pada instrument *Violoncello 1*. Hal tersebut dapat dilihat pada notasi 10 berikut ini.



Gambar 10 *Counter melody* pada instrumen *Violin 1*

Pada notasi diatas yang menjadi variasi melodi *counter melody* adalah instrument *Violin 1* dimana memiliki tanda garis berwarna merah, yang memiliki nada G Eb D C Bb A Eb G F# D C Bb A Eb G D A pada birama 114-118 yang dimana nada tersebut mendapatkan ritmis bervariasi dan pada melodi asli diperankan pada instrument *Violoncello 1* yang memiliki nada G Eb D C Eb D C A C Eb Bb A. Dalam variasi tersebut menggunakan tehnik *counter melody* hal tersebut dikarenakan nada dalam melodi asli di variasikan dalam unsur nada nada yang terdapat pada akhord yang sama, pada bagian ini menggambarkan kesadaran diri seorang *gamer* tersebut, bahwa game itu hanya sebuah permainan.

PENUTUP

Simpulan

Pada karya musik “Vainglory” terdapat 135 birama dengan durasi 7 menit 54 detik. Dimainkan dalam tempo *andante*, *moderato*, *prestissimo*, *adagio*, *dolce* secara bergantian dan berurutan. Tangga nada yang digunakan meliputi tangga nada Bb Mayor. Serta menggunakan tanda birama 4/4.

Pada karya musik “Vainglory” membahas secara terperinci dalam tinjauan variasi melodi, dimana komposer menggunakan metode variasi melodi dan tinjauan variasi melodi. Pada bagian pertama menonjolkan satu string memainkan sebuah komposisi lagu menggambarkan kegelisahan *gamers* dengan tempo *andante*. Pada bagian ini komposer menginginkan suasana yang mencekam, kegelisahan dan kebingungan. Pada bagian kedua menonjolkan melodi yang dibawakan oleh instrumen gesek dan tiup yang memainkan melodi utama secara bergantian, menggunakan tempo *andante*, *moderato* dan *prestissimo*, pembawaan yang keras, tempo semakin naik menjadi sebuah kalimat Tanya dan jawab seolah-olah gambaran seorang *gamer* yang frustrasi dan bingung dengan apa yang telah dilakukan. Dan pada bagian ketiga menggambarkan sebuah perjuangan yang digambarkan dalam variasi ritmis perkusi yang dipadukan dengan harmoni 4 suara dari instrument gesek dan tiup, dengan tempo *adagio* menjadikan bagian ini merupakan puncak dari kebingungan seorang *gamer*. Pada bagian terakhir melodi yang menggambarkan sikap tenang. Suasana yang dimana kegelisahan, amarah, dan frustrasi sudah hilang, dan sadar bahwa game hanya sebuah permainan semata. Dalam menganalisis, komposer membagi komposisi menjadi beberapa bagian dan kalimat dan kemudian meninjau

susunan-susunan nada yang dibunyikan pada masing-masing instrumen.

Saran

Membuat karya musik progmatic harus benar-benar memperlihatkan disiplin ilmu yang teratur. Dimulai dari pengetahuan pengantar musik, teori musik, solfegio, harmoni hingga komposisi. Penulisan karya musik ini hanya berfokus pada segi harmoni, sehingga ada beberapa penjelasan tentang unsur musik lain yang belum optimal, komposer berharap ada karya ilmiah lain dari karya musik “Vainglory” sehingga menambah referensi bagi masyarakat dan keilmuan.

Semoga yang telah penulis sampaikan secara sederhana ini bisa menjadi referensi yang menarik, menambah wawasan dan pengetahuan, serta dapat membawa perubahan yang positif bagi diri penulis, bagi mahasiswa sendratasik dan bagi pembaca sekalian. Komposer juga menyadari sepenuhnya bahwa yang telah disajikan ini tentunya masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan segenap kritik dan saran yang membangun bagi penulis sendiri, akhir kata bila ada kesalahan atau kata-kata yang kurang berkenan, mohon maaf yang sebesar-besarnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Banoe, Pono. 2003. *Pengantar Pengetahuan Harmoni*. Yogyakarta: Kanisius
- Harsono, Ma'ruf. 2004. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Anak*: Surya University
- Jamalus, Drs. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Direktorat Jendral
- John, M Echols. 1976. *Kamus Inggris Indonesia*: PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta
- Kawakami, Genichi. 1975. *Arranging Popular Music*. Tokyo: Yamaha Music Foundation
- Mack, Dieter. 1994. *Ilmu Melodi*. Yogyakarta, Pusat Musik Liturgi
- Prier, Karl-Edmund. 1996. *Ilmu Analisis Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi
- Prier, Karl-Edmund. 2013. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi
- Walgito, Bimo. 2004. *Psikologi Umum*. Solo: Selemba Humanika
- KBBI Online. Diakses pada 14 Februari 2017.
- Kamus Internasional. Diakses pada 13 Maret 2017

