

TEKNIK PERMAINAN PIANO PADA BAGIAN SONATA DALAM KARYA MUSIK JOURNEY TO THE SECRET ISLAND

Oleh : Adelia

Dosen Pembimbing : Drs. Heri Murbiyantoro, M.Pd

Abstrak

Karya musik *Journey To Iceland* adalah sebuah karya musik yang memiliki 3 bagian besar berbentuk *piano concerto* yang ditampilkan dengan bentuk *medium orchestra*. Fokus karya terletak pada teknik permainan piano pada karya musik bagian *sonata*. Karya musik ini tercipta dari keinginan komposer untuk menuangkan imajinasi ke dalam sebuah musik dan menguji kemampuan komposer dalam bermain piano. Komposer memberi judul *Journey To The Secret Island* yang berarti perjalanan ke pulau rahasia karena komposer sangat menyukai hal-hal yang berbau petualangan dan menegangkan. Proses penciptaan dimulai dari proses rangsang awal dari melihat film dan membaca buku petualangan fiksi kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi untuk menemukan motif awal dan menggunakan teknik improvisasi untuk mengembangkan motif menjadi satu bagian utuh. Komposer melakukan metode konstruksi dengan menganalisa dan mengevaluasi bagian yang kurang bagus dan mentranskripsikannya ke dalam notasi balok menggunakan *software Sibelius 7*. Karya musik *Journey To The Secret Island* berdurasi 12 menit dan memiliki 3 bagian besar yang terdiri dari *sonata*, *song form*, dan *rondo*. Setiap bagian mewakili suasana yang berbeda yang diperlihatkan oleh tempo, sukat, orkestrasi, dan tanda kunci. Teknik permainan piano yang digunakan beragam diantaranya oktaf, *doublegrip*, *skip*, *legato*, dan lain-lain.

Kata Kunci : *sonata* , teknik permainan piano

Pendahuluan

Dahulu, musik diartikan sebagai bunyi atau suara yang beraturan dan membentuk serangkaian nada. Tetapi seiring dengan perkembangan zaman, musik dapat memiliki definisi yang lebih. Karakter musik seolah ikut berubah seiring dengan karakter manusia di zaman tersebut sehingga pada akhirnya setiap zaman dan daerah memiliki karakter musiknya masing-masing. Keindahan musik dapat dinikmati dengan cara yang berbeda dikarenakan setiap manusia memiliki daya tangkap dan emosional yang berbeda. Sebuah karya musik diciptakan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh pencipta.

Sama halnya dengan pengarang sebuah cerita, komposer adalah seseorang yang menciptakan sebuah cerita dan menjabarkan alur ceritanya dengan cara memperdengarkan bunyi yang khas dan memiliki karakter tertentu. Setiap bagian cerita beserta suasananya dapat diwujudkan secara musikal. Imajinasi seorang komposer dapat dituangkan ke dalamnya dengan memberikan musik yang sesuai dengan konsep cerita yang dimilikinya. Dengan sebuah cerita kita dapat menuangkan semua keinginan kita yang tidak dapat kita lakukan di dunia nyata sehingga penciptaan sebuah karya musik pun dapat berawal dari sebuah cerita dan imajinasi.

Di masa modern yang memiliki teknologi yang maju pesat, sebuah cerita fiktif dapat diwujudkan menjadi sebuah film yang fantastis dan buku cerita yang imajinatif sehingga memotivasi komposer untuk dapat menuangkan imajinasinya sendiri tentang sebuah petualangan ke dalam sebuah karya musik. Hal inilah yang melatar belakangi penciptaan karya musik “*Journey To Iceland*” , yang membawa tema tentang sebuah petualangan yang terjadi di suatu pulau rahasia. Fokus karya terletak pada teknik permainan piano pada bagian *sonata*. Tujuan dari pembuatan karya ini bagi komposer adalah menguji kemampuan komposer untuk memainkan beragam teknik permainan piano serta mengasah kemampuan komposer dalam membuat sebuah komposisi musik yang berbobot dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Sedangkan bagi para penikmat seni sebagai salah satu sarana untuk dapat berapresiasi terhadap karya musik yang ada.

Konsep Garapan

Komposer memilih judul *Journey To The Secret Island* karena komposer sangat menyukai petualangan. Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran, perasaan dan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/stuktur lagu, dan ekspresi sebagai satu

kesatuan (Jamalus, 1988 : 1). Hal ini yang mendorong komposer untuk menciptakan musik yang berdasar pada imajinasi dan alur cerita yang dimiliki komposer. Karya ini berfokus pada teknik permainan piano pada bagian *sonata*. Komposer memilih fokus karya ini untuk mengaplikasikan kemampuannya bermain piano selama belajar di Universitas Negeri Surabaya. Komposer memilih bagian *sonata* karena pada bagian *sonata* adalah bagian yang paling banyak memiliki teknik (Rudiments of Music : 1995)

Karya musik *Journey To Iceland* adalah karya musik yang berbentuk *Piano Concerto* yaitu komposisi musik dengan bentuk penyajian piano sebagai solois yang diiringi oleh orkestra. Penyajian karya musik ini berbentuk *medium orchestra* yang mencakup instrumen string kuartet (biola, viola, violoncello), bass elektrik, wood wind section (flute, clarinet) piano, brass section (trombone, trumpet), dan percussion section (floor tom, cymbal, dan chimes). Bentuk *Piano concerto* termasuk dalam karya musik instrumental (Stein : 1979). Komposer menggunakan berbagai instrumen karena komposer ingin membuat berbagai suasana yang cocok dengan karakter atau ciri khas dari masing-masing instrumen. Setiap instrumen memiliki karakter yang khas dan dapat menghasilkan suasana yang berbeda (Bernstein : 2000). Karya musik ini memiliki gaya musik modern yang berbasis musik klasik karena proses pembuatannya menggunakan teori komposisi musik fundamental. Penguraian kajian teori mengenai komposisi musik fundamental akan terfokus pada pertama, Penyusunan tema yang menguraikan tentang perkembangan tema melalui melodi, bentuk, *accompaniment*, pengembangan tema. Kedua, *Small Forms* (Bentuk Kecil) yang menguraikan tentang pengembangan ide yang dikonsepkan kemudian sebagai sebuah bentuk musik yang sederhana atau kecil, yang dalam hal ini ditemui di bentuk musik jenis *minuet*, *Scherzo*, *variation*. Ketiga, *Large Forms* (Bentuk Besar Musik), yang menguraikan bentuk musik secara lebih besar dan panjang (Schoenberg, 1967).

Karya musik ini menceritakan tentang petualangan ke sebuah pulau rahasia yang memiliki berbagai kejadian yang tidak terduga. Dalam petualangan ini terjadi banyak perubahan suasana yang digambarkan dengan musik yang sesuai. Dengan mempertimbangkan alur cerita dan instrumen yang dipergunakan, komposer dapat mewujudkan alur cerita tersebut ke dalam karya musik *Journey To The Secret Island*.

Metodologi Penciptaan

Rangsang awal yang dialami oleh komposer adalah rangsang auditif, ide, dan visual. Komposer memiliki hobi membaca novel fiktif yang berceritakan tentang petualangan yang terkenal seperti *Harry potter*, *Percy Jackson*, *Jules Verne*, dan Lima sekawan yang semuanya adalah novel terjemahan dari Barat. Komposer juga sering melihat film petualangan yang ditampilkan di Indonesia seperti *Journey*, dan *Indiana Jones*. Saat melihat kedua hal itu, komposer memiliki keinginan untuk membuat sebuah cerita yang dapat menggambarkan seluruh imajinasinya. Dengan bidang yang sesuai dengan komposer yaitu sebagai pemusik, komposer ingin membuat sebuah musik yang didalamnya bercerita tentang petualangan yang diciptakan sendiri.

Komposer menggunakan metode eksplorasi dan kerja studio dalam penggarapan karya. Eksplorasi dilakukan komposer dengan cara melihat, mendengar, dan memperbanyak referensi tentang musik program. Komposer juga menemukan motif awal karya ini. Tahap selanjutnya, komposer melakukan improvisasi spontan dengan piano untuk mendapatkan gambaran bentuk karya yang direkam menggunakan alat perekam dan nantinya akan ditulis menjadi sebuah partitur notasi balok. Improvisasi dilakukan dengan metode pengembangan motif dan perubahan motif berdasarkan motif awal. Komposer kemudian menganalisis hasil rekaman dan menentukan bagian yang harus dievaluasi dan dirubah menjadi lebih cocok dan

bagus. Setelah keseluruhan karya musik untuk *score* piano selesai, komposer menggunakan ilmu orkestrasi untuk memecah suara dan menentukan penguatan melodi utama dan *filler* sehingga dapat tercipta musik orkestra yang utuh dan bagus. Peranan software notasi balok *Sibelius 7* sangat penting untuk membantu penulisan notasi balok. Setelah pembuatan karya musik beserta partitur selesai, komposer mulai berfikir untuk memilih pemain yang akan digunakan dan berkompeten. Setelah menemukan pemain, komposer membagikan partitur notasi balok per orang dan per instrumen untuk dipelajari. Komposer juga memperdengarkan MIDI dari karya musik *Journey To The Secret Island* agar pemain dapat memiliki gambaran tentang karya musik ini.

Proses Karya

Proses berkarya dalam karya musik *Journey To The Secret Island* berjalan dengan lancar dengan sedikit kendala. Kendala yang ada kebanyakan disebabkan oleh pemain yang tidak pernah dalam jumlah lengkap. Selama 5 kali latihan, pemain yang datang silih berganti sehingga penjiwaan untuk memainkan lagu kurang bisa tercapai dengan sempurna. Hasil yang didapatkan pada saat *perform* memuaskan. Para pemain berusaha menjiwai lagu dan membaca partitur dengan tepat. Pemain juga memperhatikan tanda dinamika dengan baik.

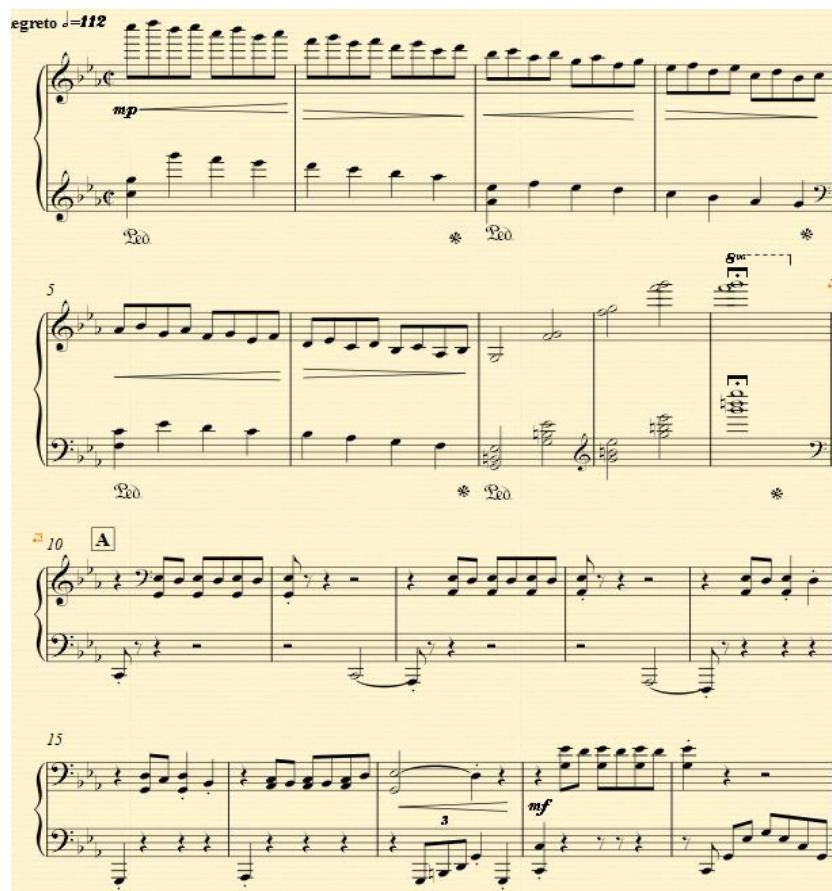
Deskripsi Hasil Karya

Karya musik *Journey To The Secret Island* berdurasi 12 menit dan memiliki 3 bagian besar meliputi *sonata*, *song form*, dan *rondo*. Instrumen piano pada karya musik “Journey To The Secret Island” memiliki peranan yang sangat penting, yaitu sebagai pengiring dan pembawa melodi pokok. Hal yang paling penting untuk memainkan piano adalah dengan menguasai teknik permainan yang benar karena dengan teknik yang bagus dinamika dan kecepatan tangan dapat dimainkan dengan baik. Teknik permainan piano yang digunakan dalam karya musik ini cukup beragam yaitu *scales*, kromatis, *arpeggio*, oktaf, akord, *doublegrip*, *glissando*, *tremolo*, *pedal*, *legato*, lompatan, dan *staccato*.

Secara keseluruhan, komposisi pada karya musik “Journey To The Secret Island” terdiri dari 3 *movement* (*sonata*, *song form*, dan *rondo*, tetapi komposer hanya membahas teknik permainan piano pada bagian pertama yaitu bagian *sonata*. Pada bagian pertama karya musik ini terdiri dari 4 bagian yaitu introduksi, eksposisi, development, dan rekapitulasi. Berikut adalah teknik permainan pada setiap bagian.

1. Teknik Permainan Piano Pada Bagian Introduksi

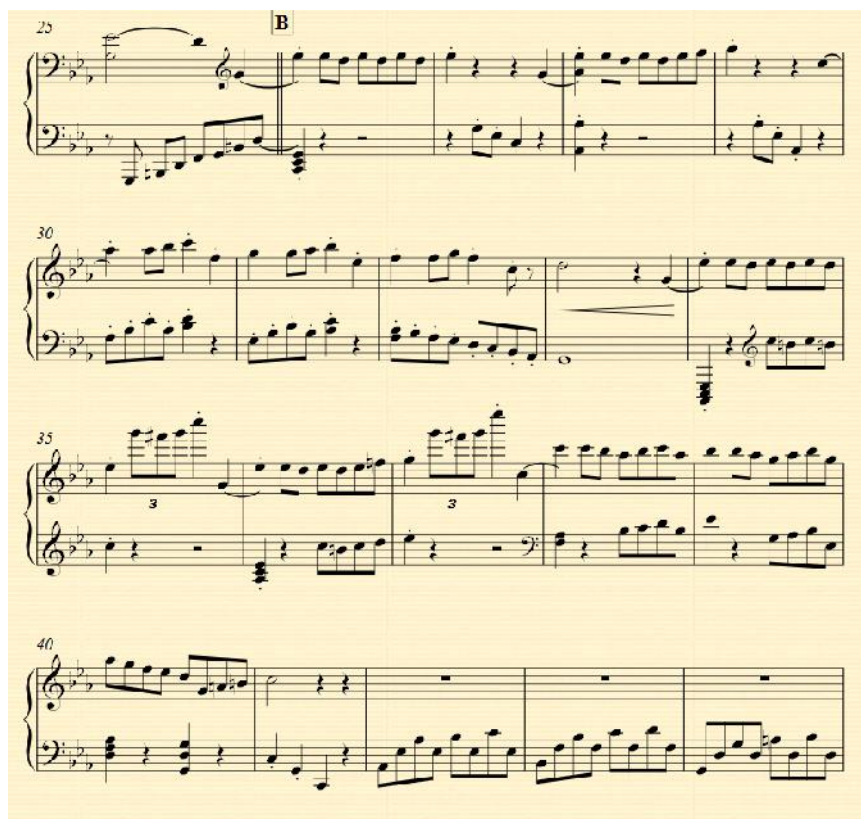
Pada bagian introduksi, instrumen yang pertama dimainkan adalah piano dan chimes, kemudian disusul viola, cello, bass elektrik, dan floor tom untuk menunjukkan kesan gelap dan menguatkan suara bawah. Chimes dipilih karena dapat memberikan kesan manis sebagai pendukung suasana. Bagian introduksi terdiri dari 25 bar. Komposer menggunakan sukat 2/2 dan tangga nada C minor. Komposer menggunakan piano dari bagian *treble clef* ke bagian *bass clef* untuk memberikan kesan jatuh secara perlahan dari tempat yang tinggi.



Gambar 1. Piano Pada Bagian Introduksi

Piano menggunakan teknik legato pada bar ke 1 sampai 6 pada tangan kanan. Komposer menggunakan piano dari bagian *treble clef* ke bagian *bass clef* untuk memberikan kesan jatuh secara perlahan dari tempat yang tinggi. Teknik di tangan kanan di dukung oleh teknik *tenuto* di tangan kiri untuk memperkuat kesan yang rapuh dan berjalan. Komposer juga menggunakan teknik *doublegrip* yaitu menekan 2 tuts sekaligus dengan jarak yang tertentu (Fukushi : 2006). Teknik *doublegrip* digunakan pada bar 7 sampai 25. Tangan kiri tetap diperkuat oleh *brokenchord* dan oktaf untuk memberikan kesan kuat di bagian bass. Teknik ini didukung oleh penggunaan instrumen orkestra viola, cello, dan bass elektrik untuk membantu memberi suara bass sehingga menjadi lebih kental. Ketiga alat ini masuk pada bar 17. Tanda dinamika *crescendo* dan *mezzo forte* digunakan untuk menghidupkan kesan yang diinginkan oleh komposer.

2. Teknik Permainan Piano Pada Bagian Eksposisi



Gambar 2. Piano pada Bagian Eksposisi

Pada bagian Eksposisi komposer menggunakan teknik akord, *legato*, *staccato*, *doublegrip*, dan *brokenchord*. Seluruh teknik ini digunakan untuk memberikan kesan yang meramalkan. Komposer memainkan bagian eksposisi awal secara solo pada bar 25-32 yang kemudian disambut oleh *string section* pada bar 33. Melodi utama tetap dipegang oleh piano yang diiringi oleh *string section* sampai bar ke 41. *String section* hanya mengisi bagian-bagian yang memberikan aksen (pada awal bar). Bagian ini masih tetap dalam tonalitas C Minor. Pada bar 42-53, piano beralih fungsi menjadi pengiring sementara melodi utama dimainkan oleh biola 1. Instrumen orkestra yang lain berperan sebagai filler untuk menghasilkan suasana yang beraneka ragam. Kunci berubah menjadi As Mayor yang menandakan bahwa dalam sebuah keadaan yang seram terdapat sebuah keadaan yang menyenangkan.



Gambar 3. Piano Pada Bagian Eksposisi Tengah

Pada bar 54, piano kembali menjadi solois dan orkestra menjadi pengisi aksen dengan dinamika *forte*. Kesan yang ada di bagian ini adalah kesan yang kuat. Orkestra berbunyi *tutti*. Teknik *brokenchord* trinada terlihat pada bar 60 dan diakhiri dengan akord G Diminished pada bar 62.

3. Teknik Permainan Piano Pada Bagian Development

Bagian development memiliki teknik permainan yang paling banyak. Pada bagian development tema dikembangkan secara maksimal. Bagian development pada awalnya kembali ke tonalitas C Minor kemudian berpindah menjadi kunci relatifnya yaitu C Mayor.



Gambar 4. Piano Pada Bagian Development (Solo)

Bagian ini adalah bagian solo piano untuk menunjukkan *skill* permainan dengan baik. Teknik *Arpeggio*, oktaf *skip*, tremolo, kromatis *oktaf*, *doublegrip*. Bagian ini menunjukkan kesan keseraman yang memuncak yang kemudian akan disusul oleh perubahan tonalitas menjadi C Mayor untuk memberikan kesan santai di tengah perjalanan.



Gambar 5. Piano Pada Bagian Development C Mayor

Pada bagian C Mayor terdapat bagian duet antara piano-cello dan piano-biola. Tempo berubah menjadi allegretto dengan sukat 4/4. Duet piano-biola mengambil nada tinggi untuk memberikan kesan miris dan kecil. Kedua duet ini tetap diiringi oleh orkestra dengan dinamika yang pelan agar melodi utama tetap terdengar jelas. *String section* berperan secara optimal untuk mengiringi melodi dengan gesekan panjang. *Woodwind* dan *brass* berfungsi sebagai *filler* dan penegas aksen. Karya musik dilanjutkan dengan bagian yang kembali membangun. Pada bagian C Mayor yang pertama, musik terdengar mendayu, pada bagian ini, musik kembali memberikan kesan kuat dengan dinamika *forte* dan *mezzo forte* yang diikuti oleh *tutti* orkestra. Tempo juga berubah menjadi 135. Teknik yang digunakan adalah teknik *doublegrip* dan akord untuk memperkuat. Sebagai penjembaran, komposer menggunakan teknik kromatis dan lompatan (*skip*).



Gambar 6. Teknik Kromatis sebagai Jembatan

Bagian selanjutnya tetap pada tonalitas C Mayor. Bagian ini merupakan puncak dari bagian development. Melodi utama dimainkan oleh piano dan biola. Trompet membantu penguatan melodi pada bagian puncak. Trombone, flute, dan clarinet tetap berfungsi sebagai *filler*. Suasana C Mayor berubah menjadi suasana Es Mayor untuk memberikan kesan yang beragam. Teknik permainan yang digunakan didominasi oleh teknik akord, *skip*, trinada, dan *arpeggio*. Suasana musik pada kunci Es Mayor memberikan kesan yang gagah dan menggambarkan kembalinya kekuatan untuk kembali ke sesuatu yang seram karena bagian ini adalah bagian terakhir untuk menuju tonalitas C minor. Komposer memberikan *ritardando* untuk memperlambat tempo.



Gambar 7. Piano Pada Bagian Development Es Mayor.

4. Teknik Permainan Piano Pada Bagian Rekapitulasi.

Pada Bagian rekapitulasi, motif dan bagian awal sedikit dibawa kembali. Awalnya piano bermain solo dengan menggunakan tempo rubato dan disusul oleh *string section* yang memainkan tremolo. Perpaduan kedua keluarga ini dapat memberikan kesan yang menderu. Bagian rekapitulasi mencapai puncak pada coda. Orkestra berfungsi secara maksimal. *Brass section* mempertegas melodi dan terkadang sebagai *filler*. *Brass section* yang berfungsi sebagai penguat melodi adalah french horn karena karakter suara french horn adalah heroik dan memberikan kesan kuat. Orkestra saling bersahutan dengan piano dan pada bagian yang paling akhir, *string section* yang meliputi biola 1,2, dan viola mengikuti melodi utama yang dimainkan oleh piano dan diakhiri oleh *tutti* semua alat musik di not do.

The image displays a page from a musical score, specifically the 'Full Score Ending'. It features multiple staves for various instruments. The top section includes woodwinds: Flute (Fl.), Clarinet (Cl.), Horn (Hr.), Trumpet (Tpt.), and Trombone (Tbn.). Below these are percussion instruments: Cymbal (Cym.), Drum (Dr.), and Woodwind (WCl.). The piano part (Pno.) is shown with both treble and bass clefs. The bottom section includes strings: Violin I (Vln I), Violin II (Vln II), Viola (Vla.), Cello (Vc.), and Double Bass (Cb.). The score is written in a standard musical notation with various notes, rests, and dynamic markings. The key signature has one flat, and the time signature is 4/4. The page is numbered '202' in the top left corner.

Gambar 8. Full Score Ending

Simpulan dan Saran

Simpulan

Bagian *Sonata* pada karya musik *Journey To The Secret Island* memiliki 4 subbagian yaitu introduksi, eksposisi, development, dan rekapitulasi. Bagian *sonata* merupakan bagian yang paling banyak menggunakan teknik permainan piano. Dengan mempertimbangkan penggunaan teknik permainan piano yang beragam, komposer dapat menghasilkan karya musik yang memiliki tingkat kesukaran yang cukup tinggi pada *score* piano. Pembuatan karya musik juga dilandasi oleh imajinasi komposer yang beragam sehingga dapat memberikan suasana yang berbeda di setiap bagiannya yang didukung oleh ilmu orkestrasi yang tepat sehingga setiap alat musik orkestra dapat berfungsi dengan baik dan tepat sasaran. Teknik yang dipergunakan pada bagian *sonata* meliputi *legato*, *doublegrip*, *left hand over*, *brokenchord*, *skip*, *arpeggio*, *staccato*, akord, oktaf, tangga nada (*scales*), kromatis, dan *tenuto*.

Saran

Dilihat dari segi penyajian musiknya, komposer masih merasa sedikit kekurangan dari segi suara, karakter, dan penjiwaan para pemain. Apabila porsi latihan lebih banyak dan pemain selalu lengkap, hasil yang didapatkan pasti dapat menjadi lebih maksimal. Disarankan kepada siapapun yang ingin berkarya sebaiknya dipersiapkan lebih matang dengan memperhatikan jadwal latihan yang rutin. Saran kepada komposer yang ingin membuat karya dengan acuan piano terlebih dahulu, harus lebih menggali teknik piano dan sinkronisasinya kepada alat orkestra sehingga dapat menjadi lebih menyatu. Komposer selanjutnya dapat mempergunakan imajinasinya dengan lebih luas untuk dapat menyajikan karya musik yang lebih menarik karena di setiap cerita pasti akan menghasilkan suara, suasana, dan penjiwaan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Bernstein, Charles. 2000. *Film Music And Everything Else*. USA : Amazon

Fukushi, Miwako. 2006. *Teknik Bermain Piano*. Jepang: M Project

Stein, Leon. 1979. *Structure & Style*. USA : Summy-Birchard Inc.

Tim Penerbit. 1995. *Rudiments of Music*. Jakarta : Yamaha



Gambar 9. Foto perform karya musik *Journey To The Secret Island*