

“Bentuk Pementasan Karya Musik *Symbol Of Warrior* Di Gedung Cak Durasim Surabaya”

Oleh: Galih Gusmantoro (092134241)

Dosen Pembimbing: Dhani Kristiandri, S.Pd, M.Sn.

Abstrak

Zaman sekarang yang dikenal dengan sebutan era globalisasi telah didominasi oleh pesatnya perkembangan informasi, komunikasi, dan teknologi. game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Game Online yang marak dimainkan oleh para remaja saat itu adalah game “Rising Force Online”. RF Online atau Rising Force Online adalah salah satu game online MMORPG yang dipegang Lyto dengan nuansa gabungan fantasi dan masa depan yang menarik. Dikisahkan gamer menjadi salah satu anggota dari 3 bangsa di Galaxy Novus yang selalu berperang.

Dalam sebuah game juga terdapat ilustrasi musik sebagai penunjang adegan dalam game tersebut. Dalam hal ini komposer mengambil salah satu contoh game yang menggunakan musik ilustrasi yaitu game “rising force online”. Dalam game tersebut *Symbol Of Warrior* mempunyai arti simbol kepahlawanan, penghargaan seorang patriot/pahlawan yang telah memenangkan sebuah pertempuran dan menjadi penguasa dalam sebuah game online yang berjudul *Rising Force Online*. *Symbol Of warrior* ini adalah sebuah benda yang berada dalam game *Rising Force Online*. Benda tersebut hanya dimiliki oleh pemimpin dari bangsa yang berada dalam game. Dalam karya musik ini komposer ingin memperkenalkan kepada penonton tentang musik yang ada dalam dunia game online yang pernah dialami oleh komposer. Sehingga penonton mengetahui bahwa musik tidak hanya sebagai hiburan semata, melainkan dapat digunakan untuk menggambarkan suasana dalam sebuah game. Musik yang disajikan oleh komposer bisa juga dikatakan sebagai musik ilustrasi. Aspek nuansa yang timbul dalam karya ini menyajikan konsep musik modern dengan gaya musik barat. Juga terdapat penambahan musik romantis pada bagian-bagian tertentu dan menggabungkan beberapa *genre* musik yang diantaranya menggunakan musik classic dan musik pop.

Dalam proses penciptaan karya musik ini bentuk partiturnya dikerjakan di computer menggunakan *software Sibelius 6* karena dalam proses penggarapannya lebih mudah dan akurat selain itu lebih jelas. Karya musik “Symbol Of Warrior” terdiri dari 4 bagian kompleks yaitu dibuka dengan *introduction* kemudian masuk pada bagian A, B, C, dan D yang mana masing-masing bagian terdiri dari beberapa kalimat musik. Adapun bentuk panggung karya musik “Symbol Of Warrior” menyerupai huruf “U”.

Properti yang digunakan di *stage* adalah kursi untuk pemain string dan drum set, lalu *stand part*, *stand mic* untuk instrumen *strings*. Komposer memilih permainan lighting yang di variasikan sedemikian rupa agar menguatkan tema yang diambil komposer. Warna lampu lighting yang di pakai pada karya musik ini adalah warna merah, biru dan kuning. Lighting warna merah akan berputar bersamaan warna biru pada bagian akhir. Permainan warna lighting inilah yang dijadikan pendukung karya musik “Symbol Of Warrior”.

Lewat karya musik bertema “*Symbol Of Warrior*” ini, komposer dapat menyimpulkan bahwa karya musik ini dapat dijadikan sebagai musik ilustrasi dengan ditinjau dari komposisi musik yang ada pada karya musik “Symbol Of Warrior”. Karya musik ini semoga bermanfaat bagi masyarakat dan tentunya berguna untuk menambah referensi masyarakat tentang musik ilustrasi.

Kata Kunci: bentuk pementasan “Symbol Of Warrior”.

1. Pendahuluan

1.1 Konsep Garapan

Zaman sekarang yang dikenal dengan sebutan era globalisasi telah didominasi oleh pesatnya perkembangan informasi, komunikasi, dan teknologi. game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer , meskipun single-player game online yang cukup umum juga. Di daerah Surabaya khususnya daerah waru semakin banyak bermunculan warnet *Game Online* dan bisnis ini sangat menguntungkan untuk dijadikan tempat usaha sampingan. Game Online yang marak dimainkan oleh para remaja saat itu adalah game “Rising Force Online”. RF Online atau Rising Force Online adalah salah satu game online MMORPG yang dipegang Lyto dengan nuansa gabungan fantasi dan masa depan yang menarik. Dikisahkan gamer menjadi salah satu anggota dari 3 bangsa di Galaxy Novus yang selalu berperang. RF online atau Risisng Force Online ini mempunyai fitur yang menarik antara lain :

1. Chip War

Chip War merupakan fitur kompetisi terbesar yang ada dalam RF Online.

Chip War merupakan pertempuran Bangsa vs Bangsa vs Bangsa (Accretia vs Bellato vs Cora). Setiap bangsa dalam RF Online ingin

memperebutkan wilayah Central Crag Mine, untuk menguasai hasil tambang. Perebutan wilayah Central Crag Mine dilakukan setiap 8 jam sekali (dapat berubah sesuai aturan RF Online Indonesia) dalam Chip War.

2. Tiga Bangsa

Accretia adalah ras cyborg. Sekarang mereka mempunyai tujuan untuk menguasai dunia. Tubuh metal mereka adalah yang paling kuat di dalam permainan dan mempunyai teknologi canggih, tetapi mereka tidak bisa memakai sihir. Ras ini mendirikan kekaisaran, yaitu Acretia Empire.

Bellato Union, merupakan bangsa manusia yang hidup di Galaxy Novus. Bangsa Bellato merupakan bangsa petualang dan peneliti yang berpengalaman. Bangsa Bellato mempunyai kendaraan perang, Robot Unit special (MAU) yang tidak dimiliki bangsa lainnya dan belum pernah dilihat di MMOG lain yang ada saat ini.

Holy Alliance Cora, adalah bangsa tertua di galaxy Novus, yang sangat terkenal dengan kekuatan magisnya. Beberapa dari mereka memiliki kemampuan khusus untuk memanggil Dewa perang yang sangat kuat yang disebut Animus.

3. Ekonomi

Hukum ekonomi di RF Online berlaku seperti hukum ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Bangsa yang makmur akan memiliki mata uang

dengan harga yang tinggi, dan sebaliknya. Selain itu system ekonomi juga mempengaruhi harga suatu barang pada bangsa tersebut.

Dalam permainan game tentunya ada musik yang mendukung suasana permainan tersebut. Musik dalam permainan game sedikit atau banyak pasti mempengaruhi pemain, karena berdasarkan pengalaman komposer sendiri. Musik tersebut membuat pemain seakan berada dalam dunia nyata. Musik dalam game bisa dikatakan sebagai music pendukung suasana atau yang umumnya dikatakan sebagai musik ilustrasi. Sebagai contoh game yang menggunakan musik adalah *Game Online* “*Rising Force Online*”. Dalam game tersebut musik-musik romantis sebagai pendukung suasana dan alur cerita, karena game tersebut bertemakan cinta dan pertempuran. Dalam *Game RF online* inilah yang menjadi inspirasi bagi komposer untuk membuat sebuah music ilustrasi yang bertemakan cinta dan pertempuran. Penyajian karya musik ini menggunakan format tiga alat musik dengan menggunakan piano, bass dan perkusi. Namun dalam rangka mewujudkan kreatifitas, komposer menambah sajian string yaitu biola dan viola sebagai kompleksitas garap dan perwujudan harmoni.

1.2 Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya musik “*Symbol Of Warrior*”, komposer harus melewati metode dalam menemukan fokus karya, selanjutnya dapat melanjutkan kedalam metode menemukan bentuk. Disini komposer dalam bentuk penyajiannya menggunakan visualisasi gambar yang akan ditayangkan sebagai background selama karya musik berlangsung. Konsep ini terinspirasi dari sebuah permainan *Game*

Online Rising Force Online yang mengangkat tema cinta dan pertempuran. Komposisi musik yang digunakan dalam karya ini melanjutkan komposisi yang pernah dipakai oleh komposer pada mata kuliah Komposisi Musik pada semester 6 yang berjudul “*Nyanyian Malam*”. Komposisi tersebut sebagai bayangan awal untuk memulai proses pembentukan karya musik “*Symbol Of Warrior*”. Adapun inspirasi yang dipakai oleh komposer sebagai penerungan dalam pembentukan karya ini yaitu terinspirasi dari sebuah grub band barat *Ocean Colour Scene* yang menjadi soundtrack dalam game PES (Pro Evolution Soccer).

Komposer memilih player berdasarkan kriteria mayor dan penguasaan alat musik. Setelah pemusik “*Symbol Of Warrior*” terkumpul, komposer segera membagikan partitur karya seminggu sebelum latihan pertama dengan harapan pemain mampu menguasai materi musik pada partitur tersebut lebih cepat. Pada saat latihan pertama komposer memberikan gambaran dan maksud dari karyanya kepada pemain agar pemain juga ikut menjiwai apa yang dimaksudkan oleh komposer dalam karyanya. Tahap interpretasi (pembawaan dan penjiwaan) merupakan tahapan yang paling penting, karena komposer banyak bermain suasana dalam karyanya. Setelah beberapa kali proses yang panjang dengan analisa dan evaluasi dari komposer dan berbagai masukan dari player maka penciptaan karya musik “*Symbol Of Warrior*” selesai dan siap untuk disajikan dalam ujian tugas akhir karya musik.

2. Pembahasan

2.1 Proses Berkarya

Proses penciptaan karya musik “*Symbol Of Warrior*” telah melalui beberapa tahapan untuk disajikan dalam memenuhi ujian Tugas Akhir Mahasiswa yang diadakan di Taman Budaya Jawa Timur Gedung Cakdurasim Surabaya pada tanggal 30 Mei 2013. Beberapa tahapan dalam menemukan bentuk tema lagu yaitu, menuliskan ke dalam notasi balok, kemudian latihan dengan pemain musik secara langsung menggunakan partitur. Setelah melalui proses tersebut karya musik “*Symbol Of Warrior*” diujikan dalam evaluasi tahap 1, tahap 2 dan *performance*.

Dengan menggunakan *software Sibelius 6* komposer menuliskan ide-ide musiknya kedalam notasi balok yang kemudian akan diberikan kepada player untuk dilatih secara bersama. Sebelum menulis komposer terlebih dahulu membuat dan menentukan alat instrumen apa saja yang akan digunakan. Ini adalah prioritas utama komposer dalam membuat komposisi lagu dengan format *band orchestra*. Alat-alat musik yang lain seperti violin dan viola dan bass elektrik sebagai pengganti cello dipilih untuk melengkapi format yang diinginkan komposer. Namun setelah proses evta II komposer mendapat masukan dari para dosen penguji untuk menambahkan variasi nada. Untuk memperkuat lagi karya musik yang berjudul “*Symbol Of Warrior*”.

2.2 Deskripsi Hasil Karya

Bentuk musik dalam karya “Symbol Of Warrior” merupakan bentuk musik kompleks yang terdiri dari 178 birama dengan 4 bagian pokok yakni A, B, C dan D. Berikut ini bagian-bagian dari musik “Symbol Of Warrior”:

2.1.1 Introduction

Musik pada bagian *introduction* ini cenderung semangat dan lirih karena merupakan penggambaran suasana pertempuran dan suasana petualangan dari seorang patriot. Pada introduction ini komposer menggunakan birama 6/8 dan menggunakan tempo $\text{♩} = 90$. Introduction dalam karya music ini menggunakan dinamika *Crescendo* dan *Decrescendo* sehingga music yang dihasilkan menggambarkan semangat petualangan jiwa seorang patriot dalam dunia fantasi.

Symbol Of Warrior

Galih Gusmantoro

The musical score for the introduction of "Symbol Of Warrior" is presented in a standard staff format. It includes staves for Piano, Violin 1, Violin 2, Viola, Electric Bass, and Drum Set. The tempo is marked as quarter note = 90. The score shows the initial melodic and rhythmic development of the piece.

Gambar 2. Komposisi musik bagian Introduksi

2.1.2 Bagian A

Musik pada bagian ini terdiri dari kalimat A (bar 18-29) dan kalimat B (30-46). Pada bagian A ini menggunakan nada dasar C mayor, dengan menggunakan

instrument piano sebagai melodi awal dan selanjutnya diiringi oleh string, bas, dan drum. Pada bagian A ini composer menggunakan birama 4/4. Musik pada bagian ini menceritakan tentang awal mula sebuah petualangan seorang patriot yang masih mencari jati diri dengan cara berkomunikasi dengan patriot lain untuk di ajak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas dari pimpinan bangsa.



Gambar 3. Komposisi bagian A

2.1.3 Bagian B

Bagian B pada (bar 46-78). Pada bagian B ini semua instrument tetap bermain bersama namun unsur melodi terdapat pada permainan viola. Pada bagian B ini komposer ingin menunjukkan semangat seorang patriot dalam menghadapi sebuah rintangan kecil yang begitu berkobar seperti api. Api sendiri juga menjadi salah satu filosofi patriot menghadapi berbagai masalah karena semangat harus tetap membara walau banyak angin yang menerpa dalam menjalani kehidupan.

Gambar 4. Komposisi bagian B

2.1.4 Bagian C

Pada bagian C ini diawali dengan solo permainan bass dengan tempo *andante* dan selanjutnya di iringi permainan perkusi dan string. Bagian C pada bar (79-130) tangga nada yang digunakan dalam solo bass ini sendiri adalah D mayor. Pada bagian C ini komposer menggunakan teknik *piccicato* dalam permainan string.

Pada bagian ini tempo yang digunakan sangat cepat dengan dinamika yang keras sebagai puncak dari masalah yang dihadapi oleh seorang patriot. Pada bagian inilah komposer ingin menunjukkan bahwa sesulit apapun rintangan yang dihadapi, apabila dilakukan bersama-sama maka tidak akan menyurutkan semangat patriot.



Gambar 5. Komposisi bagian C

2.1.5 Bagian D

Pada bagian D merupakan *klimaks* dari lagu dan merupakan puncak dari setiap masalah atau rintangan yang dihadapi oleh patriot yang telah melalui rintangan pertempuran melawan bangsa lain. Setelah memainkan tempo sangat cepat dengan dinamikan yang keras, lagu kembali pada birama 4/4 dengan tempo yang sedang. Nada-nada yang digunakan pada bagian D ini cenderung sederhana dengan akord yang tidak jauh beda dengan sebelumnya. *String* berperan penting dalam memainkan nada-nada dan unsur melodi tersebut. Bahkan nada yang terlihat sederhana akan menjadi begitu indah dan benar-benar menjadi harapan bagi komposer agar mampu menjalani kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya.



Gambar 6. Komposisi bagian D



Gambar 7. Perform karya musik “*Symbol Of Warrior*”



Gambar 8. Personil Karya Musik “*Symbol Of Warrior*”

3. Penutup

3.1 Simpulan

Karya musik “*Symbol Of Warrior*” merupakan sebuah karya yang menceritakan perjalanan komposer yang mencari kedamaian dalam hidupnya. Namun dari inilah yang pada akhirnya melahirkan sebuah konsep musikalitas yang menarik. Komposisi “*Symbol Of Warrior*” merupakan karya musik yang dimainkan dengan instrument, bass, piano, string dan drum dalam nuansa musik *ansambel campuran*.

Lewat karya musik bertema “*Symbol Of Warrior*” ini, komposer dapat menyimpulkan bahwa karya musik ini dapat dijadikan sebagai musik ilustrasi dengan ditinjau dari komposisi musik yang ada pada karya musik “*Symbol Of Warrior*”.

Karya musik ini semoga bermanfaat bagi masyarakat dan tentunya berguna untuk menambah referensi masyarakat tentang musik ilustrasi.

3.2 Saran

Semoga apa 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. Semua yang telah komposer kerjakan mulai dari tahap penciptaan, latihan, performance, hingga penyusunan karya tulis ini merupakan sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang telah disajikan ini tentunya masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan segenap kritik dan saran yang konstruktif dari berbagai pihak agar dalam penulisan dan penciptaan karya selanjutnya bisa lebih baik lagi. Akhir kata bila ada kesalahan atau kata-kata yang kurang berkenan, mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Daftar Pustaka

- Banoe, Pono. 2003. *Pengantar Pengetahuan Hamoni*. Yogyakarta : kanisius.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982, *Pengetahuan Dasar Musik*.
Jakarta:CV.Sandang Mas.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni
Pertunjukan Indonesia.
- Edmund Prier SJ, Karl. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta:Pusat Musik Liturgi.
- Gunarsa, Singgih D. 2012. *Psikologi Untuk Muda Mudi*. Jakarta : Libri
- Hardjana, Suka. 1983. *Estetika Musik*. Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hornby, Nick. 1995. *High Fidelity*. United Kingdom : Victor Gollance Ltd.
- Padmodarmaya, Pramana. 1988. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka
- Simanungkalit, Nortier. 2008. *Teknik Vokal Paduan Suara*. Jakarta : PT. Gramedia