

“ANTI HERO”

**KARYA MUSIK PROGRAM NARATIF
KISAH TENTANG ODA NOBUNAGA**

SKRIPSI

Tugas Akhir Program Studi S-1 Penciptaan Musik



Diajukan oleh
Adhonia Bastian Puji Andika
NIM. 16100540133

**PROGRAM STUDI S-1 PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2021**

“ANTI HERO”

**KARYA MUSIK PROGRAM NARATIF
KISAH TENTANG ODA NOBUNAGA**

Adhonia Bastian Puji Andika

Nim: 16100540133

**Tugas akhir ini diajukan kepada Tim Penguji Program Studi
Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri
jenjang studi sarjana**

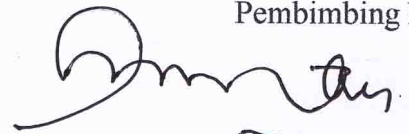
**PROGRAM STUDI S-1 PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2021**

Lembar Pengesahan

Tugas Akhir berjudul:

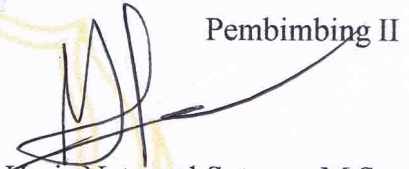
“Antihero” diajukan oleh Adhonia Bastian Puji Andika NIM. 16100540133, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta **Kode Prodi : 91222**, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



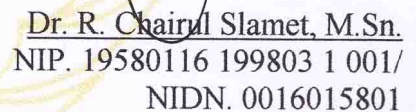
Drs. Hadi Susanto, M.Sn.
NIP. 19611103 199102 1 001/
NIDN. 0003116108

Pembimbing II



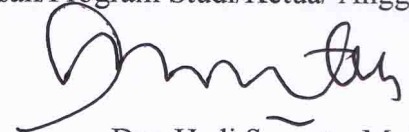
Drs. Haris Natanael Sutaryo, M.Sn.
NIP. 19610222 198803 1 002 /
NIDN.0022026101

Penguji Ahli/Anggota



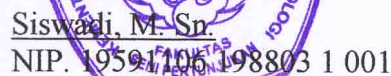
Dr. R. Chairul Slamet, M.Sn.
NIP. 19580116 199803 1 001/
NIDN. 0016015801

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/ Anggota



Drs. Hadi Susanto, M. Sn.
NIP. 19611103 199102 1 001

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Siswadi, M. Sn.
NIP. 19591106 198803 1 001



MOTTO

Semua yang ada pada kita sekarang adalah hasil dari apa yang sudah kita pikirkan
terdahulu.

(Siddhartha Gautama)



KATA PENGANTAR

Segala Hormat, Puji dan Syukur secara pribadi penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas pernyataan serta kasih dan karunia-Nya hingga terselesaikannya tugas akhir yang berjudul “*Anti Hero*” Karya Musik Program Naratif sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1). Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dalam kata – kata ataupun informasi. Penulis juga menerima masukan kritik dan saran untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini. Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang selalu mendukung penulis. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang turut serta membantu dalam keseluruhan proses tugas akhir. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan kebaikanNya saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
2. Drs. Hadi Susanto, M.Sn. selaku Ketua Prodi Penciptaan Musik.
3. Joko Suprayitno, S.Sn.,M.Sn. selaku Sekretaris Prodi Penciptaan Musik.
4. Drs. Hadi Susanto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, kesabaran, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Drs. Haris Natanael S.,M.sn. selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu, kesabaran, tenaga, serta pikiran dala membimbing penuli shingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. R. Chairul Slamet, M.Sn. selaku dosen penguji ahli.

7. Drs. Kristiyanto, Ch., M.A selaku dosen wali.
8. Seluruh dosen, staf dan keluarga besar Prodi Penciptaan Musik ISI Yogyakarta.
9. Kedua orang tua yang telah mendukung dan selalu mendoakan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Seluruh teman – teman SI-Penciptaan Musik angkatan 2016 dan 2017.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Namun, penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Terima kasih

Yogyakarta, 23 Desember 2021

Adhonia Bastian Puji Andika

ABSTRAK

“*Anti hero*” adalah sebuah komposisi musik program naratif yang mengimplementasikan tentang kisah hidup Oda Nobunaga selama menjadi pemimpin klan Oda pada zaman sengoku (*sengoku period*). Komposisi musik ini dibuat dalam format *chamber* orkestra, yang terdiri dari 7 bagian komposisi yang menceritakan tentang garis besar dan peristiwa – peristiwa penting semasa kehidupan Oda Nobunaga.

Proses yang dilakukan dalam penciptaan karya ini antara lain: perumusan ide penciptaan, observasi, penentuan judul, eksplorasi, penulisan notasi beserta perancangan urutan komposisi dan strukturnya. Penulis memilih format *chamber* orkestra dengan instrumen seksi tiup kayu (flute, oboe, clarinet in Bb, bassoon), seksi tiup logam (horn in F, trumpet in Bb, trombone, tuba), perkusi (timpani, bass drum, snare drum, cymbal), choir, piano, dan seksi gesek (violin 1, violin 2, viola, cello, doublebass). Penulis banyak terinspirasi dari komposer musik film dan film animasi bernama Joe Hisaishi dalam penggarapan karya nya yang memakai format orkestra, dari situlah penulis tertarik untuk mengimplementasikan kisah hidup Oda Nobunaga ke dalam komposisi musik program naratif dengan format orkestra yang lebih kecil, yaitu *chamber*. Komposisi musik program dengan gaya penceritaan naratif dan penceritaan setiap tokoh, latar suasana, maupun alur cerita menggunakan konsep *leitmotif*.

Kata Kunci : *Leitmotif*, Oda Nobunaga, komposisi, musik program naratif

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan	6
D. Manfaat Penciptaan	6
BAB II	7
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kajian Karya.....	9
C. Landasan Penciptaan	10
1. Ansambel.....	10
2. Komposisi Musik	11
3. Pengertian Musik Program	12
4. <i>Insen scale</i>	13
5. <i>Leitmotif</i>	14
BAB III.....	16
A. Ide Penciptaan.....	16
B. Observasi.....	17
C. Penentuan Judul	18
D. Eksplorasi	18
E. Penulisan Notasi	19
F. Struktur dan urutan komposisi	20
BAB IV	29

A. Sengoku Period.....	29
1. Ide Penciptaan Komposisi Pertama.....	29
2. Struktur dan Bentuk karya	30
B. Kematian Oda Nobuhide.....	47
1. Ide penciptaan Komposisi ke 2.....	47
2. Struktur dan Bentuk Karya	47
C. Bentrok ! kakak dan adik	55
1. Ide Penciptaan Komposisi Ke 3	55
2. Struktur dan Bentuk karya	55
D. Penguasa tunggal Owari.....	62
1. Ide Penciptaan Komposisi Ke 4	62
2. Struktur dan Bentuk karya	63
E. Pertikaian Antar Pemimpin.....	71
1. Ide Penciptaan Komposisi ke 5	71
2. Struktur dan Bentuk karya	72
F. Anti Nobunaga.....	89
1. Ide Penciptaan Komposisi ke 6.	89
2. Struktur dan Bentuk karya	91
G. Pengkhianat Akechi Mitsuhide	97
1. Ide Penciptaan Komposisi ke 7	97
2. Struktur dan Bentuk karya	99
BAB V.....	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR NOTASI

Notasi 1. <i>Insen Scale</i> (C Db F G Bb C)	14
Notasi 2. Contoh karya dengan menggunakan <i>insen scale</i> dan <i>akebono scale</i>	14
Notasi 3 <i>Leitmotif Legend of Ashitaka</i> pada film Animasi Princess Mononoke....	15
Notasi 4. Melodi utama pada flute dan counter melodi seksi tiup kayu bagian pembuka <i>Sengoku period</i>	30
Notasi 5. Iringan harmoni oleh instrumen piano dan seksi gesek.....	31
Notasi 6. <i>Leitmotif orchestral period</i> oleh choir a.	32
Notasi 7. Iringan ritme timpani	32
Notasi 8. Permainan <i>filler</i> seksi tiup logam	33
Notasi 9. Permainan <i>filler</i> seksi gesek dan iringan harmoni.	33
Notasi 10. Permainan <i>filler</i> seksi tiup kayu <i>leitmotif</i> sengoku period.....	33
Notasi 11. Tema dan variasi iringan harmoni (choir, seksi tiup kayu dan seksi gesek).	34
Notasi 12. Permainan <i>filler</i> oleh seksi tiup kayu pada bagian modulasi orchestral period.....	35
Notasi 13. Permainan <i>filler</i> tiup logam bagian modulasi orchestral period.....	35
Notasi 14. Iringan ritme instrumen timpani serta <i>leitmotif</i> choir a dan choir b.	36
Notasi 15. Iringan harmoni pada seksi gesek bagian modulasi <i>orchestral period</i> .36	
Notasi 16. Improvisasi instrumen piano kelahiran Oda Nobunaga.....	37
Notasi 17. Variasi motif antiseden <i>leitmotif</i> sengoku period yang dimainkan oleh fute oboe, piano dan solo cello.....	38
Notasi 18. Intro dari bagian Owari no outsuke.	39
Notasi 19. <i>Leitmotif</i> Owari no outsuke seksi tiup kayu (flute, oboe, clarinet, bassoon).	40
Notasi 20. <i>Filler</i> seksi tiup logam pada leitmotif Owari no Outsuke.	41
Notasi 21. Iringan harmoni seksi gesek pada <i>leitmotif</i> Owari no outsuke.	41
Notasi 22. <i>Leitmotif</i> Owari no outsuke dimainkan secara <i>unison</i>	42
Notasi 23. transisi iringan harmoni instrumen piano.	43
Notasi 24. Tema dan variasi dari <i>leitmotif</i> sengoku period.....	43
Notasi 25. <i>Leitmotif</i> tema dan variasi oleh seksi gesek.....	45
Notasi 26. <i>Orchestral period</i> bagian terakhir komposisi ke 1.	46
Notasi 27. Melodi <i>introduction</i> komposisi ke 2 oleh instrumen piano.	47
Notasi 28. <i>Death leitmotif</i> oleh choir a.	48
Notasi 29. Progesi iringan akor oleh intrumen piano berakhir dengan kadens plagal.	49
Notasi 30. Iringan harmoni dan counter melodi pada instrumen seksi gesek.....	49
Notasi 31. Counter melodi dari permainan seksi tiup kayu pada gerakan <i>death leitmotif</i>	50

Notasi 32. Counter melodi dari instrumen seksi tiup logam pada gerakan <i>death leitmotif</i>	50
Notasi 33. <i>Death leitmotif</i> yang dimainkan <i>soft dynamic</i> oleh seksi tiup logam ...	51
Notasi 34. Iringan harmoni bagian <i>soft dynamic</i> oleh permainan instrumen piano.	52
Notasi 35. <i>Death leitmotif</i> B pada permainan seksi gesek (viola dan cello).....	52
Notasi 36. Iringan akor <i>death leitmotif</i> B pada permainan instrumen piano dengan teknik <i>arpeggio</i>	53
Notasi 37. Repetisi <i>death leitmotif</i> A pada permainan choir b	53
Notasi 38. Repetisi <i>death leitmotif</i> B pada permainan choir a.....	53
Notasi 39. Melodi frase transisi menuju ke bagian ke 3 oleh permainan seksi tiup.	54
Notasi 40. Modifikasi <i>death leitmotif</i> pada bagian pembuka komposisi ke 3, dimainkan oleh basson dan horn in F.....	56
Notasi 41. Permainan melodi dan <i>filler</i> pada instrumen seksi tiup logam (Horn in F, trumpet in Bb, trombone, tuba).....	56
Notasi 42. Permainan counter melodi dan <i>filler</i> oleh seksi gesek (violin 1, violin 2, viola, cello, doublebass).....	57
Notasi 43. Permainan <i>filler</i> oleh seksi tiup logam (flute, oboe, clarinet in Bb, bassoon).	58
Notasi 44. Ilustrasi suara detak jantung pada permainan instrumen bass drum.	58
Notasi 45. Permainan iringan harmoni pada gerakan frase transisi seksi tiup logam.....	59
Notasi 46. Tema variasi <i>death leitmotif</i> oleh instrumen tiup kayu (flute, oboe, clarinet in Bb, basson).....	59
Notasi 47. Bagian terakhir komposisi ke 3 yang dimainkan secara bergantian oleh oboe dan clarinet in Bb.	60
Notasi 48. Progresi akor dan modulasi <i>common tone</i> oleh instrumen piano pada gerakan <i>Death leitmotif</i> B.	61
Notasi 49. Melodi bagian akhir komposisi ke 3 yang dimainkan oleh instrumen bassoon.....	62
Notasi 50. Bagian pembuka komposisi ke 4 pada permainan Instrumen piano. ...	64
Notasi 51. Pembuka komposisi ke 4 (flute, oboe, clarinet in Bb, bassoon, horn in F).	64
Notasi 52. Permainan <i>filler</i> bagian pembuka komposisi ke 4 (trombone, tuba, timpani, bass drum).	65
Notasi 53. Frase transisi menuju <i>leitmotif</i> bagian A (choir b, piano, cello, doublebass).....	66
Notasi 54. Iringan ritme pada permainan bass drum dan cymbal.	67
Notasi 55. <i>Leitmotif</i> Komposisi ke 4.....	67

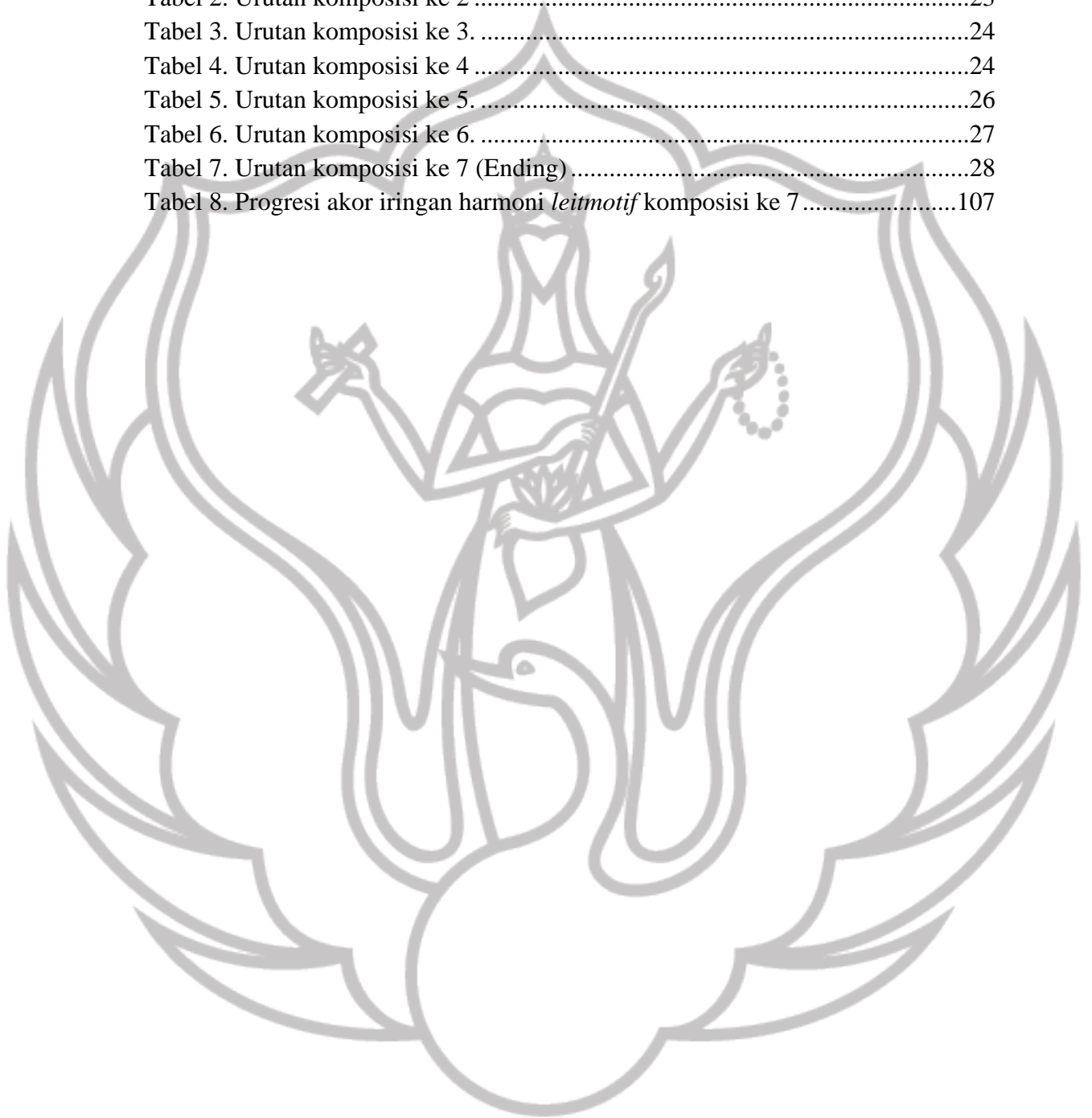
Notasi 56. Bagian B komposisi ke 4 (oboe dan choir a).....	68
Notasi 57. Permainan <i>filler</i> bagian B komposisi ke 4 (choir b dan horn in F).....	68
Notasi 58. Iringan dan <i>filler</i> pada permainan seksi gesek bagian B.	69
Notasi 59. Permainan piano bagian C komposisi ke 4.....	70
Notasi 60. Tema variasi dari <i>leitmotif</i> bagian A oleh instrumen oboe.....	70
Notasi 61. Counter melodi dan <i>filler</i> bagian C oleh instrumen seksi gesek.	71
Notasi 62. <i>Leitmotif in sen</i> komposisi ke 5 (violin, viola, cello) dan iringannya (doublebass).	73
Notasi 63. Iringan harmoni instrumen piano bagian A komposisi ke 5.....	74
Notasi 64. Permainan <i>filler</i> seksi tiup logam (trumpet in Bb, trombone, tuba) bagian A komposisi ke 5	74
Notasi 65. Melodi transisi dan iringan harmoni oleh instrumen trumpet in Bb, trombone, choir a dan piano.....	75
Notasi 66. Permainan counter melodi (oboe, bassoon, tuba) dan permainan <i>filler</i> oleh instrumen tuba.....	75
Notasi 67. Permainan melodi harmoni instrumen piano bagian repetisi <i>leitmotif in sen</i>	76
Notasi 68. Permainan <i>filler</i> instrumen trumpet in Bb bagian repetisi <i>leitmotif in sen</i>	76
Notasi 69. Kutipan iringan ritme oleh instrumen bass drum dan cymbal.....	77
Notasi 70. Repetisi <i>leitmotif in sen</i> dengan tanda sukut 6/8.....	77
Notasi 71. Iringan ritme dan <i>filler</i> repetisi <i>leitmotif in sen</i> oleh instrumen oboe dan tiup logam.	78
Notasi 72. Melodi frase transisi terakhir bagian A komposisi ke 5 oleh choir.	78
Notasi 73. Melodi dan iringan frase transisi terakhir bagian A instrumen piano. .	78
Notasi 74. Modifikasi <i>leitmotif in sen</i> dan iringan harmoni pada permainan piano dan flute.....	79
Notasi 75. Iringan harmoni yang dimainkan secara bergantian oleh seksi tiup logam dan seksi gesek.....	80
Notasi 76. Iringan harmoni yang dimainkan secara bergantian oleh seksi tiup logam dan seksi gesek.....	81
Notasi 77. Iringan harmoni yang dimainkan secara bergantian oleh seksi tiup logam dan seksi gesek.....	81
Notasi 78. <i>Leitmotif</i> bagian B oleh choir a dan <i>filler</i> oleh choir b.	82
Notasi 79. Modulasi <i>leitmotif</i> bagian B oleh choir a dan iringan harmoni oleh piano.....	83
Notasi 80. Permainan <i>filler</i> dan counter melodi seksi tiup kayu (flute, oboe, bassoon).	83
Notasi 81. Permainan counter melodi seksi tiup logam (horn in F, trumpet in Bb, trombone, tuba).	84

Notasi 82. Modifikasi <i>leitmotif</i> oleh instrumen <i>solo cello</i> .	85
Notasi 83. Iringan harmoni pada melodi <i>solo cello</i> oleh instrumen piano dan choir.	85
Notasi 84. Modifikasi kedua <i>leitmotif</i> A oleh instrumen oboe dan bassoon.	86
Notasi 85. Iringan harmoni modifikasi kedua oleh seksi gesek.	86
Notasi 86. Permainan <i>filler</i> modifikasi kedua seksi tiup logam (trombone dan tuba).	86
Notasi 87. Repetisi dari modifikasi <i>leitmotif</i> A oleh instrumen bassoon dan horn in F.	87
Notasi 88. Variasi iringan harmoni oleh instrumen piano dan choir.	87
Notasi 89. Iringan ritme oleh instrumen snare drum, bass drum dan cymbal.	88
Notasi 90. Permainan melodi harmoni modifikasi <i>leitmotif</i> A oleh instrumen piano.	88
Notasi 91. Melodi utama instrumen oboe dan permainan <i>filler</i> oleh instrumen flute.	89
Notasi 92. Melodi utama oleh instrumen bassoon dan permainan <i>filler</i> seksi tiup logam.	89
Notasi 93. Bagian pembuka komposisi ke 6 oleh permainan <i>solo cello</i> .	91
Notasi 94. Improvisasi <i>solo cello</i> dan iringan <i>repetitif</i> oleh seksi gesek.	91
Notasi 95. Kutipan <i>leitmotif</i> anti nobunaga oleh permainan cello beserta iringan dan filler oleh seksi gesek.	92
Notasi 96. Counter melodi instrumen horn dan harmoni seksi tiup logam.	93
Notasi 97. Melodi frase transisi dan iringan harmoni oleh seksi tiup logam.	93
Notasi 98. <i>Leitmotif</i> anti Nobunaga dan permainan <i>filler</i> pada seksi tiup kayu.	94
Notasi 99. Permainan <i>filler</i> <i>Orchestral period</i> anti Nobunaga.	95
Notasi 100. Iringan harmoni dan <i>filler</i> oleh choir.	95
Notasi 101. Iringan ritme oleh instrumen timpani.	95
Notasi 102. Permainan seksi gesek pada bagian <i>orchestral period</i> anti Nobunaga.	96
Notasi 103. <i>Leitmotif</i> anti Nobunaga <i>soft dynamic</i> oleh instrumen oboe, clarinet in Bb, bassoon dan piano.	97
Notasi 104. Permainan instrumen perkusi bagian pembuka komposisi ke 7.(timpani, bass drum, cymbals)	100
Notasi 105. <i>Leitmotif</i> <i>Mitsuhide</i> komposisi ke 7 bagian A oleh choir a.	100
Notasi 106. Melodi tambahan oleh choir a dan b.	100
Notasi 107. Permainan <i>filler</i> oleh seksi tiup kayu (flute, clarinet in Bb, basson).	101
Notasi 108. Permainan <i>filler</i> oleh seksi tiup logam (horn in F dan tuba).	102
Notasi 109. Permainan seksi gesek pada bagian orhestral period <i>leitmotif</i> <i>Mitsuhide</i> .	103

Notasi 110. Iringan harmoni oleh choir a dan melodi utama oleh choir b.....	103
Notasi 111. Permainan seksi gesek pada bagian modulasi <i>orchestral period</i>	104
Notasi 112. Permainan counter melodi oleh seksi tiup kayu bagian modulasi....	105
Notasi 113. Permainan <i>filler</i> oleh seksi tiup logam (horn, trombone, tuba) dan melodi utama oleh instrumen trumpet in Bb.....	105
Notasi 114. Transisi menuju ke bagian B komposisi ke 7 oleh instrumen violin dan viola (<i>solo</i>)	106
Notasi 115. <i>Introduction</i> bagian B oleh instrumen piano.	107
Notasi 116. Permainan <i>leitmotif</i> 1 oleh violin dan iringan harmoni piano.	108
Notasi 117. Permainan <i>leitmotif</i> 2 oleh viola dan iringan <i>arpeggio</i> oleh instrumen piano.....	108
Notasi 118. Repetisi <i>leitmotif</i> 1 oleh seksi tiup kayu beserta iringan harmoni oleh piano.....	109
Notasi 119. <i>Leitmotif</i> 2 bagian B serta iringan harmoni dan <i>filler</i> (piano, violin, viola).	109
Notasi 120. <i>Leitmotif</i> 1 frase pertama oleh instrumen oboe, clarinet in Bb dan piano.....	110
Notasi 121. Pengulangan <i>leitmotif</i> 2 oleh viola (<i>solo</i>) dan <i>filler</i> oleh violin.	111
Notasi 122. Counter melodi oleh seksi tiup kayu (flute, oboe, clarinet in Bb, bassoon).	111
Notasi 123. Iringan harmoni oleh piano dan <i>leitmotif</i> unisound oleh seksi gesek (violin 1, violin 2, viola).	111
Notasi 124. Permainan <i>coda</i> oleh instrumen piano.....	112
Notasi 125. Ending dinamika lembut oleh permainan seksi tiup kayu dan iringan harmoni piano.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Urutan komposisi Pertama.....	21
Tabel 2. Urutan komposisi ke 2	23
Tabel 3. Urutan komposisi ke 3.	24
Tabel 4. Urutan komposisi ke 4	24
Tabel 5. Urutan komposisi ke 5.	26
Tabel 6. Urutan komposisi ke 6.	27
Tabel 7. Urutan komposisi ke 7 (Ending)	28
Tabel 8. Progresi akor iringan harmoni <i>leitmotif</i> komposisi ke 7.....	107



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pada zaman samurai, seni dan budaya di Jepang banyak berperan sebagai hiburan contohnya seperti permainan *shamisen* yang dimainkan oleh *geisha*, musik hiburan untuk *daimyo* (kaisar samurai) dan untuk ritual beribadah oleh agama Buddha shinto. Selain seni dan budaya, penulis tertarik dengan negara Jepang pada zaman kemiliteran samurai, selain kuat dan menggunakan pedang, seorang samurai juga terkenal oleh dunia luar karena rasa setia mereka dan pengabdian mereka kepada tuannya, bahkan rela sampai bunuh diri daripada membuat malu rajanya saat sedang kalah berperang dengan musuh. Karena inilah penulis tertarik untuk mengilustrasikan salah satu tokoh kaisar samurai yang bernama Oda Nobunaga ke dalam komposisi musik berkonsep *chamber* orkestra, bahwasannya saat menempuh perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta mayor instrumen penulis adalah gitar elektrik, hal – hal seperti menata bunyi pada format mini orkestra adalah pengalaman baru bagi penulis dan masih bisa dikembangkan lagi, dengan beberapa referensi tangga nada tradisional Jepang sebagai acuannya.

Sejarah feodal Jepang sendiri memang sangat populer di kalangan dunia luar, terutama saat jaman perang Jepang serikat, *Sengoku period* 1467 – 1600 (ODUMUNC 2020 Crisis Brief, 2020 : 1). Tokoh Oda Nobunaga ini adalah alasan penulis untuk menentukan judul “*Anti hero*”, di dalam sumber internet di wikipedia, antihero atau antiheroine adalah “karakter utama dalam cerita yang tidak memiliki kualitas dan karakter heroik konvensional seperti idealisme, keberanian, dan mo-

ralitas”. Meskipun anti hero terkadang dapat melakukan tindakan moral, itu tidak selalu untuk alasan yang benar, seringkali bertindak untuk kepentingan pribadi atau dengan cara yang bertentangan dengan kode etik konvensional.

Tujuan Penulis memilih musik program naratif untuk pembuatan karya komposisi berjudul *ANTI HERO* ini adalah untuk berkomposisi musik dengan menggunakan format *chamber* orkestra yang termasuk sangat jarang penulis membuat karya dengan format orkestra ini, serta bereksplorasi dalam hal membuat motif melodi, ritme, instrumen, harmoni, semua diciptakan berdasarkan imajinasi penulis untuk mewakili dan menggambarkan suatu tokoh, sifat karakter dan suasana dalam sebuah peristiwa.

Musik program sendiri merupakan karya musik yang diciptakan berdasarkan ide inspirasi dari hal atau unsur – unsur diluar musik dimana ide tersebut merangsang komposer untuk merefleksikan dengan bunyi. Hal – hal yang menjadi inspirasi atau ide tersebut diramu oleh komposer sedemikian rupa sehingga dapat menyampaikan isi, pesan dan cerita yang ingin disampaikan melalui musik. Terminologi yang terdapat dari musik dibagi menjadi dua bagian yaitu musik absolut dan musik program. Musik absolut adalah musik yang diciptakan dengan elemen – elemen musik yang ada, yang dibuat secara murni untuk musik itu sendiri. Unsur terpenting yang ada dalam musik absolut adalah bentuk, karena tidak ada cerita tertentu atau program ekstramusikal yang ditetapkan oleh komponis (Leon Stein, *Structure and Style* Summy-Birchard Music 1979 : 245 -248).

Musik program termasuk dalam kategori *free form*, atau komposisi bentuk bebas. Tidak ada aturan atau teknik penulisan yang baku, karena bagian – bagian

dari keseluruhan komposisi berdasarkan dari imajinasi dan pengalaman pribadi seseorang komposer yang menceritakan tentang waktu, ide, cerita atau puisi. (Rhoderick J Mcneill, *Sejarah Manusia 2*, PT.BPK Gunung Mulia, 2000 : 85).

Dalam karya komposisi musik berjudul “*Antihero*” ini dimainkan dengan format ansambel mini orkestra atau *chamber* yang terdiri dari beberapa instrumen antara lain : piano, choir, seksi gesek (violin 1, violin 2, viola, cello, contrabass, seksi tiup kayu (flute, oboe, clarinet in Bb, bassoon), seksi tiup logam (horn in F, trumpet in Bb, trombone, Tuba), perkusi (timpani, bass drum, cymbals).

Komposisi musik program ini terdiri dari 7 bagian cerita yang akan menggambarkan kisah Oda Nobunaga. Bagian pertama adalah masa kecil Oda Nobunaga yang di sebut dengan si bodoh dari Owari (Owari no Outsuke). Sebutan Nobunaga kecil sampai remaja ini muncul karena selalu berkelakuan yang aneh, walaupun di samping itu dia juga memperlihatkan sifat jenius dan selalu gagah berani sejak kecil.

Bagian kedua adalah kematian Oda Nobuhide ayah dari Oda Nobunaga. Di bagian ini adalah suanana pergantian pemimpin klan yang membuat klan Oda pada saat itu pecah menjadi beberapa kubu karena tidak setuju dengan pemimpin klan baru yang sah yaitu Oda Nobunaga. Bagian ketiga merupakan bagian saat pertempuran Ino, dimana Oda Nobunaga melawan para pemberontak klan yang di pimpin oleh adiknya sendiri Oda Nobuyuki. Akhir dari bagian ini adalah kematian Oda Nobuyuki karena dia tetap tidak menyerah untuk memberontak dan setelah sudah menyerah, Oda Nobunaga memerintahkan Oda Nobuyuki untuk *seppuku*

(ritual bunuh diri samurai) yang berarti ini adalah cara samurai dalam meminta pengampunan dan tetap mati dengan terhormat.

Bagian keempat adalah bagian dari berakhirnya perang antar saudara dan membuat Oda Nobunaga menjadi penguasa tunggal di klan Oda. Setelah Nobunaga mengusir klan penguasa klan Shiba, dan klan Oda berhasil memegang kendali seluruh kekuasaan provinsi Owari. Dengan kekuatan seluruh klan Oda di tangan Nobunaga, dia mulai mengincar penaklukan seluruh negeri Jepang. Karena ambisi ini, musuh yang membenci dan mengincar Nobunaga semakin banyak dari berbagai klan bahkan sampai Shogun (jenderal dalam kemiliteran Jepang).

Bagian kelima adalah perebutan wilayah klan Mino, di bagian ini adalah suasana perang besar yang dilakukan Nobunaga karena berbagai cara liciknya, seperti mencari aliansi dengan cara memerintahkan adiknya menikah secara paksa dengan klan aliansi Nobunaga. Di bagian ini Nobunaga juga memerintah anak buahnya Toyotomi Hideyoshi untuk membangun istana dan benteng dengan persenjataan senjata api yang notabene senjata api lebih maju pada zaman samurai saat itu. Akhir dari perebutan wilayah klan Mino, nama Nobunaga mulai terkenal di seluruh Jepang.

Bagian keenam adalah bagian masalah baru dari fraksi yang baru bernama anti Nobunaga yang berarti melawan Nobunaga dan sekutunya, di perang ini Nobunaga kehilangan banyak prajurit yang rela berkorban agar Nobunaga bisa mundur karena kalah jumlah pasukan. Anti Nobunaga tidak hanya terdiri dari pemimpin klan ataupun militer, banyak rakyat sipil seperti orang tua, petani,

bahkan biksu juga ikut fraksi anti Nobunaga karena tidak setuju dengan sifat kepemimpinan Oda Nobunaga pada zaman itu.

Karena Nobunaga sudah terdesak dan khawatir saat hampir dikepung di dekat kediamannya, Nobunaga bersama Toyotomi Hideyoshi memerintahkan untuk membakar kuil beserta desa yang berisi masyarakat sipil, biksu, yang mengikuti fraksi anti Nobunaga dan semuanya terbunuh. Karena kejadian ini banyak sekutu Nobunaga yang berhenti mendukungnya, dan karena peristiwa ini Nobunaga disebut dengan Raja Iblis.

Bagian terakhir adalah masalah yang merujuk kepada pengkhianatan panglima perang Oda Nobunaga bernama Akechi Mitsuhide, bagian ini merupakan perang dingin karena Akechi Mitsuhide selalu membuat keputusan sendiri tanpa persetujuan pemimpinnya Oda Nobunaga. Dengan sifat yang licik Mitsuhide membuat pasukan sendiri upaya rencana pembunuhan Oda Nobunaga yang menginap di kuil Honnoji, dengan tujuan mempersiapkan penyerangan Mori di Kyoto. Mitsuhide membakar kuil Honnoji bersama dengan pasukannya dan berhasil mengepung Nobunaga. Nobunaga terpaksa melakukan *seppuku* dan akhir dari peristiwa itu dinamakan Insiden Honnoji.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah di susun, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan ide penciptaan ke dalam karya komposisi musik program naratif ?

2. Bagaimana proses penciptaan komposisi program naratif yang berjudul “*anti hero*”?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan ide penciptaan yang telah disusun, penulis merumuskan tujuan penciptaan sebagai berikut :

1. Menghasilkan karya komposisi kisah Oda Nobunaga ke dalam musik program naratif.
2. Mengetahui dan melakukan proses transformasi dari tokoh Oda Nobunaga menjadi sebuah karya musik program naratif.

D. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya ini adalah :

1. Menjadi rujukan dan sebagai referensi baru untuk karya musik program naratif.
2. Menerapkan dan menjabarkan proses penciptaan musik program ke dalam bentuk tulisan agar mampu dipahami oleh khalayak umum.