

**ANALISIS PENYAJIAN PEER GYNT SUITE NO.1 BAGIAN IV
“ANITRA’S DANCE” OLEH MARCHING BAND
SARASWATIINSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
PADA GRAND PRIX MARCHING BAND KE XXIX 2013**

JURNAL
Program Studi S-1 Seni Musik



Oleh :

Lavenia Jambak
1111715013

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

2015

**ANALISIS PENYAJIAN PEER GYNT SUITE NO.1 BAGIAN IV
“ANITRA’S DANCE” OLEH MARCHING BAND SARASWATI INSTITUTE
SENI INDONESIA YOGYAKARTA
PADA GRAND PRIX MARCHING BAND KE XXIX 2013**

Oleh :

Lavenia Jambak,¹ Ayub Prasetyo,² dan Hendrikus Mulyadi.³

¹Alumni Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

²Staf Pengajar Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

³Staf Pengajar Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

Abstract

Many forms of activities in the Marching Band one of which is a competition such as the Grand Prix Marching Band held in Indonesia. The competition is a process of initial activities and the inaugural competition held by MB Saraswati from the time of his birth. To enter the competition GPMB, MB Saraswati prepare for The Legend of Peer Gynt Suite as a matter of competition. The legend of Peer Gynt Suite is the result of the Arrangement Art Director Tim MB Saraswati of a composition with a classical genre in the form suite works of Edvard Grieg with the title Peer Gynt Suite # 1 Op.

Pendahuluan

Penyajian *Marching Band* Saraswati ISI Yogyakarta dalam mengikuti kompetisi *Grand Prix Marching Band* di Jakarta yang ke XXIX pada tahun 2013 yang diadakan tiap tahun oleh pemerintah serta membawa pulang prestasi peringkat 9 secara umum, peringkat 3 konduktor (*field commander*), peringkat 8 *colour guard*, peringkat 7 *Battery percussion*, peringkat 1 *Pit Percussion* serta peringkat 1 sajian materi musik.

Menggunakan karya klasik berjudul *The Legend of Peer Gynt suite* yang merupakan hasil aransemen dari karya seorang komponis besar pada era terdahulu bernama Edvard Grieg asal Norwegia yang terdiri dari empat bagian. Begitu juga materi yang disajikan saat kompetisi terdiri empat bagian, akan tetapi bagian tiga dari komposisi *Peer Gynt Suite No.1 (Anitra’s Dance)* digunakan sebagai lagu penutup atau *ending* oleh MB Saraswati dengan alasan untuk memenuhi kepentingan artistik,

maka urutan yang disajikan menjadi 1. *Morning Mood*, 2. *The Death Of Ase*, 3. *In The Hall Of Mountain King*, 4. *Anitra's Dance*.

Materi pagelaran dikonsepsi sesuai alur cerita *The Legend of Peer Gynt Suite* dimulai dari suasana pagi hari di Norwegia dan perkenalan tokoh berupa seorang pemuda bernama Peer Gynt bersama kekasihnya bernama *Solfieg* (*Morning mood*). Dilanjut dengan kisah kematian ibunya Peer Gynt serta kesedihannya sehingga memutuskan untuk meninggalkan tempat tinggalnya (*Death of Ase*). Ditengah perjalanan Peer Gynt menemukan goa di sebuah Gunung yang disebut Gunung Raja dan memasuki goa tersebut, lalu Peer Gynt bertemu para jinyang merupakan penghuni goa dan akan mencelakakan siapa saja yang berani memasuki goa (*in the Hall of Mountain King*) dan pada akhirnya Peer Gynt berhasil meloloskan diri dari para jin dan keluar dari goa Gunung Raja dan

melanjutkan perjalanannya. Ketika dalam perjalanan untuk pulang, Peer Gynt bertemu dengan seorang penari bernama Anitra yang merupakan putri pemilik warung yang disinggahi Peer Gynt untuk beristirahat. Pada waktu itu Anitra menyukai Peer Gynt dan menggodanya, akan tetapi semakin Peer Gynt merasa tergoda oleh Anitra, semakin kuat ia mengingat *Solfieg* dan memutuskan untuk melanjutkan perjalanannya untuk kembali ke kampung halaman sehingga bertemu kembali dengan kekasihnya.

Secara musikal *Anitra's Dance* dipilih sebagai materi untuk menunjukkan nilai *ansamble* dari semua *section* bahkan visual, setelah satu persatu *section* sudah dipertunjukkan secara spesial. Dari keempat bagian *Peer Gynt Suite*, hanya *Anitra's Dance* yang memiliki banyak pengembangan tema oleh *Arranger*.

Pembahasan

A. Implementasi karya Peer Gynt Suite di Marching Band Saraswati

Menurut Fataji sebagai pembina dan salah seorang yang berperan aktif dalam aransemen *The Legend of Peer Gynt Suite*, sangat penting *Marching Band Saraswati* memberi

warna yang berbeda pada *Grand Prix Marching Band* tahun 2013 dengan membawakan musik karya klasik dengan interpretasi tentang drama opera berjenis kolosal sebagai materi kompetisi. Kebanyakan *Marching Band* yang telah mengikuti *Grand Prix Marching Band* sering menggunakan *Sound Track Film* untuk sajian musik yang bercerita.

B. Analisis Struktur Komposisi The Legend of Peer Gynt Suite bagian IV "Anitra's Dance"

Dilihat dari struktur **Intro** sederhana pada karya Edvard Grieg

Yang kemudian dikembangkan oleh tim Arranger MB Saraswati menjadi musik dengan formasi instrumen pada sebuah *Marching Band* yang terdiri dari *Brass* (instrumen tiup terdiri dari *Terumpet*, *Mellophone*, *Baritone*, dan *tuba*),

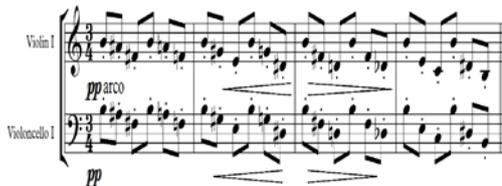
Battery Percussion (instrumen perkusi yang dimainkan sambil berjalan yang terdiri dari *Snare Drum*, *Qwintom*, *Bass Drum*, dan *Cymbal Marching*),

dan *Pit Percussion* (instrumen perkusi yang diposisikan didepan lapangan dan tidak berjalan terdiri dari *Marimba*, *Glockenspiel*, *Timpani*, dan aksesoris perkusi sesuai kebutuhan materi musik).

Tema Pokok *Anitra's Dance* dimainkan dalam 2 putaran yang terdiri dari 3 motif. melodi pokok menjadi pegangan utama dalam proses dalam aransemen *Anitra's Dance* melodi dimainkan oleh 1st terumpet dan 1st mellophone,

Pada birama (91 sampai 100), terdiri dari 2 frase yaitu tanya dan jawab. Pada hasil aransemen penempatan melodi tersebut melodi dimainkan oleh 1st terumpet pada frase Tanya dan 1st mellophone pada frase jawab.

Motif 2 pada tema pokok *Anitra's Dance* yang 1st violin yang diimitasikan dalam jarak 8 *bassa* (*oktaf* bawah) oleh 1st cello dalam komposisi *Anitra's Dance*



Oleh Edvard Grieg dipecah menjadi untuk 5 instrumen pada *Brass* yang terdiri dari 3rd terumpet, 1st, 2nd mellophone, serta 1st, 2nd baritone. Bagian tersebut untuk menunjukkan kemampuan *ansamble* pada *Brass*.



Pada komposisi *Anitra's Dance* oleh *Edvard Grieg* terdapat Motif 3 yang merupakan motif terakhir menuju *coda* pada (*birama*) oleh 1st violin, bagian tema pokok *Anitra's Dance*.



Bagian tersebut dimainkan secara bersamaan oleh *Brass* dan *Pit Percussion* untuk tidak menurunkan kualitas suara pada motif sebelumnya



dan *Coda* sederhana yang bersifat anti klimaks pada komposisi *The Legend of Peer Gynt Suite* Bagian IV "*Anitra's Dance*" Oleh *Edvard Grieg*



tim arranger memberi warna yang berbeda pada *coda Anitra's Dance* serta melawan anti klimaks yang dimiliki oleh *Edvard Grieg* menjadi sebuah repertoar klimaks



Pada bagian ini melodi dimainkan oleh *Pit percussion* antara lain *xylophone*, *marimba II*, *vibraphone I,II,III* dengan struktur melangkah besar untuk mendapatkan harmoni yang megah

melodi dikembangkan dengan variasi menggunakan ritme *tripler* untuk kesan lebar dan besar pada melodi oleh *Pit percussion*, hal tersebut untuk mengingatkan kembali bahwa tema pokok pada repertoar tersebut menggunakan karakter sukut $\frac{3}{4}$ dibalik sukut $\frac{4}{4}$, repertoar ini terdengar memiliki sifat *triol*.

Dengan teriakan akord oleh *Brass* untuk mengantarkan *Battery* melakukan aksi dibantu oleh *Chimes* pada *Accessoris percussion* dengan struktur penggabungan antara karakter $\frac{1}{16}$ dengan *triol* besar untuk kesan *grande* pada klimaks

C. Penerapan Analisis Struktur Peer Gynt Suite bagian IV “Anitra’s Dance” dalam Penyajian Display Dan Visual

aransemen musik *Peer Gynt Suite* berawal dari konsep cerita yang akan divisualisasikan lewat *display* dan *colourguard*. Materi *Anitra’s Dance* terdapat beberapa visual yang di hasilkan *display*, *colour guard*, bahkan dari gerakan yang dihasilkan oleh pemain instrumen. Pada repertoar tersebut terdapat 3 visual terpenting sesuai struktur intro, tema pokok, dan coda pada lagu.

Pada akhir lagu *Peer Gynt Suite* bagian III, *brass* dan *battery* membalikan badan menghadap belakang untuk hasil pembentukan visual *displayset 1* pada lagu *Anitra’s Dance*. Ketika *set 1* terbentuk serta siap untuk melakuakn *set* selanjutnya, *field commander* memberi aba-aba pada *Pit Percussion* memulai lagu *Anitra’s Dance* dengan tempo 100 Bpm

Penggunaan dinamik *piano* disini menuntun *Brass* dan *Battery percussion* untuk berjalan sebanyak 16 langkah (*step*) sesuai ketukan pada tempo dengan posisi tubuh menghadap belakang serta sisa pemain *colourguard* dengan alat berbentuk pedang

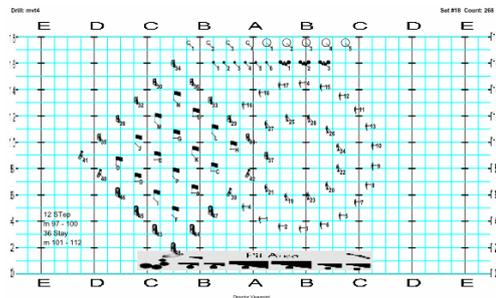
(*equipmentsabre*) yang masih berada dilapangan melakukan teknik melempar alat kearah atas (*toss*) pada sabre sambil berjalan keluar lapangan, hal tersebut merupakan proses untuk merapatkan barisan sehingga terlihat seperti mempersiapkan sesuatu dan membentuk seperti busur panah tumpul yang menunjuk kearah depan.

Pada birama 4 terdapat dinamik *Crescendo*, *Brass* memberi efek membalikan badan kearah depan sambil memposisikan instrumen untuk siap memainkan birama 5 berisi akord F#m secara *forte* disertai aksent, hal tersebut merupakan efek kejutan (*surprise*) dari persiapan visual yang dilakukan sebelumnya. Bagian tersebut terdapat pada bentuk visual display Set 3 yang terbentuk dalam 16 langkah (*step*).



pada tema pokok terdapat visual yang dikhususkan untuk visual pada *colour guard*, bagian ini merupakan konsep awal oleh pembimbing Marching Band Saraswati. Pada bagian ini visual display yang terdapat pada set oleh pemain instrumen melakukan *stay* pada bentuknya dan memberi ruang untuk *colourguard* menyajikan materi yang berupa *Bally Dance*. Materi *bally dance* pada bagian ini merupakan visualisasi tarian timur tengah yang

disesuaikan dengan konsep *Anitra's Dance* oleh MB Saraswati.



Birama 113 sampai 116 yang pada bagian tersebut merupakan penghujung pada tema pokok yang terdapat melodi yang dipecah untuk 5 instrumen pada *brass* dan dimainkan bersama pit percussion.



battery membuka *coda* yang terdapat tempo baru. Pada bagian tersebut semua pemain *brass* membuat 1 barisan menjadi sebuah garis panjang melintang, bagian tersebut dilakukan secara *stay* 12 ketuk (*step*) kemudian *brass* melakukan visual gerakan dengan cara mengayunkan instrumennya secara bersamaan.

Bentuk visual pada set 21 merupakan gerakan *display* awal pada *coda*, *chart display* selanjutnya merupakan variasi dari bentuk yang terdapat pada set 21. Visual yang dihasilkan dari pergerakan set 21 menuju set 25 divisualisasikan oleh *brass*. Dari bentuk garis lurus yang terdapat pada set 21, kemudian *brass* melangkah sebanyak 8

step untuk membuat visual berbentuk 4 belah ketupat dengan ukuran yang sama. Bagian tersebut merupakan bentuk visual yang terdapat pada *set* 22, berada pada (birama 124 sampai 125)

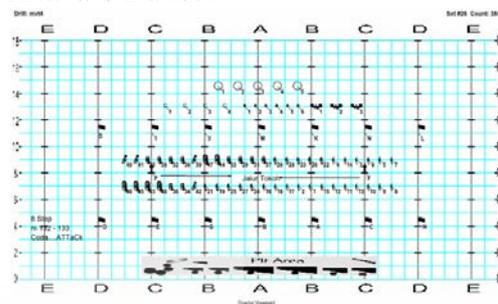
Kemudian keempat belah ketupat tersebut bergerak membuat titik tengah pada belah ketupat tersebut sehingga menjadi bentuk X yang juga sebanyak 4 kelompok. Hal tersebut dilakukan juga menggunakan 8 langkah (*step*) yang terdapat pada birama (126 sampai 127)

Untuk membentuk *set* selanjutnya, bentuk visual yang 4 X berputar pada porosnya ke arah kiri sehingga membentuk 4 kelompok barisan berbentuk + (*plus*). Bagian tersebut dilakukan sebanyak 8 langkah (*step*) dan terdapat pada *set* 24 (birama 128 sampai 129)

Bentuk visual yang menyetujui symbol + (*plus*) pada *set* 24 dilanjutkan dengan membuat bentuk seperti semula yaitu 4 buah belah ketupat, akan tetapi belah ketupat pada *set* 25 sedikit lebih panjang dan terlihat seperti persegi panjang dengan posisi miring. Proses pembentukan tersebut dilakukan menggunakan 8 *step* dan terdapat pada (birama 130 sampai 131).

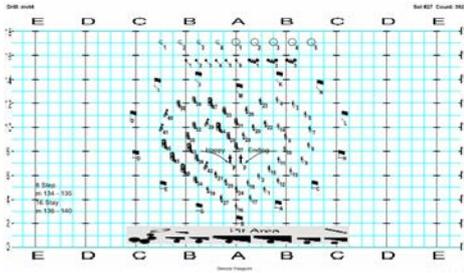
Dari bentuk pergerakan pada variasi visual *display* oleh *brass*, kemudian *brass* langsung berjalan 8 *step* untuk membuat 2 barisan dan menyediakan ruang pada tengah kedua barisan oleh *brass* untuk

memperlihatkan sebuah pertemuan oleh 2 *colourguard* yang berperan sebagai *Peer Gynt* dan kekasihnya *Solfieg*. Bagian tersebut terdapat pada (birama 132 dan 133) yang merupakan klimaks pada repertoar *Anitra's Dance*.



Dengan berlangsungnya klimaks sampai titik forsi oleh *brass* dan bagian *battery* untuk beraksi pada melodinya, visual *display* oleh *brass* merapatkan barisan mengurung para pemeran tokoh didalam barisan berbentuk symbol hati. Symbol tersebut terdiri dari 3 lapis barisan, lapisan pertama dan kedua merupakan barisan *brass* dan lapisan ketiga terdiri dari barisan *colourguard*.

Visual *display* pada repertoar *Anitra's Dance*, *battery* tidak berperan banyak terhadap bentuk visual. Hal tersebut merupakan kebutuhan *battery* agar tetap fokus pada tempo yang dikomunikasikan dengan *field commander*. Begitu juga dengan *colourguard* yang hanya menyesuaikan bentuk pada *brass* dikarenakan memiliki porsi visual secara gerakan.



Penutup

Pemilihan lagu untuk penyajian sebuah kompetisi dibutuhkan karakter yang cukup kuat serta berbeda dengan materi yang sudah dibawakan oleh *band* lain pada kompetisi sebelumnya. Kemampuan serta bakat yang dimiliki mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta berbeda dengan mahasiswa dari perguruan tinggi lainnya, dengan mendalami kurikulum tentang kesenian dan akan menjadi hal yang menarik jika diaplikasikan melalui kegiatan *Marching Band*.

Hasil analisis struktur yang dilihat dari intro, tema pokok, serta *coda* pada komposisi original *Peer Gynt Suite* oleh Edvard Grieg. Untuk mendapatkan *point* pada sistem penilaian kompetisi, Terdapat pengembangan pada unsur musik oleh *music director* sehingga menjadi sebuah lagu dengan karakter musik *marching* dan menarik jika digunakan sebagai bahan untuk materi sebuah kompetisi.

Daftar Pustaka

Kirnadi; Dunia Marching Band, PT. Citra Intirama, Jakarta, 2011

Stein, Leon; Structure and style, Princeton New Jersey USA : Summy BichardMusic, 1979.

Struktur pada visual yang dihasilkan dari pergerakan *display*, *colourguard*, serta para pemain instrumen cenderung menyesuaikan struktur pada lagu yang telah diaransemen. Tim *music director* menjadikan konsep materi yang tidak jauh berbeda dengan alur cerita drama *Peer Gynt* oleh Henrik Ibsen sebagai landasan dalam mengaransemen lagu agar mudah disesuaikan oleh visual.

Melihat kesimpulan yang telah diuraikan pada pembahasan sebelumnya, terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah aransemen untuk sebuah pagelaran *marching band*. Bentuk pengembangan tersebut dapat dijadikan sebagai acuan agar lebih mudah disajikan oleh para anggota pemain karena pertimbangan yang ada, terutama bagi yang menggunakan komposisi pada era sebelumnya.

Natsir, Moh; metode penelitian, Ghalia Indonesia, 1985

Syafiq, Muhammad; ensiklopedia Musik Klasik, Adi Cita Karya Nusa, Yogyakarta, 2003

Darlina, Dadang; Proses Latihan Brass Section Pada MBSI Dalam

Persiapan Kompetisi GPMB Ke XXIX Tahun 2013, skripsi tidak diterbitkan, Yogyakarta, 2014

Robinson, J. Bradford; “*Band*”, dalam *Sadie, Stanley* (ed) *The Groove Of Musical Instruments vol.I, Machmillan Publisher Ltd*, London, 1980

Marzoeki, Kodijaat, Latifah; *Istilah-istilah Musik*, Djambatan cetakan kelima (edisi revisi), 2002

Prier, Karl Edmund, *Ilmu Bentuk Musik*. Pusat musik Liturgi, Yogyakarta, 2004

Agus Dermawan T., “Aransemen”, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, PT.Cipta Adi pustaka, Jakarta, 1989

Malcom, Boyd; “Arrangement”, dalam *Standley Sadie ed.*, *The Grove Dictionary of Music and Musician*, Macmiland Publisher Limited, London, 1980

