

“SKYPIEA”

KOMPOSISI MUSIK EKSPLORASI TEKNIK *EXTENDED SAXOPHONE*

DENGAN FORMAT KUARTET

BERDASARKAN *MANGA ONE PIECE*

TUGAS AKHIR

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan Oleh:

**Jerry Todo William Asiatno Hutabarat
19 10169 0133**

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul “*Skypiea*” Komposisi Musik Eksplorasi Teknik *Extended Saxophone* Dengan Format Kuartet Berdasarkan *Manga One Piece* diajukan oleh Jerry Todo William Asiatno Hutabarat, NIM. 19101690133, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Program Studi : 91222), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.

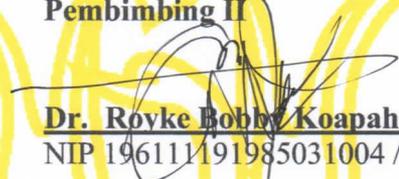
NIP 197604102006041028 / NIDN 0010047605

Pembimbing I


Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.

NIP 197604102006041028 / NIDN 0010047605

Pembimbing II


Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.

NIP 196111191985031004 / NIDN 0019116101

Penguji Ahli / Anggota


Puput Pramuditya, S.Sn., M.Sn.

NIP 198911032019031013 / NIDN 0003118907

Yogyakarta,

Mengetahui, 23 - 06 - 23

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Suryati, M.Hum.

NIP 196409012006042001 / NIDN 0001096407

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa karya musik dan karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lainnya dan belum pernah dipublikasikan. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis yang disebutkan di dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal – hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,

Jerry Todo Willi



NIM 19101690133

HALAMAN PERSEMBAHAN

“If you’re able to sing what’s on your head, you are fully fledged, and people will hear you, and nothing else will sound like that”

-Jacob Collier-

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

Papah, Mamah, Keluarga Asiatno, Keluarga HWEST



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang melimpah. Shalawat serta salam tak henti-hentinya penulis curahkan kepada Rasulullah SAW, sosok yang menjadi teladan dalam segala aspek kehidupan.

Dalam kesempatan ini, dengan rasa rendah hati dan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan pengantar untuk skripsi penulis yang berjudul “Skypiea” Komposisi Musik Eksplorasi Teknik *Extended Saxophone* Dengan Format Quartet Berdasarkan Manga One Piece.

Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan penelitian dan eksplorasi yang penulis lakukan dalam bidang Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan sebagai salah satu bagian dari pemenuhan persyaratan akademik dalam menyelesaikan studi kami di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan baik melalui doa, materi, dan moral. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Kardi Laksono, M.Phil, selaku Kaprodi Penciptaan Musik, Pembimbing I serta dosen penguji ahli.
2. Joko Suprayitno, S. Sn., M.Sn. selaku dosen wali penulis.
3. Dr. Royke B. Koapaha, M.Sn. selaku pembimbing II penulis.
4. Teman – teman Skena Futura, nissi wardoyo, dan Raga Purna yang selama ini telah menjadi teman belajar dan memotivasi penulis untuk bersaing secara sehat dan menjadi terbaik.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kami menerima dengan tangan terbuka segala saran, kritik, dan masukan yang membangun untuk pengembangan penelitian ini di masa depan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca yang mengikutinya. Terakhir, penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin.

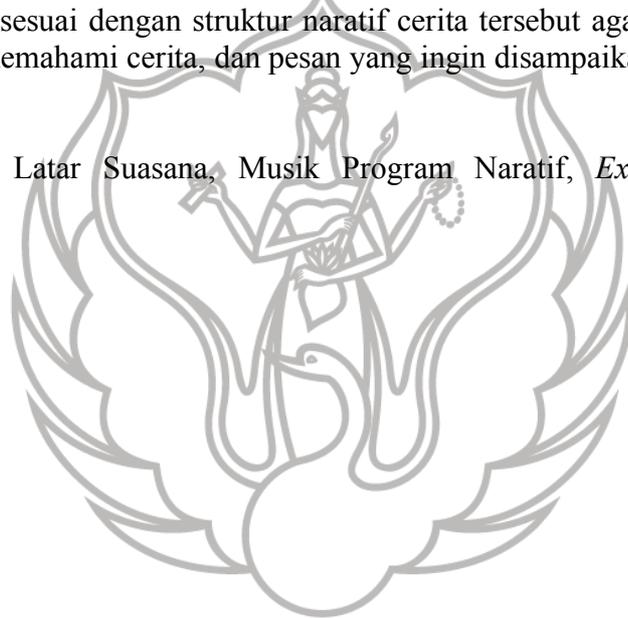


ABSTRAK

Pengaplikasian *extended technique saxophone* dalam karya musik "Skypiea" tidak hanya sekedar penggunaan teknik tersebut secara acak, tetapi juga memperhatikan latar suasana yang ada dalam ketiga bagian struktur naratif *chapter* "Skypiea Arc". Dalam analisis struktur naratif *chapter* "Skypiea Arc", penulis mengidentifikasi adanya perubahan suasana, dan nuansa yang signifikan dalam cerita. Ketiga bagian struktur naratif, yaitu pengenalan, perkembangan, dan puncak cerita, memiliki latar suasana yang berbeda-beda. Penulis kemudian merancang penggunaan *extended technique saxophone* yang sesuai dengan masing-masing bagian tersebut, dengan tujuan menciptakan pengalaman pendengaran yang konsisten dengan narasi cerita.

Penulis menyimpulkan bahwa karya musik program naratif perlu ada relasi dengan struktur naratif dari cerita tersebut, dan latar suasana dari karya musik tersebut harus sesuai dengan struktur naratif cerita tersebut agar pendengar dapat lebih mudah memahami cerita, dan pesan yang ingin disampaikan oleh komposer.

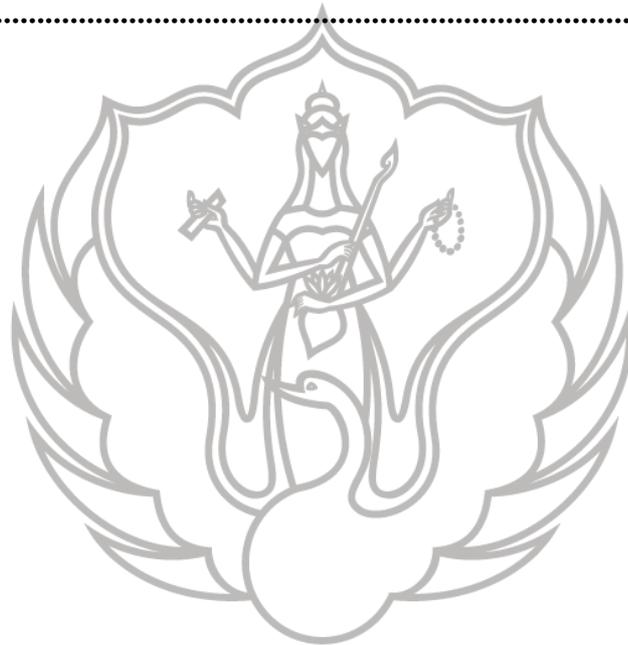
Kata Kunci: Latar Suasana, Musik Program Naratif, *Extended Technique Sasophone*



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DARTAR GAMBAR	x
DAFTAR NOTASI	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	7
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan.....	7
BAB II Kajian Sumber dan Landasan Penciptaan	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Kajian Karya.....	12
C. Landasan Penciptaan.....	16
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	25
A. Pengumpulan Data.....	25
B. Kategorisasi Data	26
C. Memahami Struktur Naratif Chapter Skypiea.....	27
D. Penentuan Judul	29
E. Menentukan latar suasana.....	30
F. Observasi Karya.....	32
G. Eksplorasi	33
H. Penetapan Konsep.....	35
I. Penulisan Notasi.....	37
J. Melatih Performance.....	38
BAB IV ANALISIS KARYA.....	39
A. Heaven Gate	39
1. Ide Penciptaan.....	39

2. Pengolahan komposisi “Skypiea” Berdasarkan Struktur Naratif.....	39
B. Upper Yard	49
1. Ide Penciptaan.....	49
2. Pengolahan komposisi “Skypiea” Berdasarkan Struktur Naratif.....	50
C. Golden City.....	54
1. Ide Penciptaan.....	54
2. Pengolahan komposisi “Skypiea” Berdasarkan Struktur Naratif.....	56
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	63



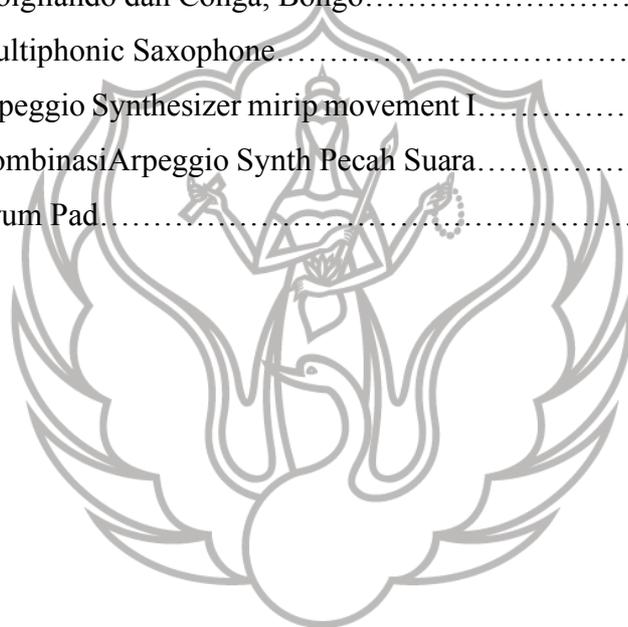
DARTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Naratif.....	12
Gambar 2.2 Pengaplikasian Struktur Naratif.....	13
Gambar 2.3 How Forest Think IV.....	14
Gambar 2.4 How Forest Think IV	14
Gambar 2.5 How Forest Think IV.....	12



DAFTAR NOTASI

Notasi 4.1 Air Sound Saxophone.....	39
Notasi 4.2 Microtones Saxophone.....	39
Notasi 4.3 Bagian A.....	39
Notasi 4.4 Arpeggio Synthesizer.....	39
Notasi 4.5 Kombinasi Arpeggio Synthesizer dengan Octave Piano.....	39
Notasi 4.6 Tamborine.....	39
Notasi 4.7 Bagian C.....	39
Notasi 4.8 Altissimo Saxophone.....	39
Notasi 4.9 Bisbigliando dan Conga, Bongo.....	39
Notasi 4.10 Multiphonic Saxophone.....	39
Notasi 4.11 Arpeggio Synthesizer mirip movement I.....	39
Notasi 4.12 Kombinasi Arpeggio Synth Pecah Suara.....	39
Notasi 4.13 Drum Pad.....	39



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik merupakan salah satu cabang seni yang menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dianalisis. Menurut Wingstedt, musik merupakan gagasan yang menggabungkan beberapa irama sederhana untuk mencapai irama yang lebih kompleks, nada-nada yang dibunyikan secara simultan agar mendapatkan harmoni, dan kombinasi instrumen yang berbeda variasi dalam timbre (Wingstedt, 2005:15). Musik juga sering dijadikan untuk pengungkapan perasaan, emosi, pesan moral dari komposer, namun faktanya musik tidak memiliki makna baku. Walaupun tidak memiliki makna baku, musik memiliki unsur-unsur seperti timbre, melodi, harmoni, irama, dan dinamika. Unsur-unsur tersebut membuat pendengar dapat merasakan perasaan, emosi, dan pesan moral yang ingin disampaikan komposer seperti yang terdapat pada musik orkestra.

Komposer musik orkestra menuangkan ide-ide musiknya dengan memanfaatkan keberagaman instrumen yang dimainkan, seperti : *string*, tiup, perkusi dll, yang masing-masing memiliki warna dan nuansa yang berbeda, ditambah variasi dinamika, tempo, melodi, harmoni. Korsakov menjelaskan berbagai karakteristik dari instrumen orkestra, salah satunya instrumen *string*, setiap posisi bow akan mempengaruhi resonansi dari instrumen tersebut, jika dimainkan dekat *bridge* (*Sul ponticello*) akan menghasilkan suara yang metalik, dan apabila dimainkan di *fingerboard*

(*Sul Tasto Flautando*) akan menciptakan efek yang redup dan teredam (Korsakov, 1913:10), dan pada instrument tiup dibagi menjadi 2 jenis yaitu : cerah, dan gelap. Instrumen *oboe*, *bassoon* memiliki karakteristik gelap (Korsakov, 1913:14). Instrumen *flute*, *clarinet*, *piccolo* memiliki karakteristik yang cerah, dan masih ada seperti, perkusi, choir, dll. Dengan karakteristik masing-masing instrumen, komposer dapat menciptakan latar suasana yang berbeda-beda.

Komposer juga mempertimbangkan jenis musik apa yang sesuai dengan maksud, dan tujuan dari penulis yaitu musik absolut, dan musik program. Musik yang pengembangannya terpengaruh unsur ekstramusikal adalah musik program, sedangkan musik yang hanya berfokus di unsur musik saja, tanpa ekstramusikal adalah musik absolut (Kregor, 2015:23), dan penulis memilih jenis musik program karena penulis memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman emosional, dan pesan moral terhadap pendengar. Namun penulis membutuhkan media yang kuat untuk berkomunikasi dengan pendengar.

Cerita merupakan media yang kuat untuk dijadikan media komunikasi dengan pendengar, terdapat elemen emosi yang berbeda-beda, imajinasi yang tinggi, dan memiliki nuansa yang kaya. Menurut Leon Stein, musik program naratif merupakan musik yang memiliki unsur ekstramusikal dari rangkaian kejadian atau rangkaian peristiwa (Stein, 1962:171). Dengan kata lain, dapat mengambil dari sebuah cerita, dan sumbernya bisa dari novel, dongeng, sejarah. Maka dari itu penulis membuat karya musik program naratif, dan memilih cerita "*One Piece*", dalam karya ini.

“*One Piece*” merupakan cerita yang berbentuk gambar, yang biasa disebut dengan kata *manga*, cerita ini dikarang oleh Eiichiro Oda, penulis yang berasal dari negara Jepang. *Manga* ini sudah ada di dunia hiburan sejak 1999 hingga sekarang masih melanjutkan jalan ceritanya. Untuk saat ini, “*One Piece*” sudah mencapai 1000 chapter dan sudah dibuat menjadi anime sebanyak 950 episode.

Manga ini menceritakan tentang seseorang laki – laki yang bernama Monkey D. Luffy sebagai tokoh utama yang penuh semangat, dan keberanian. Petualangannya dimulai dengan tujuan yang jelas, yaitu menemukan harta karun legendaris yang disebut “*One Piece*”. Harta karun ini diyakini sebagai simbol kekuasaan, dan kebebasan yang tak terhingga, namun hingga saat ini, misteri seputar “*One Piece*” belum terungkap sepenuhnya. Para pembaca terus terpukau, dan penasaran dengan petualangan Luffy di manga “*One Piece*” ini.

Luffy tidak pernah sendirian dalam perjalanan mencari “*One Piece*”. Dia membentuk kru bajak laut yang terdiri dari sejumlah individu yang memiliki keahlian unik, dan kisah pribadi yang berbeda-beda. Ronroa Zoro (seorang pendekar pedang), Nami. (seorang navigator), Usopp (seorang penembak jitu), Vinsmoke Sanji (seorang koki berbakat dengan pesona khas), Tony Tony Chopper (seekor rusa dengan kemampuan manusia dan menjadi dokter), Robin (seorang arkeolog), Franky (seorang tukang kayu dan insinyur dengan tubuh cyborg yang kuat), Brook (seorang musisi yang hidup kembali setelah kematian), dan Jinbei (seorang ikan paus manusia yang menjadi supir kapal yang handal). Mereka membentuk tim yang solid, dan saling melengkapi dalam menghadapi berbagai rintangan dalam perjalanan mereka.

Penulis tertarik dengan salah satu *chapter* dari *manga One Piece*, yaitu ”*Skypiea Arc*” (237 – 302). *Chapter* ini memiliki banyak unsur kritik sosial terkait kekuasaan, penyalahgunaan kekuasaan yang menyebabkan penderitaan terhadap penduduk. Penulis merasa resah dengan penyalahgunaan kekuasaan, dan penderitaan yang ditimbulkan bagi penduduk yang lemah. Gambaran ini menunjukkan realitas yang terjadi dalam masyarakat di dunia nyata, di mana keserakahan, dan ketidakadilan merajalela. Keresahan ini mendorong penulis untuk menjadikan *chapter* ini sebagai unsur ekstramusikal dari karya musik penulis.

Cerita singkat dari *chapter* ini adalah kelompok Luffy yang melakukan perjalanan ke pulau langit, yang dianggap hanya sebuah dongeng, bukan kenyataan. Cukup sulit perjalanan mereka, dan tidak mudah. Segala cara mereka lakukan untuk mendapatkan petunjuk ke pulau langit. Dengan kegigihan mereka untuk mencari petunjuk akhirnya membuah hasil. Mereka dapat menemukan petunjuk, dan dapat mencapai pulau langit. Sampainya disana mereka malah mendapatkan masalah baru lagi, karena Dewa Enel (Tuhan di pulau langit) tidak senang dengan keberadaan mereka. Terjadilah konflik yang panjang, hingga akhirnya kelompok luffy dapat mengalahkan Dewa Enel, dan dapat menyelamatkan pulau langit.

Penulis menemukan masalah dalam bagaimana cara mengolah komposisi musik program naratif. Tentunya dalam karya musik program naratif harus ada relasi antara musik dengan cerita tersebut. Penulis meninjau karya thesis dari Michael Klein yang membahas struktur naratif dari karya musik Chopin yang berjudul “*Ballade no.4*”, yang menjelaskan bahwa dalam karya musik ini memiliki 3 bagian, yaitu *exposition*, *development*, *recap*. Penulis berupaya mengaplikasikan

prinsip-prinsip struktur naratif yang ditemukan oleh Michael Klein ke dalam pengolahan komposisi musik program naratif yang sedang dikembangkan. Penulis ingin komposisi musik ini mampu mencerminkan elemen-elemen penting dalam cerita yang diangkat, serta mampu mengkomunikasikan pesan, dan emosi yang diinginkan komposer kepada pendengar.

Chapter "Skypiea Arc" memiliki banyak unsur yang tidak logis. Menurut penulis, hal ini tidak bisa hanya menggunakan suara yang konvensional, perlu suara yang tidak umum, agar dapat menginterpretasikan unsur khayal dari chapter ini, dan penulis memilih menggunakan *extended technique*. *Extended technique* merupakan teknik yang mengacu pada suara, warna, atau kinerja apapun yang mengeksplorasi di luar parameter standar instrument (Murphy et al., 2013). Teknik ini membutuhkan keahlian khusus, biasanya hanya dimainkan para *virtuoso*. *Extended technique saxophone* terdiri dari: *Multiphonics*, *Growling*, *Overblowing*, *Microtone*, *bisbligando*, dan masih banyak lagi. Setiap teknik memiliki keunikan masing – masing, dan membawa latar suasana yang berbeda – beda. Teknik ini biasanya digunakan untuk komposisi musik kontemporer, namun *extended technique saxophone* masih jarang digunakan untuk musik populer seperti : pop, jazz, rock. Dengan demikian penggunaan teknik ini dapat menjadi alternatif baru bagi para komposer dalam mengeksplorasi suara. Selain menggunakan *extended technique saxophone*, penulis juga mengeksplorasi akustik *saxophone* menjadi elektronik *saxophone*. Untuk memperkaya timbre, dan efek yang ditimbulkan bisa membuat latar suasana yang berbeda – beda, dan lebih luas.

“*Varitone System*” merupakan sebuah sistem awal terciptanya elektronik saxophone. Sistem ini diciptakan pada tahun 1967 oleh *The Selmer Company*. *Varitone* merupakan *woodwind pickup* yang digunakan untuk amplifikasi sebuah instrument secara langsung (*direct amplification*). Sistem ini berisi pickup microphone dan control box yang digunakan untuk memberi efek suara elektronik, meliputi: tremolo, basic *EQ* (“*bright*” and “*dark*”), simultaneous sub-octaves and echo. *Ceramic microphone* merupakan alat *microphone* yang dipasang di bagian *crook saxophone* (sebelum lubang octave). Banyak pemain saxophone terkenal yang sudah menggunakan *Varitone system*, yaitu : Eddie Haris, Lou Donaldson, Moe Koffman, Sony Stitt, Michael Brecker.

“*Varitone System*” saat ini cukup sulit ditemukan, dan mahal apabila dijual. Jadi, penulis menggunakan metode yang sedikit berbeda, yaitu menggunakan *wireless mic Shure BLX 14*, yang dipasangkan di bagian bell saxophone, berbeda dengan *varitone system* yang ditempatkan dibagian *crook saxophone*, dan jenis *microphone* yang dipakai juga berbeda. *Control box* diganti menggunakan *Valeton GP – 200*, sebenarnya alat ini merupakan efek khusus untuk gitar. Namun, penulis menggunakan efek ini dikarenakan ingin mencari karakteristik yang unik, pada umumnya saxophone menggunakan efek khusus untuk vokal.

Perangkat yang digunakan untuk menjalankan sistem ini, meliputi: *Valeton GP – 200*, *mic wireless shure blx 14*, dan instrumen *alto saxophone*. Karya ini tidak hanya dimainkan dengan instrumen saxophone saja, penulis menggunakan format kuartet pada karya musik ini. Instrumen selain *saxophone*, yaitu *keyboard MIDI*, *perkusi*, dan *drum pad*. *Keyboard MIDI* memberikan variasi suara yang lebih

luas, dan mendukung melodi serta harmoni dalam komposisi. Perkusi, dan *drum pad* memberikan ritme yang penting dalam menciptakan dinamika, dan kekuatan dalam karya musik program naratif ini. Dengan menggunakan format kuartet ini, penulis dapat menghasilkan pengaturan musik yang kompleks. Setiap instrumen memiliki perannya masing-masing dalam menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengolahan musik program naratif dalam komposisi musik "Skypiea" berdasarkan struktur naratif *manga* "One Piece"?
2. Bagaimana pengaplikasian *extended technique saxophone* pada komposisi musik "Skypiea" yang ditinjau dari latar suasana?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah:

1. Untuk mengetahui aplikasi *extended technique saxophone* pada komposisi musik "Skypiea" yang ditinjau dari latar suasana
2. Untuk mengetahui pengolahan musik program naratif dalam komposisi musik "Skypiea" berdasarkan interpretasi *manga* "One Piece"

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan penulis dari karya ini adalah:

1. Menambah kekayaan repertoar musik Indonesia.

2. Memberi inspirasi bagi komposer di Indonesia untuk menciptakan karya musik dari latar belakang cerita
3. Memberi wawasan masyarakat Indonesia terhadap proses kreatif pembuatan karya musik

