

“LUMINOUS UNDERWORLD”

**KOMPOSISI MUSIK PROGRAM NARATIF BERDASARKAN
KISAH MITOLOGI HADES DAN PERSEPHONE
DENGAN MENGGUNAKAN *LEITMOTIF* DAN *VOICE OVER***

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Tim Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu persyaratan untuk mengakhiri jenjang studi sarjana**



Diajukan oleh :

Ravi Arya Pamungkas

NIM. 201 0190 0133

**PROGRAM STUDI S1 PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

“LUMINOUS UNDERWORLD”

**KOMPOSISI MUSIK PROGRAM NARATIF BERDASARKAN
KISAH MITOLOGI HADES DAN PERSEPHONE
DENGAN MENGGUNAKAN *LEITMOTIF* DAN *VOICE OVER***

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Tim Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu persyaratan untuk mengakhiri jenjang studi sarjana**



Diajukan oleh :

Ravi Arya Pamungkas

NIM. 201 0190 0133

**PROGRAM STUDI S1 PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir berjudul :

“Luminous Underworld” Komposisi Musik Program Naratif Berdasarkan Kisah Mitologi Hades dan Persephone Dengan Menggunakan *Leitmotif* dan *Voice Over* diajukan oleh **Ravi Arya Pamungkas**, NIM. **20101900133**, Program studi S-1 Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Program Studi: 91222), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji

Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A.

Puput Pramuditva, S.Sn., M.Sn.

NIP.197710122005012001

NIP.198911032019031013

NIDN.0012107702

NIDN.0003118907

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji

Dr. Sn. I G.N. Wiryawan Budhiana, M.Hum.

Drs. Hadi Susanto, M.Sn.

NIP.195812151988031002

NIP.196111031991021001

NIDN.0015125802

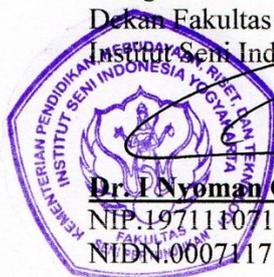
NIDN.003116108

Yogyakarta, 05 - 06 - 24

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Program Studi
Penciptaan Musik



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. **Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.**

NIP.197111071998031002

NIP. 197604102006041028

NIDN.0007117104

NIDN. 0010047605

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 oleh 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, 26 Mei 2024
Pernyataan



Ravi Arya Pamungkas
20101900133

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Hidup adalah sebuah tarian, dan seni adalah cara kita mengikuti iramanya”



Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

Ibu, Ayah, Kakak dan diri saya sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang karena anugerah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “*Luminous Underworld*” Komposisi Musik Program Naratif Berdasarkan Kisah Mitologi Hades Dan Persephone Dengan Menggunakan *Leitmotif* dan *Voice Over*.

Sebagai pengantar dari tulisan ini, saya ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesempatan yang diberikan untuk berbagi informasi melalui tulisan ini. Materi yang disajikan dalam tulisan ini bertujuan untuk mengetahui pembuatan musik program naratif dan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai musik program. Tugas Akhir ini wajib ditempuh penulis sebagai syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama proses pembuatan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Tanpa bimbingan yang diberikan penulis akan kesulitan melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis berterimakasih kepada:

1. Dengan rasa syukur yang mendalam, aku mengucapkan terima kasih kepada Allah atas segala bantuan-Nya dalam menuntun langkahku hingga menyelesaikan skripsi ini. Hanya Engkau yang maha mengetahui betapa besar pertolongan-Mu.

2. Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil. selaku ketua Program Studi Penciptaan Musik.
3. Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A. selaku sekretaris Program Studi Penciptaan Musik.
4. Puput Pramuditya, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah membantu dan memberikan waktunya untuk membimbing penulis.
5. Drs. Hadi Susanto, M.Sn selaku Pembimbing II dan dosen wali penulis yang senantiasa membimbing penulis dan memberikan wawasan dalam menjalankan Tugas Akhir ini.
6. Dosen ISI Yogyakarta jurusan penciptaan musik yang telah memberikan ilmunya hingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang di dapatkan saat kuliah kedalam tugas akhir ini.
7. Ibu dan Ayah, Terima kasih atas kesabaran, dorongan, dan doa-doa kalian yang tak pernah berhenti selama saya berjuang menyelesaikan Tugas Akhir ini. Saya sangat beruntung memiliki kalian sebagai orang tua yang telah membantu saya sampai di titik ini.
8. Untuk kekasih saya Gabrielle Kesuma Chandra dan sahabat-sahabat saya Almira, Divsal, Bagas dan juga yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terima kasih telah membantu saya dan menemani dalam proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna pada Tugas Akhir ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk menjadi bahan evaluasi yang kemudian dapat memberikan

wawasan lebih luas bagi penulis. Semoga skripsi dengan judul “”*Luminous Underworld*” Komposisi Musik Program Naratif Berdasarkan Kisah Mitologi Hades Dan Persephone Dengan menggunakan *Leitmotif* dan juga *Voice Over*” ini dapat membantu pembaca yang sedang mencari topik yang sama dengan penulis. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, baik bagi pembaca maupun penulis.

Yogyakarta, 26 Mei 2024



Ravi Arya Pamungkas

ABSTRAK

Kisah Hades dan Persephone merupakan salah satu kisah mitologi Yunani yang terkenal karena menunjukkan kisah yang tragis. Dalam mitologi Yunani, Hades adalah dewa dunia bawah yang jatuh cinta pada Persephone putri dari dewi Demeter. Hades jatuh cinta kepada Persephone dan menculiknya ke dunia bawah. Kisah mereka menjadi dasar bagi berbagai karya seni, termasuk musik program, yang menggambarkan konflik, tragedi, dan keindahan dalam kisah cinta yang tragis ini. Musik program merupakan karya musik yang memuat makna lain selain aspek musikal.

Karya ini memiliki 6 *movement* yang menceritakan alur dari kisah ini. Dalam pembuatan musik program ini, penulis menggunakan teknik *leitmotif* terhadap karakter Hades dan Persephone dalam beberapa *movement* nya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis penerapan *leitmotif*, *Voice Over* dan *sound effect* dalam musik program berjudul “*Luminous Underworld*”.

Kesimpulannya *leitmotif* dan implementasi *Voice Over* juga *sound effect* terhadap karya “*Luminous Underworld*” adalah dua hal yang saling berkaitan untuk memperjelas dari alur kisah yang dibawakan kedalam musik program. *Leitmotif* yang merupakan pengulangan tema dapat mengidentifikasi karakter, *Voice Over* yang merupakan narasi dapat membantu mengarahkan pendengar dan *sound effect* dapat memperjelas suasana dalam kisah ini. Ketiganya dapat bekerja sama secara harmonis untuk memberikan pengalaman imersif dan menarik kepada pendengarnya. Ketiga hal ini juga dapat mempermudah komposer yang ingin membuat musik program dari kisah apapun yang akan di alih mediakan menjadi musik program.

Kata kunci : *Luminous Underworld*, Musik Program, Hades dan Persephone, *Leitmotif*, *Voice Over*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR NOTASI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	9
C. Tujuan Penciptaan.....	9
D. Manfaat Penciptaan.....	10
E. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN.....	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Kajian Karya.....	14
1. <i>Peter and the wolf</i> -Sergei Prokofiev.....	14
2. <i>Ancient Greek goddesses and gods</i> , Hades-Sebastian Angel.....	15
3. <i>E.T.-Main Theme</i> -John Williams.....	15
4. <i>Marion Theme from “Indiana Jones”</i> -John Williams.....	17

C. Landasan Penciptaan	19
1. Musik Program.....	19
2. <i>Leitmotif</i>	20
3. <i>Voice Over</i> dan <i>Sound Effect</i>	21
4. Kisah Hades dan Persephone.....	23
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	25
A. Observasi	25
B. Penentuan Judul.....	27
C. Konserp Karya.....	31
D. Eksplorasi.....	35
E. Penulisan Notasi.....	37
BAB IV ANALISIS KARYA	40
A. Hades, The god of Underworld.....	41
1. Ide Penciptaan.....	41
2. Analisis Karya.....	41
B. Persephone, goddess of Spring.....	48
1. Ide Penciptaan.....	48
2. Analisis Karya.....	48
C. The Abduction of Persephone.....	51

1. Ide Penciptaan.....	51
2. Analisis Karya.....	51
D. Elegy of the Harvest.....	55
1. Ide Penciptaan.....	55
2. Analisis Karya.....	55
E. Fear or Love?.....	58
1. Ide Penciptaan.....	58
2. Analisis Karya.....	58
F. The Return of Persephone.....	60
1. Ide Penciptaan.....	60
2. Analisis Karya.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR NOTASI

Notasi 1 “ <i>The Bird Theme</i> ” <i>Peter and the wolf</i> – Sergei Prokofiev.....	15
Notasi 2 <i>Leitmotif The Flying Theme</i> pada film E.T “ <i>Extra Terrestrial</i> ”- John Williams.....	17
Notasi 3 <i>Leitmotif</i> pada <i>Marion’s Theme</i> dari <i>Indiana Jones</i> – John Williams.....	18
Notasi 4. Penulisan <i>sound effect</i> pada <i>full score</i>	44
Notasi 5. <i>Leitmotif</i> karakter Hades.....	44
Notasi 6. Variasi <i>leitmotif</i> karakter Persephone.....	45
Notasi 7. Pengembangan dari <i>leitmotif</i> karakter Hades.....	47
Notasi 8. Ritmis pada <i>violin 1</i> dan <i>violin 2</i>	47
Notasi 9. <i>Leitmotif</i> pada karakter Persephone.....	48
Notasi 10. Notasi trumpet dan <i>violin</i> pada bar 11-14 <i>movement 2</i>	49
Notasi 11. Variasi <i>leitmotif</i> dari Persephone pada <i>oboe movement 2</i>	50
Notasi 12. Balasan dari variasi <i>leitmotif</i> dari Persephone pada <i>flute movement 2</i> ...50	
Notasi 13. Potongan <i>leitmotif</i> dari Persephone pada <i>piano movement 2</i>	50
Notasi 14.Brass section memainkan <i>leitmotif</i> Hades pada <i>movement 3</i>	53
Notasi 15. Trumpet dan horn memainkan <i>leitmotif</i> Persephone pada <i>movement 3</i> ..54	
Notasi 16. Notasi <i>violin</i> dan <i>SFX</i> yang saling berkaitan pada <i>movement 3</i>	54
Notasi 17. <i>Tutti</i> pada bar 46-47.....	55
Notasi 18. Variasi <i>leitmotif</i> pada <i>violin 1</i> dan <i>glockenspiel movement 4</i>	56
Notasi 19. <i>Leitmotif</i> pada <i>violin 1</i> dan <i>glockenspiel movement 4</i>	57
Notasi 20. <i>Violin solo</i> pada <i>movement 4</i>	58

Notasi 21. Variasi <i>leitmotif</i> Persephone oleh oboe pada <i>movement</i> 5.....	59
Notasi 22. Variasi <i>leitmotif</i> Persephone oleh cello pada <i>movement</i> 5.....	59
Notasi 23. Variasi <i>leitmotif</i> Persephone pada instrumen piano dan <i>glockenspiel</i> pada <i>movement</i> 5.....	60
Notasi 24. <i>Leitmotif</i> Hades pada <i>movement</i> 6.....	61
Notasi 25. <i>Leitmotif</i> Persephone pada bar 10 -12 <i>movement</i> 6.....	61
Notasi 26. <i>Leitmotif</i> Persephone sebagai penutup pada <i>movement</i> 6.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik merupakan ekspresi seni yang melibatkan penggunaan suara atau bunyi-bunyian yang diatur secara harmonis, ritmis, dan melodis. Ini mencakup berbagai gaya musik dari zaman kuno hingga zaman modern. Banyaknya ragam gaya yang mencerminkan keberagaman budaya musik di seluruh dunia. Terdapat dua jenis musik yaitu musik absolut dan musik program. Musik absolut merupakan musik instrumental yang mampu berdiri sendiri tanpa perlu dihubungkan dengan narasi atau konteks tertentu (Justin Wildridge, 2020:2). Hal ini memberikan kebebasan bagi pendengar untuk menafsirkan dan menikmati musik tanpa terpengaruh dengan cerita atau latar belakang yang spesifik. Sedangkan terdapat musik program yang sering dikaitkan dengan narasi atau bahkan gambar tertentu disebut musik program atau musik yang memiliki unsur program.

Musik program merupakan karya musik yang memuat makna lain selain aspek musikal. Terdapat tiga kategori yaitu musik program deskriptif yang mengandung aspek lukisan, musik program naratif yang mengandung aspek dan musik program filosofis yang mengandung aspek pokok pikiran (Sacher and Eversole, 1977:17). Tetapi menurut Leon Stein musik program terbagi menjadi 4 yaitu, *Narrative, Descriptive, Ideational dan Appelative* (Leon Stein, 1979:171). Musik program naratif merupakan musik program narasi yang mengubah alih media narasi dari teks kedalam musik. Musik naratif tidak memiliki aturan yang mengharuskan

memakai format tertentu dan tema. Komposer memerlukan keterampilan teknis dan intuisi artistik untuk menggunakan kisah sebagai dasar untuk menciptakan konsep karya yang ingin dibuat dan jalannya sesuai dengan alur dari kisah yang akan dibawakan.

Konsep musik program, dicetuskan oleh komposer yang bernama Franz Liszt. Ia muncul pada akhir periode romantik melalui karyanya "Symphonic Poem". Franz Liszt menggabungkan musik dengan puisi, mengambil inspirasi dari puisi Victor Hugo. Symphonic Poem merupakan simfoni orkestra dengan satu gerakan, menciptakan hubungan erat antara musik dan puisi. Musik program berikatan dengan seni lain, terutama sastra, untuk dapat menghasilkan karya yang menggambarkan karakter, simfoni terprogram, simfoni dari puisi dan lukisan yang bernada (Jonathan Kregor, 2015:23)

Musik program naratif memiliki daya tarik yang unik bagi para pendengarnya karena mampu mengubah medium narasi dari bentuk teks atau lisan menjadi sebuah pengalaman musik naratif. Banyak penikmat kisah menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan pengalaman auditif yang melibatkan unsur musik selama membaca. Kisah-kisah dalam novel, buku, hingga *e-book* bisa menjadi acuan bagi para komposer berdasarkan kisah fiksi maupun non-fiksi. Terdapat banyak kisah fiksi yang mempunyai potensi besar untuk diangkat menjadi musik program naratif salah satunya yaitu kisah-kisah mitologi Yunani kuno.

Kisah-kisah mitologi Yunani kuno merupakan kisah yang dianggap oleh para pembaca era modern saat ini memiliki kompleksitas karakter dewa dan makhluk mitologis yang mewarnai mitologi serta peran mereka dalam merangkai alur yang

hebat. Penyampaian kisah-kisah mitologi Yunani kuno ini dapat berhubungan dengan musik karena pada periode Yunani Kuno sudah ada orang bermusik dalam budaya mereka namun artefak-artefak yang ditinggalkan hingga kini masih berupa gambar-gambar di kuil, batu nisan, dan pot-pot bunga. Musik Yunani kuno sering digunakan untuk menceritakan tentang kisah-kisah dari mitologi Yunani. Musik Yunani kuno dikenal sebagai pengaruh musik Barat hingga saat ini, terutama dalam pengembangan teori musik dan konsep harmoni. Terdapat beberapa tangga nada yang sudah digunakan seperti Dorian, Phrygian, dan Lydian. (Kristiyanto, 2017:4)

Ketertarikan penulis terhadap membaca kisah-kisah mitologi Yunani kuno tumbuh seiring dengan penjelajahan literatur dan budaya. Keterkaitan antara mitologi dan aspek-aspek kehidupan seperti cinta, keberanian, dan perjuangan memberikan dimensi emosional yang kuat. Dalam kisah-kisah mitologi Yunani, makhluk supernatural yaitu dewa dan dewi berperan sangat penting dalam proses kehidupan dan alam semesta. Tempat tinggal dewa dan dewi bernama Olympus yang terletak di puncak gunung (DK, 2018:54). Tempat ini ditinggali oleh para dewa yang bertanggung jawab untuk kehidupan alam dunia. Rumah-rumah indah, taman surgawi, dan pemandangan indah adalah bagian dari Gunung Olympus menciptakan gambaran dunia yang penuh dengan keagungan dan kemegahan para dewa Yunani. Olympus mempunyai dewa dan dewi utama untuk menjaga peradaban manusia dibawah kekuasaan Zeus sang dewa langit. Di sisi lain terdapat tempat tinggal dengan kegelapan dan menyeramkan yaitu bernama *Underworld*.

Underworld atau dunia bawah merupakan alam kematian yang dikuasai oleh Hades. Hades merupakan saudara laki-laki dari Zeus sang penguasa Olympus.

Dunia bawah bukan hanya tempat tinggal roh orang mati setelah kematian, tapi juga tempat penghakiman bagi orang mati. Dunia Bawah mencakup berbagai wilayah seperti Elysium (tempat para pahlawan dan orang baik hidup bahagia selamanya), Dataran Asphodel (tempat tinggal roh biasa), dan Tartarus (tempat roh jahat dihukum). Dunia bawah juga merupakan rumah bagi roh-roh seperti Charon, yang mengangkut jiwa dengan perahu di Sungai Styx, dan Cerberus, anjing berkepala tiga yang menjaga gerbang dunia bawah (DK, 2018:84)

Dalam kisah-kisah mitologi Yunani terdapat banyak kisah percintaan yang salah satunya merupakan kisah percintaan antara Hades dan Persephone. Kisah ini berawal dari Zeus dan Demeter mempunyai anak yang bernama Persephone. Zeus sebagai saudara laki-laki dari Hades membuat kesepakatan untuk menikahi anaknya Persephone. Tetapi kesepakatan ini tidak diketahui oleh istrinya yaitu Demeter. Hades yang jatuh cinta akhirnya menculik Persephone dan dibawa ke dunia bawah. Dengan banyaknya pemikiran dan cobaan yang dialami oleh Hades dan Persephone mereka akhirnya saling mencintai. Kisah ini terkenal dalam kisah-kisah mitologi Yunani dikarenakan kehadiran sosok Hades yang merupakan penguasa dunia bawah jatuh cinta dengan Persephone yang berasal dari Olympus. Perbedaan latar bagi kedua tokoh ini yang menimbulkan ketertarikan bagi para pembaca tentang kisah ini.

Penulis menggunakan kisah Hades dan Persephone dikarenakan pengalaman pribadi penulis dalam perbedaan latar belakang. Perbedaan latar dari Hades dan Persephone berkaitan dengan perbedaan latar belakang penulis dengan kekasih. Meskipun kami berasal dari latar belakang yang berbeda, kami

menemukan banyak kesamaan dalam nilai-nilai dan prinsip hidup kami. Namun, seperti halnya Hades dan Persephone.

Ketertarikan penulis dalam kisah Hades dan Persephone selain merasakan persamaan dari pengalaman pribadi yaitu penulis sangat menyukai cerita fiktif yang menjadi dasar bagi kepercayaan masyarakat. Terdapat banyak media yang mengisahkan kisah Hades dan Persephone dalam bentuk tulisan maupun film. Hal itu menyebabkan penulis ingin mengubah media naratif berbentuk teks menjadi bentuk musik program naratif. Terdapat beberapa buku yang penulis jadikan sebagai acuan dalam kisah Hades dan Persephone seperti "*The Mythology Book*" (Philip Wilkinson 2018), "*Encyclopedia of Greek and Mythology*" (Luke Roman dan Monica Roman 2010), dan "*Greek Mythology: The Gods, Goddesses, and Heroes Handbook*" (Liv Albert 2021).

Berdasarkan sumber dari beberapa buku, penulis membagi *movement* yang terdiri dari peristiwa penting dalam kisah Hades dan Persephone dalam karya musik program naratif yang akan penulis ciptakan. Dalam rangkaian musik yang terdiri dari 6 *movement* ini penulis memaparkan dengan rinci alur kisah percintaan yang penuh warna antara Hades dan Persephone. Kisah cinta Hades dan Persephone akan diceritakan dengan musik program naratif yang berjudul "*Luminous Underworld*" yang memiliki arti cahaya dunia bawah.

Dalam pembuatan karya "*Luminous Underworld*" penulis akan memakai format orkestra kamar. Menurut artikel dari The Kasablanka (2022) *Chamber Orchestra* atau orkes kamar, adalah orkes dalam ukuran yang lebih kecil dengan jumlah pemain yang terbatas. Dalam karya penulis jenis instrument yang dimainkan

yaitu *woodwind*, *brass*, *percussion*, *piano* dan *string*. Berbeda dengan orkestra simfoni yang dapat memiliki lebih dari 100 musisi, orkestra kamar lebih sedikit dalam ukurannya. Dengan menggunakan format ini, penulis dapat menggali kekreativitasannya dengan lebih luas dalam menciptakan musik program naratif.

Orkestra kamar dapat membuka peluang untuk mengeksplorasi berbagai hal yang dapat penulis kembangkan. Penulis akan mengkombinasi alat synthesizer dengan alat musik akustik. Synthesizer dalam orkestra sering digunakan untuk musik kontemporer. Synthesizer menyediakan berbagai efek suara dengan memberikan suara tambahan dari alat musik yang ingin digunakan oleh komposer. Synthesizer juga dapat memainkan VO (*Voice Over*) yang bisa digunakan komposer dalam pembuatan musik program naratif.

Voice Over merupakan narasi tambahan yang berupa suara manusia yang akan digunakan dalam sebuah karya tanpa perlu mendatangkan narator untuk membacakan sebuah kisah atau narasi yang berkaitan dengan karya yang ditampilkan. Singkatnya *Voice Over* adalah suara manusia yang akan digunakan dalam proses narasi (Adhi Prasetyo, 2017:1). Dalam kenyataannya, *Voice Over* sering di pasangkan *sound effect* sebagai latar belakang musiknya (Hidayat Yoni Wibowo, 2011:2). Dalam musik program korelasi antar penggunaan narasi dan *sound effect* dapat membantu penulis untuk memperkuat atau menyampaikan kisah dalam sebuah karya musik. Ini dapat mencakup penggunaan dialog atau narasi yang direkam dan dimasukkan kedalam komposisi musik program naratif dan memberikan dimensi naratif atau mengarahkan pendengar melalui kisah yang sedang diceritakan. Menjadikan beberapa aspek seperti suara *Voice Over* yang akan

digabungkan dengan beberapa efek suara seperti teriakan, bisikan, kicauan burung dan lainnya.

Selain penggunaan *Voice Over* dan efek suara dalam karya “*Luminous Underworld*” Penggunaan teknik *leitmotif* yang merupakan pengulangan motif musik atau tema tertentu yang terkait dengan karakter, situasi, atau ide tertentu dalam sebuah komposisi, dapat dimasukkan ke dalam karya musik penulis untuk memberikan identifikasi karakter bagi para pendengar. Hal ini dapat membantu untuk menciptakan pemahaman makna setiap *movement* yang ditampilkan. Teknik *leitmotif* dapat memudahkan mengasosiasikan karakter atau konsep tertentu dengan motif musik yang khas. Dengan demikian, *leitmotif* membantu dalam memperkuat naratif, menggambarkan hubungan antar karakter, atau menyoroti tema-tema penting. Mengutip dari artikel *soundtracfest* yaitu “Penggerak motif musik yang mengindividualisasikan karakter, mendefinisikan ide atau situasi, yang akan sangat berpengaruh pada konsepsi dan rasa psikologis yang mendalam dari musik film” (Juanjo Molina, 2018:1).

Leitmotif seringkali digunakan oleh komposer-komposer film terkenal seperti, John William, Richard Wagner, Hans Zimmer, Joe Hisaishi dan lainnya untuk mempermudah pengenalan terhadap karakter tertentu. Hal ini membuat penulis ingin memnggunakan teknik ini agar karya musik program yang dibuat dapat dipahami oleh para pendengar untuk mengidentifikasikan apa yang sedang diceritakan dalam musik program naratif. *Leitmotif* terdiri dari figur, atau bagian pendek melodi dengan karakter yang ditandai yang mengilustrasikan, atau seolah-olah diberi label, tokoh, situasi, atau gagasan abstrak tertentu yang muncul secara

menonjol dalam alur kisah atau drama yang musiknya menjadi pendampingnya. Ketika situasi ini terulang kembali, atau tokoh-tokohnya muncul dalam tindakan, atau bahkan ketika tokoh atau gagasan itu tersirat atau dirujuk, sosok yang merupakan motif utama akan terdengar (Matthew 2015:7).

Permasalahan utama dalam pembuatan musik program naratif yang digunakan sebagai medium ekspresif, dapat diartikan secara berbeda oleh setiap individu, tergantung pada latar belakang budaya, pengalaman pribadi, dan pengetahuan musik mereka. Hal ini dapat menyebabkan variasi besar dalam pemahaman dan interpretasi musik, bahkan ketika merespons kisah yang sama. Permasalahan kedua muncul dalam konteks pemilihan unsur musik yang tepat untuk menyampaikan pesan dari sebuah kisah. Penulis harus membuat keputusan yang tepat tentang bagaimana melibatkan melodi, harmoni, ritme, dan dinamika untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan kisah yang ingin mereka sampaikan.

Permasalahan teknis yang muncul saat pembuatan karya yaitu dalam penerjemahan naratif menjadi unsur-unsur musik yang jelas. Bagaimana mengungkapkan perasaan karakter atau membangun ketegangan dalam sebuah plot melalui musik dapat menjadi tantangan teknis yang memerlukan pemahaman mendalam tentang teori musik dan keterampilan komposisi. Tokoh tokoh dalam kisah ini juga mempunyai ciri khas yang berbeda seperti Hades yang merupakan sosok yang berasal dari dunia bawah sedangkan, Persephone merupakan sosok anak dari dewi kesuburan dan raja penguasa langit.

Penggunaan *Voice over* dapat digunakan untuk memberikan wawasan atau pemahaman yang lebih dalam tentang karakter-karakter dalam karya tersebut. Narator dapat menjelaskan pikiran, perasaan, atau motivasi karakter, sementara musik dapat mengiringi hal tersebut untuk menambah dimensi emosional pada penggambaran karakter. *Voice Over* dapat menjadi solusi untuk memperkuat penyampaian naratif untuk para pendengar. Hal ini membuat penulis tertarik untuk membuat musik program naratif berdasarkan kisah Hades dan Persephone dengan menggunakan *leitmotif* dan *Voice Over*.

B. Rumusan Ide Penciptaan

1. Bagaimana mengaplikasikan konsep *leitmotif* terhadap karakter yang diceritakan dalam karya "*Luminous Underworld*" ?
2. Bagaimana penggunaan *Voice Over* dan *Sound effect* terhadap karya musik "*Luminous Underworld*" ?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam pembautan musik program naratif ini yaitu :

1. Mengetahui cara mengaplikasikan konsep *leitmotif* terhadap musik program naratif yang berjudul "*Luminous Underworld*"
2. Mengetahui cara penggunaan *Voice Over* dan *sound effect* yang dapat memperkuat penyampaian kisah pada karya musik program naratif "*Luminous Underworld*."

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis diharapkan karya musik "*Luminous Underworld*" yang dibuat oleh penulis dapat digunakan untuk menambah wawasan lebih luas terhadap musik program naratif.
2. Bagi Insitut Seni Indonesia Yogyakarta diharapkan memberikan informasi mengenai proses pembuatan pembuatan karya "*Luminous Underworld*".
3. Bagi masyarakat diharapkan menjadi pengalaman dan wawasan untuk membuat musik program naratif dan memberikan inspirasi untuk membuat karya seperti yang dibuat oleh penulis

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari :

1. Bab I Pendahuluan (bab ini memuat tentang Latar Belakang Penciptaan, Rumusan Ide Penciptaan, Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan).
2. Bab II Kajian sumber dan Landasan Penciptaan (bab ini memuat tentang dasar atau pijakan yang menjadi sumber inspirasi untuk penciptaan karya yang terbagi menjadi Kajian Pustaka, Kajian Karya, dan Landasan Penciptaan).
3. Bab III Proses Penciptaan (bab ini memuat tentang proses penciptaan karya "*Luminous Underworld*" dari awal hingga akhir karya).
4. Bab IV Analisis Karya (bab ini memuat tentang identifikasi dan analisis dari karya "*Luminous Underworld*").

5. Bab V Kesimpulan dan Saran (bab ini memuat tentang kesimpulan dari penelitian ini mencapai tujuan yang ditetapkan dan mengungkapkan temuan-temuan yang dihubungkan dengan literatur relevan serta pernyataan saran bagi penulis).

