

“TITIK BALIK”

**PENGGABUNGAN MUSIK PROGRESIF DAN MUSIK
SUASANA DALAM KARYA ANSAMBEL CAMPURAN**

TUGAS AKHIR

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan oleh:

Bintang Renjana Aditya

NIM 17100920133

Program Studi S1

Penciptaan Musik

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

GENAP 2023/2024

“TITIK BALIK”

**PENGGABUNGAN MUSIK PROGRESIF DAN MUSIK
SUASANA DALAM KARYA ANSAMBEL CAMPURAN**

TUGAS AKHIR

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan oleh:

Bintang Renjana Aditya

NIM 17100920133

Program Studi S1

Penciptaan Musik

Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

GENAP 2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Tugas Akhir berjudul:

“TITIK BALIK” PENGGABUNGAN MUSIK PROGESIF DAN MUSIK SUASANA DALAM KARYA ANSAMBEL CAMPURAN diajukan oleh Bintang Renjana Aditya, NIM 17100920133 Program Studi S-1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91222**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

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

NIP.197710122005012001/
NIDN.0012107702

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji

Drs. Haris Natanael Sutaryo, M.Sn.

NIP.196102221988031002/
NIDN.0022026101

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Joko Supravitno, S. Sn., M. Sn.

NIP.196511102003121001/
NIDN.0010116510

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji

Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.

NIP.196111191985031004/
NIDN.0019116101

Yogyakarta, 06 - 06 - 24

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Ketua Program Studi Penciptaan Musik

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

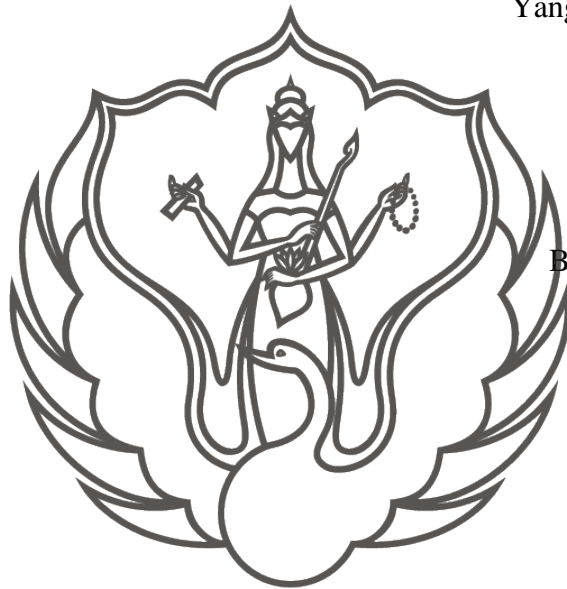
NIP.197604102006041028/
NIDN.0010047605

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya musik dan karya tulis yang saya buat ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, baik di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, maupun di perguruan tinggi lainnya. Karya musik serta karya tulis ini adalah hasil karya saya sendiri, dan belum pernah di publikasikan sebelumnya.

Yogyakarta, 13 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Bintang Renjana Aditya

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan sebesar besarnya kepada Allah SWT, atas ridho dan rahmat Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini Ketulusan serta keyakinan saya dalam menulis skripsi dengan judul “Titik Balik” Penggabungan Musik Progesif Dan Musik Suasana Dalam Ansambel Campuran, yang membuat saya tergerak untuk menyadarkan dan mengajarkan saya melalui fenomena penyakit mental pada anak muda dan skripsi ini menyadarkan suatu hal mengenai cara menggabungkan kedua gaya musik yaitu music progesif dan musik suasana.

Skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Mendapatkan banyak dukungan melalui berbagai banyak pihak selama menyusun skripsi membuat saya. Skripsi ini dapat terwujud berkat orang orang yang selalu ada menemani dan membimbing saya, melalui berbagai pihak, dan mimpi saya menyelesaikan pendidikan sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Oleh karena itu saya dengan hormat mengucapkan terimakasih secara mendalam dan berbahagia kepada:

1. Bapak Dr. Kardi Laksono, S. Fil., M. Phil selaku Ketua Program Studi Penciptaan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn,.M.A., selaku Sekretaris Program Studi Penciptaan Musik.
3. Bapak Drs. Haris Natanael Sutaryo, M. Sn. selaku dosen pembimbing 1 saya, yang setia dan memberikan banyak ilmu dan bimbingan mengenai skripsi saya.

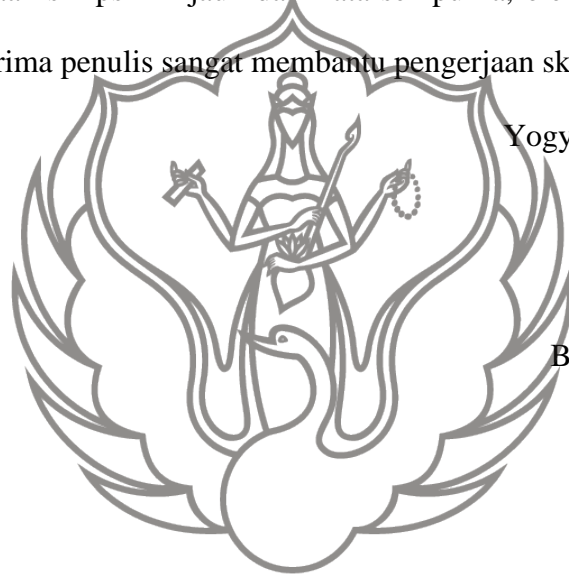
4. Bapak Dr. Royke Bobby Koapaha, M. Sn. selaku dosen pembimbing 2 saya yang mengajarkan saya, memberi masukan saya mengenai banyak hal dan memberikan ilmu yang banyak bagi saya.
5. Para staff dan dosen Jurusan Penciptaan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah mengajarkan saya dari semester 1 hingga akhir.
6. Terimakasih yang tak terhingga habisnya untuk yang paling saya sayang orang tua saya Bapak Ir. Budi Suprayogo dan Ibu Dra. Amalia Ifa Kartika yang selalu ada untuk saya dan menemani, menyemangati, mendoakan saya dalam kondisi apapun, serta keluarga besar saya Budi Suprayogo yang selalu mendukung, membantu menasehati, dan memberi masukan dan saran untuk kehidupan saya
7. Terimakasih sebanyak banyaknya kepada Keluarga Besar Mabes, Manuel Albilio, Daffa Aryamada, Nathanael Joel yang telah mendukung saya dalam menyalurkan ide music dan menjadi teman setia pendengar saya dikala saya sedang mengerjakan skripsi.
8. Terimakasih kepada keluarga besar Riingg Rootzz yang telah memberikan berbagai pengalaman dalam bermusik dan selalu mendukung saya secara teknis.
9. Terimakasih saya ucapkan kepada teman dari masa kecil saya selama 20 tahun yang saya banggakan Daffa bule, Ravi Tambun, Refo Bengkel dan teman – teman saya lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
10. Terimakasih sebanyak banyaknya kepada Pemain musik yang membantu bermain di karya saya yaitu Dimas, Kiel, Sheva, Trio dan Nada.

11. Terimakasih kepada Arisanti Marella S. Sn. Yang telah mendukung, membimbing, mendorong dan memberikan dukungan psikis dalam mengerjakan skripsi dan karya tugas akhir ini.

12. Terimakasih saya ucapkan yang sebesar besarnya untuk diri saya sendiri yang sudah berjuang dan selalu sabar dalam mengerjakan skripsi ini, terimakasih sudah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kemampuan yang sudah saya kerahkan.

Pengerjaan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang diterima penulis sangat membantu pengerjaan skripsi ini.

Yogyakarta, 6 Januari 2024



Bintang Renjana Aditya

ABSTRAK

Karya “Titik Balik” disusun berdasarkan ketertarikan penulis terhadap fase dari penyakit mental pada anak muda. Pemilihan topik tersebut dipilih berdasarkan pengalaman penulis sendiri di lingkungan pertemanan. Karya musik “Titik Balik” menjelaskan suasana dari fase penyakit mental pada anak muda, dimulai dari gejala awal atau fase awal, fase krisis hingga fase pemulihan yang dituangkan dalam karya musik. Karya musik ini juga disusun dengan konsep penggabungan dua gaya musik yaitu musik progresif dan musik suasana atau musik *ambiens* dan penulis bermaksud untuk mengetahui hasil dari penggabungan tersebut.

Penulis menggunakan beberapa metode dalam menyusun karya musik “Titik Balik”. Tahap awal merupakan pengamatan atau observasi mengenai informasi dari berbagai sumber buku, jurnal, artikel, serta karya musik untuk menentukan ide penciptaan yang dikembangkan dari ketertarikan di awal terhadap fase penyakit mental dan penggabungan terhadap dua gaya musik. Penentuan judul karya musik yang diambil dari fase terakhir dalam penyakit mental sebagai titik balik seseorang dalam menjalani hidup sebagai penyintas penyakit ini merupakan tahap selanjutnya. Karya musik “Titik Balik” juga disusun melalui konsep dan perancangan sketsa dasar musik, serta penentuan instrumentasi. Tahapan terakhir, penulis melakukan penggarapan detail karya musik “Titik Balik”

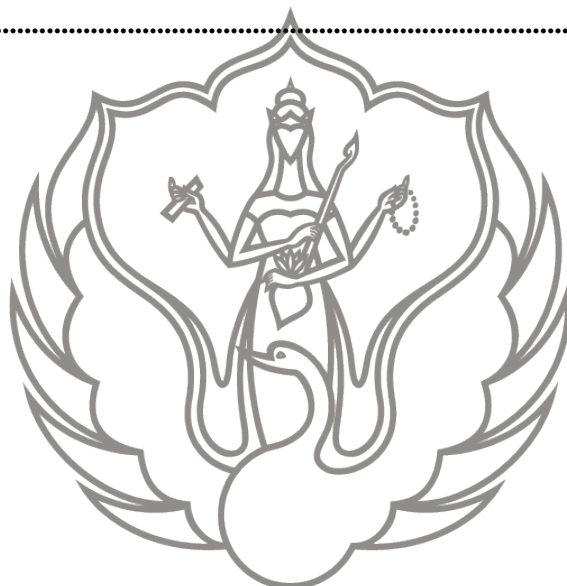
Karya musik “Titik Balik” mengusung tema penyakit mental yang sering terjadi pada anak muda di kehidupan. Hal tersebut menjadikan karya musik ini termasuk pada musik program ideasional yang memiliki konsep musik program ideasional yang memiliki sifat psikologis dan filosofis. Karya musik ini terdiri dari tiga Gerakan dengan menggunakan format ansambel campuran. Instrumen yang dipilih adalah gabungan dari instrumen klasik dan instrumen *combo* untuk menciptakan sebuah penggabungan dari kedua gaya musik yaitu musik progresif dan musik suasana. Penulis menggunakan konsep tersebut sebagai representatif setiap fase penyakit mental yang dihasilkan melalui perbedaan dinamika, timbre, teknik permainan dan hal lain yang mendukung terciptanya suasana dalam setiap fase penyakit mental didalam karya ini.

Kata kunci : penyakit mental, penggabungan, representatif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR NOTASI	x
DAFTAR GAMBAR	1
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	8
C. Tujuan Penciptaan	9
D. Manfaat Penciptaan	9
BAB II	11
KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN	11
A. Tinjauan Pustaka	11
B. Tinjauan Karya	12
C. Landasan Penciptaan	14
1. Musik Suasana.....	14
2. Musik Progresif.....	16
C. Variasi tanda sukat.....	21
D. Poliritmik.....	23
E. Modulasi	24
F. Struktur <i>Suite</i>	25
BAB III	32
PROSES PENCIPTAAN	32
A. Tahap Observasi	32
B. Perumusan Ide Penciptaan.....	38
C. Penentuan Judul	39

D. Penyusunan Konsep Dasar Dan Sketsa Musik	40
BAB IV	49
ANALISIS KARYA	49
A. Gerakan Pertama “Fase Awal”	49
B. Gerakan Kedua “Fase Krisis”	63
C. Gerakan ketiga “Fase Pemulihan”	70
BAB V.....	83
PENUTUP	83
A. KESIMPULAN	83
B. SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	88

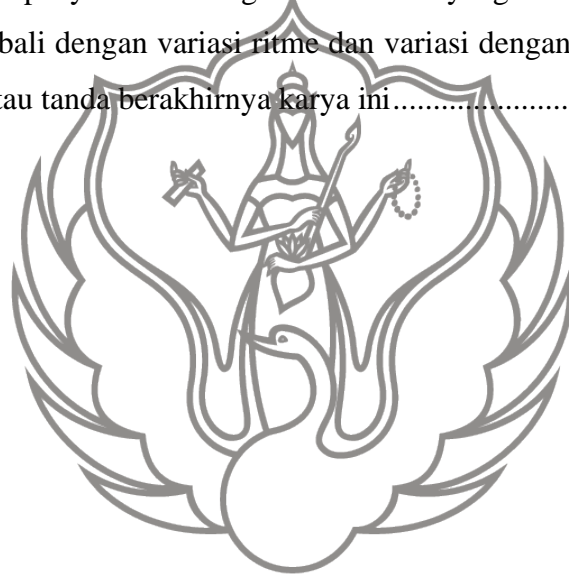


DAFTAR NOTASI

Notasi 1 Ritmis awal yang dimainkan instrument bass elektrik sebagai bagian awal yang memberi kesan ketegangan.....	50
Notasi 2 Permainan instrument piano pada birama dua puluh lima sampai birama	50
Notasi 3 Transisi pada bagian 1 dengan sukat 4/4 yang menjadi tanda.....	51
Notasi 4 Beat drum awal yang dimulai di birama empat puluh lima sampai birama tujuh puluh yang dimainkan di tanda sukat $\frac{3}{4}$	51
Notasi 5 Permainan violin, piano, bass elektrik dan drum yang menjadi pengantar ke bagian transisi ke dua	52
Notasi 6 Transisi pertama yang menjadi penanda mulainya bagian dua.....	53
Notasi 7 Bagian $\frac{7}{8}$ sebagai tanda mulainya bagian 2.....	54
Notasi 8 Bagian dengan tanda sukat $\frac{6}{8}$ yang menggambarkan adanya pemikiran sebuah solusi atas penyakit mental yang mulai diderita seseorang.....	55
Notasi 9 Bagian pola dari permainan bass elektrik yang memberi kesan suasana putus	56
Notasi 10 Bagian pola yang memakai tanda sukat $\frac{3}{4}$ yang temanya dimainkan oleh bass elektrik dan piano yang memberi kesan adanya harapan yang diberikan oleh teman dan sodara terhadap orang yang mulai terlihat tidak stabil dikarenakan gejala penyakit mental.	57
Notasi 11 Transisi kedua yang berada didalam bagian dua sebagai tanda memburuknya gejala penyakit mental pada anak muda.....	58
Notasi 12 Tema utama bagian tiga yang dimainkan <i>violin</i> satu dan dua secara bergantian yang menginterpretasikan sebuah pikiran liar pada seseorang yang tidak mempunyai jalan Tengah	59
Notasi 13 Tema utama bagian tiga yang dimainkan <i>violin</i> satu dan dua secara	60
Notasi 14 Bagian pengantar yang memberikan suasana ketegangan yang monoton	61
Notasi 15 Bagian akhir yang menginterpretasikan akhir fase awal kecemasan	62

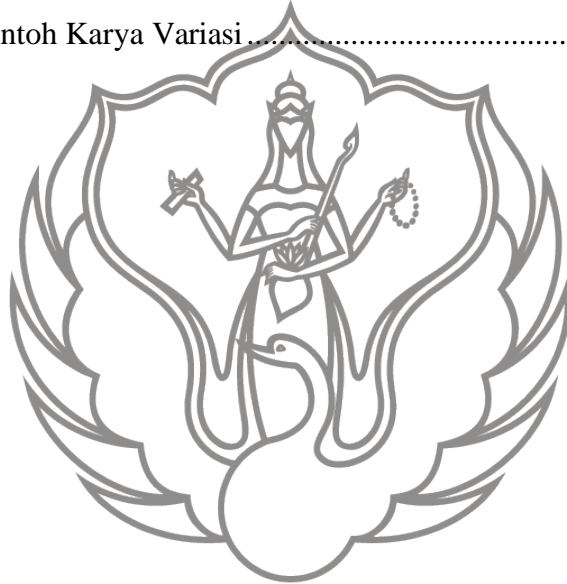
Notasi 16 Bagian awal gerakan dua yang dibuka dengan permainan bass tanpa adanya iringan dari instrumen lain.	64
Notasi 17 Bagian dengan pola tanda sukat $\frac{3}{4}$ dan tema awal yang menggunakan tanda sukat 4/4 sebagai pemberi kesan telah masuknya fase krisis seseorang dalam terjangkit penyakit mental.	65
Notasi 18 Bagian yang menggunakan tanda sukat 4/4 menggunakan ritme <i>triplet</i> pada semua instrumen yang menimbulkan suasana ketegangan didalam perasaan depresi.	66
Notasi 19 Bagian dengan tanda sukat $\frac{3}{4}$ yang dimainkan oleh instrumen <i>violin</i> , <i>cello</i> dan bass elektrik yang menimbulkan suasana meratapi nasib sebagai penderita penyakit mental.	67
Notasi 20 Bagian variasi dari bagian sebelumnya yang terjadi modulasi turun ke akor F mayor dengan register rendah menimbulkan suasana mulai terjadi penerimaan dan percobaan untuk berpikir jernih dari seseorang pengidap fase krisis pada penyakit mental.	68
Notasi 21 Bagian transisi ke 2 sebagai tanda dari berakhirnya gerakan kedua atau fase krisis ke gerakan ketiga, yaitu fase pemulihan.	69
Notasi 22 Bagian awal dari gerakan tiga yang dimainkan semua instrumen sebagai bagian yang membangun suasana penuh tantangan dan penuh tekad.	71
Notasi 23 Bagian awal dari gerakan tiga yang dimainkan semua instrumen dengan tambahan variasi dari <i>violin</i> 1 sebagai bagian yang membangun suasana penuh tantangan dan penuh tekad.	72
Notasi 24 Bagian transisi antar tema variasi dimainkan dengan ritme $\frac{1}{8}$ untuk memberikan kesan seperti suasana menahan emosi yang kambuh yang disebabkan oleh penyakit mental.	73
Notasi 25 Bagian transisi yang menjadi tanda berakhirnya bagian 1 dan sebagai tanda mulainya bagian 2 pada gerakan 3 karya “Titik Balik”	74
Notasi 26 Bagian awal dari bagian dua pada gerakan tiga yang menggunakan tanda sukat $\frac{3}{4}$ dimainkan oleh bass elektrik dan drum yang kemudian suasananya diperkuat dengan adanya progresi akor yang dimainkan oleh piano.	76

Notasi 27 Bagian lanjutan dari bagian awal yang mengalami penambahan pola permainan <i>violin</i> sebagai lapisan pada bagian ini, kemudian pada birama selanjutnya disambung oleh permainan solo yang dimainkan <i>violin</i> 1.....	77
Notasi 28 Bagian transisi yang menjadi tanda mulainya tema terakhir atau bagian penyelesaian	78
Notasi 29 Bagian awal dari bagian penyelesaian sebagai pengantar menuju tema terakhir sebagai bagian penyelesaian	79
Notasi 30 Bagian penyelesaian dengan tema utama yang berada pada di gerakan	81
Notasi 31 Bagian penyelesaian dengan tema utama yang berada pada digerakan satu dimainkan kembali dengan variasi ritme dan variasi dengan nada ketiga sekaligus menjadi <i>coda</i> atau tanda berakhirnya karya ini.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Partitur Karya Three Friends dari Band Gentle Giant.....	13
Gambar 2. 2 Contoh partitur musik suasana dengan nada Monotone.....	16
Gambar 2. 3 Tujuh Modus ditulis dalam partitur	19
Gambar 2. 4 Triads yang ditulis dalam bentuk akor	21
Gambar 2. 5 Contoh perubahan sukat dalam partiture	22
Gambar 2. 6 Contoh Poliritmik	24
Gambar 2. 7 Teori modulasi di partiture	24
Gambar 2. 8 Motif didalam sebuah lagu	26
Gambar 2. 9 Contoh Karya Variasi	28



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik ialah salah satu karya seni yang dinikmati oleh semua orang, musik memiliki kekuatan untuk menyatukan budaya, latar belakang dan pengalaman yang dimiliki oleh manusia. Musik merupakan suatu karya seni yang penciptaannya menggunakan media bunyi. Musik adalah bagian dari kehidupan dan perkembangan jiwa manusia. Musik mampu memengaruhi emosi manusia secara mendalam, emosi yang dapat dibangun melalui musik dan pengalaman emosional seseorang dalam musik sering kali sangat pribadi dan dipengaruhi oleh pengalaman hidup serta interpretasi individu terhadap suatu karya musik (Kamtini, 2005:5)

Jamalus berpendapat bahwa musik ialah karya cipta berupa bunyi atau suara yang memiliki nada, irama dan keselarasan. Musik yang dimainkan menjadi komposisi terpadu dan berkesinambungan dapat memberikan pengaruh terhadap emosi dan kognisi (Jamalus, 1988:1) Musik adalah karya cipta berupa bunyi atau suara. Musik memiliki kemampuan untuk menginspirasi, menghibur dan memicu refleksi. Musik juga memiliki beberapa jenis musik seperti Musik Klasik, Musik Modern, dan Musik Etnis atau musik tradisional, dengan begitu banyak genre dan gaya yang tersedia, musik menawarkan sesuatu bagi setiap individu yang dijadikan sebagai salah satu bentuk seni yang paling bisa di akses berbagai macam individu.

Musik memiliki banyak jenis dan genre sehingga berbagai individu dapat menikmati musik sesuai dengan yang diminati. Musik rock memiliki sejarah yang panjang hingga setengah abad lamanya, selama dua puluh tahun terakhir sejarah music telah menjadi bagian dari ilmu akademis, menarik perhatian para peneliti di bidang musik, dengan beraneka ragam genre musik, progresif rock yang sekarang paling di eksplorasi oleh pakar musik, teoris musik hingga fans.

Musik rock progresif ialah sebuah genre yang beragam dan kompleks, kurang diminati karena sifatnya yang rumit, sehingga sulit untuk dikategorikan sebagai genre, awalnya istilah ini mencakup berbagai gaya yang muncul di akhir tahun 1960 dari jazz rock hingga Southern rock, seiring berkembangnya istilah ini, progresif rock mewakili band – band yang memadukan pengaruh seperti musik seni Eropa abad 19 atau jazz Amerika ke dalam kerangka rock yang mencerminkan fragmentasi penonton rock di awal tahun 1970. (Hudson, 2002:2)

Progresif rock juga dijuluki sebagai art rock yang memiliki kecenderungan memasukkan unsur musik klasik, jazz dan gaya avant-garde ke dalam genre rock. Perpaduan ini sangat berpengaruh dalam menghasilkan suara yang lebih eksperimental dan canggih, progresif rock sering kali ditandai dengan komposisi yang kompleks setiap elemen di dalamnya dan lirik yang filosofis. Istilah art rock menekankan aspek artistic dan kreatif dari genre tersebut, yang di bedakan dari bentuk musik rock yang lebih konvensional. Rock progresif mulai populer dan memiliki banyak potensi estetika dan sonik baru yang dibuka oleh psikedelia, tetapi bersekutu dengan kecintaan pada struktur yang rumit dan apresiasi terhadap karya

seni sebagai fakta estetika yang terpisah, bukan sebagai sesuatu yang membuat pendengar membenamkan dirinya di dalam. (Kaler, 2012:2)

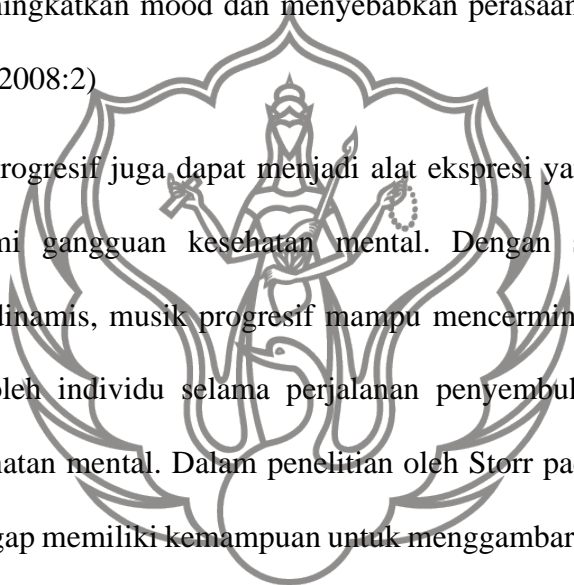
Progresif rock dalam jurnal yang berjudul “*A Guide to Progressive Pop Music*”, Perkembangan Musik Progresif dimulai dari Brian Wilson, seorang musisi yang tergabung dalam kelompok musik “*Beach Boys*” yang mempunyai obsesi terhadap aransemen simfoni. (Reed, 2019:1) Brian Wilson bereksperimen terhadap musik pop yang dia buat dengan memasukan berbagai instrument musik seperti String, Brass, dan Harpsichord, memasukan variasi progresi akor dan ritmis yang tidak umum digunakan untuk musik pop, namun lirik yang digunakan tetap mudah dimengerti dan dipahami oleh pendengar. Hal ini merujuk pada eksplorasi yang dilakukan saat membuat musik progresif, berdasarkan dengan pemilihan instrumen, penggunaan dan perubahan ritmis yang tidak umum dan progresi akor yang diambil dari berbagai gaya musik yang digabungkan menjadi suatu karya musik progresif.

Musik Progresif sudah melalui tahap eksplorasi. Seiring berjalannya waktu, Era musik progresif di era 60an akhir hingga 70an pertengahan mulai perlahan meredup popularitasnya. Digantikan dengan era musik *Techno* di era 80an membuat musik Progresif sempat tidak mengalami perkembangan dan banyak komposer musik yang memilih memakai teknologi dan membuat musik yang simple untuk dijual di pasaran. Di era sekarang, Musik Progresif menjadi sesuatu yang tidak lumrah didengar oleh anak anak muda, pengalaman ini dialami oleh penulis saat merilis debut single dari bandnya, *Trip Trapper*. Banyak rekan kami memberi pertanyaan kenapa di Musik Progresif cenderung digabungkan dengan musik *Rock & Blues*, sedangkan banyak *Genre* lain yang bisa digabungkan dari sisi aspek

musiknya untuk menjadi sebuah karya yang *Fresh* didengar oleh anak muda di generasi ini. Mendengar pendapat dari beberapa rekan yang melihat sebuah fenomena era *Retro* yang menjadi tren dari segi cara berpakaian dan koleksi barang antik. Adanya tren selera yang mundur ke Era yang jauh ada sebelum generasi sekarang lahir menjadi sebuah peluang untuk membuat karya musik yang tematik dengan tren lama yang kembali disukai anak muda dan menjadi kemasan musik yang menggabungkan Aspek musik Progresif dan musik Suasana sebagai wujud eksplorasi dalam membuat karya musik Progresif. Ironisnya para musisi muda banyak melupakan eksplorasi dan kurang berani membuat sesuatu karya yang berbeda, banyak terjadi *Plagiarisme* dari karya musik yang sudah ada sehingga tidak mengalami kemajuan dalam aspek bermusik.

Gangguan kesehatan mental merupakan masalah yang serius karena dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang, gangguan mental seringkali tidak terlihat secara langsung namun memiliki dampak yang signifikan pada individu yang terkena dampaknya. Hal ini mencakup pengaruh pada berbagai aspek kehidupan seperti emosi, pikiran, dan perilaku. Gangguan mental dapat meningkatkan resiko terjadinya masalah yang sangat beragam, penanganan gangguan mental sangat penting seperti memberikan perhatian yang serius terhadap gangguan mental dan memberikan dukungan serta perawatan sesuai bagi individu yang mengalami suatu hal. Perkembangan emosi dimasa remaja biasanya memiliki energi yang besar dan emosi yang berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian. (Ali & Asrori, 2004:1)

Penelitian pada tahun 2019 menunjukkan bahwa musik memiliki efek positif dalam mengurangi gejala kecemasan, depresi, dan stres. Sebagai contoh, musik suasana sering digunakan dalam terapi musik untuk menciptakan suasana yang menenangkan dan meredakan kegelisahan pada individu yang mengalami gangguan kecemasan, mendengarkan musik dapat membantu menurunkan tingkat stress dan kecemasan, hal ini dapat membuat seseorang merasa lebih rileks, musik yang diminati untuk di dengar dapat memicu pelepasan hormone dopamine di otak, yang dapat meningkatkan mood dan menyebabkan perasaan senang dan bahagia. (Maratos et al., 2008:2)



Musik progresif juga dapat menjadi alat ekspresi yang kuat bagi individu yang mengalami gangguan kesehatan mental. Dengan struktur musik yang kompleks dan dinamis, musik progresif mampu mencerminkan perubahan emosi yang dialami oleh individu selama perjalanan penyembuhan atau penanganan gangguan kesehatan mental. Dalam penelitian oleh Storr pada tahun 1992, musik progresif dianggap memiliki kemampuan untuk menggambarkan nuansa emosional yang lebih dalam dan kompleks daripada jenis musik lainnya. Melalui lirik yang mendalam dan musik yang inovatif, musik progresif dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan yang sulit dipahami dan diungkapkan secara verbal (Anthony, 1993:2)

Karya musik yang menggabungkan unsur musik suasana dan progresif memiliki potensi untuk menjadi alat terapi yang efektif bagi individu yang mengalami gangguan kesehatan mental. Penelitian pada tahun 2017 menunjukkan bahwa musik yang menggabungkan elemen progresif dengan atmosfer yang

menenangkan dapat membantu individu untuk menciptakan keseimbangan emosional dan mental yang lebih baik (Wall, 2017:3). Dengan demikian, musik bukan hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesejahteraan mental dan memberikan dukungan kepada individu yang membutuhkannya.

Melihat Berbagai Fenomena Penyakit mental yang banyak dialami anak muda, penyakit mental menjadi hal yang serius dialami oleh anak muda, anak muda jaman sekarang mengalami banyak hal yang dapat membuat mental terganggu hal ini bisa dipicu melalui stress, tekanan, perubahan hormonal dan pengaruh media sosial, oleh karena itu penting untuk memberikan perhatian dan dukungan yang tepat kepada anak muda yang mengalami masalah kesehatan mental. Beberapa aspek menjadi pelampiasan untuk melupakan masalah yang dialami seringkali merugikan diri sendiri, hal ini dibuktikan dengan pengalaman penulis bertemu dengan beberapa rekan yang mempunyai masalah kesehatan mental, mereka cenderung memilih untuk menjauhi pergaulan dan mulai mengonsumsi obat penenang yang tidak didampingi dengan resep dokter sehingga ada perubahan perilaku yang terlihat seperti menjadi orang yang apatis terhadap lingkungan dan gangguan emosional. Fakta menariknya adalah mereka yang mempunyai penyakit mental ini memiliki kecenderungan untuk mendengarkan musik lebih sering daripada orang yang sehat secara mental, mereka bisa mendengarkan musik dimana saja dan tidak mengenal waktu dan tempat. Bisa disimpulkan, Musik adalah salah satu jalan pelampiasan mereka untuk merasa lebih baik. Melihat korelasi dari kemunculan era *Retro* dan fenomena penyakit mental, adanya sebuah peluang untuk

membuat karya musik yang membahas tentang fase penyakit mental yang pengalamannya dialami oleh penulis sendiri didalam hidupnya dan menjadi motivasi untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan berkarya lebih banyak.

Penulis sangat tertarik membuat karya Ansambel campuran yang mempunyai unsur progresif yang dikembangkan lagi dari sisi instrumen yang digunakan, progresi ritmis dan akor yang terinspirasi dari kelompok musik di tahun 70an seperti *Trace*, *Ekseption*, *Gentle Giant*. Bahasa musik yang digunakan bisa mengambil serapan dari berbagai jenis musik, seperti era musik *Barok*, *Psychedelic Rock*, *Acid Rock*, dan Musik kamar seperti *String Quartet*. Gambaran konsep karya ini secara garis besar adalah Musik Progresif Instrumental dengan 3 bagian yang disetiap bagiannya memiliki ritmis dan progresi akor yang di imitasi dari era musik *Barok*, *Genre Acid Rock*, dan *Psychedelic Rock*. Karya tersebut akan mengadaptasi dari suasana hati anak muda yang sedang mengalami penyakit mental yang membuat dirinya merasa tidak percaya diri, mempunyai ketakutan akan masa depan dan keresahan dalam mencari jati diri akan tetapi mempunyai semangat untuk bangkit dan menjadi manusia yang kuat dalam menghadapi berbagai masalah.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Bedasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Menciptakan penggabungan musik Ansambel campuran yang menggunakan gaya musik Progresif dan gaya Musik Ambiens?
2. Bagaimana cara memanfaatkan unsur musikal dalam membangun berbagai suasana dalam fase penyakit mental?

Dari temuan dari menjawab pertanyaan ini, penulis akan mengaplikasikan dalam karya berjudul “Titik Balik”, yang mana menceritakan tentang fase penyakit mental.

C. Tujuan Penciptaan

Mengetahui rumusan masalah di atas pencipta dapat menemukan tujuan penciptaan sebagai berikut:

1. Memberi pemahaman kondisi anak muda yang sedang terpuruk dan berusaha mencari “Titik Balik” terhadap kondisinya dalam suatu musik suasana dan instrumental yang mempunyai unsur progresif didalamnya.
2. Mengetahui bagaimana cara menggabungkan musik Progresif dengan musik Suasana sebagai eksplorasi untuk memberi wawasan musik yang baru terhadap anak muda di zaman sekarang.

D. Manfaat Penciptaan

Bedasarkan rumusan masalah dan tujuan penciptaan, terdapat manfaat penciptaan sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai musik Instrumental yang dibuat untuk menggambarkan kondisi mental anak muda yang sedang terpuruk namun banyak yang berusaha untuk bangkit dari kondisi tersebut.
2. Memberi wawasan dan pengetahuan mengenai cara penggabungan musik Progresif Instrumental dan musik suasana.
3. Membantu para pembuat musik di era sekarang khususnya para anak muda yang menyukai musik Progresif dan Musik Suasana mengembangkan musik

di era tersebut dan menjadi karya yang *Fresh* untuk didengarkan di era sekarang

