

**“PENNYWISE”
PENGUNAAN TEKNIK NON-RETROGRADE PADA
LEITMOTIF UNTUK MENGHADIRKAN PARADOKS**

Tugas Akhir

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan Oleh

Kent Vivaldi
NIM. 20101940133

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2024/2025**

“PENNYWISE”
PENGGUNAAN TEKNIK NON-RETROGRADE PADA
LEITMOTIF UNTUK MENGHADIRKAN PARADOKS

Tugas Akhir

Tugas akhir ini diajukan kepada Tim Penguji Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu prasyarat untuk mengakhiri jenjang studi sarjana S-1



Diajukan Oleh

Kent Vivaldi
NIM. 20101940133

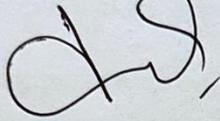
PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul:

“PENYWISE” PENGGUNAAN TEKNIK NON-RETROGRADE PADA LEITMOTIF UNTUK MENGHADIRKAN PARADOKS diajukan oleh Kent Vivaldi, NIM 20101940133, Program Studi S-1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91222). dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima dan dapat diajukan untuk ujian pendadaran tugas akhir pada tanggal

Ketua Tim Penguji



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

NIP 197604102006041028

NIDN 0010047605

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Drs. Hadi Susanto, M.Sn.

NIP 196111031991021001

NIDN 0003116108

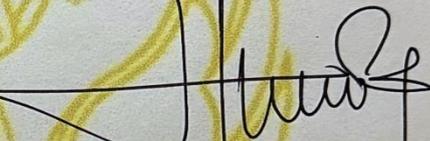
Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



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

NIP 198911032019031013

NIDN 0003118907



Ovan Bagus Jatmika, S.Sn., M.Sn.

NIP 198507032014041002

NIDN 0003078502

Yogyakarta, 21 - 01 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

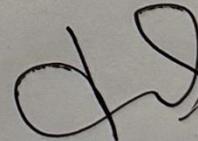


Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

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 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, 20 Januari 2025

Yang membuat pernyataan

Kent Vivaldi

NIM. 20101940133

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Mustahil hanyalah kata bagi mereka yang berhenti mencoba, bagiku, itu adalah undangan untuk melampaui batas, Aku adalah bukti nyata bahwa tekad dan keberanian mampu melawan segalanya”

- Kent Vivaldi -

Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada :



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan serta kasih dan karuniaNya sehingga penulisan tugas akhir yang berjudul “*Pennywise*” Penggunaan teknik *Non-Retrograde* pada leitmotif untuk menghadirkan paradoks’ dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan Strata 1 Program Studi Penciptaan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta (S1).

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tentu dengan bantuan dan dukungan berbagai pihak. Kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang turut serta dalam membantu keseluruhan proses tugas akhir. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :



1. Dr. Kardi Laksono S.Fil., M. Phil., selaku Ketua Prodi Penciptaan Musik.
2. Maria Octavia R.D., S.Sn., M.A., selaku Sekretaris Prodi Penciptaan Musik.
3. Drs. Hadi Susanto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, kesabaran, tenaga dan pikiran dalam membimbing hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ovan Bagus Jatmika, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, kesabaran, tenaga dan pikiran dalam membimbing hingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Mama yang dengan senantiasa mendukung penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Penciptaan Musik yang telah memberikan

bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Rekan-rekan kuliah saya yang selalu membantu dan menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama masa perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir.
8. Tia Nur Larasati yang senantiasa mendukung penulis dan membantu penulis dalam penulisan tugas akhir ini.
9. Seluruh pemain dan tim yang terlibat dalam pementasan tugas akhir.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satupersatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini.

Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.



Yogyakarta 20 Januari 2025

Kent Vivaldi

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “PENNYWISE: Penggunaan Teknik Non-Retrograde pada Leitmotif untuk Menghadirkan Paradoks” bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan teknik leitmotif, khususnya teknik non-retrograde, dapat menggambarkan karakter Pennywise dalam novel *IT* karya Stephen King. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana teknik leitmotif dapat digunakan secara efektif untuk menggambarkan karakter Pennywise yang kompleks dan kontradiktif, serta bagaimana aspek paradoks dan kontradiksi dalam figur Pennywise dapat diterjemahkan ke dalam medium bunyi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *practice-led research*, yang menggabungkan eksperimen musik dan analisis teoritis. Penelitian ini juga mengacu pada karya-karya komposer seperti Olivier Messiaen untuk memanfaatkan konsep-konsep musik yang relevan dengan pengolahan teknik non-retrograde dalam musik. Data yang digunakan berasal dari analisis terhadap elemen musik yang ada pada karya-karya Messiaen dan penerapannya dalam komposisi musikal yang bertujuan menciptakan penggambaran karakter Pennywise.

Pada akhir penelitian, penulis mendapatkan wawasan bahwa kehadiran elemen kontradiktif melalui penggunaan leitmotif dapat direalisasikan melalui penambahan teknik *non-retrograde*. Dengan sendirinya, apabila diolah dengan baik, sudah dapat menciptakan kesan kontradiktif dalam musik. Namun, dengan penerapan *non-retrograde*, elemen kontradiktif tersebut semakin diperkuat dan diperkaya, sekaligus mempertegas karakter *Pennywise*.

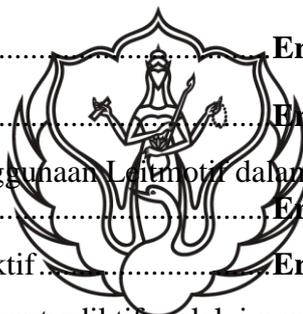
Kata Kunci: *Pennywise*, *Kontradiktif*, *Non-Retrograde*, *leitmotif*, karakter.

DAFTAR ISI

“PENNYWISE”	i
PENGGUNAAN TEKNIK NON-RETROGRADE PADA LEITMOTIF UNTUK MENGHADIRKAN PARADOKS	i
“PENNYWISE”	i
PENGGUNAAN TEKNIK NON-RETROGRADE PADA LEITMOTIF UNTUK MENGHADIRKAN PARADOKS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR NOTASI	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	11
C. Tujuan Penciptaan	11
D. Manfaat Penciptaan	11
BAB II	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Pustaka	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Karya	Error! Bookmark not defined.
C. Landasan Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
1. Konsep Kontradiksi	Error! Bookmark not defined.

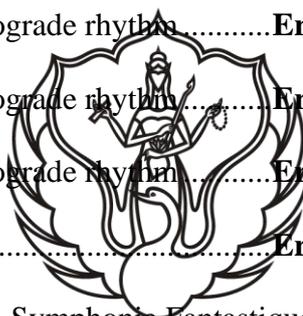


2. <i>Non-Retrograde</i> dalam menghadirkan kontradiksi	Error! Bookmark not defined.
3. Leitmotif sebagai medium untuk memunculkan karakter kontradiktif	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
PROSES PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
A. Material	Error! Bookmark not defined.
B. Proses Penciptaan	Error! Bookmark not defined.
1. Menciptakan Dasar	Error! Bookmark not defined.
2. Orkestrasi.....	Error! Bookmark not defined.
3. Pengembangan Motif.....	Error! Bookmark not defined.
4. Transisi	Error! Bookmark not defined.
5. Kontradiktif	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
ANALISIS KARYA	Error! Bookmark not defined.
A. Efektivitas Penggunaan Leitmotif dalam Penggambaran Karakter Pennywise.....	Error! Bookmark not defined.
B. Aspek kontradiktif.....	Error! Bookmark not defined.
1. Penghadiran kontradiktif melalui <i>non-retrograde</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Interpretasi Hasil.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A.Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR NOTASI

Notasi 2. 1 contoh notasi 4/4 – 60 bpm	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 2 Amen de la Creation.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 3 Liang Shan page 81	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 4 Tema A non retrograde rhythm.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 5 Tema A non retrograde rhythm.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 6 Tema A non retrograde rhythm.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 7 Tema B non retrograde rhythm.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 8 Tema B non retrograde rhythm.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 9 Tema C non retrograde rhythm.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 10 Dies Irae	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 11 Hector Berlioz - Symphonie Fantastique Dream of a Witches Sabbath.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 12 Franz Liszt - Totentanz	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 13 Sergei Rachmaninoff - Rhapsody on a Theme of Paganini, Rachmaninoff.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 14 Stanley Kubrick - The Shining.....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 15 John Williams - Star Wars: Episode IV - A New Hope (Binary Sunset).....	Error! Bookmark not defined.
Notasi 2. 16 The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring	Error! Bookmark not defined.



Notasi 2. 17 Every 27 years Benjamin Wallfisch arrangement Chantal Javier
 **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 2. 18 Kontradiktif **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 2. 19 Kontradiktif **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 2. 20 Simetris melodi dan hamroni **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 2. 21 Mikrokosmos, Béla Bartók **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 2. 22 Darth Vader Main Theme **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 2. 23 Return of the Jedi: "Vader's Death" by John Williams **Error!**
Bookmark not defined.

Notasi 3. 1 Tema A **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 2 Tema B **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 3 Bagian A **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 4 Pengembangan motif Bagian A **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 5 Transisi menuju Bagian B **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 6 Non retrograde **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 7 Non retrograde **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 8 Non retrograde **Error! Bookmark not defined.**

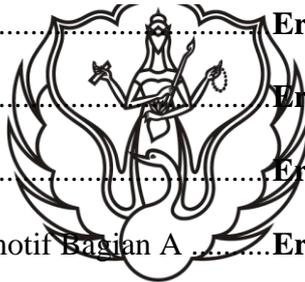
Notasi 3. 9 Non retrograde **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 10 Non retrograde **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 3. 11 Non retrograde **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 4. 1 fungsi refrensial **Error! Bookmark not defined.**

Notasi 4. 2 leitmotif tema A **Error! Bookmark not defined.**



Notasi 4. 3 leitmotif tema b**Error! Bookmark not defined.**
Notasi 4. 4 leitmotif tema b**Error! Bookmark not defined.**
Notasi 4. 5 melodi non retrograde**Error! Bookmark not defined.**
Notasi 4. 6 Ritme non retrograde.....**Error! Bookmark not defined.**
Notasi 4. 7 harmoni dan non retrograde**Error! Bookmark not defined.**
Notasi 4. 8 notasi leitmotif dan non retrograde**Error! Bookmark not defined.**





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penulis memiliki ketertarikan mengenai hal-hal mistis, menakutkan, dan horor sejak dahulu. Ketertarikan penulis pada hal-hal berbau mistis, horor, atau hal di luar nalar ini berbeda dari anak-anak pada umumnya yang mana biasanya takut pada hal-hal berbau horor, misterius, menakutkan. Penulis justru tertarik pada hal-hal mistis horor tersebut, menurut penulis saat membahas akan hal mistis seperti itu penulis merasa hal seperti itu sangat menarik dan mencoba mengimajinasikan seperti apa suasana atau pun karakter tokoh mistis horor tersebut.

Kejadian-kejadian di rumah, pernah seperti dimana terkadang ada barang yang bergerak dengan sendirinya atau jalan. Situasi seperti ini penulis justru merasa tertarik ingin mengetahui siapa sosok yang melakukannya, meskipun belum pernah terlihat secara langsung. Penulis terkadang membayangkan bahwa mungkin ada sosok seperti makhluk menyeramkan, atau bisa juga sosok wanita, orang tua, atau apapun itu makhluk tak kasat mata yang mampu melakukan hal tersebut.

Penulis disisi lain juga tidak pernah merasa takut akan hal mistis atau hal mengerikan seperti itu, hingga suatu hari penulis mencoba masuk kedalam wahana rumah hantu disebuah taman hiburan, dan untuk pertama kali penulis merasa takut akan sosok karakter di dalam wahana tersebut yaitu karakter Badut. Kesan pertama yang penulis rasakan dan bayangkan adalah rasa cemas dan ketakutan akibat kostum, riasan wajah, gerakan, atau ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh Badut.

Penulis setelah itu mencoba mencari tahu tentang ketakutan, kecemasan, pada sosok Badut dan penulis dapat menyimpulkan bahwa penulis mengalami "*Coulrophobia* merujuk pada ketakutan atau jijik yang ditimbulkan oleh Badut, atau gambar Badut, dan dapat disertai dengan kecemasan yang signifikan. Diperkirakan bahwa ketakutan terhadap Badut terkait dengan kualitas sosial yang tidak dapat diterima yang dimiliki oleh Badut; misalnya, penekanan dalam budaya populer pada sisi gelap Badut, atau penggunaan kostum Badut oleh kelompok kriminal dan pembunuh tertentu" (Planting et al., 2022). Fase ini tetap tidak menghentikan ketertarikan penulis pada hal mistis, horror atau mengerikan, justru penulis mencoba menggali dan mencari hal terkait sosok Badut yang mengerikan.

Penulis dalam benaknya muncul sebuah pertanyaan, adakah sosok Badut yang lebih mengerikan dibanding sosok Badut di taman hiburan tersebut? Setelah melakukan pencarian penulis menemukan sebuah novel berjudul *IT* yang sangat cocok untuk menggambarkan ketakutan penulis ataupun orang-orang yang mengalami *Coulrophobia*. "Efek karakter *Pennywise* di film horor *IT* bisa beralasan sebagai penyumbang utama ketakutan pada Badut" (CNN Indonesia, 2023). Dalam novel *IT* ini diceritakan tentang sosok badut yang melakukan teror mengerikan pada warga kota Derry dengan cara sosok Badut ini dapat berubah menjadi apapun yang ditakutkan oleh korbannya.

Ketertarikan penulis pada novel *IT* tumbuh karena kemampuannya dalam menggambarkan kompleksitas manusia dan menghadirkan dunia imajinatif yang begitu mendalam. Cerita yang menyelami psikologi karakter, konflik internal, dan kontradiktif selalu menarik perhatian penulis. Melalui novel *IT*, penulis dapat

menjelajahi tema-tema seperti eksplorasi identitas, keberanian menghadapi ketakutan, dan dinamika hubungan manusiawi. Contohnya seperti beberapa dari karakter di sini berjuang dengan masalah keluarganya, ketidaksetiaan, atau kesenjangan antara citra diri dan bagaimana karakter di sini ingin dilihat oleh orang lain.

Setiap karakter memiliki cerita dan pengalaman unik yang membentuk identitas mereka dan memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan dunia disekitar mereka. Setiap karakter mulai menghadapi tekanan sosial dan perubahan dalam identitas mereka sendiri. Mereka mulai menemukan siapa mereka sebenarnya di tengah-tengah tekanan dari keluarga, teman sebaya, dan lingkungannya. Contohnya karakter Beverly yang sering diiksa ayahnya, pada akhirnya karakter Beverly mulai menyadari bahwa identitas dirinya di pandangan ayahnya hanya sebagai pengganti ibunya yang telah meninggal dimana ia menjadi korban kekerasan ayahnya setelah ibunya tiada karena Ayah Beverly menggunakan kekerasan sebagai alat untuk mempertahankan kontrol dan kekuasaan atas dirinya dan anggota keluarga. Ayah Beverly tampaknya juga memiliki masalah mental yang serius, yang mengarah pada perilaku agresif dan kekerasan.

Karakter Ben yang mulai menyadari bahwa dirinya dari sisi teman-temannya hanyalah anak culun yang lemah menjadi bahan *bullying* di sekolah. Dilihat dalam momen di mana mereka berani berbicara terbuka tentang rasa takut mereka, pengalaman traumatis mereka, dan ketakutan yang mungkin mereka alami. Proses ini memungkinkan mereka untuk merangkul identitas mereka secara lebih utuh. Semua tramuatis ini juga tercermin dalam interaksi mereka dengan *Pennywise*,

dimana ia sering memanfaatkan ketakutan mereka yang tersembunyi. Kesempatan untuk meresapi kedalaman makna dan refleksi hidup membuat novel *IT* menjadi pilihan bacaan yang begitu memikat bagi penulis, selain dari sisi horor yang di tawarkan novel *IT*.

Karakter antagonis *Pennywise* penting untuk dimahami sebagai makhluk mengerikan yang menjadi pemicu bagi konflik utama dalam cerita. *Pennywise* memiliki peran yang krusial dalam menguji dan membentuk identitas para karakter. *Pennywise* adalah karakter fiksi yang diciptakan oleh penulis Stephen King yang muncul dalam novel horor King yang terkenal, "*IT*" yang diterbitkan pada tahun 1986. *Pennywise* adalah makhluk yang mengerikan dan berasal dari dimensi lain. *Pennywise* memiliki kemampuan untuk mengambil berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum dan terkenal adalah sebagai badut dengan nama *Pennywise the Dancing Clown*. Karakter ini menggunakan penampilan yang ramah untuk memikat dan menakuti anak-anak, sambil memanfaatkan ketakutan mereka sebagai sumber kekuatannya.

Pennywise bangkit setiap 27 tahun untuk memburu dan memakan ketakutan anak-anak di kota Derry, Maine. Ia juga dikenal sebagai "*IT*" atau "*The Dancing Clown*". Kekuatan sejati dan asal usul *Pennywise* terkait dengan dimensi yang lebih tinggi dan seringkali di luar pemahaman manusia. Penampilannya yang menyeramkan dan sifat sadisnya membuatnya menjadi salah satu karakter horor yang paling diingat dalam sastra dan sinema.

Penulis dalam memahami, menyelami dan mendalami pembacaan novel *IT* ini, hal yang membekas bagi penulis adalah ketika teringat pada karakter

Pennywise, penyajian karakter *Pennywise* di sini sangat cermat dari penggambaran kehadirannya yang menakutkan, unik, manipulatif, kontadiktif dan lain-lain. Salah satu hal manipulatif dalam "IT" adalah hubungan yang kompleks antara para karakter utama dan *Pennywise*, meskipun *Pennywise* merupakan ancaman yang mengerikan dan menakutkan bagi para karakter, terutama para anak-anak yang menjadi korban, ada juga momen-momen di mana *Pennywise* terlihat menawarkan persahabatan palsu atau bahkan memberikan kesan bahwa dia memiliki sisi manusiawi yang lemah. *Pennywise* pada saat berusaha memikat para anak-anak dengan menawarkan keinginan mereka yang paling dalam atau bahkan menampilkan dirinya sebagai sosok yang ramah, seolah-olah dia adalah teman. *Pennywise* tetaplah musuh yang ganas dan tidak dapat dipercaya dibalik kedamaian palsu itu.



Para karakter utama pada saat berusaha memahami dan menghadapi *Pennywise*, mereka sering kali terjebak dalam kontradiksi antara menunjukkan kebaikan kepada *Pennywise* atau bahkan mencoba untuk memahami sisi kemanusiaannya, sementara pada saat yang sama menyadari bahwa *Pennywise* adalah ancaman yang sangat nyata dan harus dilawan dengan segala cara. Kontradiksi ini menambahkan kedalaman pada konflik dalam cerita dan menimbulkan ketegangan yang kuat di antara karakter-karakter tersebut.

Karakter Ben dengan wajah senyum namun sambil menyayat perut Ben dengan pisau salah satu hal kontradiktif dalam IT pasti nya selain penampilan *Pennywise* sebagai badut namun jahat dan menyeramkan, ada moment dimana *Pennywise* melakukan teror pada karakter. Kontradiktif lainnya yaitu anak-anak

dengan orang dewasa. Anak-anak memahami bahaya *Pennywise* dan mencoba melawannya, sementara banyak orang dewasa di kota Derry mengabaikan atau menutup mata terhadap kejadian-kejadian yang aneh di kota Derry, lalu ada imajinasi dengan Realitas. *Pennywise* sering menggunakan kekuatan imajinasi untuk menakuti korbannya. Kekuasaan imajinasi ini menimbulkan konflik antara apa yang nyata dan apa yang hanya ada dalam pikiran mereka, hal kontradiktif lainnya rasa takut dan berani .

Karakter *Pennywise* ini hadir dan semakin kuat dengan adanya rasa takut di sekelilingnya, namun kelemahan dia adalah hal yang berlawanan akan sumber kekuatan dia yaitu rasa berani. Percakapan yang tidak wajar, *Pennywise* sering kali mengajak anak-anak untuk berbicara dengan gaya yang kontradiktif, menggabungkan humor lucu dengan ancaman yang mengerikan. Dia mampu beralih dari lelucon yang menyenangkan menjadi ancaman yang serius dengan cepat, meningkatkan ketegangan dan kecemasan di antara karakter-karakter utama.

Aspek yang menarik dan membuat figur karakter *Pennywise* ini salah satunya begitu kuat adalah karakternya yang kontradiktif. Penggambaran awal sosok *Pennywise* ini sudah terasa kontradiktif dimana ada sosok Badut yang umumnya digambarkan ceria, lucu, ramah terhadap anak-anak namun di sini *Pennywise* adalah sosok Badut yang bertolak belakang akan hal itu. *Pennywise* digambarkan sosok Badut yang mengerikan, kejam, seram. Penulis penggambaran sosok *Pennywise* ini bahkan lebih ikonik dibanding karakter-karakter lain bahkan tokoh utamanya. Penggambarannya dimana karakter utama dan teman-temannya memang dapat diakui cukup ikonik namun dari sebagian besar orang yang mengetahui akan novel

IT atau bahkan hanya pernah dengar sekilas tentang cerita *IT* ini pasti sorotan dan tujuan utama yang paling diingatnya adalah karakter *Pennywise* ini .

Artikel yang membahas tentang seberapa ikonik *Pennywise* ini salah satunya adalah bobobox.com. sebagaimana yang dikatakan dalam artikel bobobox (2020, p. 6) “Dibandingkan dengan The Losers’ Club yang menjadi karakter utama dari film *IT*, *Pennywise* malah mampu merebut hati banyak orang. Salah satu alasannya adalah berkat ciamik nya akting dari Bill Skarsgård”, selain artikel tersebut penulis juga mencari beberapa sumber lainnya yang membahas mengenai *Pennywise* yang menyatakan bahwa karakter *Pennywise* merupakan karakter paling ikonik dalam cerita *IT*. Seperti pada Quora “What is the most iconic character in the *IT* movie?”

lalu ada juga pertanyaan serupa “Who is *IT* and why are they an iconic character?” dan terakhir pada Roe Al “Who is the most iconic character in *IT* movies or novel?”, dan banyak yang berpendapat serupa dengan penulis bahwa karakter *Pennywise* ini merupakan karakter paling ikonik dalam cerita *IT*. Karakter



Pennywise yang kuat ini juga terbukti pada perilisan buku dan versi filmnya yang sangat laris bahkan, versi filmnya (*IT Chapter One*) menjadi film horor terlaris dalam sejarah box office pada tahun 2017 (Howard, 2021). Melihat bagaimana ikoniknya karakter *Pennywise* ini, penulis dapat melihat bahwa karakter *Pennywise* ini memiliki ciri karakter yang sangat kuat dan khas. Keunikan dan ciri dari *pennywise* ini yang menawarkan potensi yang unik untuk di eksplorasi kedalam sebuah karya.

Karakter seperti *Pennywise* pada awalnya, menghadirkan, sang Badut mengerikan dari novel dan film *IT* karya Stephen King, dalam bentuk musik

mungkin terdengar tidak lazim. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi kreatif dalam mentransformasikan sisi gelap dan menakutkan dari *Pennywise* ke dalam medium musik. Kehadiran *Pennywise* sebagai karakter antagonis yang ikonik telah menarik minat banyak penggemar karya horor di seluruh dunia, dan penulis melalui pendekatan musikal, ingin menjelajahi bagaimana elemen-elemen audio seperti melodi, harmoni, dan pengaturan suara dapat digunakan untuk menggambarkan sosok karakter *Pennywise* yang menakutkan dan memunculkan gambaran tentang ketakutan dan kegelapan yang diinspirasi oleh karakter ini.

Penulis berharap penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk hiburan semata bagi para pendengar, tetapi juga untuk memberikan wawasan baru tentang bagaimana seni musik dapat digunakan untuk menyampaikan narasi dan penggambaran karakter yang berpindah dari satu medium ke medium bunyi. Karakter *Pennywise* ini untuk dapat digambarkan kedalam karya musik, berarti penulis akan membahas mengenai musik programma. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilewati penulis, musik dibagi menjadi dua, yaitu musik absolut dan musik program. "Musik absolut secara penuh mempunyai sebuah pesan musik tanpa ada muatan yang bersifat ekstramusikal." (Pramuditya & De Fretes, 2021). Musik absolut berfokus kepada unsur musik seperti melodi, ritme, harmoni dan sebagainya. Definisi musik program adalah musik-musik yang memuat makna lain selain aspek musikal. Terdapat tiga kategori, misalnya yang mengandung aspek pelukisan disebut musik program deskriptif, mengandung aspek penceritaan disebut program naratif, dan yang mengandung aspek pokok pikiran disebut musik program

filosofis (Sacher & Eversole, 1970).

Penulis tertarik untuk melakukan penulisan sebuah karya yang berfokus kepada musik programma. Bagaimana jika penulis membuat karya berdasarkan karakter *Pennywise*, karakter ini memberikan potensi yang menarik bagi penulis karena memberi ruang kebebasan berimajinasi ketika berkomposisi. Penulis berfikir dengan karakter *Pennywise* yang berbeda dan unik ini menciptakan peluang unik untuk diwujudkan melalui medium musik.

Dalam penelitian ini, hal yang akan diaktualisasikan ini adalah sosok figur dan karakter, maka dari itu metode yang digunakan penulis dalam proses ini adalah *practice-led research* dengan jenis *appellative*. Metode *Practice-led research* adalah metode penelitian berbasis praktik (*practice-led research*) adalah istilah yang cukup tentatif untuk mengklasifikasikan bentuk penelitian baru dalam seni dan desain ini, yang dapat dilakukan oleh seorang peneliti yang juga seorang praktisi. Istilah ini juga dikenal sebagai penelitian berbasis praktik (*practice-based research*)(Biggs, 2004). Untuk mengaktualisasikan hal tersebut penulis meninjau apa unsur atau aspek yang menjadi point utama. Penulis dapat menyimpulkan ada satu point yang dapat mengaktualisasikan karakter *Pennywise* ini menjadi bentuk bunyi, yaitu kontradiktif dari karakter *Pennywise* ini.

Perbedaan prinsip antara visual *Pennywise* dan audio untuk karya ini saja sudah menjadi hal yang kontradiktif. Keduanya memiliki keunikan dan kekuatannya masing-masing, namun tantangan muncul ketika harus menyatukan

¹ kata benda umum yang digunakan untuk menyebut seseorang atau benda.
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

keduanya secara harmonis. Permasalahan di sini adalah parameter atau penggambarannya yang berbeda dimana karakter badut ini yang merupakan citra visual, sedangkan musik ini bersifat auditif. Penulis melihat ini adalah sebuah hal yang problematis berdasar perbedaan sifat dari visual ke auditif.

Konteks ini, penting untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana perbedaan prinsip antara elemen visual dan audio dapat memengaruhi persepsi dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penulis berinisiatif untuk menggunakan sebuah teknik dalam musik yang disebut leitmotif. "Leitmotif, tema musikal yang berulang yang biasanya muncul dalam opera tetapi juga dalam puisi simfoni untuk dapat merealisasikan hal tersebut. Tema ini digunakan untuk memperkuat aksi dramatis, memberikan wawasan psikologis terhadap karakter, dan mengingatkan atau menyarankan kepada pendengar ~~lewat~~ elemen ekstrasemiotik yang relevan dengan peristiwa dramatis." (*Encyclopedia Britannica*, Leitmotif, 28 November 2024). *Leitmotif* seringkali berupa motif musik yang khas, melodi, atau frase musikal yang terkait dengan sesuatu yang spesifik dalam konteks karya tersebut. Ide utama di balik penggunaan leitmotif adalah memberikan pengidentifikasi dan pengertian tambahan terhadap elemen-elemen cerita atau karakter dalam karya tersebut.

Penulis berhipotesa akan menggunakan teknik *leitmotif* yang akan menjadi stimuli ide-ide dalam karya, untuk merealisasikan penggabungan antara citra visual *Pennywise* dengan karya yang bersifat auditif. Jadi, selain berdasarkan musik programma di sini juga akan berpegang pada teknik leitmotif sebagai ide landasan dan acuan dalam membuat karya.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan ide penciptaan yang akan dibahas :

1. Se jauh mana penggunaan teknik leitmotif efektif dalam penggambaran karakter *Pennywise* yang diangkat berdasarkan novel *IT*?
2. Bagaimana cara menghadirkan aspek kontradiktif dari figur *Pennywise* ke dalam medium bunyi dengan menggunakan leitmotif?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya ini didasari oleh tekad untuk menggali, menyajikan, dan menghimpun informasi dengan sebaik-baiknya, demi memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pembaca. Berikut ini adalah tujuan utama dari penciptaan karya *Pennywise* ini:

1. Mengetahui sejauh mana penggunaan teknik leitmotif efektif digunakan dalam penggambaran karakter *Pennywise* yang diangkat berdasarkan novel *IT*
2. Mengetahui cara menghadirkan aspek kontradiktif dari figur *Pennywise* ke dalam medium bunyi dengan menggunakan leitmotif ?

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis menambah pengalaman dalam skripsi khususnya tugas akhir dan pembuatan komposisi serta penerapan ilmu atau materi yang sudah di dapat selama kuliah

2. Bagi penulis memahami Sejauh mana penggunaan teknik leitmotif efektif digunakan dalam penggambaran karakter *Pennywise* yang diangkat berdasarkan novel *IT*
3. Bagi penulis dapat memahami Mengetahui Bagaimana cara menghadirkan aspek kontradiktif dari figur *Pennywise* ke dalam medium bunyi dengan menggunakan leitmotif ?
4. Bagi lembaga pendidikan memberikan hasil atau sumbangsih karya untuk perkembangan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bagi masyarakat menambah inspirasi dan pengetahuan dalam bidang musik.

