

**PROSES KOMPOSISI *THEME SONG* “A TRUE
FRIEND” BERDASARKAN KOMIK *H2O:REBORN*
AN EPIC TRILOGY PHASE 0.2 CHAPTER 11 KARYA
SWETA KARTIKA**

**TUGAS AKHIR
Program Studi S-1 Seni Musik**



Oleh:

**M.Fahzar Adha
NIM. 1211886013**

Semester Gasal 2018/2019

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

2019

**PROSES KOMPOSISI *THEME SONG* “A TRUE
FRIEND” BERDASARKAN KOMIK *H2O:REBORN*
AN EPIC TRILOGY PHASE 0.2 CHAPTER 11 KARYA
SWETA KARTIKA**

Oleh:

**M.Fahzar Adha
NIM. 1211886013**



**Karya Tulis ini disusun sebagai persyaratan untuk mengakhiri
jenjang pendidikan Sarjana pada Program Studi S1 Seni Musik
dengan Minat Utama: Penciptaan**

Diajukan kepada

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

Semester Gasal 2018/2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Program S-1 Seni Musik ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dinyatakan lulus pada tanggal 15 Januari 2019.

Tim Penguji:



Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.
Ketua Program Studi/ Ketua



A. Gathut Bintarto T., S.Sos., S.Sn., M.A
Pembimbing/ Anggota



Drs. Hadi Susanto, M.Sn
Penguji Ahli/ Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Yudiaryani, M.A.
NIP. 19560630 198703 2 001

MOTTO

*'Inspiration' is a word used by people who aren't
really doing anything.*

Nick Cave



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Kuasa dengan semua limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana pada Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses penelitian dan penyelesaian karya tulis ini telah mendapatkan dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, oleh karena itu penyusun ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus., selaku ketua Jurusan Musik, FSP ISI Yogyakarta dan dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan saran serta bantuan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. A. Gathut Bintarto T., S.Sos., S.Sn., M.A., selaku Sekertaris Jurusan Musik, FSP ISI Yogyakarta dan selaku Pembimbing tugas akhir yang telah banyak memberikan bimbingan dan informasi selama penulis menjalani studi di Jurusan ini.
3. R.M. Surtihadi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali, terimakasih telah banyak memberikan bimbingan selama menjadi mahasiswa di Jurusan Musik, FSP ISI Yogyakarta.
4. L.Agus Wahyudi. selaku dosen mayor, terimakasih atas bimbingannya.
5. Kedua orang tua saya Syah Loethan dan Ratna. Terimakasih atas doa, dukungan, semangat, dan perhatian yang tak pernah putus.
6. Abdi Meilan Danu, Tito Muhardani dan Wiwied, sebagai kakak-kakak saya. Terimakasih atas doa dan dukungannya selama proses tugas akhir ini berlangsung.
7. Mas Sweta Kartika, terimakasih sebesar-besarnya atas kesempatannya dan atas waktunya serta telah mengizinkan komik *H2O:Reborn* diangkat untuk karya tugas akhir saya.
8. Djan Piano Primavista, terimakasih atas dukungannya.
9. Richo Rogen Smith, terimakasih atas kebaikan dan bantuannya selama ini.

10. Clavier Student, terimakasih telah mewadahi mahasiswa dan mahasiswi piano.
11. Riri Febrianti, terimakasih telah menjadi *partner* yang menyenangkan dalam berkarya.
12. Teman-teman Drum Corps Saraswati 2014-2018, terimakasih telah memberikan pengalaman terbaik.
13. Teman-teman kelas Komposisi 2012.
14. Teman-teman angkatan 2012, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan.
15. Semua keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih selalu memberikan doa dan pangestunya.

Atas semua dukungan, semoga mendapatkan berkah-Nya dan manfaat. Hasil penulisan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dengan membutuhkan saran dan diskusi lanjutan karena kekurangan dan keterbatasan penyusun. Terimakasih.



Yogyakarta, 22 Februari 2019

Penyusun,

M.Fahzar Adha

ABSTRAK

H2O:Reborn, adalah komik Indonesia karya Sweta Kartika yang menceritakan epos Ramayana dalam versi modern dengan bentuk *trilogy*. *H2O:Reborn* terbagi menjadi tiga *phase* dimana pada setiap fase dilengkapi dengan *theme song*. Dengan adanya *theme song*, *H2O:Reborn* menjadi suatu inovasi komik yang memiliki *branding* dan daya tarik tersendiri dibanding komik pada umumnya. Kemudian inovasi yang di gagas oleh Sweta Kartika ini diwujudkan dengan membuat komposisi musik dan *theme song* berdasarkan setiap *phase* dalam komik *H2O:Reborn*. Pada penelitian ini akan dibahas *theme song* yang terdapat pada fase 0.2 yang berfokus di *chapter* 11. Fokus penelitian ini akan mengupas karakter bunyi yang dijalin dalam komposisi *A True Friend* yang dapat mewakili karakter tokoh Sita dan Ravana. Pembuatan komposisi musik *A True Friend* melewati proses diskusi dengan Sweta Kartika serta pembuatan sampel musik yang direvisi sesuai dengan *storyboard* yang dikehendaki komikus. Ilustrasi musik *A True Friend* dibuat dengan perpaduan instrumen *piano*, *strings*, *choir*, *harp* dan *vocal*. Penyusunannya menggunakan gaya musik populer dengan inspirasi berdasarkan teknik komposisi musik Beethoven dan teknik *contrapuntal texture* dalam proses pembuatan orkestrasi. Kombinasi bunyi dengan alur musik yang sendu menjadi karakter utama *theme song* yang bertujuan membangkitkan emosi dan sensasi pembaca saat membaca komik *H2O: Reborn* sembari memutar *theme song A True Friend*.

Kata Kunci : *Theme song*, komik *H2O:Reborn*, Sweta Kartika, *A True Friend*

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR NOTASI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Metode Penelitian	9
F. Sistematika Penulisan	9
BAB II SELUK BELUK KOMIK, SWETA KARTIKA DAN KOMIK H2O:Reborn	11
A. Sejarah Singkat Komik Indonesia	11
B. Menikmati Komik Dengan <i>Background</i> Musik	15
C. Ilustrasi Musik Untuk Komik	17

D. Biografi Singkat Sweta Kartika.....	19
E. <i>H2O:Reborn An Epic Trilogy</i>	22
BAB III PROSES KOMPOSISI <i>THEME SONG A TRUE FRIEND</i> DAN PEMBAHASAN KARYA	30
A. Proses Komposisi	30
1. Diskusi Alur Cerita Komik dengan Sweta Kartika.....	30
2. <i>Storyboard</i>	36
3. Perumusan Ide Komposisi	37
4. Penentuan Judul.....	39
5. Pembuatan Sketsa Dasar	39
6. Pembuatan Sampel Ilustrasi Musik	47
7. Pembuatan dan Penulisan Notasi Ilustrasi Musik <i>A True Friend</i>	49
8. <i>Recording</i> (Proses Perekaman Karya).....	53
9. <i>Mixing, Mastering</i> dan <i>Publishing</i>	54
B. Pembahasan Komposisi Musik <i>A True Friend</i>	56
1. Bagian I.....	57
2. Bagian II	68
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR NOTASI

Notasi 3.1. Bagian I birama 1-4	58
Notasi 3.2. Bagian I birama 5-8 (period I)	59
Notasi 3.3. Bagian I birama 9-13 (period II).....	59
Notasi 3.4. Bagian I B birama 14-17 (Period I)	60
Notasi 3.5. Bagian I B birama 18-21 (Period II).....	61
Notasi 3.6. Bagian I B birama 22-25 (Period III)	61
Notasi 3.7. Bagian I ritme iringan <i>strings</i> birama 14-17.....	62
Notasi 3.8. Bagian I ritme iringan <i>strings</i> birama 18-21.....	62
Notasi 3.9. Bagian I pengulangan bagian A birama 26-29	63
Notasi 3.10. Bagian I <i>interlude</i> birama 30-32.....	64
Notasi 3.11. Bagian I <i>pedal point interlude</i> birama 30-33.....	65
Notasi 3.12. Bagian I ritmis harpa dalam <i>interlude</i> birama 30-32.....	65
Notasi 3.13. Bagian I instrumen harpa penutup <i>interlude</i> birama 37.	66
Notasi 3.14. Bagian I B akor Am pada birama 17	66
Notasi 3.15. Bagian I B pengulangan dan perubahan akor pada birama 41 ..	66
Notasi 3.16. Bagian I pengulangan pada bagian B	67
Notasi 3.17. Bagian II dimulai dengan suara piano dan <i>sopran</i>	69
Notasi 3.18. Bagian II penambahan suara <i>alto</i>	69
Notasi 3.19. Bagian II penambahan suara <i>tenor, strings dan bass</i>	70
Notasi 3.20. Bagian II <i>strings</i> dan <i>choir</i> birama 62-65.....	71
Notasi 3.21. Bagian II birama 66-69.....	72
Notasi 3.22. Bagian II <i>juxtaposition</i> birama 70-72	73
Notasi 3.23. Bagian II <i>juxtaposition</i> birama 74-78	73
Notasi 3.24. Bagian I B melodi vokal birama 22-25.....	74
Notasi 3.25. Bagian II melodi vokal diambil dari bagian I.....	74
Notasi 3.26. Bagian II <i>phrase</i> akhir birama 78-83.....	75
Notasi 3.27. Bagian II <i>choir humming</i> birama 78-83.....	76
Notasi 3.28. Bagian II kelompok <i>strings</i> birama 78-83	76
Notasi 3.29. Akhir bagian II ditutup dengan <i>half cadence</i> dan akor IV add9	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Komik Si Juki	14
Gambar 2.2. Contoh Komik Grey&Jingga	14
Gambar 2.3. Contoh Gambar Ilustrasi Komik	18
Gambar 2.4. Foto Sweta Kartika.....	21
Gambar 2.5 Skema Penggarapan Komik <i>H2O:Reborn</i>	24
Gambar 2.6 Cover <i>H2O: Reborn Phase</i> 0.1,0.2 dan 0.3.....	25
Gambar 2.7 Kompilasi <i>Chapter</i> komik <i>H2O: Reborn</i>	27
Gambar 3.1. Tujuh <i>Chapter Cover</i> Komik <i>H2O:Reborn</i>	35
Gambar 3.2. Sampul <i>Chapter</i> 11 Phase Kedua Komik <i>H2O:Reborn</i>	36
Gambar 3.3. Sketsa Dasar Ilustrasi Musik <i>A True Friend</i>	41
Gambar 3.4. Sketsa Dasar Ilustrasi Musik <i>A True Friend</i>	42
Gambar 3.5. Sketsa Dasar Instrumentasi	43
Gambar 3.6. Sketsa Dasar Melodi <i>Cello Solo</i>	44
Gambar 3.7. Sketsa Dasar Progresi Akord.....	44
Gambar 3.8. Sketsa Dasar Melodi Vokal.....	45
Gambar 3.9. Sketsa Dasar Pola <i>Rhytm Strings</i>	46
Gambar 3.10. Potongan <i>Symphony</i> No.7 Karya Beethoven.....	46
Gambar 3.11. Tampilan Layar DAW Nuendo.....	47
Gambar 3.12. Tampilan MIDI <i>Track</i> Pada Layar Nuendo	48
Gambar 3.13. Tampilan MIDI <i>Track</i> yang Dibuka.....	48
Gambar 3.14. Tampilan <i>Audio Track</i> pada Layar Utama Nuendo	49
Gambar 3.15. Tampilan <i>Audio Track</i> yang Dibuka	49
Gambar 3.16. Gambar Notasi <i>Intro Solo Cello</i>	50
Gambar 3.17. Notasi Piano Birama 5-8	50
Gambar 3.18. Notasi <i>Strings</i> Mulai Birama 9.....	51
Gambar 3.19. Notasi <i>Choir</i> Birama 50-58	52
Gambar 3.20. CD Komik <i>H2O: Reborn Phase</i> 0.1, 0.2 dan 0.3.....	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

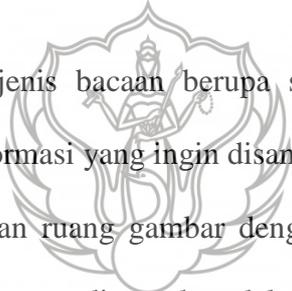
Membaca adalah jendela dunia, merupakan pepatah lama yang artinya dengan membaca dapat menimba ilmu pengetahuan dan membuka wawasan. Membaca merupakan suatu aktivitas yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun, serta tujuan melakukan aktivitas membaca pun bervariasi. Walau bisa dikatakan secara sederhana tujuan umum membaca adalah untuk memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya disamping juga untuk mencari hiburan semata.

Dalam jurnalnya Cahyono (2004:2) ia mengatakan bahwa membaca merupakan kemampuan yang kompleks, membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis semata-mata, bermacam-macam kemampuan dikerahkan oleh seorang pembaca agar dia mampu memahami materi yang dibacanya, juga membaca merupakan interaksi antara pembaca dan penulis. Meskipun interaksi tersebut tidak terjadi secara langsung, namun bersifat komunikatif.

Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan satu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui (Tarigan, 2008:7).

Kebiasaan atau minat membaca serta timbulnya perilaku membaca dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seperti pembawaan, kebiasaan

dan ekspresi diri. Faktor internal meliputi intelegensi, usia, jenis kelamin, kemampuan baca, sikap, serta kebutuhan psikologis. Intelegensi merupakan kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berfikir logis atau rasional, dan berbuat efektif terhadap keadaan. Sementara faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar atau faktor lingkungan, baik dari lingkungan keluarga, teman maupun lingkungan umum. Faktor eksternal ini mempengaruhi adanya motivasi, kemauan dan kecenderungan untuk selalu membaca. Faktor eksternal pula yang mempengaruhi seseorang untuk memilih jenis-jenis bacaan yang disenangi, salah satu contohnya adalah komik (Cahyono, 2004:3).



Komik merupakan jenis bacaan berupa susunan gambar dan kata yang bertujuan memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7). Membaca komik tidak hanya untuk sekedar mendapatkan informasi saja, namun berkembang menjadi suatu kebiasaan yang dilakukan untuk bersantai, melepaskan penat dari aktivitas dan menjadi suatu hiburan. Jika dilihat dari segi positif, membaca komik dapat membantu perkembangan sisi imajinatif seseorang umumnya anak-anak, komik dapat memberikan model yang bisa digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak, (Hurlock dalam Soedarso, 2015:2). Membaca komik tidak hanya dapat dinikmati oleh kalangan atau usia tertentu saja, dengan banyaknya jenis dan genre, komik dapat merangkul pembaca dari segala kalangan dan usia. Lebih lanjut

dinyatakan oleh Bonnef (1998:9) bahwa komik terdiri dari dua kategori, yaitu komik bersambung atau yang lebih dikenal dengan *comic strips* dan buku komik atau dengan istilah *comic books*. pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi.

Dengan berkembangnya zaman dan jenis komik, penulis komik tergugah untuk melakukan inovasi agar komik ciptaannya mendapat tempat dihati pembacanya. Sweta Kartika. Adalah penulis komik *H2O:Reborn* yang menggagas ide ini dengan memadukan musik ke dalam unsur pendukung cerita dalam komik. Layaknya sebuah tontonan bioskop. Memadukan tampilan visual diinovasi dengan audio dan efek bunyi untuk memperkuat penggambaran secara visual. Karakter tokoh diperjelas dengan *background* musik yang diatur sedemikian rupa agar dapat menonjolkan suasana yang lebih intim atau emosional. Musik diakui mempunyai kekuatan untuk mengantar dan menggugah emosi, baik dituangkan melalui penjiwaan terhadap alur cerita, musik dan watak tokoh yang diperankan, maupun sarana untuk mengekspresikan diri. Maka musik tidak dapat dipisahkan dari emosi (Djohan, 2009:87). Hal Ini memberikan ide bagaimana musik berpengaruh dalam membangun emosi yang tercipta dari suatu konflik yang terdapat dalam komik. Menciptakan ilustrasi musik yang dapat membangun emosional pembaca, sehingga menjadikan Sweta Kartika tertarik untuk menambahkan ilustrasi musik pada komik, yaitu menciptakan ilustrasi musik berdasarkan dari cerita komik fiksi yang berjudul *H2O:Reborn phase 0.2 chapter 11* karya dari Sweta Kartika komikus Indonesia,.

Komik *H20:Reborn* bercerita tentang kisah Ramayana yang dipoles menjadi kekinian. dibagi menjadi tiga *phase*, dan setiap *phase* memiliki beberapa *chapter*. Berpusat pada tokoh karakter Hans, Sita, dan Ravana. Ketiga tokoh tersebut memiliki suatu ikatan yang kuat dan disetiap konfliknya dapat membangun hubungan emosional pembacanya. Dari beberapa konflik pada komik *H20:Reborn*, salah satu yang diulas adalah konflik yang terdapat dalam komik *H20: Reborn*, yaitu ketika cerita dimana sosok Ravana tokoh antagonis dalam cerita *H20:Reborn* yang menculik Sita tokoh protagonis yang digambarkan sebagai anak perempuan buta polos yang membutuhkan seorang teman. Adegan ini terdapat pada *phase* 0.2 *chapter* 11 yang mengacu pada epos Ramayana ketika Rahwana menculik Dewi Sinta dari suaminya Rama. Dalam *H20: Reborn*, hubungan antara Ravana yang ingin berteman dengan Sita memiliki sebuah ikatan emosional yang didukung oleh *theme song* dengan judul “*A True Friend*”. Kemudian komposer mencoba menciptakan karya ilustrasi musik “*A True Friend*” dengan mengacu pada perasaan Ravana dan Sita yang sesungguhnya saling terikat di tengah konflik yang ingin memisahkan mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana proses menemukan karakter bunyi dan musik yang tepat untuk penokohan Ravana dan Sita?
2. Bagaimana menciptakan ilustrasi musik yang berdasarkan pada *storyboard* dari cerita komik *H20:Reborn*?

C. Tujuan Penelitian

1. Menciptakan ilustrasi musik “*A True Friend*” yang dapat memperkuat jalan cerita dari komik *H20:Reborn*
2. Menciptakan suatu ilustrasi musik yang didasarkan pada *storyboard* dari komik *H20:Reborn*

D. Tinjauan Pustaka

Beberapa sumber buku dan jurnal dijadikan sebagai acuan dalam menyampaikan beberapa pengertian, gagasan dan konsep yang mendukung dalam penyelesaian penelitian ini. Beberapa sumber yang digunakan pada penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Komik merupakan salah satu pengekspresian seni yang dicurahkan dalam bentuk kumpulan gambar yang membentuk sebuah cerita. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komik didefinisikan sebagai cerita bergambar yang dapat dicerna dan lucu (Alwi Hasan, (ed.), 2005:583). Scott McCloud memaparkan bahwa komik adalah gambar-gambar dan bentukan-bentukan lain yang berderetan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk memberi informasi dan/atau menghasilkan respon estetik bagi pembacanya. Secara umum, pengertian komik adalah gambar-gambar yang bercerita dengan narasi tulisan. Karenanya, pengkajian komik sebagai karya seni bukan semata-mata memperhatikan aspek seni rupa: gaya gambar, grafis, atau komposisi; melainkan juga aspek sastra, seperti *genre* cerita, gaya penulisan, dan tema. Perpaduan rupa dan cerita itu menjadi ‘isi’, tempat penyampaian ide-ide pembuatnya. Jurnal

“Komik Indonesia itu Maju” (Tito Imanda, 2002:48). Dalam penelitian ini pemahaman tentang sejarah komik sangat membantu composer memahami tentang karakter dan alur cerita dalam komik yang akan diciptakan ilustrasi musiknya. Sehingga dapat membantu komposer dalam menyelesaikan komposisi musik *A True Friend*.

2. Menurut Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul “*Dunia Kreatif Tanpa Batas*”, ilustrasi merupakan sebuah representasi suatu keadaan dalam bentuk lain, misalnya seperti, ilustrasi dalam pengertiannya di lingkungan media cetak sebagai representasi keadaan dalam bentuk visual. Sedangkan dalam musik berarti representasi suatu keadaan dalam bentuk audio atau musik (Maharsi, 2016:6). Dalam buku *Memahami Film* yang ditulis oleh Pratista menjelaskan pengertian musik ilustrasi, yaitu musik latar yang mengiringi aksi selama berjalannya sebuah cerita (Pratista, 2008:202). Dalam penelitian ini, buku *dunia Kreatif Tanpa Batas* dan *Memahami Film* dapat mendukung terwujudnya ilustrasi musik dan pemahaman tentang ilustrasi musik. Sehingga komposer dapat memahami bagaimana fungsi ilustrasi dan bagaimana menerapkannya.
3. Orkestrasi adalah teknik yang digunakan dalam komposisi musik untuk menciptakan karya yang memiliki formasi besar seperti orkestra ataupun formasi sedang seperti ansambel. Orkestrasi membahas mengenai detail tiap-tiap instrumen secara teknis. Seperti *range*, *timbre* dan cara menata instrument per seksi maupun berbagai macam gabungan instrumen. *The Orchestration* (Samuel Adler, 2001:3). Buku orkestrasi sangat membantu untuk dapat memahami bagaimana cara memilih dan menyusun instrumentasi dengan teknik-teknik

seperti *pedal point* dan *contrapuntal texture*, serta untuk mendukung suasana yang dapat mewakili karakter tokoh dalam komik *H2O: Reborn*.

Dalam ilustrasi musik yang berjudul *A True Friend* terdapat dua contoh penelitian sebelumnya untuk dijadikan perbandingan dengan penelitian ini, yaitu penelitian oleh Mohammad Dary yang berjudul “Penyesalan Sebuah Batu (komposisi musik untuk orkestra). Kemudian penelitian oleh Irene Aditya yang berjudul “Proses Penciptaan Komposisi Musik Hitam Putih ; *Suite For Piano and Orchestra*”.

4. Dalam penelitian Mohammad Dary, ia mengangkat legenda Malin Kundang dari Minangkabau. Dengan penggarapan musik orkestra yang dicampur etnis Minangkabau. Perbedaan yang terdapat antara penelitian Mohammad Dary dan penelitian ini adalah:

- a) Penelitian ini mengangkat musik ilustrasi berdasarkan sebuah cerita bergambar yaitu komik *H2O:Reborn*, sementara Mohammad Dary mengangkat komposisi musik berdasarkan sebuah cerita tanpa gambar yaitu legenda Malin Kundang.
- b) Ilustrasi musik *A True Friend* dibuat untuk mencoba inovasi baru dalam kebiasaan membaca komik, yaitu dengan menambahkan ilustrasi musik. Sementara dalam komposisi musik oleh Mohammad Dary dibuat untuk melatarbelakangi cerita dari legenda Malinkundang.
- c) Komposisi “Penyesalan Sebuah Batu” oleh Mohammad Dary dibuat untuk sebuah pertunjukan *live*, dimana penonton menikmati musik yang disajikan secara langsung dengan pemaparan legenda Malinkundang terlebih dahulu. Sementara ilustrasi musik *A True Friend* dibuat untuk didengarkan melalui audio

yang sudah direkam terlebih dahulu, dan diputar sembari membaca komik *H2O:Reborn*.

5. Berikutnya dalam penelitian Irene Aditya yang berjudul Proses Penciptaan Komposisi Musik Hitam Putih ; *Suite For Piano and Orchestra*” terdapat beberapa perbedaan yang menjadi perbandingan dengan ilustrasi musik *A True Friend*, yaitu:

1. Pada komposisi musik yang dibuat oleh Irene Aditya mengangkat sebuah cerita tentang etnis Jawa dan Tionghoa dengan pengalaman empiris Irene Aditya. Sementara dalam ilustrasi musik *A True Friend* dibuat berdasarkan cerita bergambar dan *storyboard* dari komik *H2O:Reborn*.
2. Pada karya Irene Aditya yang berjudul Proses Penciptaan Komposisi Musik Hitam Putih ; *Suite For Piano and Orchestra*”, memiliki bentuk musik *Suite* yang terdiri dari empat bagian. Sementara dalam ilustrasi musik *A True Friend* memiliki bentuk dua bagian yang masing-masing terdiri dari *extended two part song form* dan *free form (open form)*.
3. Komposisi “*Suite For Piano and Orchestra*” oleh Irene Aditya dibuat untuk sebuah pertunjukan *live*, dimana penonton menikmati musik yang disajikan secara langsung dengan pemaparan cerita etnis Jawa dan Tionghoa terlebih dahulu. Sementara pada ilustrasi musik *A True Friend* dibuat untuk didengarkan melalui audio yang sudah direkam terlebih dahulu, dan diputar sembari membaca komik *H2O:Reborn*.

E. Metode Penelitian

Istilah ‘penelitian’ digunakan untuk menunjuk penelitian sistematis guna menghasilkan pengetahuan baru, dan ‘peneliti’ adalah orang yang melakukan penelitian (dalam seni dan desain). ‘Praktik’ digunakan untuk menunjuk pada praktik profesional dan praktik kreatif untuk menghasilkan karya untuk tujuan lain ketimbang semata-mata mendapatkan pengetahuan, Guntur (2016:116). Dalam proses penelitian penulis menggunakan metode penelitian artistik dari Guntur (2016:115), yaitu metode kualitatif dengan pendekatan Analisis dan teoritikal. Mencari tahu mengenai bagaimana membuat ilustrasi musik untuk media. Dibutuhkan buku-buku sebagai referensi untuk mebantukan mengerjakan tahap-tahap tersebut antara lain:

1. Langkah pertama berupa studi pustaka, dengan mengumpulkan data-data dari buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian. Kemudian memilih sampel berupa *score* musik ilustrasi yang digunakan dalam komik *H2O:Reborn*.
2. Langkah kedua adalah menganalisa *storyboard* dan instrumen musik apa saja yang dipakai sebagai kerangka pembuatan ilustrasi musik
3. Membuat laporan dengan menggabungkan data, dan pengolahan data disusun secara sistematis.

E. Sistematika Penulisan

Karya tulis ini disusun berdasarkan empat bab, yakni:

Bab pertama yang berisi pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua berupa tinjauan umum yang berisi konsep yang mendukung dalam penulisan karya tulis, seperti teori dasar komik, definisi ilustrasi musik, dan hubungan antara musik dan komik.

Bab ketiga mengenai pembahasan dan analisis dari proses pembuatan *Theme song* “*A True Friend*” pada komik *H2O:Reborn*.

Bab keempat yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

