

**JURNAL PENELITIAN  
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**

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

**M.Fahzar Adha<sup>1</sup>, A. Gathut Bintarto T., S.Sos., S.Sn., M.A. <sup>2</sup>**

1. Alumnus Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

[fahzaradha@gmail.com](mailto:fahzaradha@gmail.com)

2. Dosen Pembimbing FSP ISI Yogyakarta

**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*

## **ABSTRACT**

*H2O: Reborn, is an Indonesian comic by Sweta Kartika which tells the Ramayana epics in a modern version with the form of a trilogy. H2O: Reborn is divided into three phases where each phase is equipped with the theme song. With the theme song, H2O: Reborn is an innovative comic that has its own branding and appeal compared to comics in general. Then the innovation proposed by Sweta Kartika was realized by making music compositions and theme songs based on each phase in the comic H2O: Reborn. In this study, the theme song will be discussed in phase 0.2 which focuses on chapter 11. The focus of this study will be to explore the sound character woven in the composition of A True Friend which can represent the characters of Sita and Ravana. The making of musical compositions A True Friend went through the process of discussion with Sweta Kartika and the making of revised music samples in accordance with the storyboard that the comic artists wanted. Music illustration A True Friend is made with a mix of piano instruments, strings, choirs, harps and vocal. The compilers used the style of popular music with inspiration based on Beethoven's musical composition techniques and contrapuntal texture techniques in the process of making orchestration. The combination of sound with a sad flow of music is the main theme song character that aims to arouse the emotions and sensations of readers when reading comics H2O: Reborn while playing the theme song A True Friend.*

*Keywords: Theme song, H2O: Reborn comic, Sweta Kartika, A True Friend*



### **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,.

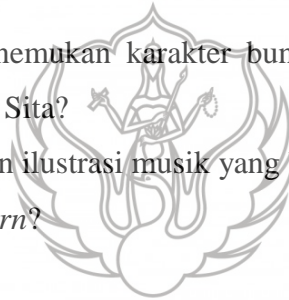
Komik *H2O:Reborn* bercerita tentang kisah Ramayana yang dipoles menjadi kekinian. dibagi menjadi tiga *phase*, dan setiap *phase* memiliki beberapa *chapter*. Berpusat pada tokoh karakter Hans, Sita, dan Ravana. Ketiga tokoh tersebut memiliki suatu ikatan yang kuat dan disetiap konfliknya dapat membangun hubungan emosional pembacanya. Dari beberapa konflik pada komik *H2O:Reborn*, salah satu yang diulas adalah konflik yang terdapat dalam komik *H2O: Reborn*, yaitu ketika cerita dimana sosok Ravana tokoh antagonis dalam cerita *H2O: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*?



## A. Sejarah Singkat Komik di Indonesia

Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah salah satu pengekspresian seni yang dicurahkan dalam bentuk kumpulan gambar yang membentuk sebuah cerita dan komik dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang dapat dicerna dan lucu (Alwi Hasan, (ed.), 2005:583). Seperti yang dikutip oleh Tito Imanda dalam jurnal Antropologi Indonesia yang berjudul Komik Indonesia itu Maju: Tantangan komikus *Underground* Indonesia tahun 2002 volume 2, Scott McCloud mengemukakan bahwa komik adalah gambar-gambar dan bentuk-bentuk lain yang berderetan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk memberi informasi dan/atau menghasilkan respon estetis 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 (Mc Cloud dalam Imanda, 2002:48).

Gierlang menulis sebuah artikel yang dimuat dalam *website* BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) pada 15 Februari 2015 yang berjudul *Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia dari Masa ke Masa*. Ia mengatakan saat menuju tahun 2000, mulai muncul berbagai komunitas dan studio komik baru yang mengangkat isu kebangkitan komik Indonesia. Sebagai salah satu media populer yang memiliki banyak peminat, komik dianggap penting untuk menjadi salah satu kebudayaan kiwari di Indonesia. Komik Karpas Biru merupakan salah satu penggagas isu kebangkitan komik Indonesia di dunia *underground*. Hal ini dapat dilihat pada salah satu karakter dalam komik pada masa itu, yaitu *Su'od*, yang menggambarkan perilaku dan gaya hidup Jakarta yang begitu keras pasca krisis moneter 1998. Studio Bajing Loncat kemudian menyusul untuk menerbitkan komik-komik Indonesia. Studio komik ini sukses menerbitkan 16 judul komik. Bagi mereka yang berkuliah di Bandung pada era awal 2000-an mungkin akan akrab dengan judul seperti *Amoeba* (Anak Muda Bandung) dan *Petualangan Ozzie*. Namun karena studio ini tidak memberikan penghasilan yang cukup, studio ini harus tutup di tahun ke-tiga mereka.

## **B. Menikmati Komik dengan *Background* Musik**

Menikmati membaca komik pada masa kini bisa melalui internet, seperti *website*, *facebook*, *twitter* yang umumnya berbentuk *komik strip* dengan cerita bersambung. Namun, menikmati komik bisa dengan cara yang berbeda jika ditambahkan *background* musik yang terpisah untuk mendukung cerita dan karakter tokoh dalam komik. Seperti yang pernah dibuat oleh *DC Comics*. Kesimpulan ini didapat dari artikel yang berjudul "*Is Music The Comic Book Industry's Secret Weapon ?*" yang ditulis oleh Cherie Hu dalam *website Forbes* 21 Maret 2016. Hu menuliskan, bahwa *DC Comics* adalah sebuah industri penerbit komik besar dan

tertua yang berada di Amerika. Ini adalah unit penerbitan *DC Entertainment*, anak dari perusahaan *Warner Bros Entertainment, Inc.* Perusahaan ini memproduksi tokoh-tokoh dan karakter seperti, Superman, Batman, Wonder Woman dan banyak lainnya. Sebelum *DC* masuk ke industri film dan mengubah komiknya menjadi tontonan visual bergerak, *DC* sempat melibatkan lagu yang dibuat khusus untuk komiknya, lagu ini dibuat untuk kebutuhan promosi komik yang berjudul *Black Canary*.

*Black Canary* adalah *super hero* wanita dengan senjata utamanya adalah suara yang bisa mencapai level *ultrasonic scream*. *Black Canary* memiliki banyak seri, seri pertama diterbitkan pada Agustus 1947 dan berlanjut sampai seri belasan. Kemudian muncul seri terbaru yang ditulis oleh Brenden Fletcher dan baru dirilis pada tahun 2015. Seri terbaru ini bercerita tentang *Black Canary* adalah sebuah band dan tokoh utamanya adalah penyanyinya. Versi yang ditulis oleh Brenden Fletcher inilah yang kemudian dibuatkan lagunya sesuai dengan cerita dan karakter tokohnya. *Tracks*/lagunya pertama kali dirilis pada tahun 2016 yang dinamai *EP1*, dimana terdapat tiga *tracks*, yaitu *Fish Out of Water*, *Old World* dan *The Man With The X-Ray Eyes*. Kemudian *EP2* dirilis pada Agustus 2017 yang juga berisi tiga *tracks*/lagu, yaitu *Get In The Car*, *Lost Art* dan *Last Days*. Selain meningkatkan penyampaian pesan, pembuatan lagu yang dikhususkan untuk komik *Black Canary* adalah perwakilan karakter tokoh untuk membangun *new branding* dan promosi, agar masyarakat lebih tertarik untuk membaca komik *Black Canary* yang memiliki *theme songnya*, selain itu musik juga dapat menambah tekstur dan emosi pada karakter yang tidak dapat dicapai oleh visual saja. Musik secara umum sangat efektif digunakan untuk mengekspresikan suasana hati dan emosi, daripada sebagai pencerita atau bagian utama cerita. Sebagaimana musik latar yang dimasukkan kedalam *video game*, tentu dapat meningkatkan *gameplay*, tetapi kita tidak dapat memahami alur cerita atau permainan hanya mendengarkan musik itu secara terpisah tanpa melihat video atau membaca cerita dalam komiknya. Meskipun demikian, kolaborasi antara industri musik dan komik memberikan konten yang menarik bagi penggemar dan nilai yang lebih strategis untuk bisnis (Hu, [www.forbes.com](http://www.forbes.com), 2016).



### C. Ilustrasi Musik Untuk Komik

Seniman menggambarkan karya seni yang ia lahirkan melalui ilustrasi. Ilustrasi pun tidak lepas kaitannya sebagai bagian dalam seni. Ilustrasi merupakan suatu bentuk penggambaran dari proses ataupun makna dari bentuk itu sendiri. Definisi ilustrasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna sebagai gambar yang membantu memperjelas dari isi buku, dan sebagainya, KBBI (Alwi Hasan, (ed.), 2005:425). Ilustrasi dapat dikatakan sebagai representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah yang tercetak untuk keperluan tertentu. Hal ini didukung oleh Michael Fleishmen dalam buku *Exploring Illustration*, yang dikutip oleh Maharsi dalam tulisannya yang berjudul *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, mengemukakan bahwa ilustrasi mampu menjelaskan maksud dan dapat dikatakan sebagai 'alat bantu' pada suatu karya, yang bersifat penjelasan terhadap maksud dari karya tersebut.

Ilustrasi memiliki sebuah kekuatan untuk membentuk suasana yang penuh emosi, dan membuat gagasan menjadi seolah-olah nyata. Secara tidak langsung, seorang ilustrator dituntut menjadi seorang yang handal, tidak hanya di bidang seni namun harus peka terhadap lingkungan sekitar, sehingga ilustrasi yang diciptakannya tidak hanya sekedar menyampaikan maksud atau makna dari suatu karya, melainkan bagaimana ilustrasi tersebut mampu memengaruhi hingga memprovokasi penikmat karya. Ilustrasi dapat dianalogikan sebagai kunci yang dipakai untuk menciptakan gambar-gambar yang merefleksikan lebih dari sekedar tanda yang bersifat fotografis (Maharsi, 2016:3).

### D. Biografi Singkat Sweta Kartika

Sweta Kartika merupakan seorang komikus dan ilustrator dari Bandung yang lahir di Kebumen, Jawa Tengah pada tanggal 14 April 1986. Wanara, Grey and Jingga dan Nusantaranger adalah beberapa karyanya yang sudah banyak dikenal dikalangan pencinta komik lokal. Sejak kecil ia sudah menekuni hobi menggambar dengan membuat komik. Karya yang pertama ia buat adalah komik berjudul *Friendship* sebanyak 24 halaman yang berhasil meraih juara 1

dalam sayembara komik Hoplaa pada tahun 1998 ketika ia berumur 12 tahun. Demi meraih cita-citanya untuk menjadi seorang komikus, Sweta Kartika berkuliah di jurusan Desain Komunikasi Visual ITB pada tahun 2004, dan melanjutkan studi Program Magister pada tahun 2011 di Universitas yang sama.

### **E. *H2O:Reborn An Epic Trilogy***

*H2O:Reborn An Epic Trilogy* adalah cerita yang terinspirasi dari epos Ramayana atau kisah yang menceritakan tentang kepahlawanan sosok Rama dan Sita. Ada berbagai macam versi tentang kisah Ramayana itu sendiri, namun kisah Ramayana yang aslinya adalah karya Walmiki, seorang pujangga kenamaan India yang memang sudah mendarah daging di Indonesia (Susetya 2008:1). Dikisahkan seorang satria yang pandai memanah dan baik hati yang mengabdikan dirinya menjadi manusia bijaksana dan ditemani oleh istrinya yang cantik jelita, yaitu Sita serta laksamana yang setia mengikutinya. Kehidupan mereka diuji ketika sang kesatria serta istrinya yang diasingkan ke hutan yang dimana konflik sesungguhnya terjadi, ketika sang tokoh antagonis, Rahwana berniat membalas dendam atas terlukanya sang adik oleh Rama dengan berusaha menculik istri sang kesatria, Sinta. Penculikan Sinta diketahui oleh Rama yang setelah itu berusaha mencari sang istri dan dibantu oleh seekor kera yang dapat berbicara, Hanoman. Dengan bantuan Hanoman-lah Sinta dapat ditemukan, tersandera oleh sosok jahat Rahwana. Hanoman yang saat itu terciduk oleh Rahwana akhirnya berhasil menyelamatkan Sinta dan membawanya kembali ke sang kesatria, Rama.

Mengacu pada kehidupan sebuah kota bernama Jayakarta di masa depan, komik *H2O: Reborn* mengisahkan hubungan antara insan yang berbeda, yang diimplementasikan sebagai hubungan antara manusia dan mesin. Sang komikus, Sweta Kartika merekonstruksi ulang legenda Ramayana ke dalam cerita, latar, tahun, maupun tokoh yang berbeda dan tetap mempertahankan orisinalitas dari kisah legenda Ramayana yang asli., berikut akan dipaparkan proses pembuatan komik dan bagian-bagian dalam komik *H2O: Reborn An Epic Trilogy*.

## PROSES PENGKOMPOSISIAN DAN PEMBAHASAN KARYA

Proses penemuan karakter bunyi dan musik yang tepat untuk penokohan Ravana dan Sita pada komik *H2O: Reborn An Epic Trilogy* melalui serangkaian proses penciptaan dan pembahasan karya, yang meliputi: Diskusi alur cerita komik dengan Sweta Kartika, penyusunan *storyboard*, perumusan ide musik, pembuatan sampel musik, pembuatan *theme song A True Friend*, proses *recording*, *mixing-mastering* serta *publishing*.

### A. Proses Komposisi

#### 1. Diskusi Alur Cerita Komik dengan Sweta Kartika

Diskusi penulis dengan komikus Sweta Kartika berlangsung di Yogyakarta pada 18 Oktober 2016. Waktu itu Sweta Kartika kebetulan datang ke Yogyakarta dalam rangka menghadiri *MangaFest UGM* sebagai *Comic Artist* pada tanggal 15 - 16 Oktober dan pada 18 Oktober Penulis dan Sweta Kartika bertemu di hotel tempat ia bermalam, yaitu *Yellow Star Hotel* di Jl. Gejayan Yogyakarta. Ketika diskusi non formal ini berlangsung, Sweta Kartika menceritakan seluruh garis besar tentang komik *H2O: Reborn phase 0.2*.

#### 2. *Storyboard*

*Storyboard* adalah alat perencanaan, sebuah alat yang perencanaan yang kuat yang dapat digunakan dalam dunia kerja dan industri, seperti perfilman dan animasi. *Storyboard* juga telah digunakan untuk pembuatan iklan dan efek visual, serta penggunaannya telah diperluas ke bidang desain interaktif, pengembangan game, dan bahkan taman hiburan David Harlan and Benjamin Reid dalam bukunya yang berjudul *Story Boarding Essential* (2013:14). Asal mula *storyboard* adalah melalui animasi. Pada awal industri dan permulaan produksi, animator akan membuat sketsa cerita untuk film pendek mereka. Daripada menyusun skrip formal, sketsa ini berfungsi sebagai penggunaan visual cepat dan efektif untuk persiapan dibuat kedalam kartun animasi. Pada awal 1930-an, menggunakan sistem dengan memasang gambar pada papan di studio selama masa produksi berlangsung. Kombinasi praktis ini bertujuan untuk menjelaskan sebuah cerita atau kisah menggunakan metode presentasi yang praktis, yaitu *story board*, memberikan

gambaran singkat dan jelas tentang keseluruhan cerita yang akan diproduksi dan mengurangi resiko akan kesalahan-kesalahan yang fatal, maka terbentuk dua kata itu menjadi satu kata, dari *story board* yang dipisah menjadi “*storyboard*” yang memiliki satu makna, Harlan and Reid (2013:15).

### 3. Perumusan Ide Pengkomposisian

Ide ini timbul dari sebuah *story board* yang dipaparkan oleh Sweta Kartika, penulis komik *H2O:Reborn*. Sweta menceritakan tentang kisah *phase* 0.2 dalam komik *H2O:Reborn* setelah fase pertama diselesaikan lengkap dengan *them song*nya. Dalam fase kedua ini Sweta Kartika memilih untuk memberikan *theme song* pada chapter yang berjudul “*Monster’s Heart*” dimana konflik utama *phase* 0.2 terdapat dalam chapter ini. Konflik yang akan diulas dalam chapter ini yaitu, ketika sosok Ravana si tokoh antagonis dalam cerita *H2O:Reborn* yang menculik Sita tokoh protagonis yang digambarkan sebagai anak perempuan buta polos yang membutuhkan seorang teman. Adegan ini mengacu pada epos Ramayana ketika Rahwana menculik Dewi Sinta dari suaminya Rama. Dalam *H2O:Reborn*, hubungan antara Ravana yang ingin berteman dengan Sita memiliki sebuah ikatan emosional yang kuat, karena sesungguhnya Ravana lah teman sejatinya Sita, inilah yang ingin diperjelas dalam chapter ini, dimana selama ini Ravana dianggap begitu jahat karena menculik Sita. Musik yang ingin diciptakan untuk memperkuat karakter dan jalan cerita pada chapter ini pun ditentukan, yaitu bernuansa haru dan sedih., untuk memperkuat pesan dan maksud dari karya ini, karya ini dilengkapi dengan lirik yang akan dinyanyikan seorang penyanyi wanita, yaitu Riri Febrianti. Dalam penulisan lirik, Riri Febrianti sangat membantu untuk memberikan masukan-masukan serta koreksi. Pemilihan nuansa haru dan sedih ini berhubungan erat dengan jalan cerita yang sesuai dalam *chapter* 11.

### 4. Penentuan Judul

Penentuan judul karya ilustrasi musik untuk cerita *H2O:Reborn* tidak dipustuskan sendiri, akan tetapi hasil rembukan dengan komikus Sweta Kartika. Judul yang akhirnya muncul dari hasil rembukan dengan Sweta Kartika yaitu, “*A True Friend*”. Pemilihan judul ini terkait dengan pendengar sekaligus pembaca cerita *H2O:Reborn*, sehingga ketika membaca chapter *Monsters’s Heart*

dan sambil memutar lagu yang berjudul *A True Friend*, pembaca akan lebih mudah memahami maksud dari lagu tersebut serta hubungannya dengan chapter tersebut, dan diharapkan para pembaca akan tergugah emosinya serta mendapatkan sensasi emosional yang berbeda dibanding dengan membaca komik tanpa musik. Selain diperkuat dengan musik, lirik yang ditulis juga diharapkan bisa membantu memperkuat emosi pembaca ketika memutar lagu *A True Friend*.

#### 5. Pembuatan Sketsa Dasar

Sketsa dasar ini adalah penjabaran poin-poin yang didapat melalui *storyboard*, seperti:

- Pemilihan instrumentasi yang akan dipakai dalam menciptakan *theme song A True Friend* adalah instrumen yang memuat karakter tokoh dan cerita, instrumen ini yang nantinya akan mewakili karakter tokoh dan cerita dengan melodi atau teknik serta ritmis yang akan dimainkan. Seperti *Cello* yang mewakili Sita, harpa yang mewakili Ravana, *choir* dan *strings* yang mewakili suara hati Sita, serta vokal yang mewakili keseluruhan cerita.
- Membuat garis besar bentuk keseluruhan musik, seperti : *intro*, *verse*, *chorus*, *interlude*, serta *ending* lagu. Bentuk keseluruhan lagu ini dapat berubah ketika digarap secara real, seperti *verse* bisa diulang atau tidak diulang, *chorus* dibuat dua kali atau hanya satu kali dan disesuaikan dengan lirik lagunya. Garis besar tersebut hanya menjadi acuan agar urutan lagu menjadi terstruktur dan jelas.
- Merancang melodi pokok, tema lagu atau *theme song*. Tema atau melodi pokok diciptakan dengan bersenandung atau menyanyikan melodi yang tidak teratur untuk kemudian dibuat teratur ketika sudah menemukan melodi yang sesuai.
- Menyusun progresi akor yang akan dikembangkan kedalam bentuk orkestrasi. Nuansa dan suasana musik dapat ditentukan dari progresi akor, sehingga memilih progresi akor yang sesuai dengan *theme song A True Friend* adalah yang berkesan lunak seperti Major, minor, added *chord*. Kemudian pemilihan akor-akor tajam seperti minor9, Sus4, Sus3 untuk membangun nuansa sedih dan haru yang diinginkan.

## 6. Pembuatan sampel ilustrasi musik

Sketsa dasar yang telah selesai dibuat, lalu diolah dengan menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*), yaitu *software* Nuendo untuk dibuat sampel musiknya. Nuendo berfungsi untuk merekam instrumen dan vocal juga dapat dipakai untuk kebutuhan *mixing* dan *mastering*. Vocal, piano dan strings direkam melalui Nuendo sebagai gambaran dasar untuk ilustrasi musik *A True Friend*. Setelah sampel selesai, sampel ilustrasi musik yang sudah jadi kemudian didiskusikan kembali dengan komikus Sweta Kartika. Penambahan dan pengurangan musik sebagai hasil diskusi diolah kembali hingga menjadi suatu karya musik yang siap untuk direkam.

## 7. Pembuatan Dan Penulisan Notasi Ilustrasi Musik *A True Friend*

Penulisan komposisi musik lagu *A True Friend* ini secara keseluruhan berjumlah 83 birama. Penulisan ulang dari bentuk sketsa kedalam fullscore dibuat secara bertahap.

## 8. *Recording (Proses Perekaman karya)*

Dalam tahap rekaman ini dilakukan setelah *fullscore* selesai ditulis. Proses ini melibatkan pemain asli yang dikombinasi dengan VST(i) (*Virtual Studio Instrument*). Instrumen yang melibatkan pemain asli adalah *strings*, *piano*, *choir* dan *vocal*. Kemudian instrumen yang menggunakan VST(i) adalah harpa.

Proses *recording* karya *A True Friend* ini tidak melalui proses *recroding live* (direkam secara langsung keseluruhan instrument), akan tetapi melalui proses yang disebut *tracking*. Proses *tracking* adalah proses rekaman yang dilakukan per seksi instrumen. Saat merekam karya *A True Friend* dimulai dengan instrumen piano sampai selesai, instrumen piano didahulukan direkam agar memudahkan dan menjadikan bunyi piano sebagai *guide* untuk merekam seksi lainnya. Setelah bunyi piano selesai direkam dilanjutkan ke seksi *strings*. Saat merekam kelompok instrumen *strings* ini dilakukan sekaligus secara berkelompok tidak satu persatu instrumen. setelah kelompok *strings* selesai dilanjutkan dengan kelompok *choir*. Pada kelompok *choir* juga dilakukan hal yang sama seperti pada seksi *strings*, yaitu direkam secara berkelompok. Hal ini dilakukan agar *interpretasi* dan hasil

rekamannya terdengar lebih hidup seperti *live perform*. Ketika piano, *strings* dan *choir* telah selesai direkam, kemudian dilanjutkan dengan merekam melodi utama, yaitu vokal. Penyanyi atau vokal sengaja direkam belakangan ketika musik sudah lebih dahulu direkam, hal ini dilakukan agar memudahkan penyanyi melakukan *interpretasi* dan penyesuaian terhadap instrumen yang sudah direkam lebih dahulu. Proses penyesuaian ini berlangsung tiga kali pengulangan.

### 9. *Mixing, Mastering, dan Publishing*

*Mixing* adalah proses penggabungan rekaman *multitrack*. *Track* ini digabungkan menjadi satu dan melalui berbagai proses seperti *balancing, panning, effect, EQ (Equalization)* dan *compression*. Ethan Winer dalam bukunya *The Audio Expert* mengatakan teknik *mixing* ini bisa sangat bervariasi dikarenakan tingkat keterampilan *engineer* serta alat yang memadai seperti *mixer* dan *audio interface*. Proses *mixing* ini dapat dilakukan langsung pada *mixer* atau melalui *digital audio workstation* seperti Nuendo, Cubase atau LogicPro (Winer, 2012:203).

Karya *A True Friend* yang telah melalui proses *recording* dan *editing* kemudian masuk pada tahap *mixing*, kemudian setelah tahap *mixing* selesai akan dilanjutkan ke tahap terakhir, yaitu *mastering*. Tahap *mastering*, data *audio* yang telah di *mixing* diolah menjadi satu kesatuan dimana akan di *convert* (diubah bentuk) menjadi data *WAVE* dengan standar *sample rate* CD (441 Hz). Data yang telah di *mastering* disebut *master*. Data *master* ini yang kemudian akan diperbanyak kedalam CD ataupun bisa di unggah ke *digital platform*, seperti *youtube, spotify* dan *joox*.

## B. Pembahasan Komposisi Musik *A True Friend*

*Theme song* yang berjudul *A True Friend* ini terbagi menjadi dua bagian besar yang digabung menjadi satu. Pada bagian pertama bercerita tentang penculikan Sita oleh Ravana, pada saat diculik oleh Ravana awalnya Sita merasa tersiksa dan sedih karena terpisah dari ayahnya dan Hans. Pada bagian kedua, ketika penculikan sudah berlangsung lama Sita mulai merasa nyaman dan memahami bahwa Ravana sebenarnya baik dan tulus, dan Sita menjadi sedih kembali ketika akhirnya Hans

(Hanoman) menemukannya untuk dibawa pulang dan harus berpisah dengan Ravana.

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Lagu *A True Friend* termasuk kedalam kategori *theme song* yang diciptakan berdasarkan sebuah *chapter* dalam komik *H2O:Reborn*. Kesimpulan dari pembahasan Proses Komposisi *Theme Song* “*A True Friend*” Berdasarkan Komik *H2O:Reborn An Epic Trilogy Phase 0.2 Chapter Ke-11* Karya Sweta Kartika adalah sebagai berikut :

1. Lagu *A True Friend* yang dibuat berdasarkan komik *H2O:Reborn An Epic Trilogy* membutuhkan diskusi untuk menemukan karakter bunyi yang sesuai dan percobaan. Membuat sampel musik kemudian mendiskusikannya kembali adalah sebuah percobaan untuk memastikan ilustrasi musik dan karakter tokoh dalam komik *H2O:Reborn* sudah dirasa tepat oleh Sweta Kartika dan komposer. Menemukan karakter bunyi ini mengacu pada kedua tokoh utama di *chapter* ke-11, yaitu Sita dan Ravana.
2. *Theme song A True Friend* yang dibuat berdasarkan *storyboard*, berisi poin-poin cerita. Poin-poin cerita tersebut dijabarkan dalam bentuk sketsa musik terlebih dahulu, yaitu :
  - Pemilihan instrumentasi yang akan dipakai dalam menciptakan *theme song A True Friend*.
  - Membuat garis besar bentuk keseluruhan musik.
  - Merancang melodi pokok, tema lagu atau *theme song*.
  - Menyusun progresi akor yang akan dikembangkan kedalam bentuk orkestrasi.

### **B. Saran**

Dalam penelitian ini penulis mengalami beberapa kendala antara lain kendala dalam pengumpulan referensi mengenai komik-komik sebelumnya yang pernah menggunakan musik sebagai *background* ceritanya. Kemudian detail proses penyusunan karakter bunyi banyak yang luput karena proses penyusunan itu sendiri



mempunyai fokus. Perlu penyaringan dan evaluasi terhadap data yang telah diolah, dan pembuatan *log book* menjadi penting untuk menyusun *schedule* / *timeline* yang lebih spesifik.

Hasil dari penelitian ini masih mempunyai kemungkinan penilaian yang subjektif. Hal tersebut diantisipasi dengan membuat kuisisioner / menggali respon pembaca dan wawancara secara mendalam dengan beberapa komposer yang berpengalaman. Data-data respon pembaca dan wawancara menjadi masukan agar penelitian dengan tema sejenis dapat dilakukan dengan lebih baik di masa yang akan datang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Samuel. 1989. *The Study of Orchestration*. W.W. Norton & Company, Inc.
- Bonneff, Marcel, 2008. *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Denzin, K.Norman. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Djohan. 2009. *Psikologi musik*, Yogyakarta: Best Publisher
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*. ISI Press, Surakarta.
- Graf, Max, (1947). *From Beethoven To Shostakovich The Psychology of The Composing Procces*. Philosophical Library, Inc.
- Harland, David and Philips. 2013. Reid Benjamin, *Storyboarding Essential*. Watson-Guptil Publications.
- Kartika, Sweta. 2016. “*H2O:Reborn*”, Penebit M&C ISBN, Jakarta.
- Kostka, Stefan. 2006. *Materials and Techniques of Twentieth-Century Music*. Pearson Education, Inc.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. KATA BUKU Yogyakarta.
- Narayan, R.K. 2009. *Ramayana Mahabarata*, Bandung: Bentang Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Montase Press, Sleman Yogyakarta.
- Purwoko, Agus. 2013. *Gunungan Nilai-Nilai Filsafat Jawa*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Stein, Leon, (1979). *Structure and Style : Expanded Edition The Study an Analysis of Musical Forms*. Summy Birchard Music.
- Susetya, Wawan. 2008. *Ramayana*, Yogyakarta Narasi.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

### Webtografi

- Cahyono, Yudi Teguh, 2004, Peran Perpustakaan Dalam Membina Kemampuan dan Minat Baca, dalam jurnal Universitas Negeri Malang, (online),

- (digilib.um.uc.id//index.php/Artikel-Pustakawan/peran-perpustakaan-dalam-membina-kemampuan-dan-minat-baca.html, diakses 20 November 19:30 2018).
- Hu, Cherie, 2016, *Is Music The Comic Books Industry's New Secret Weapon*, dalam artikel pada website *forbes* (online), (<https://www.forbes.com/sites/cheriehu/2016/03/21/is-music-the-comic-book-industrys-new-secret-weapon/#63d8d3d534fa>, diakses pada 29 Januari 2019 17:00).
- Gierlang, 2015, Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia dari Masa ke Masa dalam artikel Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), (online), (<http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/>, diakses pada 29 Januari 2019 19:00)
- Imanda, Tito, 2002, Komik Indonesia itu Maju: Tantangan Komikus *Underground* Indonesia, dalam jurnal Universitas Indonesia, (online), (<http://journal.ui.ac.id/index.php/jai/article/download/3444/2725.html>, diakses 08 November 10:41 2018).
- Soedarso, Nick, 2015, Komik: Karya Satra Bergambar, dalam Jurnal Binus University(online),([journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378](http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378) , diakses pada 28 October 2018 16:00).
- Sitepu, Bintang. 2010. Buku dan Perkembangannya. (<https://bintangsitepu.wordpress.com/2010/10/12/penyusunan-buku-pelajaran/>, diakses pada 20 November 19.30 2018.



