

PENGGARAPAN MUSIK ILUSTRASI

PADA FILM “X-KARTA”

JURNAL TUGAS AKHIR

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan oleh :

Joshua Eka Pramudya

NIM. 151 0012 0133

PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

TAHUN 2019

PENGGARAPAN MUSIK ILUSTRASI PADA FILM “X-KARTA”

Joshua Eka Pramudya¹ R. Chairul Slamet² I G.N. Wiryawan
Budhiana³

¹ Alumnus Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta
email: joshuaekap@gmail.com

² Dosen Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta

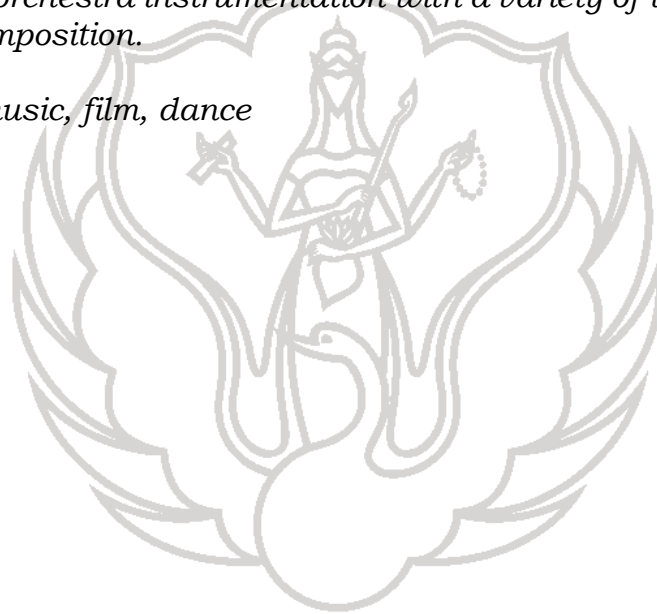
³ Dosen Program Studi Penciptaan Musik FSP ISI Yogyakarta

Abstrak: Karya film merupakan sebuah karya kolektif. Keberhasilan suatu karya film bukan merupakan keberhasilan satu atau dua orang, namun merupakan hasil kerja sama dari semua orang yang terlibat dalam proses pembuatan film tersebut. Ketika semua aspek dalam pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi bersinergi dengan baik, maka akan berdampak baik pula dengan hasil akhir film. Kehadiran musik pada sebuah film tidak hanya sekedar menghadirkan bebunyian, namun turut membawa informasi yang penting dan menjadi perangsang emosional penonton. Film “X-Karta” mengandung pesan budaya yang ingin menunjukkan dampak dari budaya yang perlahan mulai tergerus keberadaannya oleh arus modernisasi. Tulisan ini akan menelisik keefektifan musik ilustrasi film dalam memperkuat film “X-Karta” mencapai misinya, serta melihat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membuat musik ilustrasi film. Karya ini disusun berdasarkan hasil diskusi dengan sutradara dan koreografer. Musik ilustrasi film “X-Karta” terdiri dari bagian *Introduction* serta bagian utama yang terdiri dari lima *cue*. Pilihan instrumentasi orkes dengan warna suara yang beragam akan memainkan musik komposisi ini.

Kata Kunci : *musik film, tari*

Abstract: *Film creation is a collective work. The success of a film work is not the success of one or two people, but is the result of the collaboration of all the people involved in the process of making the film. When all aspects of pre-production, production, and post-production work well, the final results of the film will be outstanding. The presence of music in a film not only presents sounds, but also brings significant information and becomes an emotional spectator. The “X-Karta” film brings a cultural message that wants to show the impact of culture that is slowly being eroded by the flow of modernization. This paper will explore the effectiveness of illustration music in strengthening the “X-Karta” film achieving its mission, and see the factors that need to be considered in making illustration music for a film. This work was prepared based on discussions with the film director and the choreographer. The music illustration of the “X-Karta” film consists of the Introduction section and the main section which consist of five cues. The choice of orchestra instrumentation with a variety of timbre will play this music composition.*

Keywords: *music, film, dance*



Pendahuluan

Film merupakan salah satu bidang seni yang banyak digemari masyarakat saat ini untuk mengisi waktu luang atau sekedar menyegarkan pikiran dari hiruk-pikuk kegiatan sehari-hari. Pada mulanya musik hadir dalam sebuah film untuk membebaskannya dari kebisuan¹. Namun seiring berkembangnya zaman, proses produksi film turut mengalami proses pendewasaan dengan penggunaan teknologi yang semakin mutakhir. Kehadiran musik dalam film turut memegang peranan penting, sehingga sering kali penggarapan musik film berpengaruh pada emosi yang ingin disampaikan oleh film tersebut.

Musik ilustrasi pada film merupakan bentuk karya musik yang menarik, karena komposisi musik film merupakan hasil hubungan kerja sama dari sang sutradara dengan penulis musik itu sendiri. Musik pada film tidak hanya sekedar menghadirkan bebunyian, namun pada beberapa karya film, musik justru membawa informasi yang penting kepada penonton mengenai hal-hal yang menjadi latar belakang cerita dalam film. Bahkan musik dapat menjadi perangsang yang kuat untuk menyentuh emosional penonton². Jika musik dipergunakan dengan baik, maka musik sangat memperbesar pengaruh sebuah film pada penontonnya.

Sebagai salah satu bentuk kesenian yang cukup digemari masyarakat, film sering kali mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada penonton; baik pesan yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit. Begitu pula dengan film "X-Karta" yang membawa pesan budaya, di mana belakangan ini budaya Indonesia yang begitu kayanya perlahan-lahan mulai tergerus oleh arus modernisasi, yang mana dalam film ini budaya diwakilkan dengan kehadiran seorang penari yang menjadi obyek buruan aparaturnya pemerintah.

Kesempatan untuk menghadirkan pengalaman musik secara langsung pada sebuah film akan memberikan ruang bagi komposer untuk melakukan eksplorasi terhadap respons visual, yang dituangkan dalam bentuk musik. Kehadiran musik secara langsung pada sebuah pemutaran film dapat menjadi pengalaman baru bagi penonton untuk semakin memaknai proses kehadiran musik pada setiap film yang ditonton.

¹ Roger Manuell dan John Huntley, *The Technique of Film Music*, Terj. Asrul Sani, (Proyek Penterjemahan Yayasan Artis Film, Tanpa Tahun), hlm i

² Ibid at iii

Kesenian, sebagaimana menurut Antropolog berkebangsaan Amerika Clyde Kluckhohn dikategorikan sebagai salah satu unsur universal kebudayaan di samping enam unsur lainnya³, menjadi sangat penting bagi masyarakat Indonesia untuk melestarikan dan menjunjung tinggi kesenian lokal. Film “*X-Karta*” ini mengandaikan jika suatu hari nanti akan terjadi krisis adat istiadat, para pelaku seni yang masih menguasai kesenian tradisi diburu oleh aparat pemerintahan untuk memenuhi kebutuhan akan adat dan kesenian.

Dalam film “*X-Karta*” ini, dihadirkan beberapa bentuk tarian yang mewakili budaya, sedangkan penjara yang dipakai untuk mengurung para penari dipilih oleh sutradara untuk mewakili kebebasan berekspresi yang mulai tergerus seiring perkembangan zaman. Koreografi dalam film ini yang digarap oleh koreografer Yoanita Yosa Nugraha memunculkan gerakan-gerakan yang menyimbolkan kebebasan yang direnggut, misalnya gerakan menarik tangan yang dilakukan oleh penari dalam salah satu adegan film.

Pemilihan judul karya “*X-Karta*” merujuk pada sampel sebuah kota yang menggambarkan kebobrokan adat dan istiadat di kota itu. “*X-Karta*” memiliki makna sebagai berikut:

1. “*X*” dapat didefinisikan sebagai tidak (belum) diketahui;
2. “*-karta*” diambil dari bahasa Sanskerta *kṛta* yang artinya secara harafiah adalah pekerjaan yang telah dicapai, dari akar kata *kṛ* yang juga menghasilkan kata “karya” dalam Bahasa Indonesia. Dalam hal ini, kata “*-karta*” merujuk pada sufiks atau prefiks nama tempat yang banyak dipakai untuk nama-nama tempat di Nusantara.

Musik ilustrasi film “*X-Karta*” akan menggunakan instrumentasi orkestra, *combo* dan solo vokal. Penulis akan melakukan eksplorasi terhadap warna suara untuk memberikan kesan kepada penonton. Orkestra menjadi pilihan bagi sebagian besar komposer musik film. Bentuk instrumentasi orkestra diharapkan dapat memberikan kesempatan lebih luas bagi penulis untuk mengeksplorasi komposisi musik ilustrasi film “*X-Karta*”.

Berdasarkan uraian singkat di atas, dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Sejauh mana penggarapan musik ilustrasi efektif untuk memperkuat film “*X-Karta*” dalam mencapai misinya?
2. Bagaimana pertimbangan ketika memadukan film, tari, dan musik yang dalam penyusunannya menggunakan musik ilustrasi?

³ Clyde Kluckhohn, *Universal Categories of Culture*, (Chicago: 1953)

Dalam hal ini penulis membatasi cakupan masalah di atas dalam ranah penciptaan dan tidak melakukan penelitian secara khusus dalam ranah pengkajian karya musik “X-Karta” ini.

Kajian Pustaka

Musik dan film; dua hal yang dapat berdiri sendiri. Dalam perjalanannya, ternyata dua bidang kesenian ini dapat bergabung dan menjadi suatu karya kolektif yang luar biasa antara pengalaman bunyi dan pengalaman visual. Seorang komposer film tentu saja dapat menulis dengan baik karya musik tanpa perlu sebuah film. Namun ketika karya musik itu diperdengarkan bersamaan dengan visual film, karya musik tersebut akan menjadi sangat mengagumkan dan keseluruhan karya film yang utuh tersebut membawa dimensi lain kepada penonton⁴.

Vincent McDermott dalam bukunya yang berjudul *Imagi-nation: Membuat Musik Biasa Menjadi Luar Biasa* mengatakan bahwa musik film memperkuat elemen dramatik dalam film⁵. Musik sejajar dengan dialog dan aksi, dan musik harus memberikan dukungan dan/atau komentar terhadap adegan dalam film. Selain itu, dengan melakukan eksplorasi terhadap relasi antara musik dengan gambar yang bergerak dalam narasi film, musik secara konseptual tidak terpisah dari dialog dan suara lainnya dalam film, tetapi semua aspek bunyi dalam film dimanipulasi dan berinteraksi secara berkelanjutan⁶.

Komposer musik film sering kali menggunakan teknik *leitmotif* untuk membangun rajutan musik yang berkelanjutan. *Leitmotif* dimanipulasi sedemikian rupa dalam rangka menyesuaikan dengan adegan dan *mood* dalam *scene* film. Manipulasi *leitmotif* dapat berupa perubahan ritme atau nada, perubahan instrumentasi atau pengiring, penambahan material baru, atau pengembangan ide fragmen.

Kata *leitmotif* itu sendiri berasal dari bahasa Jerman ‘*leitmotiv*’ yang artinya *leading motif* atau motif utama. Istilah ini diadopsi oleh kritikus yang mengomentari karya musik drama Wagner untuk menegaskan apa yang mereka anggap sebagai karakter utama dalam setiap karyanya. *Leitmotif* adalah tema atau ide musikal lain yang koheren, yang secara jelas mendefinisikan untuk mempertahankan identitasnya jika dimodifikasi pada kemunculan berikutnya, yang

⁴ Richard Davis, *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV* (Boston: 1999), hlm 15

⁵ Vincent McDermott, *Imagi-nation: Membuat Musik Biasa Menjadi Luar Biasa* (Yogyakarta: 2013) hlm 40

⁶ David Neumeier, *Meaning and Interpretation of Music in Cinema* (Indiana: 2015) sampul.

mana tujuannya untuk merepresentasikan atau menyimbolkan orang, benda, tempat, ide, keadaan, kekuatan supranatural atau unsur apa pun dalam suatu karya drama⁷. *Leitmotif* ini dapat muncul dalam bentuk yang sama, ataupun berbeda dalam ritmis, struktur interval, harmoni, orkestrasi atau iringan, dan mungkin juga dapat berkombinasi dengan *leitmotif* lainnya dengan tujuan menawarkan situasi dramatis yang baru.

Komponis musik film bekerja pada bagian pasca-produksi film. Setelah susunan gambar dikunci (*locked picture*), komponis film melakukan *spotting session* di mana komponis mencatat pada bagian mana saja akan diberikan musik, kemudian mencatat waktu atau durasinya. Pada bagian ini, komponis musik film akan mendata seluruh bagian dalam film yang akan diberikan musik, serta catatan-catatan khusus seperti: suasana yang ingin dibawakan, latar tempat dan waktu, atau dialog yang menjadi kunci pada bagian itu.

Komponis musik film melakukan proses komposisi dan orkestrasi dengan panduan catatan yang sudah dibuat. Kadang kala proses ini tidak selalu sama antara film yang satu dengan film lainnya, tergantung bagaimana pola kerja komponis dan sutradaranya, serta komunikasi dan kebiasaan masing-masing orang yang terlibat. Pada film-film yang ditampilkan di gedung bioskop, permainan musik untuk film akan direkam dan dilakukan proses *mixing* dengan dialog, *foley*⁸, *ADR*⁹, *sound effect*, dan *ambience*.

Pada penyusunan karya ini, penulis melakukan kajian terhadap beberapa bahan pustaka, sebagai acuan landasan penciptaan. Salah satu pustaka yang menjadi acuan penulis dalam karya ini adalah *Structure and Style: The Study and Analysis of Musical Forms* yang ditulis oleh Leon Stein . Bahan pustaka ini menjadi acuan untuk menyusun karya komposisi musik film “*X-Karta*” sebagai sebuah karya musik *tonal*. Pustaka ini menjabarkan bagaimana musik, drama, dan seni pertunjukan berpadu dalam sebuah pertunjukan opera sebagai komponen yang setara dari satu kesatuan pertunjukan yang utuh. Latar musik dalam sebuah pertunjukan opera menginterpretasikan naskah, tetapi dengan pengembangan musikal dari naskah tentu membutuhkan durasi yang lebih panjang

⁷ Barry Millington, *The New Grove Guide to Wagner and His Operas* (New York: 2006) hlm 153.

⁸ Proses pembuatan audio untuk merekayasa suara-suara yang ada di dalam suatu film menjadi lebih detail.

⁹ Proses merekam ulang dialog dalam suatu film di studio untuk menggantikan audio dialog yang direkam pada saat *shooting*.

ketimbang dengan kata-kata saja¹⁰. Disebutkan dalam pustaka ini bahwa dari sudut pandang bentuk, salah satu ciri-ciri musik opera, terutama musik opera Wagner, adalah penggunaan *leitmotif* dalam karya.

Walaupun mengenai musik film tidak dibahas secara khusus dalam pustaka ini, namun penulis mengambil pembahasan yang paling mendekati, yaitu mengenai musik opera. Pustaka ini membantu untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, terutama bahwa buku ini menjelaskan secara khusus mengenai struktur musik opera dan drama.

Pustaka yang digunakan penulis sebagai landasan alur kerja penulisan musik film adalah *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV* yang dikarang oleh Richard Davis. Pada pustaka ini dibahas mengenai sejarah panjang dunia perfilman, mulai dari awalnya masih berupa film bisu hingga kini menggunakan berbagai sentuhan teknologi. Selain itu pada pustaka ini juga dibahas bagaimana proses kreatif sutradara dengan produser, penulis naskah, aktor, komponis musik film, dan lainnya.

Pada pustaka ini, terdapat bagian khusus yang menjelaskan proses kreatif dari seorang komposer musik film. Bahkan dalam pustaka ini diceritakan bagaimana ide muncul dalam beberapa penggarapan musik film. Di samping itu, kebutuhan teknis yang diperlukan oleh seorang komposer musik film serta bagaimana melakukan *cue-ing* atau penandaan bagian dalam film yang perlu diberi musik juga dijelaskan satu persatu.

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menandai bagian film yang perlu diberi musik adalah: penempatannya dalam film, jenis adegan yang ditampilkan, keberadaan atau ketiadaan dialog dalam adegan tersebut, serta seberapa besar musik perlu memberikan ekspresi dalam kisah yang dibawakan.

Masih banyak hal-hal penting yang perlu menjadi pertimbangan dalam membangun struktur musik dari sebuah film, yang dijelaskan secara rinci dalam pustaka ini. Penulis menggunakan bahan pustaka ini untuk membantu menjawab rumusan masalah yang pertama. Pustaka ini juga akan menjadi acuan bagi penulis, khususnya untuk melakukan proses kreatif dengan sutradara film "*X-Karta*".

¹⁰ Leon Stein, *Structure and Style: The Study and Analysis of Musical Forms* (Miami: 1979) hlm 189

Kajian Karya

Dalam proses pengayaan “X-Karta”, penulis mengkaji beberapa karya, yang akan dibagi menjadi kajian film dan kajian musik. Kajian karya film meliputi :

1. *Star Wars* (1977) karya John Williams

Dalam karya musik film *Star Wars*, penulis mengkaji teknik pengembangan *leitmotif* yang dipakai John William dalam trilogi *Star Wars*. Dalam skor film John Williams untuk trilogi *Star Wars* pertamanya, Williams banyak menciptakan *leitmotif* yang berulang sepanjang trilogi. *Leitmotif* merupakan fragmen ide musikal yang merepresentasikan sesuatu yang konkret dalam narasinya. Dengan cara opera Wagner, Williams mengulangi dan memvariasikan ide-ide musikalnya sesuai dengan situasi dramatis yang dihadapi.



Notasi 2.1 *Leitmotif* Yoda

Leitmotif yang dibuat John William di atas untuk menggambarkan tokoh Yoda, seorang master Jedi legendaris yang telah mempelajari Jedi selama lebih dari 800 tahun. Dalam penggunaan *leitmotif* ini, John Williams menggubahnya dengan menyesuaikan suasana adegan. Ketika *leitmotif* tokoh Yoda ini bertemu dengan suasana jenaka, John William menyembunyikan *leitmotif* tokoh Yoda dengan iringan *pizzicato* instrumen gesek, lalu tema muncul pada instrumen tiup dengan sedikit memantul. Pada bagian lainnya dalam film, ketika adegan menggambarkan kekuatan Yoda yang aneh, John William menggunakan tekstur harmoni yang cukup aneh dan rumit pada instrumen gesek, sementara instrumen *celesta* memainkan nada-nada di luar tonalitas yang dipakai.

John William memiliki beberapa ciri khas dalam pengembangan *leitmotif* untuk penggarapan *Star Wars*. Ia melakukan perubahan pada tempo ataupun ritmis untuk meningkatkan atau menurunkan intensitas musik. Perubahan instrumentasi juga sering dilakukan untuk penggambaran suasana. Mengubah susunan harmoni dan kombinasi dengan *leitmotif* lainnya menjadi trik lainnya dari John William. Dalam kondisi tertentu, John Williams mengubah nada *leitmotif* dengan tetap mempertahankan konturnya.

Dalam proses kreatifnya, Williams menjadikan komposer modern sebagai inspirasinya, seperti Holst dan Dvorak. Williams membuat berbagai ide tematik yang menunjukkan berbagai karakter, obyek, relasi, dan suasana yang spesifik. Ide-ide inilah yang kemudian menjadi *leitmotif* yang digunakan William sepanjang ia membuat

musik film *Star Wars*. Motif ini ia gunakan dengan berbagai kombinasi sehingga menghasilkan komposisi musik yang padat.

2. Alita: Battle Angel (2019)

Alita: Battle Angel merupakan film action berlatar masa depan yang digarap oleh produser James Cameron dan John Landau, dengan sutradara Robert Rodriguez. Berkisah tentang Alita, seorang *cyborg* yang mendapat tubuh baru berkat bantuan Dr. Dyson Ido. Ido secara tak sengaja menemukan bagian kepala yang masih hidup di area pembuangan rongsokan sisa kota Zalem. Kepala tersebut kemudian diberikan tubuh *cyborg* sehingga dapat kembali hidup, dan diberi nama Alita. Namun sayangnya Alita tidak dapat mengingat masa lalunya ketika tersadar.

Alita kemudian berkenalan dengan Hugo. Hugo membantu Alita untuk menemukan kehidupan masa lalunya. Ternyata Alita menemukan bahwa dirinya bukan hanya remaja biasa, melainkan seorang prajurit yang tersisa dari tragedi "*The Fall*" beberapa abad lalu. Dengan kemampuan bela diri yang luar biasa dan teknologi yang diberikan Ido, Alita diburu untuk dihabisi oleh para penguasa *Iron City*.

Film *Alita: Battle Angel* ini dibalut dengan CGI yang menakjubkan. Tom Holkenborg sebagai penata musik mampu menghadirkan musik latar yang membalut kisah Alita dengan apik. Sebagai seorang produser musik elektronik legendaris yang telah mengisi musik ilustrasi untuk beberapa film besar seperti *Deadpool* dan *Mad Max: Fury Road*, ia kembali menghadirkan perpaduan yang menakjubkan antara musik orkestra klasik dengan musik elektronik.

Musik latar yang berjudul "*What's Your Dream*" dari film Alita¹¹ ini menjadi salah satu musik dengan perpaduan elektronik dan klasik yang cukup menarik. Efek gema dari musik elektronik yang berpadu dengan instrumen gesek yang megah dimainkan secara *crescendo* sebagai pembuka, secara serempak mampu menghadirkan kesan futuristik dan klasik. Kehadiran *humming* vokal turut membuat kesan megah dalam musik ini.

3. Setan Jawa (2016) karya Garin Nugroho dan Rahayu Supanggah

Film bisu hitam-putih ini menggunakan iringan *live* orkes gamelan dengan komposer Rahayu Supanggah. *Setan Jawa* merupakan kisah cinta dan tragedi manusia yang berlatar abad ke-20. Pemerintahan kolonial Belanda telah menghantarkan era industri

¹¹ https://www.youtube.com/watch?v=o8mGnf4_67I Alita Battle Angel Soundtrack - "What's Your Dream" - Tom Holkenborg - YouTube (diakses 24 Mei 2019 pk. 02.16.)

dan meninggalkan sebagian besar penduduk Jawa dalam kemiskinan. Untuk keluar dari kemiskinan ini, orang Jawa mencari keselamatan dalam mistisisme dan mempopulerkan praktik *pesugihan setan*¹².

Pada pagelaran *Setan Jawa* ini, Garin Nugroho memperkenalkan konsep orkestra sinema atau *cine-orchestra*, yaitu pemutaran film yang diiringi pertunjukan musik langsung¹³. Musik yang mengiringi pemutaran *Setan Jawa* adalah gabungan budaya Barat-Timur antara orkestra gamelan garapan Rahayu Supanggah dengan komposer Iain Grandage bersama *Melbourne Symphony Orchestra*. Meskipun kolaborasi antara ensambel gamelan dan musisi seni Barat bukan merupakan hal yang baru, tetapi kali ini kolaborasi dikerjakan demi memberikan *live score* kepada film bisu hitam-putih, yang menandai tonggak penting dalam skala dan keterlibatan aktif seorang musisi film yang juga merupakan penggiat budaya.

Musik gamelan telah menjadi pusat kehidupan desa dan ritual di banyak bagian masyarakat Asia Tenggara, secara khusus Indonesia¹⁴. Ensambel gamelan serta para musisi gamelan telah menjadi saksi dari sekian banyak upacara publik yang penting, berbagai ritual keagamaan, tarian-tarian sakral dan sekuler, pertunjukan wayang kulit, serta memiliki fungsi komentar sosio-politik yang ditopengi sebagai hiburan rakyat. Sebagai orkestra skala menengah yang dapat melibatkan kelompok musisi yang terdiri dari 20 orang atau lebih, gamelan memiliki infrastruktur yang nyaman bagi konservatori yang ingin merawat musisi *bi-musikal*¹⁵ yang ingin membuktikan ketangkasannya dalam jenis musik orkestra yang lain.

Kolaborasi kedua kebudayaan musik ini mengusung teknik *microtonal*, yaitu menyesuaikan laras musik gesek dengan gamelan. Rasa disonan pada permainan alat musik gesek terus menerus ada sepanjang film *Setan Jawa*¹⁶. Pada saat orkes simfoni berfungsi sebagai skor film, Grandage mengangkat batonnya sesuai tempo film, terkadang gamelan mengisi sebagai ornamen nuansa Jawa. Saat orkes

¹² *Pesugihan Setan* adalah praktik mencari kekayaan dengan membuat perjanjian dengan iblis.

¹³ Prawita Indah, "Review *Setan Jawa*: Eksplorasi Mistis dan Sensualitas", <https://www.prawitaindah.com/2017/05/02/review-cine-orchestra-setan-jawa/>, (diakses pada 16 Januari 2019, pukul 18.52)

¹⁴ Tan Shzr Ee, "*Gamelans, Gambits, and East-West Exchanges*", *Setan Jawa House Programme*, Juli 2017, hlm 7

¹⁵ *Bi-musikal* atau *bi-musical* adalah orang yang mampu memainkan dua sistem musik, namun di satu sisi ia paham betul kedua sistem musik tersebut. (mirip pengertian *bilingual*; mampu menguasai 2 sistem bahasa)

¹⁶ Heidi Kabul, "*Setan Jawa* Hadir di Esplanade Singapura", <http://musicalprom.com/2017/07/25/setan-jawa-hadir-di-esplanade-singapura/> (diakses 17 Januari 2019 pk. 06.20)

gesek hampir menyelesaikan bagiannya mengisi skor film, gamelan yang tadinya merupakan ornamen ternyata berlanjut menjadi pembuka dari karya orkes gamelan berikutnya. Terbentuklah jalinan terus menerus yang tiada henti sepanjang film ini.

Kolaborasi dua gaya musik ini juga dapat terlihat dari orkes gesek yang masih dipimpin oleh seorang konduktor dan membaca partitur, sedangkan orkes gamelan bermain tanpa konduktor. Meskipun demikian, mereka masih bisa bermain di panggung yang sama untuk mengiringi karya yang sama. Tak lupa kehadiran pesinden yang menyanyikan nada-nada bercengkok, lirik dengan bahasa Jawa, lengkingan dan terkadang menyanyi seperti lirikan orang menangis turut hadir mewarnai mahakarya ini. Suara mereka menciptakan atmosfer mistis dan sentuhan Jawa yang sangat kental.

Kajian karya musik meliputi:

1. *Der Ring Des Niblungen* (1853) karya Richard Wagner

Kajian musik pertama penulis adalah karya opera besar Richard Wagner berjudul *Der Ring des Niblungen*. Pada karya ini, Wagner mengusung teknik *leitmotif*, yang mana motif-motif pendek dengan panjang hanya satu dua birama menjadi bahan dasar bagi Wagner untuk mengembangkan karya opera ini.



Notasi 2.2 *leitmotif* "joy"¹⁷

Leitmotif di atas dibuat Richard Wagner untuk menggambarkan *joy* atau suasana gembira. *Leitmotif* ini terdapat dalam bagian terakhir dari opera *Der Ring Des Niblungen* yaitu *Götterdämmerung*. Pada *leitmotif* ini penggambaran suasana gembira tertuangkan dalam struktur harmoni vertikal. Kadensa yang mengarah kepada resolusi mayor membuat *leitmotif* ini sesuai dengan penggambaran Richard Wagner terhadap suasana gembira.

Dengan membangun dan melapis motif ini, Wagner menemukan cara bagi pendengarnya untuk mengingat karakter atau titik plot tertentu, lalu menginterpretasikan adegan dalam opera melalui penggunaan *leitmotif*-nya. Salah satu metodenya untuk menunjukkan niat dan pikiran tersembunyi karakter dengan menyandingkan dua atau tiga motif pada saat bersamaan, baik pada instrumen vokal maupun dalam orkestra.

¹⁷ Brian Carter, *Meaning in the Motives: an Analysis of the Leitmotifs of Wagner's Ring*, Weinstock, 2002

2. *Schindler's List* (1993) karya Steven Spielberg

Kajian karya musik kedua penulis adalah film bernuansa peperangan berjudul *Schindler's List*. Film berdurasi 195 menit ini dikemas dalam gambar yang hampir seluruhnya hitam-putih¹⁸. Dalam film ini, banyak ditampilkan adegan anti-kemanusiaan, yaitu pembantaian terhadap kaum Yahudi yang melanggar hak asasi manusia.

John William dipilih sebagai penata musik dalam film ini, dan ia mampu menciptakan tema-tema musik yang sangat menyayat, cocok disandingkan dengan film *Schindler's List* ini. John William membuat dua tema utama dan dua tema sekunder untuk menghidupkan musik dalam film ini. Tema utama dari film ini mengangkat konsepsi lagu pengantar tidur (*lullaby*) dari orang-orang Ibrani dengan kesedihan yang tak tertahankan dari orang-orang Yahudi. Musik yang sangat lirikal ini memiliki struktur A-B-A yang dihiasi dengan pembuka awal dan penutup coda. Frase A menggambarkan sakit hati yang sangat mendalam, sedangkan Frase B mengungkapkan keanggunan dengan *flute* dan *violin* kontrapung yang mengiringi *solo violin*, membawa air mata pada bagian ini.

The image shows musical notation for the main theme of *Schindler's List*. It consists of two systems of staves. The first system starts at measure 5 and includes a vocal line (marked 'V') and piano accompaniment. The tempo is marked 'Tenderly' with a quarter note equal to 60 (♩ = 60). Dynamics include *mp* and *p*. A 'Coda' bracket is shown below the piano part. The second system starts at measure 9 and continues the piano accompaniment.

Notasi 2.3 Tema utama *Schindler's List*¹⁹

Selain tema utama, John William juga menciptakan tema-tema lainnya untuk mengisi film *Schindler's List*. Nuansa yang ditawarkan

¹⁸ <http://movfreak.blogspot.com/2011/07/schindlers-list-1993.html> *Schindler's List* (1993) - diakses 25 Mei 2019 pk. 15.57

¹⁹ <https://musescore.com/user/1784886/scores/3188581> *Schindler's List Theme Sheet Music* – Musescore (diakses 11 Juni 2019 pk. 01.28)

adalah untuk kembali merasakan penderitaan di abad ke-18. Kekuatan emosi dalam setiap musiknya mampu menggetarkan hati setiap orang yang mendengarnya.

Landasan Penciptaan

Penyusunan karya musik ilustrasi film “*X-Karta*” didasari oleh beberapa hal yang menjadi landasan penciptaan penulis. Pada bagian ini akan dijabarkan hal-hal yang menjadi landasan penulis untuk menciptakan karya ini.

1. Seni dan Kebudayaan

Kebudayaan, menurut Koentjaraningrat, dapat didefinisikan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar²⁰. Budaya memiliki unsur-unsur di dalamnya, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, sistem kemasyarakatan, sistem peralatan hidup (teknologi), sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

Seni beserta segala aspek yang terkait padanya terus berkembang mengikuti zaman. Seni, sebagai bagian dari kebudayaan, tidak pernah lepas dari persoalan-persoalan yang menyangkut kehidupan keseharian manusia. Hal ini membuat seni dipengaruhi sekaligus mempengaruhi kehidupan manusia²¹.

Perkembangan peradaban manusia dan segala aspek budayanya mempengaruhi kebutuhan manusia yang menjadi semakin kompleks, sehingga manusia pun tertantang untuk selalu mencari penyelesaian dan pemenuhan akan kebutuhan tersebut. Ilmu pengetahuan yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari dan mengetahui tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan hidup manusia, perlahan turut berkembang dengan tujuan yang bertambah pula, yaitu untuk memudahkan dan memberikan kepuasan bagi keberlangsungan kehidupan manusia.

Seni sebagai bagian dari budaya yang berkembang juga dituntut untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mencari jawaban akan tantangan perkembangan peradaban manusia. Kebudayaan manusia yang berkembang tersebut, termasuk seni, akan selalu berbeda sesuai konteks ruang dan waktunya. Negara berkembang dalam banyak hal

²⁰ Koentjaraningrat, *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia* (Djambatan: 1984)

²¹ Rahim, M.A., *Seni dalam Antropologi Seni* (Universitas Kristen Maranatha Bandung: 2009) hal. 45

menyerap berbagai hal dari negara yang sudah lebih maju, antara lain menyerap ilmu pengetahuan, teknologi, dan ilmu kesenian.

Modernisme yang merambah di berbagai lini kehidupan masyarakat saat ini turut mempengaruhi perkembangan budaya di Indonesia. Masyarakat Indonesia seakan kehilangan arah dalam mengimbangi kemajuan zaman. Sikap sosial yang tinggi, bahu membahu dan gotong royong, yang menjadi ciri khas masyarakat Indonesia, kini sudah mulai jarang ditemukan. Generasi Z²² dan generasi *alpha*²³ lebih menyukai untuk mengikuti arus budaya barat, sedangkan kesenian lokal semakin jarang ditengok untuk dipelajari.

2. Film dan Musik Film

Pembuatan film merupakan proses yang sangat rumit dan membutuhkan kreativitas. Proses ini membutuhkan banyak orang dengan berbagai kecakapan. Penata musik film merupakan salah satu kecakapan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film. Pada umumnya, seorang penata musik film tidak akan memulai untuk menyusun komposisi musik film sebelum proses penyuntingan film memasuki tahap *locked picture*, di mana pada tahap ini susunan gambar sudah dikunci, dan durasi klip tidak akan berubah lagi terlalu banyak. Tahap *locked picture* ini bertujuan untuk mempermudah penata musik film untuk menyinkronkan durasi musik dengan gambar.

Musik dalam film, oleh Richard Davis, dikategorikan ke dalam tiga fungsi; fungsi materiil, fungsi psikologis, dan fungsi teknis²⁴. Musik ilustrasi film dalam menjalankan fungsi materiilnya memberikan dampak terhadap latar tempat atau periode waktu pada suatu adegan film. Selain itu, teknik *mickey-mousing* juga merupakan teknik penggarapan musik film yang menerapkan fungsi materiil. Musik yang mengikuti setiap adegan, terutama adegan-adegan kecil, disebut dengan *mickey-mousing*. Teknik ini akan membuat musik hadir dan mengikuti banyak adegan, tidak hanya satu atau dua, dan musik cenderung akan sering muncul.

Fungsi psikologis dari musik film dengan berbagai cara dapat memberikan efek secara psikologis dan emosional kepada penonton. Musik film dapat memberikan dimensi dan pemikiran yang berbeda dari yang dapat terekspresikan oleh dialog ataupun adegan. Fungsi

²² Generasi Z adalah generasi manusia yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan 2010 Masehi.

²³ Generasi *alpha* adalah generasi manusia yang lahir dalam rentang tahun 2011 sampai dengan 2024 Masehi.

²⁴ Richard Davis, *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV* (Boston: 1999), hlm 141

psikologis dari musik film di antaranya adalah; memberi implikasi *mood* secara psikologis, mengungkapkan pemikiran dan perasaan tokoh yang tidak terucap, mengungkapkan implikasi adegan yang tidak terlihat, dan mengelabui penonton. Ketika musik film berfungsi untuk mengelabui penonton, suasana yang dibangun akan berbalik dari apa yang terpikirkan oleh penonton akan terjadi.

Fungsi teknis dari musik film hadir ketika musik menopang struktur film secara keseluruhan. Fungsi teknis ini antara lain adalah; menjaga kontinuitas dari adegan ke adegan berikutnya terutama pada bagian transisi adegan, dan menjaga kontinuitas dari keseluruhan film dengan tema dan tekstur musikal.

Banyak komposer dapat menulis komposisi musik yang luar biasa, namun tidak semua komposer memiliki sensitivitas dalam merespons adegan film atau menginterpretasikan arahan sutradara dalam bentuk musik. Beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan bagi komposer musik film dalam menulis musik adalah sebagai berikut²⁵:

- a. Tempo. Ritme hasil edit film, potongan-potongan klip secara individu, arahan sutradara, dan *pacing*²⁶ film merupakan sedikit dari beberapa hal yang harus dilihat oleh penata musik film dalam menentukan tempo musik.
- b. Jumlah dan fungsi dari titik-titik sinkronisasi musik dengan gambar dalam film.
- c. Porsi musik menceritakan kisah film. Musik akan turut memberikan kisah pada film, atau musik hanya sekadar pemberi suasana, atau musik bersifat netral.
- d. Pertimbangan bagian akhir dan awal dari *cue* musik sebelum dan sesudahnya untuk memperhitungkan tempo dan tonalitas.
- e. Penempatan *cue* musik terhadap keseluruhan struktur dramatik dari film.
- f. Penempatan *cue* musik terhadap *cue* musik lainnya, berkaitan dengan waktu yang berdekatan atau tonalitas yang memerlukan kesinambungan.
- g. Pertimbangan modulasi untuk keperluan dramatik dan musikal.
- h. Pertimbangan perubahan orkestrasi yang mengiringi drama dalam film.

Menulis musik yang bersamaan dengan dialog perlu mempertimbangkan berbagai hal. Berbagai pandangan terhadap penggunaan musik pada dialog menunjukkan berbagai pilihan bagi

²⁵ Richard Davis, Op. Cit., hal. 146

²⁶ *Pacing* (Inggris), kecepatan.

penata musik film, misalnya; musik bergerak pada saat tokoh berhenti berbicara, atau menahan musik dengan nada panjang (*sustain*) ketika tokoh berbicara. Hal berikut perlu menjadi pertimbangan ketika menyusun musik :

- a. Dialog yang dikatakan oleh tokoh. Musik harus dapat mendukung *mood* dari dialog yang diucapkan, dan pada waktu yang bersamaan musik harus tidak mengganggu makna dari dialog.
- b. Tokoh yang berbicara. Pada saat tokoh yang berbicara adalah pria, akan lebih baik jika tidak menggunakan instrumen dengan register rendah. Demikian pula ketika tokoh yang berbicara adalah wanita, akan lebih baik jika tidak menggunakan instrumen dengan register tinggi. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari fokus penonton yang terpecah oleh register suara yang bertabrakan.
- c. Kecepatan tokoh mengucapkan dialog. Sebagai contoh, pada dialog yang bersifat cepat, penata musik dapat memberikan musik yang lebih hidup atau sekadar mengalasi dengan nada panjang (*sustain*).
- d. Kecepatan atau tempo dari suntingan film. Sebagai contoh, pada potongan klip yang disusun pendek dan cepat, penata musik dapat membuat musik yang mencerminkan kecepatan potongan klip, atau memperhalus potongan klip tersebut dengan melodi nada panjang.

Menentukan Obyek Penciptaan

Pagelaran “*X-Karta*” merupakan karya kolektif dari tiga bidang kesenian, yaitu film, tari dan musik. Pagelaran ini tercetus sebagai respons atas modernisme yang menggerus kebudayaan dan adat istiadat. Pemilihan bentuk karya film yang memuat unsur tari merupakan bentuk karya yang dapat direspons oleh karya musik, sehingga bentuk karya inilah yang dipilih.

Pada saat penulis memilih bentuk karya tersebut, penulis mulai memilih sutradara yang akan menjadi rekan berkarya. Penulis melakukan pembicaraan terkait gagasan berkarya dengan beberapa sutradara yang sudah pernah bekerja sama dengan penulis di karya yang lain. Dari hasil pembicaraan tersebut, penulis akhirnya memutuskan untuk berkarya bersama Gandhi Bramayusa. Sebagai seorang sutradara, Gandhi cenderung fleksibel dalam menerima gagasan karya, dan Gandhi bersedia untuk menyesuaikan alur cerita dengan kebutuhan penulis yang akan membuat karya musik ilustrasi.

Saya dengan Gandhi mulai menyusun alur cerita dengan mempertimbangkan aspek musikal. Kami menentukan tokoh-tokoh

yang akan ada dalam film, serta menentukan judul dan jalan cerita. Dalam penyusunannya, kami merasa perlu untuk memasukkan tari dalam film tersebut. Kami mengajak Yoanita Yosa Nugraha untuk menjadi rekan berkarya sebagai koreografer. Latar belakang Yoan sebagai penari yang berfokus pada tarian kontemporer dirasa cocok dengan alur cerita yang ada di film “X-Karta” ini.

Penulis melakukan diskusi mengenai konsep karya dengan sutradara dan koreografer, kemudian mencari pemain film dan penari yang akan terlibat melalui *open casting*. Para pemain film dan penari yang terlibat mengikuti latihan tari dan latihan naskah dengan sutradara dan koreografer.

Dalam proses produksi film, penulis berperan sebagai produser. Tanggung jawab produser dalam proses produksi film antara lain mengurus jadwal *shooting*, mengurus perijinan tempat, membantu perlengkapan dalam menyediakan peralatan, serta menyiapkan akomodasi dan transportasi untuk para pemain film serta kru film.

Kami melaksanakan pengambilan gambar selama 4 hari, yaitu pada 29 April sampai 2 Mei 2019. Tempat yang kami gunakan untuk mengambil gambar antara lain Gumuk Pasir Parangtritis, Grhatama Pustaka, OHD Museum, SMA Pangudi Luhur Van Lith, serta Hotel Amata Borobudur.

Dikisahkan pada film “X-Karta” sebuah kota berlatar tahun 2040. Seni budaya di X-Karta nyaris punah. Kearifan lokal yang dulu banyak ditemui sudah mulai menghilang, termasuk tarian tradisional. Meskipun demikian, manusia di zaman itu memiliki indikator penanda kebutuhan hidupnya. Indikator itu mendapati bahwa untuk memenuhi kebutuhan akan seni budaya, manusia perlu untuk menonton tarian tradisional. Pemerintah pun memiliki ide untuk memburu setiap penari tradisional yang masih hidup di kota ini.

Sari, penari tradisional yang cerdas, mampu melarikan diri dari kejaran pemerintah itu. Dalam pelariannya, ia bertemu dengan seorang pria yang tak dikenal. Pada awalnya, Sari menolak untuk berkenalan dan menaruh curiga pada pria itu. Namun pria yang bernama Tono ini mampu membuatnya percaya dengan menunjukkan kemampuannya menarikan tarian tradisional.

Dalam perjalanannya, Sari dan Tono saling jatuh cinta. Mereka menari bersama dan membuat dunianya sendiri. Tiba-tiba pemerintah datang dan menculik keduanya. Mereka kedua berpisah. Sari merasa sangat sedih, namun dalam kesedihannya itu ia harus menampilkan

tarian tradisionalnya di depan orang-orang kaya. Namun saat Sari menari, Ia melihat Tono duduk di antara jajaran pemerintah, dan akhirnya Sari menyadari bahwa Tono sesungguhnya adalah salah satu pemerintah yang mempelajari tari tradisional untuk menipu penari yang akan ditangkapnya.

Tatapan Sari pada Tono menunjukkan kesedihan yang mendalam. Dalam tatapan itu Tono mulai merasa iba, dan berpikir bahwa Sari adalah cinta sejatinya. Tono pun mencoba menyelamatkan Sari dengan memberikan peralatan-peralatan untuk membobol penjaranya.

Perbuatan Tono ternyata diketahui oleh penjaga sel, dan Tono pun dianggap sebagai pemberontak. Tono dimasukkan ke dalam sel tahanan, sedangkan Sari terus berlari menjauh dari tahanan itu. Sari memanjat ke tempat tertinggi di kota tersebut, dan dengan peralatan yang diberikan oleh Tono, Sari mampu untuk membobol server pemerintah, sehingga ia bisa mengunggah video tariannya dan membuat semua orang di X-Karta kembali menonton tari-tarian tradisional.

Dalam penggarapan *editing* film, dihadirkan efek visual yang memberikan kesan futuristik. Efek visual terlihat dari kehadiran poster dalam bentuk hologram, sel penjara yang dilengkapi teknologi mutakhir, serta penggunaan warna yang turut mendukung kesan modern dalam film ini.

Proses Penciptaan Musik

1. Offline Editing dan Picture Lock

Proses yang harus dilalui setelah melakukan *shooting* adalah *editing*. Dalam melakukan peng-*edit*-an film, terdapat dua tahap yang harus dilalui. Tahap pertama adalah *offline editing*, di mana pada tahap ini editor akan berfokus pada *rough cut* atau potongan kasar dari film. Hasil akhir dari *offline editing* yang berupa *picture lock* ini digunakan oleh penulis untuk membuat musik ilustrasi. Pada tahap ini, penulis berdiskusi dengan editor dan sutradara untuk menentukan potongan terbaik dalam setiap klip film.

2. Spotting Session

Spotting Session merupakan tahapan yang penting bagi penulis, karena pada tahapan ini penulis menentukan titik-titik dalam film yang akan diberi musik. Titik-titik yang ditentukan oleh penulis dibuat berdasarkan hasil pengamatan terhadap *picture lock*.

3. Timing Notes dan Syncing

Tahapan selanjutnya yang harus dilewati dalam pembuatan musik film adalah *timing notes* dan *syncing*. Pada tahapan *timing notes*, penulis secara presisi menuliskan waktu di mana musik harus mulai dan di mana musik harus berakhir. *Timing notes* adalah bentuk yang lebih presisi dari catatan dalam *spotting session*. Penulis kemudian melakukan sinkronisasi waktu dengan hasil *picture lock*, sehingga musik yang dibuat dapat tepat dimulai dan diakhiri. Pada proses ini, penulis menggunakan bantuan *software*, yaitu *Sibelius* dan *Studio One*.

4. Membuat Orkestrasi

Tahapan berikutnya adalah membuat orkestrasi. Orkestrasi dikembangkan dari ide musikal yang diperoleh penulis melalui proses diskusi dengan sutradara. Dalam pembuatan orkestrasi, penulis secara spesifik menuliskan ide musiknya dalam bentuk partitur, sehingga dapat mudah dipahami oleh pemain musik. Selain itu, partitur memuat *time code* atau tanda waktu dalam film, yang akan mempermudah sinkronisasi musik dengan gambar. Proses orkestrasi dilakukan penulis dengan bantuan *software* penulisan notasi, yaitu *Sibelius*.

Kesimpulan

Karya film merupakan sebuah karya kolaboratif. Keberhasilan suatu karya film bukan merupakan keberhasilan satu atau dua orang, namun merupakan hasil kerja sama dari semua orang yang terlibat dalam proses pembuatan film tersebut. Dalam film “X-Karta”, keterlibatan koreografer pun turut mempunyai peran yang penting. Ketika semua aspek dalam pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi bersinergi dengan baik, maka akan berdampak baik pula dengan hasil akhir film.

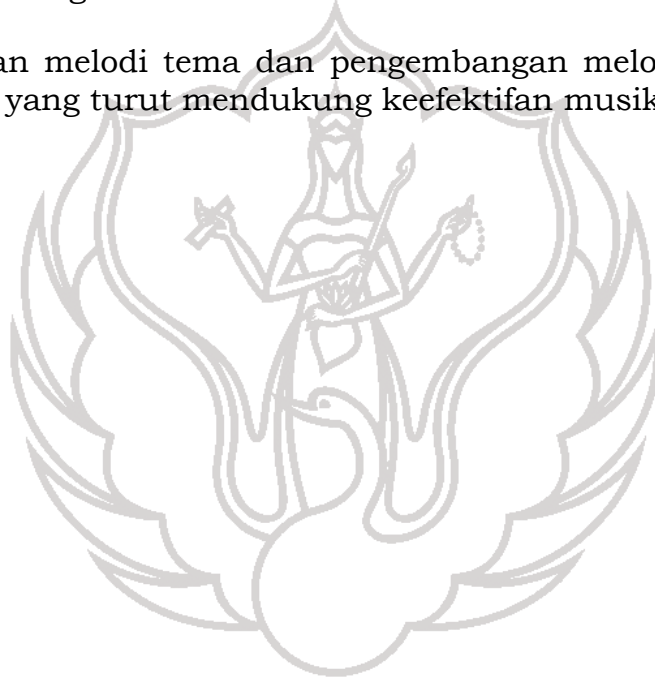
Film “X-Karta” mempunyai misi sosial-budaya, di mana film ini dibuat dengan tujuan untuk mengkritisi budaya yang tergerus oleh arus modernisasi. Salah satu aspek yang penting dalam menyampaikan misi tersebut adalah penggarapan musik ilustrasi yang efektif, yang dalam hal ini digarap oleh penulis dan ditampilkan secara live.

Dari penggarapan musik ilustrasi film “X-Karta”, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Musik ilustrasi film yang efektif adalah musik yang mampu membantu penonton untuk merasakan emosi yang ingin

disampaikan oleh setiap adegan film. Musik ilustrasi film bisa jadi sangat sederhana pada bagian-bagian tertentu, namun pilihan instrumen dan nada yang tepat dapat dengan efektif menuntun emosi penonton.

2. Setiap komposer musik film mempunyai caranya masing-masing untuk membuat musik ilustrasi film. Tidak ada cara khusus yang paling benar dalam penggarapan musik ilustrasi film.
3. Pertimbangan pemilihan instrumentasi, gaya musikal, harmoni, ritme, dan tempo merupakan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dengan baik sebelum membuat musik ilustrasi film, agar musik yang dibuat dapat memberikan emosi yang diinginkan dengan lebih sesuai.
4. Penyusunan melodi tema dan pengembangan melodi merupakan faktor lain yang turut mendukung keefektifan musik ilustrasi film.



DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David. 1991. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Dalhaus, Carl. 1992. *Richard Wagner's Music Dramas*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davis, Richard. 1999. *The Art and Bussiness of Writing Music for Movies and TV*. Boston: 1999.
- Grey, Thomas S. 2009. *Richard Wagner and His World*. New Jersey: Princeton University Press.
- Manuell, Roger dan Huntley, John. 1975. *The Technique of Film Music*. London: Focal Press.
- McDermott, Vincent. 2013. *Imagination: Membuat Musik Biasa Menjadi Luar Biasa*. Yogyakarta: Art Music Today.
- Neumeyer, David. 2015. *Meaning and Interpretation of Music in Cinema*. Indiana: Indiana University Press
- Ross, Alex. *A Field Guide to the Musical Leitmotifs of "Star Wars"*. 23 Januari 2019. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/a-field-guide-to-the-musical-leitmotifs-of-star-wars>
- Sadie, Stanley. 1999. *New Grove Composers Series: Wagner and His Operas*. United Kingdom: St. Martin's Press.
- Wagner, Richard. 1894. *Das Judenthum in Der Musik* dalam *Sämtliche Schriften und Dichtungen*: Volume V, halaman 66-85.
- Werry, Jane. 2017. *OCR AoS5: Programme Music, 1820-1910*. Bromley: Rhinegold Publishing.