

**SUITA “ARATAR”
INTERPRETASI KARAKTER
TOKOH NOVEL “THE SILMARILLION”
KE DALAM KARYA MUSIK ORKESTRA**

Tugas Akhir Program Studi S1 Penciptaan Musik



diajukan oleh

Christavia Ayunda Nada Pramana

NIM. 161 00510 133

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Tahun 2021

**SUITA “ARATAR”
INTERPRETASI KARAKTER
TOKOH NOVEL “THE SILMARILLION”
KE DALAM KARYA MUSIK ORKESTRA**

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



diajukan oleh

Christavia Ayunda Nada Pramana

NIM. 161 00510 133

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Tahun 2021

Tugas Akhir berjudul:

Suita "Aratar" Interpretasi Karakter Tokoh Novel "The Silmarillion" ke dalam Karya Musik Orkestra diajukan oleh Christavia Ayunda Nada Pramana NIM. 16100510133, Program Studi S1 Penciptaan Musik, Jurusan Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Kode Prodi : 91222, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Agustus 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. IGN. Wiryawan Budhiana, M. Hum
NIP. 19581215 198803 1 002/NIDN. 0015125802

Pembimbing II



Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A.
NIP. 19771012 2005 01 2 001/NIDN. 0012107702

Penguji Ahli/Anggota



Drs., Raden Chairul Slamet, M.Sn.
NIP. 19580116 198803 1 001/NIDN. 0016015801

Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/ Anggota



Drs. Hadi Susanto, M. Sn.
NIP. 19611103 199102 1 001

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta





“All have their worth and each contributes to the worth of the others.”

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk keluarga saya yang terkasih

KATA PENGANTAR

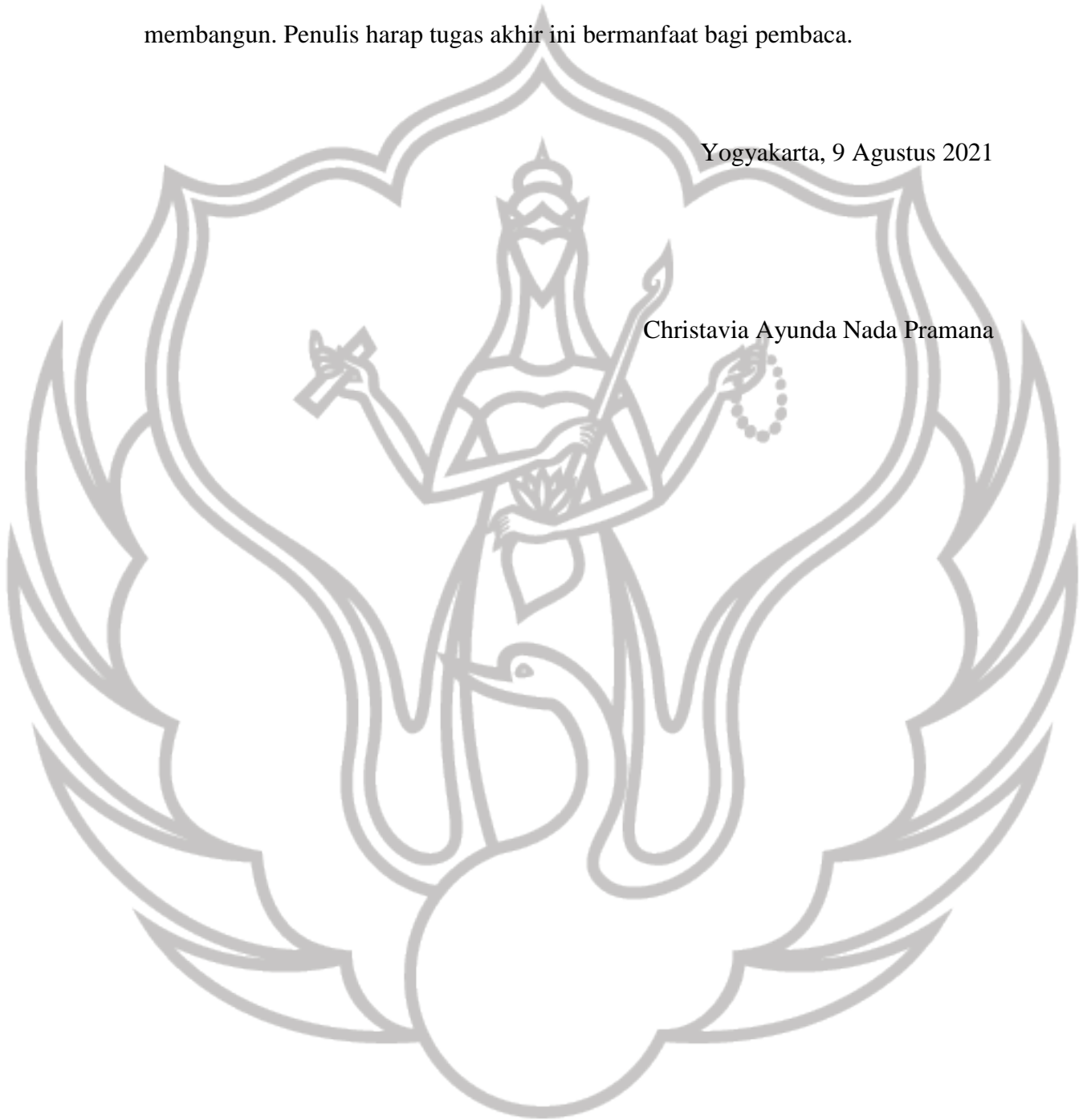
Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yesus atas segala karunia dan anugerah-Nya, sehingga tugas akhir dengan judul “Suita “*Aratar*” Interpretasi Karakter Tokoh Novel “*The Silmarillion*” ke dalam Karya Musik Orkestra” ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini yang merupakan kewajiban untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S-1) pada Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi seluruh pihak yang telah mendukung proses pengerjaan tugas akhir ini. Untuk itu, dengan tulus hati dan penuh rasa syukur, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Drs. Hadi Susanto, M. Sn selaku Ketua Prodi Penciptaan Musik
2. Joko Suprayitno, S.Sn, M. Sn selaku Sekretaris Prodi Penciptaan Musik
3. Dr. I. G. N. Wiryawan Budhiana, M. Hum selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis
4. Maria Octavia Rosiana Dewi, S. Sn, M. A selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis
5. Dr. Raden Chairul Slamet, M. Sn selaku Penguji Ahli
6. Keluarga terkasih penulis yaitu Pakde Langgeng, papa, mama, dan Kaleb yang selalu mendukung penulis secara moral dan materi selama proses pembuatan tugas akhir
7. Semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis harap tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 9 Agustus 2021

Christavia Ayunda Nada Pramana



ABSTRAK

Karya tugas akhir ini mengangkat tentang delapan tokoh dalam novel “*The Silmarillion*” karya J. R. R. Tolkien yang diinterpretasikan secara musikal ke dalam format orkestra. Karya tersebut berjudul “*Aratar*” yang merupakan musik program deskriptif. Ide penciptaannya berupa representasi karakter dan kekuasaan delapan tokoh yang disebut *Aratar*.

Metode yang dilakukan dalam penciptaan karya musik “*Aratar*” adalah merumuskan ide penciptaan dengan membaca dan memahami buku referensi, mendengarkan karya musik yang relevan, merancang suasana dalam setiap *movement* karya sesuai dengan interpretasi penulis terhadap karakter dan kekuasaan tokoh *aratar*. Metode lainnya adalah mengeksplorasi unsur musikal, timbre, dan teknik permainan instrumen supaya sesuai dengan karakter tokoh terkait, serta mengerjakan detail karya.

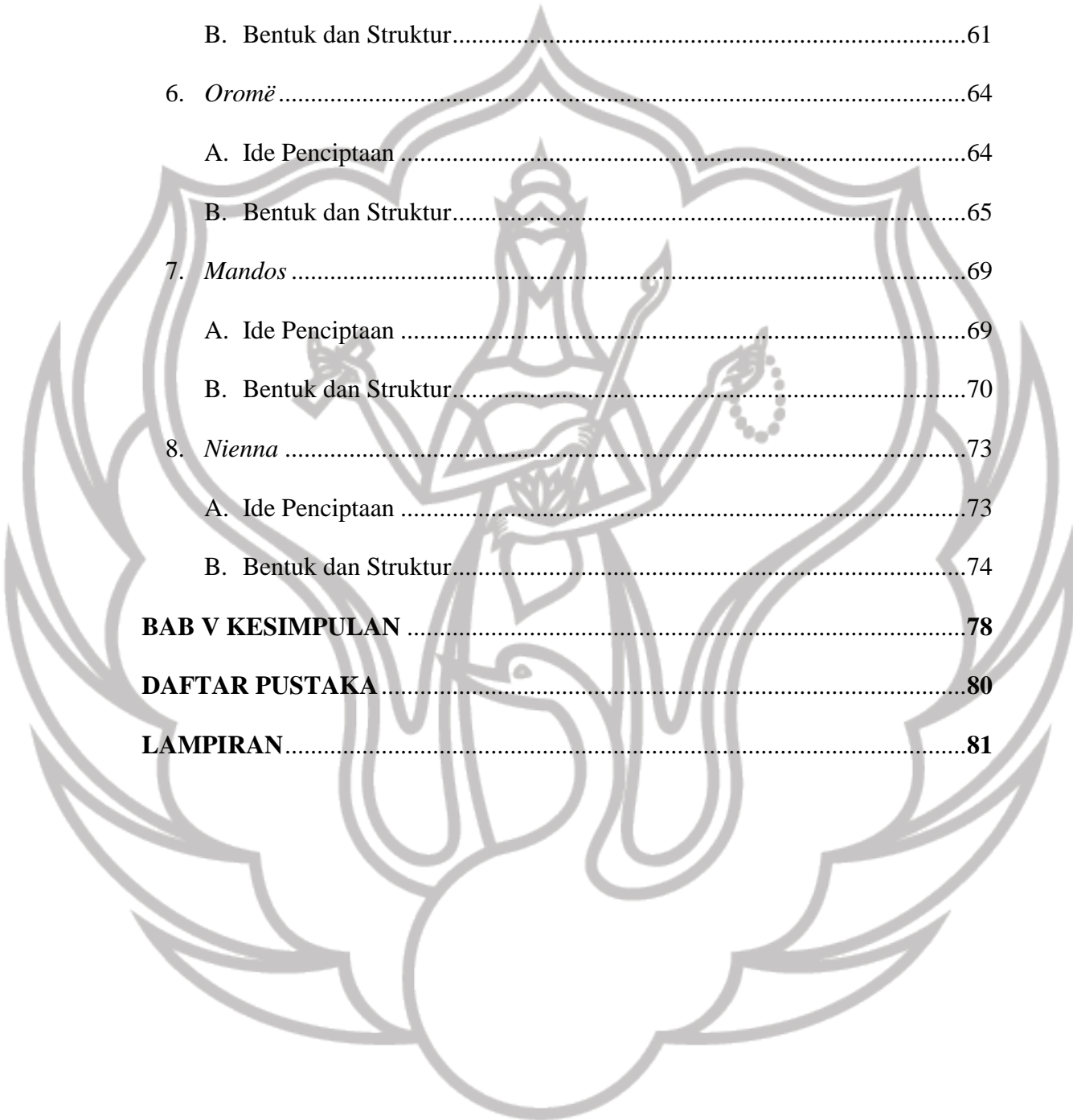
Hasil kesimpulan dalam pembahasan tugas akhir ini adalah adanya perhatian terhadap interpretasi karakter dan kekuasaan tokoh *aratar* dalam proses pembuatan karya. Setiap bagian memiliki judul nama tokoh yang direpresentasikan oleh bagian tersebut dengan sub judul yang menyatakan kekuasaan tokoh. Penentuan unsur musikal atau teknik permainan yang sesuai untuk merepresentasikan interpretasi dilakukan terlebih dahulu. Tema melodi kemudian dibuat bersama dengan penentuan instrumen. Eksplorasi timbre dan jangkauan setiap instrumen dilakukan untuk menentukan permainan yang sesuai dengan suasana yang ditampilkan. Setelah itu, karya disempurnakan secara keseluruhan dengan unsur-unsur musikal yang lebih lengkap.

Kata kunci: interpretasi karakter, orkestra, *The Silmarillion*, *Aratar*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR NOTASI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	6
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Tinjauan Karya	8
1. <i>The Lord of the Rings Original Soundtrack</i>	8
2. <i>Pictures at an Exhibition</i>	10
3. <i>Song of Durin</i>	11

C. Landasan Penciptaan	12
1. <i>Valar</i>	12
2. Musik Program.....	16
3. Suita	17
BAB III PROSES PENCIPTAAN	19
1. Konsep Penciptaan Karya.....	19
2. Observasi	20
3. Eksplorasi	23
4. Penentuan Instrumen dan Sketsa Penciptaan	25
BAB IV ANALISIS KARYA	38
1. <i>Manwë</i>	38
A. Ide Penciptaan	38
B. Bentuk dan Struktur.....	39
2. <i>Varda</i>	42
A. Ide Penciptaan	42
B. Bentuk dan Struktur.....	44
3. <i>Ulmo</i>	51
A. Ide Penciptaan	51
B. Bentuk dan Struktur.....	52
4. <i>Aulë</i>	55
A. Ide Penciptaan	56
B. Bentuk dan Struktur	56



5. <i>Yavanna</i>	60
A. Ide Penciptaan	60
B. Bentuk dan Struktur.....	61
6. <i>Oromë</i>	64
A. Ide Penciptaan	64
B. Bentuk dan Struktur.....	65
7. <i>Mandos</i>	69
A. Ide Penciptaan	69
B. Bentuk dan Struktur.....	70
8. <i>Nienna</i>	73
A. Ide Penciptaan	73
B. Bentuk dan Struktur.....	74
BAB V KESIMPULAN	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81

DAFTAR NOTASI

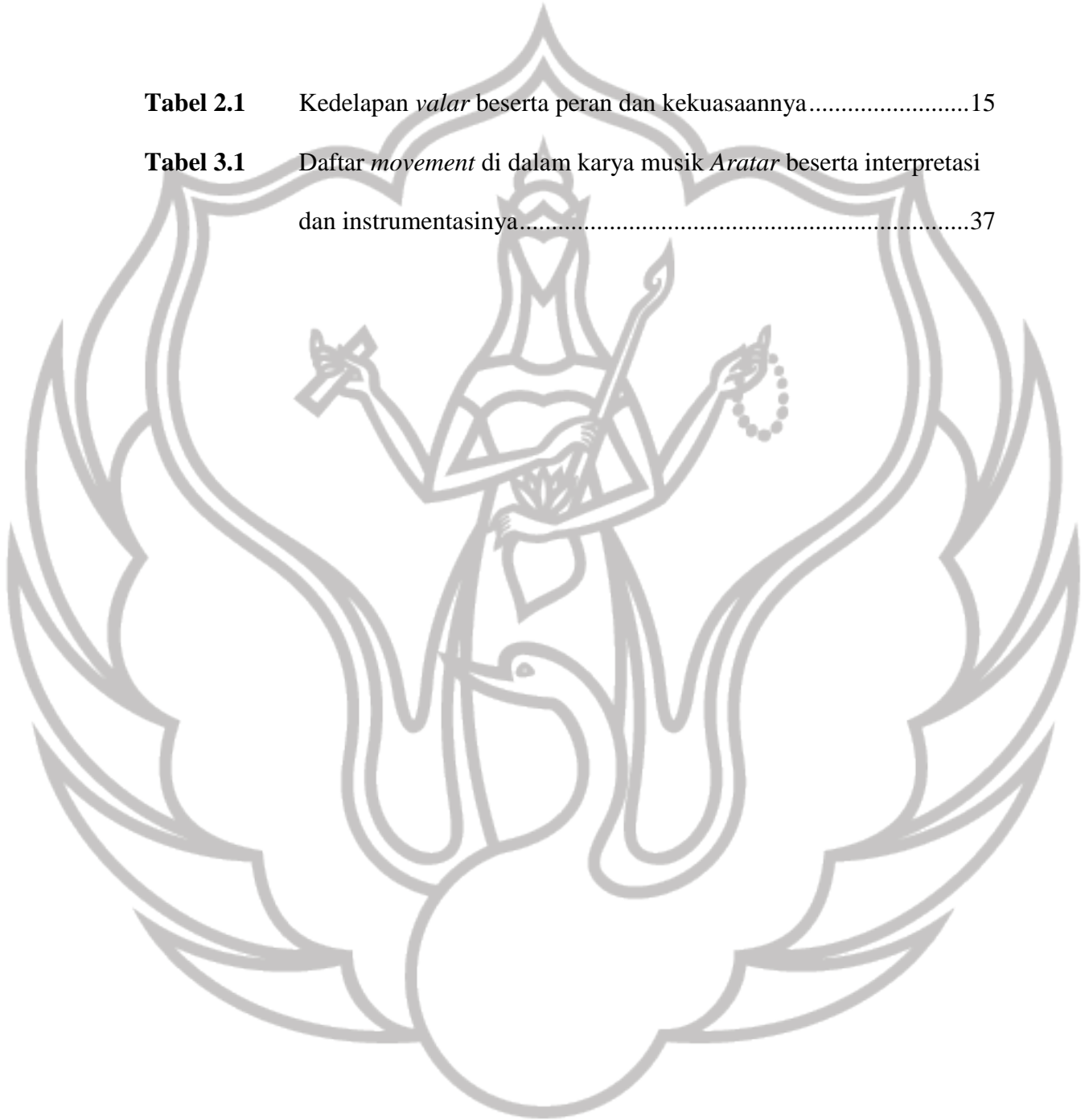
Notasi 2.1	<i>Gondor Theme</i> oleh Howard Shore dalam Young (2007:30)	9
Notasi 2.2	<i>Gondor Full Theme</i> oleh Howard Shore dalam Young (2007:57)	10
Notasi 3.4	<i>Rivendell Theme</i> oleh Howard Shore dalam Young (2007:37)	22
Notasi 3.2	Irama ireguler dalam <i>Isengard Theme</i> oleh Howard Shore dalam Young (2007:37)	23
Notasi 4.1	Permainan strings yang penuh nada panjang	39
Notasi 4.2	Permainan flute yang penuh dinamika	40
Notasi 4.3	Clarinet 1, 2, dan flute bermain secara bersahut-sahutan	40
Notasi 4.4	Permainan timpani dan simbal yang membuka bagian C	41
Notasi 4.5	Ornamentasi yang dilakukan oleh piccolo dan flute	41
Notasi 4.6	Bagian B' ditutup oleh perubahan dinamika yang kontras	42
Notasi 4.7	Violin dan piano mengiringi vokal pada bagian introduksi	45
Notasi 4.8	Vokal menyanyikan ketiga baris pertama dari syair <i>A Elbereth Gilthoniel</i> secara solo	46
Notasi 4.9	Permainan strings secara pizzicato	47
Notasi 4.10	Flute, oboe, dan clarinet memainkan melodi secara bersahut-sahutan serta permainan piano yang lincah	47
Notasi 4.11	Nyanyian vokal yang diakhiri dengan glissando	48
Notasi 4.12	Akhir dari bagian D dan awal dari bagian E beserta catatan komposer kepada penyanyi	49
Notasi 4.13	Flute masuk pada birama 83	50

Notasi 4.14	Tema melodi pada karya musik <i>Manwë</i> bagian B	51
Notasi 4.15	Tema melodi pada karya musik <i>Varda</i> bagian B	51
Notasi 4.16	Permainan cello dan contrabass secara pizzicato	53
Notasi 4.17	Permainan timpani dan brass	53
Notasi 4.18	Tema utama bagian B dimainkan oleh cello dan contrabass	54
Notasi 4.19	Piano bermain dengan teknik arpeggio untuk menggambarkan ombak bergulung	54
Notasi 4.20	Melodi yang dimainkan oleh clarinet	55
Notasi 4.21	Piano pada bagian A' memainkan ornamen	55
Notasi 4.22	Timpani, piano, cello, dan contrabass menggunakan aksen untuk menandai pembagian ketukan	57
Notasi 4.23	Bagian A diakhiri oleh fermata	58
Notasi 4.24	Bagian B memiliki dinamika yang lebih lembut dan melodi yang mengalir	59
Notasi 4.25	Variasi dari melodi tema bagian B yang dimainkan oleh piano ...	60
Notasi 4.26	Tema melodi <i>Yavanna</i> dimainkan oleh flute	62
Notasi 4.27	Iringan violin, viola, dan cello secara pizzicato	62
Notasi 4.28	Flute dan clarinet memainkan melodi	62
Notasi 4.29	Permulaan bagian B ditandai oleh perubahan sukat ke 3/4	63
Notasi 4.30	Tema melodi pada karya musik <i>Aulë</i> yang dibawakan oleh violin dalam bagian B	64
Notasi 4.31	Tema melodi pada karya musik <i>Yavanna</i>	64
Notasi 4.32	Horn dan trombon memainkan nada yang bergerak naik sementara	

	tuba menahan nada A	65
Notasi 4.33	Strings bermain seperti brass	66
Notasi 4.34	Ritme yang dimainkan oleh strings pada bagian B	67
Notasi 4.35	Tema melodi pada bagian B dibawakan oleh horn	67
Notasi 4.36	Tema lain yang muncul di dalam bagian B	67
Notasi 4.37	Iringan strings yang bernuansa lebih lebar	68
Notasi 4.38	Permainan timpani dan simbal yang mengakhiri bagian C	68
Notasi 4.39	Ritme yang membuka bagian A	70
Notasi 4.40	Ritme yang dimainkan oleh piano pada bagian B	71
Notasi 4.41	Iringan strings yang bermain secara tremolo dan pizzicato	71
Notasi 4.42	Permainan timpani	72
Notasi 4.43	Karya ditutup oleh iringan strings yang bergerak turun	72
Notasi 4.44	Permainan strings yang lebar untuk mengawali karya	74
Notasi 4.45	Melodi yang dimainkan oleh flute pada bagian A	75
Notasi 4.46	Permulaan bagian B	75
Notasi 4.47	Flute dan clarinet memainkan melodi dengan harmoni	76
Notasi 4.48	Woodwind bermain secara bersahut-sahutan	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kedelapan <i>valar</i> beserta peran dan kekuasaannya.....	15
Tabel 3.1	Daftar <i>movement</i> di dalam karya musik <i>Aratar</i> beserta interpretasi dan instrumentasinya.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Jenis-jenis musik program menurut Leon Stein.....	17
Gambar 3.1	Ilustrasi tujuh <i>Aratar</i> (kecuali <i>Nienna</i>) dan <i>Melkor</i> oleh Phobs	25
Gambar 3.2	Ilustrasi <i>Manwë</i> oleh Dymond Starr	27
Gambar 3.3	Ilustrasi <i>Varda</i> oleh Jerrel Salvatierra.....	28
Gambar 3.4	Ilustrasi <i>Ulmo</i> ketika menampakkan diri di hadapan <i>Tuor</i> oleh Alan Lee	29
Gambar 3.5	Ilustrasi <i>Aulë</i> ketika hendak menghancurkan kurcaci oleh Ted Nasmith.....	30
Gambar 3.6	Ilustrasi <i>Yavanna</i> oleh Ulla Thynell.....	32
Gambar 3.7	Ilustrasi <i>Oromë</i> memburu makhluk kegelapan <i>Melkor</i> oleh Kip Rasmussen.....	33
Gambar 3.8	Ilustrasi <i>Namo Mandos</i> oleh Elena Kukanova.....	34
Gambar 3.9	Ilustrasi <i>Nienna</i> oleh Aerankai	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik adalah salah satu bentuk karya seni yang merupakan ekspresi artistik yang diungkapkan dalam bunyi dan ritme yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat dinikmati oleh pencipta dan pendengar. Terdapat dua jenis musik : musik absolut yang berfokus pada keindahan dalam interaksi di antara elemen-elemen musikal (Grove, 1904 : 7), dan musik program yang memiliki unsur ekstramusikal dalam penciptaannya (Corder, Grove, 1907 : 817). Unsur ekstramusikal kemudian dikorelasikan ke dalam rangkaian melodi dan bunyi. Melalui musik, seorang komposer dapat mengungkapkan interpretasi mereka terhadap gambaran dan emosi yang dimunculkan oleh suatu sumber ide ekstramusikal yang ke dalam unsur-unsur musik.

Interpretasi itu sendiri adalah seni yang menggambarkan komunikasi secara tidak langsung, namun komunikasi tersebut dapat dengan mudah dipahami. Interpretasi memiliki hubungan yang erat dengan jangkauan yang harus dicapai oleh subjek dan sekaligus pada saat bersamaan diungkapkan kembali sebagai suatu struktur identitas yang terdapat dalam kehidupan, sejarah dan objektivitas (Kaelan, 1998 : 224).

Salah satu karya musik program yang cukup terkenal adalah *Pictures at an Exhibition*, sebuah suite piano ciptaan Modest Mussorgsky yang terdiri dari sepuluh bagian. Karya yang terinspirasi dari lukisan-lukisan Viktor Hartmann tersebut menggambarkan pengalaman Mussorgsky ketika berkeliling di dalam pameran lukisan Hartmann, di mana setiap bagian suite menggambarkan salah satu lukisan yang dipajang dalam pameran tersebut (Russ, 1992 : 3, 19). Karya musik ini bersifat deskriptif dan konteksnya dipengaruhi oleh karya ekstrasusikal berupa lukisan (Stein, 1979 : 171). Tidak hanya lukisan, sumber inspirasi ekstrasusikal untuk karya musik juga dapat ditemukan dalam literatur.

The Silmarillion merupakan judul dari koleksi karya-karya literatur yang ditulis oleh John Ronald Reuel Tolkien, seorang akademisi, penulis, dan filologis berkebangsaan inggris. Koleksi ini berupa kumpulan narasi dan ilustrasi yang memuat hampir keseluruhan detail kompleks dari dunia fiksi yang diciptakan oleh J. R. R. Tolkien yang disebut *Eä* atau *Arda*, atau yang lebih dikenal dengan legendarium¹ *Middle-earth*. Keseluruhan isi koleksi tersebut ditulis semasa hidup Tolkien, seiring dengan diterbitkannya judul-judul dengan latar dunia *Middle-earth* yang populer seperti *The Hobbit* dan *The Lord of the Rings*. Sebagian besar merupakan catatan-catatan lepas yang tidak pernah dipublikasikan hingga akhir hayat J. R. R. Tolkien pada 2 September 1973. Christopher Tolkien, anak laki-

¹ Legendarium adalah koleksi yang berisi mitos, legenda, dan cerita yang berkaitan dengan dunia fiksi tertentu. Pada umumnya, istilah tersebut diasosiasikan dengan literatur-literatur ciptaan J. R. R. Tolkien.

lakinya, adalah orang yang menyusun kumpulan narasi tersebut di bawah judul *The Silmarillion*. Kumpulan narasi ini kemudian diterbitkan pertama kali pada 15 September 1977, empat tahun setelah kematian J. R. R. Tolkien.

The Silmarillion terbagi ke dalam lima bagian. Bagian pertama yang berjudul *Ainulindalë* menceritakan tentang penciptaan *Arda* oleh *Eru Ilúvatar*². Bagian kedua berjudul *Valaquenta* berisi deskripsi singkat tentang setiap dewa dan dewi (dalam buku disebut *Valar*) yang diciptakan oleh *Ilúvatar*. Bagian ketiga berjudul *Quenta Silmarillion* berisi peristiwa-peristiwa besar yang terjadi sepanjang awal Zaman Pertama³. Bagian keempat berjudul *Akallabêth* bercerita tentang kejatuhan sebuah bangsa bernama *Numenor* pada Zaman Kedua. Bagian kelima berjudul *Of The Rings of Power and the Third Age* merupakan rangkuman Zaman Ketiga.

Komposisi musik yang dibuat oleh penulis diberi judul “*Aratar*”. Dalam bahasa *Quenya*⁴, “*Aratar*” memiliki arti “*the high ones of Arda*” atau Yang Dimuliakan, istilah yang mewakili kedelapan *valar* tersebut. Penulis tertarik untuk membuat karya musik “*Aratar*” yang terinspirasi dari buku “*The Silmarillion*” karena penulis sudah familiar dengan dunia dalam buku-buku yang ditulis oleh J. R. R. Tolkien semenjak masih kecil.

² Sosok ilahi, tuhan yang maha esa, dalam semesta ciptaan Tolkien

³ *Timeline* garis besar dalam semesta ini dibagi menjadi empat zaman. Awal dan akhir setiap zaman ditandai dengan peristiwa besar yang menggoncang tatanan dunia.

⁴ Salah satu bahasa fiktif ciptaan Tolkien. Semasa hidupnya, Tolkien menciptakan lebih dari tiga bahasa yang beliau gunakan dalam bukunya. *Quenya* adalah salah satu bahasa bangsa Elf.

Bagi penulis, J. R. R Tolkien adalah seorang seniman mengagumkan yang berhasil membuat legendarium yang menakjubkan. Kekaguman penulis ini mendorong penulis untuk menciptakan sebuah karya yang terinspirasi dari salah satu buku Tolkien, sebagai sarana berbagi sekaligus usaha untuk memunculkan ketertarikan orang lain terhadap berbagai karya yang ditulis oleh Tolkien. Melalui karya ini, penulis juga ingin menyampaikan sebuah pesan kepada pendengar bahwa setiap insan memiliki keunikan tersendiri yang membuat masing-masing orang spesial.

Karya musik ini menggunakan konsep musik program (*extramusical association*) bersifat deskriptif yang berbasis pada konteks yang terdapat dalam buku “*The Silmarillion*”. Konteks yang disorot oleh penulis adalah tokoh-tokoh *valar* dan *valier*. Ada lima belas *valar* yang dideskripsikan dalam buku ini, namun hanya delapan diantaranya yang dianggap paling berkuasa. Kedelapan *valar* tersebut adalah *Manwë* sang penguasa udara, *Varda* sang penguasa bintang-bintang, *Ulmo* sang penguasa perairan dan lautan, *Aulë* sang penguasa segala materi dan kerajinan, *Yavanna* sang pemberi kemakmuran, *Oromë* sang pemburu, *Mandos* sang hakim, dan *Nienna* sang peratap.

Karya musik ini berbentuk suite yang memiliki delapan bagian. Setiap bagian menggambarkan salah satu *valar* melalui unsur musikal dan instrumentasi⁵. Penulis memilih medium orkestra untuk membuat komposisi ini karena medium

⁵ Kombinasi dari instrumen-instrumen musik. Biasanya juga disebut orkestrasi

tersebut memiliki keragaman timbre, dan register instrumen yang luas sehingga memberikan banyak pilihan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah disusun, penulis merumuskan beberapa ide penciptaan sebagai berikut :

1. Bagaimana interpretasi musikal terhadap karakter tokoh dalam buku "*The Silmarillion*"?
2. Bagaimana proses pembuatan karya yang dilakukan untuk menuangkan interpretasi musikal tersebut ke dalam musik orkestra?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya musik berjudul "*Aratar*" adalah sebagai berikut :

1. Menginterpretasi karakter dalam buku "*The Silmarillion*" karya J. R. R Tolkien secara musikal.
2. Melakukan langkah-langkah dalam proses pembuatan karya untuk menuangkan interpretasi musikal ke dalam musik orkestra.

D. Manfaat Penciptaan

1. Sebagai bahan referensi dalam wilayah akademis yang dapat dikembangkan lebih lanjut bagi komposer yang ingin menciptakan komposisi serupa.
2. Menjadi bahan apresiasi musik melalui media karya musik untuk orkestra di tengah masyarakat.

