

SUITA “ARATAR”

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

JURNAL TUGAS ASKHIR

Program Studi S1 Penciptaan Musik



**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**

**Christavia Ayunda Nada Pramana¹
I. G. N. Wiryawan Budhiana²
Maria Octavia Rosiana Dewi³**

¹Alumus Program Studi S-1 Penciptaan Musik ISI Yogyakarta
email: chrvynd@gmail.com

²Dosen Program Studi S-1 Penciptaan Musik ISI Yogyakarta

³Dosen Program Studi S-1 Penciptaan Musik ISI Yogyakarta

Abstract

“Aratar” is a descriptive program musical composition that describes eight characters in the novel “The Silmarillion” by J. R. R. Tolkien which are interpreted musically into an orchestral format. The work is entitled “Aratar” which is a descriptive music program. The idea for its creation is a representation of the character and power of eight figures called Aratar. The method used in creating the musical “Aratar” is to formulate the idea of creation by reading and understanding reference books, listening to relevant musical works, designing the atmosphere in each movement according to the author's interpretation of the character and power of the Aratar figure. Another method is to explore musical elements, timbre, and instrument playing techniques to suit the characters, as well as work on the details of the work. The final result of the discussion of this final project is the attention to the interpretation of the character and power of the Aratar figure in the process of making works. Each section has the title of the character's name which is represented by the section with subtitles that state the power of the character. Determining the appropriate musical element or playing technique to represent the interpretation is done first. A melodic theme is then created along with the instrument. Exploration of the timbre and range of each instrument is carried out to determine the play that suits the atmosphere displayed. After that, the work was completely perfected with more complete musical elements.

Keywords: character interpretation, orchestra, The Silmarillion, Aratar

Abstrak

“Aratar” adalah sebuah komposisi musik program deskriptif yang 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 detil 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

PENDAHULUAN

Delapan karakter tokoh *valar* di dalam novel “*The Silmarillion*” yang ditulis oleh J. R. R. Tolkien diinterpretasi secara musikal ke dalam sebuah komposisi musik program deskriptif. Pada novel tersebut, *valar* memiliki kekuasaan di atas elemen tertentu pada dunia yang disebut *Arda*. 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.

Formasi dari komposisi musik ini dimainkan dalam bentuk orkestra. Instrumen yang digunakan di dalamnya adalah seksi tiup kayu (piccolo, flute, oboe, clarinet, bassoon), seksi tiup logam (horn, terompet, trombon, tuba), seksi gesek (biola, biola alto, cello, contrabass), piano, triangle, glockenspiel, timpani, simbal, tubular bells, dan vokal.

Komposisi musik ini memiliki judul “*Aratar*”. Dalam “*The Silmarillion*”, kata tersebut memiliki arti Yang Dimuliakan di *Arda* dan mewakili kedelapan *valar* yang diinterpretasi di dalam komposisi musik ini.

TUJUAN PENCIPTAAN

Komposisi diciptakan dengan tujuan untuk menginterpretasi karakter dalam buku “*The Silmarillion*” secara musikal. Komposisi ini juga dibuat untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan karya untuk melakukan interpretasi musikal ke dalam musik orkestra.

LANDASAN TEORI

1. *Valar*

“*The Silmarillion*” menceritakan tentang dunia yang disebut *Arda*. Bagian pertama, *Ainulindalë*, berisi tentang penciptaan *Arda* oleh *Eru Ilúvatar*, sosok pencipta (tuhan) dalam *legendarium* ini. Kisah penciptaannya dimulai dengan penciptaan ras *Ainur*. Ras tersebut berperan sebagai perpanjangan

tangan *Eru* untuk menciptakan *Arda* dan segala isinya. Empat belas *Ainur* memilih untuk datang ke *Arda* dengan tujuan untuk berkuasa atas ciptaan *Eru* sekaligus memerangi kejahatan *Melkor*, tokoh antagonis di dalam kisah ini. Keempat belas *Ainur* tersebut disebut *Valar* (*Valier* apabila *Ainur* terkait memiliki sifat feminin). Di antara empat belas *valar* tersebut, delapan diantaranya dianggap memiliki kekuatan dan kekuasaan paling besar dan disebut *Aratar*.

Valar pertama adalah *Manwë*. Ia merupakan pemimpin di antara para *valar*. Aspek dunia ia kuasai adalah udara dan segala hal yang berada di dalamnya. Karakternya digambarkan sebagai sosok yang megah dan agung. *Valier* kedua adalah *Varda*. Ia merupakan pasangan *Manwë*. Aspek yang ia kuasai adalah cahaya dan bintang-bintang. Ia diberi julukan *Elbereth Gilthoniel* atau Ratu Bintang-Bintang. *Valar* ketiga adalah *Ulmo*. Karakternya digambarkan sebagai sosok yang penyendiri dan menakutkan. Aspek yang ia kuasai adalah perairan dan lautan.

Valar keempat adalah *Aulë*. Ia berkuasa di atas segala material di

dalam *Arda* (perak, emas, *mithril*, dan sebagainya) serta kerajinan atau pembuatan karya. *Aulë* digambarkan sebagai tokoh yang serius dan sangat menikmati membuat hal-hal baru. Sebuah insiden dimana ia membuat ras Kurcaci tanpa sepengetahuan dan seizin *Eru* mengungkapkan bahwa ia adalah tokoh yang rendah hati dan pengasih. *Valier kelima* adalah *Yavanna*. Ia bertanggung jawab atas segala makhluk yang tumbuh dan dijuluki *Giver of Fruits*. *Yavanna* Ia digambarkan sebagai sosok yang ‘bernyanyi dan bunga-bunga tumbuh di kakinya.’ Ia bersanding dengan *Aulë* sebagai pasangan.

Valar keenam adalah *Oromë*. Ia adalah *valar* pemburu. Kesukaannya adalah memburu makhluk-mahkluk kegelapan yang merusak *Arda*. Sebagai *valar* pemburu, ia banyak berperan dalam peperangan melawan kejahatan *Melkor*. *Valar* ketujuh adalah *Mandos*. Ia adalah hakim yang berkuasa atas nasib setiap makhluk. Perannya menjadikan ia sebagai tokoh yang memiliki aura suram. *Valier* kedelapan adalah *Nienna*. Ia merupakan saudari dari *Mandos*. Aspek yang ia kuasai

adalah kesedihan dan duka cita (*grief*). Disebutkan bahwa makhluk yang datang ke hadapan *Nienna* dalam duka cita diberkati dengan ketabahan dan harapan.

2. Musik Program

Musik program merupakan istilah yang ditujukan pada karya musik yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu atau menyampaikan suatu ide kepada pendengarnya tanpa dibantu oleh kata-kata. Istilah tersebut juga dipakai untuk musik yang memiliki kesan dramatis dan karakteristik (Corder, Grove, 1908 : 817). Konten di dalam musik program dipengaruhi oleh hal yang tidak berhubungan dengan musik atau *extramusical* (Stein, 1979 : 282).

Menurut Leon Stein (Stein, 1979 : 171), terdapat empat musik program berdasarkan konten yang disampaikan. Tipe pertama adalah naratif, yaitu karya yang diciptakan untuk menceritakan suatu rangkaian peristiwa (narasi). Tipe kedua adalah apelatif, yaitu karya yang mengimplikasikan karakter dari judulnya. Tipe ketiga adalah

ideatonal, yaitu karya yang bertujuan untuk mengekspresikan konsep filosofis atau psikologis. Tipe keempat adalah deskriptif, yaitu karya yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau merepresentasikan suatu hal. Hal yang direpresentasikan dapat berupa benda, tempat, hingga sifat.

3. Suita

Pada awalnya, suita merupakan sebutan untuk beberapa musik untuk tarian (*dance music*) yang disatukan dalam satu judul. Setiap karya yang menjadi bagian dari sebuah suita pada umumnya memiliki nada dasar yang sama, hanya memiliki tempo dan irama yang berbeda. Seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan istilah tersebut berubah. Semenjak abad ke-19, istilah suita digunakan untuk berbagai macam kumpulan karya musik untuk instrumen (Parry, Grove, 1908 : 737 – 743).

Secara struktur, suita memiliki kemiripan dengan bentuk musik sonata. Keduanya merupakan bentuk musik yang diciptakan berdasarkan ritme musik tarian dan dibagi ke

dalam beberapa bagian. Perbedaannya, sonata memiliki konteks yang lebih konkret. Kompleksitas ritmenya terus berkembang, memberi perbedaan yang jelas di antara setiap bagian. Sonata juga memiliki rekapitulasi yang jelas. Sementara itu, suite memiliki kompleksitas yang cenderung stagnan, dan perbedaan di antara setiap bagiannya tidak terlalu kontras. Karena itulah, suite tidak selalu ditutup oleh rekapitulasi yang jelas (Parry, Grove, 1908 : 739).

Pada zaman modern, istilah suite diartikan sebagai bentuk musik yang terdiri dari beberapa bagian (*movement*) yang disatukan dibawah satu topik tertentu (Stein, 1979 : 160). Suite modern tidak memiliki ketentuan khusus, baik dari jumlah bagian, kesamaan nada dasar, hingga fungsinya sebagai *dance music*. Seorang komposer dapat menciptakan sebuah karya yang dia sebut suite dengan menyatukan beberapa karya pendek di bawah satu topik judul.

TINJAUAN KARYA

1. Howard Shore – *The Lord of The Rings Original Soundtrack*

The Lord of the Rings adalah trilogi film yang berdasarkan novel ciptaan J. R. R. Tolkien berjudul sama. Musik *soundtrack* dalam film trilogi ini diciptakan oleh Howard Shore. Sebagian besar diperuntukkan bagi simfoni orchestra meskipun ada beberapa judul yang membutuhkan band, paduan suara, dan beberapa solo instrumen termasuk vokal. Penulis menggunakan *original soundtrack* ciptaan Shore ini untuk melihat bagaimana orkestrasi dan *leitmotif* dapat digunakan sebagai tema karakter,

2. Modest Mussorgsky – *Pictures at an Exhibition* diorkestrasi oleh Maurice Ravel

Pictures at an Exhibition merupakan sebuah suite sepuluh bagian dan dikomposisi oleh Modest Mussorgsky untuk instrumen piano pada tahun 1874. Karya ini merupakan musik program bersifat deskriptif yang menggambarkan pengalamannya ketiga mengunjungi

pameran lukisan karya Viktor Hartmann. Maurice Ravel melakukan orkestrasi terhadap karya ini pada tahun 1922 atas komisi Serge Koussevitzky. Melalui karya ini, penulis belajar tentang berbagai warna suara instrumen dan fungsinya sebagai sarana yang mendeskripsikan suatu unsur ekstrasusikal ke dalam musik.

3. Euriella – *Song of Durin*

Eurielle adalah nama panggung dari Lauren Nicole Walker, seorang penyanyi dan penulis lagu berkebangsaan Inggris. Lagu-lagu yang ia tulis sebagian besar terinspirasi dari legenda, mitos, dan fantasi. Komposisi musik *Song of Durin* merupakan salah satu contohnya. Lirikny terinspirasi dari syair yang dilantunkan tokoh Gimli dalam buku *The Lord of the Rings*. Penulis menaruh ketertarikan pada komposisi ini karena selain terinspirasi dari cerita yang dibuat oleh penulis dalam dunia yang sama, Eurielle menggunakan vokal yang diiringi oleh orkestra sebagai instrumentasi. Dinamika dalam iringan orkestra tersebut memberi berbagai ide bagi penulis untuk

diaplikasikan ke dalam komposisi yang dibuat oleh penulis.

METODE PENCIPTAAN

1. Konsep Penciptaan Karya

Ide penciptaan muncul dari keinginan penulis untuk membuat karya yang terinspirasi dari tulisan J. R. R. Tolkien. Sebagai penggemar berat Tolkien sejak kecil, penulis memiliki hasrat untuk menciptakan sesuatu yang berkesan dari hal favorit penulis. Novel "*The Silmarillion*" dipilih karena penulis sudah familiar dengan isinya. Ada berbagai tokoh dan kisah yang diceritakan di dalam "*The Silmarillion*", namun penulis menaruh ketertarikan tersendiri terhadap ras *valar*, khususnya kedelapan *valar* yang utama. Keberagaman sifat dari masing-masing tokohnya, disertai dengan kekuasaan-kekuasaan mereka atas unsur dunia atau elemen tertentu, memiliki pesona yang penulis rasa berkesan untuk dibuat ke dalam karya musik.

"*Aratar*" adalah judul yang penulis pilih untuk karya musik yang diciptakan. Judul tersebut dipilih

karena “*Aratar*” adalah kata yang mencakup kedelapan *valar* yang karakternya diinterpretasi oleh penulis ke dalam karya musik. Ide utama dari karya musik ini adalah untuk merepresentasi karakter tokoh-tokoh dalam novel ke dalam musik, sehingga karya ini dapat disebut sebagai musik program yang bersifat deskriptif. Karya musik “*Aratar*” dibagi ke dalam delapan bagian, sesuai dengan jumlah tokoh di dalam jajaran *Aratar*. Masing-masing bagian diberi judul sesuai dengan *valar* yang diinterpretasi di dalamnya, diikuti dengan sub-judul yang menerangkan secara singkat aspek yang *valar* tersebut kuasai.

2. Observasi

Penulis mengawali proses penulisan karya dengan membaca novel “*The Silmarillion*” terlebih dahulu untuk memahami konteks yang akan diinterpretasi ke dalam karya. Novel tersebut adalah bacaan yang penulis anggap cukup berat. Isinya yang disajikan dalam bentuk narasi terputus-putus dengan gaya penulisan dan pemilihan kata yang kuno membuat penulis mengalami kesulitan untuk memahami beberapa

bagian di dalamnya. Untuk itu, penulis menggunakan buku *Critical Companion to J. R. R. Tolkien* yang ditulis oleh Jay Rudd untuk membantu memahami narasi dan deskripsi dalam *The Silmarillion*. Setelah selesai membaca keseluruhan novel, penulis menginterpretasi karakter dari tokoh *valar* yang akan dibuat ke dalam karya musik melalui sudut pandang penulis.

Untuk menginterpretasi sifat dan kesan setiap tokoh ke dalam unsur musik, penulis mendengarkan berbagai karya musik sebagai sumber inspirasi. Karya yang didengarkan oleh penulis di antaranya *Pictures at an Exhibition* karya Mussorgsky dan Ravel, *The Lord of the Rings Original Soundtrack* karya Howard Shore, dan *Song of Durin* karya Eurielle.

3. Eksplorasi

Setelah selesai membaca *The Silmarillion*, memahami karakter dari setiap *valar*, mendapatkan inspirasi dari karya musik yang didengarkan, dan memiliki gambaran karya musik yang akan dibuat, penulis beranjak pada tahap eksplorasi. Dalam tahap ini, penulis sebagai komponis

mengeksplorasi berbagai kemungkinan formasi instrumen, harmoni, timbre, orkestrasi, dan unsur musik lain yang dapat dijadikan sarana untuk menggambarkan karakter dari setiap tokoh dalam karya musik “*Aratar*”.

Pemilihan orkestra sebagai formasi diputuskan karena formasi tersebut menawarkan berbagai variasi kombinasi instrumen. Formasi orkestra memberi keleluasaan bagi penulis untuk mengolah berbagai timbre dan *range* suara instrumen dalam komposisi musiknya. Setelah menentukan formasi, penulis mendengarkan berbagai referensi untuk mengeksplorasi timbre dan *range* dari instrumen yang penulis gunakan.

4. Penentuan Instrumen dan Sketsa Penciptaan

Instrumentasi yang digunakan oleh penulis bertujuan untuk menggambarkan elemen yang dikuasai oleh *valar*. Apabila aspek yang dikuasai oleh *valar* tertentu dianggap terlalu abstrak untuk diinterpretasikan ke dalam susunan instrumen, penulis menggunakan bahan bacaan lain yang terdapat di

dalam buku “*The Silmarillion*” untuk menggambarkan karakter dari *valar* terkait, seperti syair yang ditujukan sebagai pujian untuk *valar* tertentu.

Manwë adalah *valar* pemimpin di antara para *valar*, membuat ia memiliki kesan yang “agung”. Kesan tersebut penulis interpretasi ke dalam musik yang bernuansa megah, dengan nada panjang dan progresi sederhana dalam harmoni. Instrumentasi yang digunakan oleh penulis berfokus kepada seksi tiup kayu dan logam untuk mewakili elemen kekuasaannya, udara.

Varda merupakan *valier* yang berkuasa atas cahaya. Penulis melakukan musikalisasi syair berjudul “*A Elbereth Gilthoniel*” yang merupakan syair pujian kepada *Varda* untuk karya musik “*Varda*”. *Ulmo* memiliki sifat penyendiri, suara yang dalam, dan penampilan yang menakutkan. Penulis menaruh fokus pada instrumen dengan register rendah untuk karya musik *Ulmo*, disertai dengan permainan teknik arpeggio untuk menggambarkan ombak yang merupakan bagian dari lautan, elemen kekuasaan *Ulmo*.

Aulë adalah *valar* yang berkuasa atas kerajinan. Karya musik *Aulë* diwarnai dengan berbagai dentuman dan hentakan dalam permainan dengan teknik aksent untuk menggambarkan suasana bekerja yang dilakukan oleh pengrajin besi (*blacksmith*). *Yavanna* adalah *valier* yang menumbuhkan, menjaga, dan memelihara segala hal yang tumbuh di *Arda*. Untuk menggambarkan sosok *Yavanna*, penulis menggunakan satu tema melodi utama yang berkembang ke dalam berbagai variasi dan harmoni. *Oromë* adalah *valar* pemburu. Penulis menggunakan nuansa peperangan dengan fokus pada horn dan terompet dalam karya *Oromë*.

Mandos, penguasa atau hakim atas nasib para makhluk, memiliki aura yang suram. Penulis menginterpretasi hal tersebut ke dalam karya musik yang bertempo lambat dengan iringan yang dimainkan dalam register rendah. *Nienna* adalah *valier* yang bertanggung jawab atas belas kasihan, duka cita, ketabahan, dan pengharapan. Penulis menginterpretasi kekuasaan tersebut

melalui syair “*Namárië*”, sebuah syair bertema perpisahan yang penuh harapan.

Penulis menggunakan leitmotif bagi *valar* yang berpasangan untuk menggambarkan hubungan mereka. Pasangan *leitmotif* digunakan bagi pasangan *Manwë* dan *Varda* serta *Aulë* dan *Yavanna*.

PEMBAHASAN

a. Ide Penciptaan

Komposisi musik “*Aratar*” memiliki delapan bagian. Bagian pertama merepresentasikan *Manwë*, *Lord of the Breath of Arda*. Bagian kedua merepresentasikan *Varda*, *Lady of the Stars*. Bagian ketiga merepresentasikan *Ulmo*, *Lord of Deep Waters*. Bagian keempat merepresentasikan *Aulë*, *The Smith*. Bagian kelima merepresentasikan *Yavannai*, *Giver of Fruits*. Bagian keenam merepresentasikan *Oromë*, *the Huntsman of the Valar*. Bagian ketujuh merepresentasikan *Mandos*, *Doomsman of the Valar*. Bagian kedelapan dan terakhir merepresentasikan *Nienna*, *Lady of Mercy*.

b. Bentuk Musikal

i. *Manwë*

Bagian ini memiliki tempo *Andante* dengan tonalisan pada B minor. Sukat yang digunakan adalah 4/4 dengan beberapa perubahan sukat ke 6/4. Bagian ini memiliki bentuk musikal A – B – C – B'.

ii. *Varda*

Bagian ini memiliki tempo *Adagio*. Sukat yang digunakan adalah 4/4 dengan perubahan ke 3/4 di tengah karya. Nada dasar pada E mayor, namun terdapat transposisi ke F# mayor pada bagian akhir. Bentuk musikal bagian ini adalah A – B – C – D – B'.

iii. *Ulmo*

Bagian ini memiliki tempo *Adagio* dengan tonalitas pada D minor. Karya diawali dan diakhiri dengan tanda sukat 4/4, namun terdapat pergantian sukat 12/8 di pertengahan karya. Bagian ini memiliki bentuk musik A – B – C – A'.

iv. *Aulë*

Bagian ini diawali dan diakhiri dengan tanda sukat 5/4 yang dibagi ke dalam hitungan 3 dan 2. Tonalitas berada pada E minor. Bagian ini

memiliki tempo yang cepat, yaitu *Allegro*. Bentuk musikalnya adalah A – B – A'.

v. *Yavanna*

Bagian ini memiliki tempo *Andante* dengan tonalitas pada G mayor. Sukat yang digunakan adalah 4/4, namun terdapat pergantian sukat menjadi 3/4 di akhir karya. Bentuk musikalnya adalah A – B.

vi. *Oromë*

Bagian ini ditulis pada nada dasar A minor dengan tanda sukat 4/4. Tempo yang digunakan adalah *Allegro*. Bagian ini memiliki bentuk musikal A – B – A'.

vii. *Mandos*

Bagian ini ditulis dalam tempo *Adagio*. Tonalitas berada pada nada dasar D minor dengan sukat 4/4. Bentuk musikalnya adalah A – B – A'.

viii. *Nienna*

Bagian terakhir dari komposisi musik ini ditulis pada nada dasar Bes mayor dan dibuka dengan sukat 4/4. Bentuk musikalnya adalah A – B – C.

c. Unsur Musikal

Kedelapan bagian dalam karya musik “*Aratar*” menggambarkan

karakter dan elemen kekuasaan *valar* dalam suasana. *Manwë* memiliki nuansa yang agung dan megah dengan nada-nada panjang dan permainan dinamika untuk mendukung hal tersebut. *Varda* dimainkan dengan suasana pengagungan atau pujian yang dinaikkan melalui syair yang dinyanyikan oleh vokal.

Ulmo memiliki suasana yang mencekam. Permainan arpeggio dilakukan untuk menggambarkan ombak dan register rendah menjadi fokus untuk menggambarkan kedalaman laut kekuasaannya. Sifat penyendirinya direpresentasikan oleh bagian C yang dimainkan oleh clarinet dan piano saja.

Karya musik *Aulë* memiliki suasana bekerja yang penuh semangat, digambarkan melalui irama ireguler dengan ketukan berat pada pembagian irama yang ditandai oleh dentuman dan hentakan yang dilakukan dengan teknik aksen. Karya musik *Yavanna* memiliki satu tema melodi yang berkembang dalam berbagai variasi dan kombinasi timbre dan harmoni untuk menggambarkan sesuatu yang

bertumbuh dan berkembang di bawah perlindungannya.

Oromë digambarkan secara literal, yaitu dengan nuansa peperangan. Terompet dan horn menjadi fokus karena fungsinya pada kisah-kisah perang sebagai pembawa kabar dan pembangkit semangat. *Mandos* memiliki aura yang suram, sehingga suasana dalam karyanya diwarnai dengan register rendah dan beberapa disonan. *Nienna* memiliki suasana sedih yang penuh pengharapan, direpresentasi melalui syair perpisahan yang dinyanyikan oleh vokal.

KESIMPULAN

Interpretasi karakter tokoh dari novel "*The Silmarillion*" ke dalam komposisi musik berformat orkestra dengan konsep musik program bersifat deskriptif dilakukan dengan cara menginterpretasi elemen dan karakter dari setiap tokoh ke dalam instrumentasi dan tanda-tanda musikal. Karya musik ini berbentuk suite yang memiliki delapan bagian, dimana judul dari setiap bagian yang digunakan merupakan nama dari setiap karakter dengan sub-judul

yang menyatakan elemen dan karakter masing-masing tokoh.

Proses dalam menginterpretasikan karakter tokoh “*The Silmarillion*” ke dalam karya musik program bersifat deskriptif dalam format orkestra dilakukan dengan membaca buku referensi dan memahami elemen kekuasaan dan karakter dari delapan tokoh “*The Silmarillion*”, mengeksplorasi unsur musik dan teknik permainan serta timbre masing-masing instrumen untuk menyesuaikan suasana dan karakter tokoh di dalam “*The Silmarillion*”, dan menggabungkan unsur musikal, teknik permainan, dan timbre sesuai dengan interpretasi elemen kekuasaan dan karakter tokoh.

Komposisi musik “*Aratar*” memiliki delapan bagian yang diberi judul sesuai dengan nama setiap karakter, Penulis menginterpretasi karakter dan elemen kekuasaan setiap tokoh ke dalam suasana yang digambarkan dalam setiap bagian. *Manwë* memiliki suasana yang megah dengan burung-burung, *Varda* memiliki nuansa berkilauan, *Ulmo* memiliki suasana yang dalam dengan gemuruh ombak, *Aulë* memiliki

suasana yang penuh semangat bekerja, *Yavanna* menggambarkan sesuatu yang tumbuh, *Oromë* memiliki suasana peperangan, *Mandos* memiliki aura yang suram, dan *Nienna* memiliki suasana pengharapan di balik kesedihan.

Penggambaran suasana untuk interpretasi karakter tokoh ke dalam karya musik program yang bersifat deskriptif dilakukan dengan menggunakan unsur-unsur musikal, seperti tonalitas, nilai nada, tanda sukat, dinamika, artikulasi, dan ornamen. Format instrumen berupa orkestra dipilih karena menawarkan *range* dan timbre yang luas dan beragam. Eksplorasi terhadap setiap instrumen harus dilakukan supaya tanda-tanda musikal yang digunakan mendukung suasana yang digambarkan dalam masing-masing bagian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Samuel. 1989. *The Study of Orchestration*. New York: W. W. Norton & Company.
- Grove, George (ed.). 1904. *Grove's Dictionary of Music and Musicians Volume I*. New York: Macmillan Company.

Grove, George (ed.). 1907. *Grove's Dictionary of Music and Musicians Volume III*. New York: Macmillan Company.

Grove, George (ed.). 1908. *Grove's Dictionary of Music and Musicians Volume IV*. New York: Macmillan Company.

Kaelan, M.S. 1998. *Fisafat Bahasa, Masalah dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Paradigma

Rudd, Jay. 2011. *Critical Companion to J. R. R. Tolkien*. New York: InfoBase Publishing.

Russ, Michael. 1992. *Musorgsky: Pictures at an Exhibition*. New York: Cambridge University Press.

Stein, Leon. 1979. *Structure & Style The Study and Analysis of Musical Form Expanded Edition*. New Jersey: Summy-Birchard Music.

Tolkien, J. R. R. 1954, *The Lord of the Rings*, terjemahan Gita Yuliani K. 2002. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Tolkien, J. R. R. 1977, *The Silmarillion*, terjemahan Tanti Lesmana. 2015. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.