

Veltistopoíisi, Sebuah Karya Komposisi Yang Terinspirasi Dari Musik Klasik, Romantik, Karawitan Sunda Dan Bali, Serta Musik Soundtrack

Marthin Eka Wijaya, Lyon Supiyono
Program Studi Seni Angklung dan Musik Bambu,
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
caldenmusician@gmail.com

ABSTRAK

Veltistopoíisi adalah sebuah karya komposisi yang terinspirasi dari musik klasik, romantik dan musik *soundtrack* maupun *backsound* film serta video game. *Veltistopoíisi* memiliki arti harfiah 'untuk mengoptimalkan. Sesuai dengan judul yang diangkat, komposisi ini menggunakan sedikit motif dengan tujuan untuk mengoptimalkan pengembangan motif. Komposisi ini menggunakan bentuk medley tiga bagian berbeda: klasik, karawitan Sunda dan Bali, serta musik *soundtrack*. Karya komposisi ini menggunakan media alat musik bambu yang dikolaborasikan dengan instrumen musik barat. Karya ini dibuat dengan bentuk dan karakter instrumental. Komponen utama dalam karya musik ini adalah, harmoni, kontrapung, dan modus dari teori musik barat.

Kata kunci: (Veltistopoíisi, Komposisi, Kontrapung, Soundtrack, Harmoni, dan Modus)

ABSTRACT

Veltistopoíisi is a musical composition that is inspired by the classic era, romantic era, and soundtrack music from a film or video game. *Veltistopoíisi* means 'to optimize'. This musical composition uses a few motives to optimize motivic development purposes. This musical composition is a medley piece from three different parts: classical, traditional Sundanese, and Balinese music, and soundtrack music. using bamboo musical instruments and western musical instruments, this piece formed as instrumental music that has main components such as harmony, counterpoint, and modes.

Keywords: *Veltistopoíisi*, Composition, Counterpoint, Soundtrack, Harmony, Modes

A. PENDAHULUAN

Komposisi musik merupakan salah satu bentuk kreativitas dari seorang musisi berdasarkan pengalaman empirik yang didapat dari proses observasi, eksplorasi, dan evaluasi. Dalam proses komposisi musik membutuhkan beberapa bahan referensi dalam menentukan nilai dan relevansi komposisi musik, baik dari lingkup idiom maupun medium. Dalam perkembangannya, komposisi musik selalu dipengaruhi oleh periode, ruang dan budaya sekitar. Prier dalam sejarah musik 2 mengatakan bahwa pada era musik klasik, musik instrumental berkembang bahkan menjadi lebih penting dari musik vokal jika dilihat dari segi kuantitas komposisi. Instrumen piano menjadi

diutamakan sejak tahun 1800. Era romantik mementingkan perasaan dalam komposisi mengenai peristiwa yang luar biasa dan menarik. Selain itu unsur kuno, dunia dongeng dan jauh, dunia hantu dan malam, yang menakutkan dikaitkan dengan istilah romantik. Meskipun demikian ada juga percobaan untuk membatasi klasik dan romantik, dimana musik klasik dinilai kuno, tanpa perasaan, dan rasional. Sedangkan musik romantik diharap dapat mengungkapkan sikap batin/perasaan/jiwa manusia (Prier, 1993:102, 125)

Dapat dipahami bahwa karakteristik musik dari periode klasik dan romantik terdapat perbedaan, tergantung dalam periode, ruang, dan waktu. Berdasarkan karakteristik musik romantik, serta musik pengiring film *soundtrack* yang mulai banyak digemari sejak tahun 2000an. Adapun daya rangsang di dalam menggarap dipengaruhi dari lingkungan sekitar, di mana karya ini menggunakan instrumen musik bambu sebagai media pertunjukan musik. Justin Wildridge menuliskan pada artikelnya,

...Pada era musik klasik dan romantik terutama pada era transisi kedua era tersebut, komposisi memiliki karakteristik yang tidak terlalu kompleks dibanding era sebelumnya (barok), cenderung monofon, penggunaan tangga nada kromatis, penggunaan akor dan pengembangan yang tidak terduga, dan menggunakan sedikit motif dalam satu komposisi. Musisi era ini sering mengubah, memodifikasi, dan bahkan merusak bentuk musik yang umum di era klasik (Wildridge, 2018:1).

Pada periode transisi era klasik dan romantik, ada dua komposer yang terkenal sebagai komposer yang berpengaruh dalam transisi kedua era tersebut. Kedua komposer tersebut adalah Wolfgang Amadeus Mozart dan Ludwig Van Beethoven. Mark Mowry dalam jurnalnya menuliskan “pada karya *Requiem*, Mozart melakukan hal yang menarik. Penggunaan inversi dan modulasi pada satu motif yang sama dan perubahan pola ritmis pada satu motif yang sama, membuat beberapa bagian pada karya *Requiem* terdengar seperti karya yang berbeda.” (Morwry, 2002:4). Perbedaan nuansa ini bisa didengar pada bagian *Confutatis* dan *Lacrimosa* dalam karya *Requiem in D Minor, K.626* Mozart yang diaransemen oleh Leonard Bernstein di tahun 1989 sehingga diberi judul *Requiem: Confutatis/Lacrimosa*.

Dalam artikel yang ditulis oleh Besty Schwarm tentang *Symphony no.5 Op.67* karya Ludwig Van Beethoven, menyatakan bahwa dalam karya *Symphony no.5 Op.67* motif dasar yang digunakan terdengar seperti “Takdir yang mengetuk pintu”. Ludwig Van Beethoven pada karya *Symphony no.5 Op.67* menggunakan motif dasar yang sederhana, dimana motif dasar tersebut dikembangkan secara optimal sehingga menjadi sebuah komposisi.

Berdasarkan acuan di atas, konsep dan topik yang diangkat adalah mengoptimalkan pengembangan motif seperti pada karya Beethoven berjudul *Symphony no.5 Op.67* yang

diaransemen ulang oleh Michael Gielen pada tahun 2012 serta dipertunjukkan di Royal Albert Hall, London Selatan pada tanggal 23 Juli 2012. Meninjau konsep yang diangkat, dan melalui proses eksplorasi kekaryaan, maka judul karya yang diambil adalah *Veltistopoíisi*. *Veltistopoíisi* diambil dari bahasa Yunani yang memiliki pengertian untuk mengoptimalkan atau menggunakan dengan sangat efektif, sesuai dengan konsep mengoptimalkan pengembangan motif pada karya ini.

Konsep mengoptimalkan pengembangan motif, dalam karya *Veltistopoíisi* ini, satu motif dasar yang dikembangkan seoptimal mungkin. Konsep mengoptimalkan pengembangan motif sudah ada sejak era klasik dan romantik, contohnya dalam karya Beethoven yang berjudul *Symphony no.5 Op.67*. Namun seperti yang disebutkan pada paragraf pertama, bahwa komposisi musik dipengaruhi oleh periode dan budaya sekitar.

Meninjau referensi tersebut, periode dan budaya sekitar di mana karya ini ditulis, dipengaruhi oleh gaya musik klasik, musik *soundtrack* pada film dan *video game*, serta instrumen musik bambu *idiophone*. Perpaduan musik klasik, musik *soundtrack*, dan musik bambu menjadi pilihan dari segi idiom maupun medium yang dipilih dalam karya komposisi *Veltistopoíisi* ini. Hal tersebut dimanfaatkan dalam bentuk pengolahan tangga nada, dan pengembangan motif pada sebuah komposisi musik bambu serta menampilkan keunikan dari warna suara setiap alat musik.

Dalam karya komposisi yang berjudul *Veltistopoíisi* ini difokuskan pada pengembangan ritmis dan modulasi. Karya ini menggunakan tangga nada C Mayor, dan G Mayor dengan modus *Aeolian 7#* serta menggunakan pola *interlocking* pada instrumen pengiring. Melodi utama dibagi menggunakan instrumen berbeda sesuai dengan warna suara yang dibutuhkan pada setiap bagiannya.

Karya ini menggunakan adaptasi musik dari beberapa karya *soundtrack* musik dari beberapa sumber yang kemudian diaransemen kembali untuk mendukung nuansa yang dibutuhkan. Karya musik yang diadaptasi antara lain: *Detective Conan Main Theme* Karya Katsuo Ono dari serial animasi Jepang dengan judul Detective Conan, dan *Backsound* dengan judul *Aura Kingdom Login Screen Theme* Karya Lei Pei dari video game Aura Kingdom.

Karya ini mengaplikasikan modus *aeolian*, pemakaian warna suara dan pengembangan ritmis dimana satu motif melodi menggunakan berbagai jenis ritmik. Pengembangan ritmik yang diaplikasikan antara lain: Sekuens, Augmentasi dan Diminusi, Interpelasi, Elise, dan Retrograsi.

Dalam komposisi karya *Veltistopoíisi* ini memiliki beberapa referensi atau acuan karya dalam proses pembuatan komposisi musik. Berikut ini beberapa referensinya:

1. Ludwig Van Beethoven dengan judul *Symphony no.5 Op.67* yang ditulis pada tahun antara 1804 – 1808. Aransemen ulang oleh Michael Gielen di tahun 2012 di London.

2. Wolfgang Amadeus Mozart dengan judul *Requiem in D Minor, K.626* di tahun 1791. *Requiem: Confutatis/Lacrimosa* aransemen ulang Leonard Bernstein di tahun 1989 di Munich.
3. Dream Theater pada album *Breaking the Fourth Wall* di tahun 2014 track 17 dengan judul *The Dance of Eternity*.
4. Yuki Kajiura pada album *Fiction II* pada tahun 2011 track 9 dengan judul *Everytime You Kissed Me*.

Tujuan karya ini adalah untuk menyajikan komposisi musik bambu dalam bentuk, pengolahan tangga nada, pengembangan motif dan frase serta orkestrasi musikal dari sedikit motif. Memberikan pengalaman musikal melalui orkestrasi alat musik bambu dan instrumen tambahan serta keunikan dari warna suara setiap alat musik. Selain itu manfaat yang dapat diambil adalah: Menjadi bagian pembelajaran untuk proses komposisi karya musik dan sebagai bahan referensi bagi pendidikan akademis, pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat dieksplorasi serta dikembangkan lebih lanjut oleh pencipta karya musik dimasa depan. Meningkatkan apresiasi masyarakat umum terhadap komposisi musik bambu yang digarap.

B. METODE

Dalam proses komposisi kekaryaan, metode yang digunakan dalam menentukan aspek-aspek garapan dari segi konsep, idiom dan medium untuk menunjang komposisi tersebut. Metode yang digunakan adalah: eksplorasi, komposisi, dan evaluasi. Tahapan-tahapan ini dibutuhkan agar proses pembuatan karya dapat tersusun dan memudahkan komposer maupun musisi yang memainkan karya tersebut.

Dalam membuat sebuah karya seni, diperlukan metode-metode agar karya yang dihasilkan lebih optimal. Proses penciptaan karya *Veltistopoísi* ini dimulai dengan apresiasi audio visual dan buku-buku yang kemudian dijadikan referensi dalam menentukan ide garap serta konsep. Tahapan kedua adalah menentukan ide garap dan konsep lalu menyusunnya menjadi sebuah kerangka karya. Tahapan ketiga adalah proses eksplorasi, keyboard, gitar, dan perangkat lunak *musescore* dipilih untuk mengeksplorasi melodi. Tahapan keempat adalah menentukan medium dan pendukung. Angklung toel dipilih sebagai instrumen yang memainkan melodi utama dan didukung oleh 1 instrumen flute dan 1 instrumen violin yang juga memainkan melodi utama secara bergantian, diiringi oleh 2 instrumen gambang, 1 instrumen kolintang bass. Tahapan kelima adalah proses latihan. Dalam tahapan ini dilakukan evaluasi materi dari segi idiom dan medium. Namun setelah evaluasi, medium yang dipilih adalah 1 set angklung toel, 2 instrumen flute, gambang high, 2 set gambang middle, bass gitar, dan drumset.

C. PEMBAHASAN

Karya *Veltistopoíisi* ini merupakan sajian komposisi dengan ide gagasan medley tiga jenis kekaryaannya yang dimana mempengaruhi periode ruang dan waktu karya ini diciptakan. Karya *Veltistopoíisi* ini terinspirasi dari beberapa karya, di antaranya, karya Ludwig Van Beethoven yang berjudul *Symphony No.5 Op. 67*, karya Wolfgang Amadeus Mozart yang berjudul *Requiem in D Minor K.626*, karya Dream Theater yang berjudul *The Dance of Eternity*, dan karya Kajiura Yuki yang berjudul *Everytime You Kissed Me*. Konsep yang diangkat adalah memaksimalkan pengembangan motif dan mengembangkannya menjadi melodi utama yang dimainkan oleh Angklung Toel.

Pemilihan *timbre* yang digunakan sebagai pengampu melodi utama merupakan salah satu sorotan khusus dalam komposisi karya ini. Penggunaan *timbre* seperti pada orkestrasi instrumen bambu dan instrumen pendukung diaanggap memiliki keunikan, karena melodi utama yang dimainkan secara bergantian, mampu menimbulkan nuansa yang berbeda. Berikut ini adalah daftar instrumen yang digunakan dalam karya komposisi ini:

1. Angklung toel dengan ambitus E3 - C6
2. Gambang dengan ambitus E3 - E6
3. Gambang dengan ambitus B3 - D6
4. Gambang dengan ambitus F#3 - A5
5. 2 buah instrumen Concerto Flute in C
6. Keyboard tipe Korg Kronos 88 key
7. Bass elektrik 5 senar
8. Drumset dengan spesifikasi *Kick Drum, Snare, Mid Tom, Low Floor, Hi-hat, Crash Cymbal, dan Ride Cymbal*.

Dengan pemilihan media di atas, masing-masing memiliki porsi yang sudah ditentukan oleh komposer. Karya ini mengadaptasi beberapa musik yang dirasa mendukung garapan ini untuk mendukung gaya musik *soundtrack* dan musik *background*. Musik yang diadaptasi adalah melodi utama dari komposisi *Detective Conan Main Theme* karya Katsue Ono yang dikembangkan dengan teknik *interpelasi* dan *elise*, Serta mengadaptasi melodi *Aura Kingdom Login Screen* Karya Lei Pei lalu mengembangkannya sebagai pengiring yang dimainkan oleh gambang 2.

Karya *Veltistopoíisi* menggunakan tempo 90-120 bpm dengan sukatan 4/4, 5/4, 6/8, dan 12/8, nada dasar Do=C, Do=G dengan modus *Aeolian* pada bagian awal, Do=G pada bagian tengah, Do=A, Do=B, serta Do=G pada bagian akhir. Komposisi ini dibuat dalam 3 bagian yaitu, bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir. Bagian-bagian tersebut dibagi berdasarkan tangga nada

yang digunakan, pada bagian awal menggunakan tangga nada C mayor dan E minor harmonis dengan ketukan 5/4 dan 4/4. Bagian awal menggunakan satu motif yang dikembangkan dengan teknik pengembangan *Elise*, *Interpelasi*, dan *Modus*. Adapun pemaparan pada segmentasi garapan, diantaranya: *intro*, *verse*, *bridge*, *reff*, *interlude*, dan *outro*



Gambar 1: Motif dasar *Veltistopóisi*
(sumber: Marthin Eka Wijaya, 2019)



Gambar 2: Pengembangan motif dasar dengan teknik *elise* dan *interpelasi*
(sumber: Marthin Eka Wijaya, 2019)

Bagian *interlude* mengadaptasi karya Katsue Ono yang berjudul *Detective Conan main theme* yang diaransemen kembali sesuai konsep.



Gambar 3: Motif asli *Detective Conan main theme* karya Katsue Ono
(sumber: Marthin Eka Wijaya, 2019)



Gambar 4: Motif bagian *interlude* karya *Veltistopiisi* yang dikembangkan dari motif *Detective Conan main theme* (sumber: Marthin Eka Wijaya, 2019)

Pada bagian tengah menggunakan laras *pelog* pada Karawitan Sunda - instrumen angklung toel dan teknik tabuh pada karawitan Bali berupa kotekan pada instrumen rindik yang diaplikasikan pada tangga nada G mayor menggunakan gambang melodi. Di antaranya segmentasi perbagian - *verse*, *reff* dan *interlude*.

Pada bagian akhir mengadaptasi motif instrumen pengiring karya Lei Pei yang berjudul *Aura Kingdom Login Screen* dan diaransemen kembali sesuai kebutuhan konsep. Motif ini dimainkan oleh gambang 2 sebagai pengiring melodi utama yang dimainkan dengan media angklung. Bagian akhir dibagi menjadi beberapa bagian, di antaranya, *verse*, *reff*, *interlude*, dan *coda*.



Gambar 5: Motif asli *Aura Kingdom Login Screen Theme* Karya Lei Pei (sumber: Marthin Eka Wijaya, 2019)



Gambar 6: Motif pengiring bagian akhir yang diaransemen dari *Aura Kingdom Login Screen Theme* (sumber: Marthin Eka Wijaya, 2019)

Bagian pertama karya komposisi ini menggunakan gaya musik romantik dan klasik. Pada bagian awal atau intro, semua instrumen bambu beserta bass gitar dan drumset bermain bersamaan secara *tutti* dengan nada dasar Do=C, tempo *allegro moderato* dan birama 4/4. Bagian *verse* menggunakan motif *sequence* dengan birama 5/4, tempo *andantino*, dan pengiring yang menggunakan pola retrograsi dari melodi utama. Bagian *bridge* menggunakan nada dasar Do=G,

dan birama 4/4. Melodi utama dimainkan oleh flute. Selanjutnya masuk pada bagian *reff* menggunakan motif *interpelasi* dan *elise*. Bagian ini menggunakan modus *aeolian 7#* pada nada dasar G mayor atau tangga nada E minor harmonik. Bagian *interlude* mengadaptasi melodi karya Katsue Ono yang berjudul *Detective Conan Main Theme* yang kemudian diaransemen dengan teknik *interpelasi* dan *elise*.

Bagian kedua menggunakan gaya musik karawitan Sunda dan Bali. Bagian kedua dimulai dari *Verse 3* dan menggunakan tangga nada *pelog* Da = G, birama 4/4, dan tempo *andantino*. Bagian ini pengembangan dari motif *verse 1* dengan teknik *elise* dan modulasi ke tangga nada *pelog* dalam nada dasar G mayor. *Reff 3* menggunakan tempo *allegro moderato*. Motif melodi utama menggunakan nada dasar *pelog* dengan nada dasar Da=G, dan diiringi dengan pola tabuh kotak rindik Bali pada instrumen gambang 1. *Interlude 2* menggunakan birama 12/8, motif bagian *interlude 2* merupakan pengembangan dari *reff 3* dengan teknik *elise* dan modulasi dari *pelog* G menjadi G mayor.

Bagian ketiga atau bagian akhir menggunakan gaya musik *soundtrack*. Bagian ini dimulai dari *Verse 4* dan mengadaptasi karya Lei Pei yang berjudul *Aura Kingdom Login Screen* pada instrumen pengiring yang dikembangkan dengan teknik *elise*. Bagian ini menggunakan nada dasar Do=A dengan birama 4/4. *Reff 4* menggunakan motif dari *verse 4* yang dikembangkan kembali menggunakan teknik *interpelasi* dan *elise*, selain itu pada bagian ini menggunakan tiga nada dasar, yaitu Do=A, Do=B, dan Do=G. *Interlude 3* merupakan pengembangan dari *intro* dengan teknik merubah nada dasar atau modulasi, merubah harmoni, dan birama yang semula 5/4 pada bagian *intro* menjadi 4/4 pada bagian *interlude 3*. Bagian *Coda* merupakan bagian terakhir dalam garapan ini. Menggunakan motif yang dikembangkan dari bagian *verse 3* yang dikembangkan dengan teknik *diminusi*, *Augmentasi*, *elise*, *interpelasi*, dan *modulasi*. Angklung memainkan melodi utama, sedangkan Flute 1, Flute 2 dan Keyboard memainkan kontrapung dari melodi utama. Gambang 1, 2, bass gitar, dan drumset berperan sebagai *rhythm section*.

D. KESIMPULAN

Karya komposisi *Veltistopoíisi* ini dapat tercipta berdasarkan pengalaman sering mendengarkan komposisi musik klasik dan *soundtrack* film, maupun *video game*. Berawal dari hal itu, dilakukan eksplorasi beberapa sumber referensi berupa musik klasik dan *soundtrack* dari serial animasi dan *video game*, lalu merangkai melodi dasar yang didapat dari ide garap setelah menonton video referensi lalu mengembangkannya seoptimal mungkin. Selain itu melodi dari dua sumber

referensi diadaptasi lalu dikembangkan menggunakan beberapa teori musik, diantaranya, pengembangan ritmis, harmoni, modus, dan kontrapung.

Ada tiga tahap yang dilakukan selama proses pembuatan karya komposisi *Veltistopoíisi* ini, diantaranya, tahapan eksplorasi, tahapan evaluasi, dan tahapan komposisi. Media, pemain musik, dan komposisi karya ini telah disesuaikan dengan cara eksplorasi serta evaluasi. Dapat disimpulkan melalui karya ini bahwa setiap instrumen memiliki *timbre* yang menghasilkan nuansa berbeda jika memainkan melodi utama secara bergantian. Setiap instrument yang memainkan kontrapung memiliki peranan masing - masing dalam membentuk harmoni komposisi ini. Pengembangan motif sederhana memiliki daya tarik tersendiri dalam pembentukan sebuah karakter komposisi. Kadens interruptif dapat menjadi kesan yang menarik jika diiringi oleh harmoni dan kontrapung yang sesuai dengan warna suara yang dihasilkan setiap instrumen.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoë, Pono. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Kodijat Latifah, Marzoeki. (2007). *Istilah-istilah Musik*. Jakarta. Percetakan Instan Sejati Klaten.
- Lester, Joel. (1994). *Compositional Theory in the 18th Century*. Harvard University
- Mudjilah, Sri Hanna. (2010). *Teori Musik 1*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prier, Karl-Edmund. (1993). *Sejarah Musik Jilid 2*. Yogyakarta. Pusat Musik Liturgi.
- Roe, Paul. (2007). *A Phenomenology of Collaboration in Contemporary Composition and Performance*. PhD Thesis, University of New York, Departement of Music.
- Ruff, Lillian M. (1962). *The 17th century English music theorists*. PhD Thesis, University of Nottingham.
- Rumery, Kenneth R. (1992). *Introduction to Musical Design Volume II*. William C. Brown Pub.