

“Suicide Gen” Komposisi Musik *Progressive Metal* Dalam Format Ansambel Campuran Berdasarkan Riwayat Hidup Kurt Cobain

Mada Panglima Nusa ^{a,1,*}, Kardi Laksono ^{b,2}, Royke Bobby Koapaha ^{c,3}

^a Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ^b Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ^c Institut Seni Indonesia Yogyakarta
¹ yusamada00@gmail.com; ² drkardilaksono@gmail.com; ³ koapaharoyke@gmail.com
*Mada Panglima Nusa

ABSTRAK

Kata kunci
Ansambel Campuran
Progressive Metal
Sound Effects

“*Suicide Gen*” adalah karya musik yang terinspirasi dari riwayat hidup Kurt Cobain dan menggunakan instrumen *combo band* serta ansambel gesek, yaitu *string quartet*. *Sound effects* juga digunakan untuk memperkuat suasana dan alur cerita pada setiap bagian. Penulis menemukan bahwa belum ada buku yang membahas tentang format ansambel campuran, namun buku tentang format *bigband* oleh William Russo dapat diterapkan dalam ansambel gesek. Penulis membahas tahapan dan penerapan teori dalam musik, seperti penggunaan teori *thickened line* dan *voicing* oleh William Russo dalam format *bigband*. Ide penciptaan setiap bagian cerita, penggabungan ansambel gesek dengan instrumen *combo band*, karakteristik *progressive metal*, dan penggunaan *sound effects* juga dibahas. Penulis menyatakan bahwa pembuatan karya musik genre *progressive metal* dengan format ansambel campuran dapat diterapkan dengan menggunakan teori dari *bigband* dan mempertimbangkan register pada instrumen gesek. Penggunaan *sound effects* juga perlu dianalisis sesuai dengan suasana dan kejadian yang diinginkan.

“*Suicide Gen*” *Progressive Metal* Composition in Mixed Ensemble Format Based on the Life History of Kurt Cobain

ABSTRACT

Keywords
Mix Ensemble
Progressive Metal
Sound Effects

“*Suicide Gen*” is a musical work inspired by the life of Kurt Cobain and incorporates *combo band* instruments and a *string quartet* ensemble. *Sound effects* are also employed to enhance the atmosphere and storyline in each section. The author discovered that there are no books discussing the format of a mixed ensemble, but William Russo's book on the *big band* format can be applied to the string ensemble. The author discusses the stages and application of theory in music, such as the use of *thickened line* and *voicing* theory by William Russo in the *big band* format. The creation of each part of the story, the integration of the string ensemble with the *combo band* instruments, the characteristics of *progressive metal*, and the use of *sound effects* are also explored. The author states that creating a *progressive metal* music piece with a mixed ensemble format can be achieved by utilizing theories from the *big band* genre and considering the register of the string instruments. The use of *sound effects* should also be analyzed according to the desired atmosphere and events.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Pendahuluan

Dalam menghasilkan suatu karya komposisi musik, salah satu metode yang dapat digunakan merupakan dengan mengambil inspirasi dari riwayat hidup seorang yang mempengaruhi di dunia musik. Penulis sangat tertarik dengan kehidupan seseorang musisi dikarenakan hal itu bisa mempengaruhi emosi komposer dalam menghasilkan karyanya. Kurt Cobain merupakan salah satu contoh seorang musisi yang cukup mempengaruhi dalam dunia musik.

Kurt Cobain adalah seorang gitaris dan vokalis pada band Nirvana. Dalam proses pembuatan karyanya Cobain banyak memasukkan unsur emosinya seperti kecemasan, introspeksi diri, hingga kebebasan. Hal ini bisa kita lihat dalam beberapa karyanya seperti *Smells Like Teen Spirit*, *Breed*, dan *Negative Creep* yang cenderung menggunakan tempo yang cepat. Tema seperti ini secara tidak langsung membuat musik *grunge* digemari oleh para remaja karena tema ini merupakan sesuatu yang berhubungan dengan sifat labil pada usia pubertas. “Namun pada tanggal 4 April 1994 Kurt Cobain tewas ketika dia berada di puncak popularitas” (Chocky, 2017). Dalam kehidupannya Kurt Cobain banyak mendapat masalah dan pertentangan dari berbagai pihak. Dengan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat musik dengan riwayat hidup Kurt Cobain sebagai ide ekstrasusikal. Melihat bagaimana kompleksitas kehidupan Kurt Cobain penulis ingin mengemas karya ini dengan genre *progressive metal* karena genre ini dikenal dengan genre yang kompleks. Genre ini berkembang dengan berbagai eksperimen dengan kompleksnya komposisi yang menyimpang dari format lagu populer (Robinson, 2019).

Pada umumnya genre *progressive metal* relatif dibawakan dengan format instrumen combo band. Dengan fakta ini penulis tertarik untuk membuat komposisi musik *progressive metal* dengan format ansambel campuran. Format ansambel dalam musik klasik terbagi menjadi beberapa format seperti ansambel gesek, ansambel tiup, dan masih banyak lagi. Penulis menemukan bahwa relatif belum ada buku yang spesifik membahas tentang ansambel campuran namun ada beberapa buku yang menyinggung topik ansambel campuran seperti buku dari William Russo “*Composing For The Jazz Orchestra*”. Buku ini membahas bagaimana cara membuat komposisi dalam format *bigband* dengan *orchestra*. Dengan adanya permasalahan ini penulis ingin melakukan penelitian menggunakan format ansambel campuran yang menggabungkan instrumen *combo band* dengan ansambel gesek. Penulis memilih format *string quartet* yang terdiri dari violin 1, violin 2, viola, dan violincello pada ansambel gesek. Alasan pemilihan format ini adalah dengan mempertimbangkan pemilihan register yang sama dengan *bigband* dan perbedaan timbre. Pada penelitian ini penulis akan menerapkan teori yang sudah ada pada buku “*Composing For The Jazz Orchestra*” seperti teori *thickened line & voicing*.

Selain dibawakan dengan genre *progressive metal*, penulis juga menggunakan *sound effect* (*sfx*) dalam karyanya untuk memperjelas dan memperkuat jalannya cerita. *Sound Effect* atau efek suara merupakan suara yang dihasilkan oleh orang ataupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang. Hal ini dianggap remeh oleh banyak komposer maupun produser musik. Padahal hal kecil seperti *sound effect* bisa memberikan kontribusi yang sangat besar untuk suatu karya musik. *Sound effect* dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu efek suara *diegetic* dan *non-diegetic* (Chion, 1993). Efek suara *diegetic* merujuk pada suara yang terjadi dalam dunia fiksi di mana cerita berlangsung, seperti suara kendaraan, suara hewan, atau suara alam. Sedangkan efek suara *non-diegetic* merujuk pada suara yang tidak terjadi dalam dunia fiksi, seperti musik latar atau efek suara yang digunakan untuk menekankan momen dramatis.

Penulis melihat bahwa relatif belum ada suatu karya musik yang diciptakan dari riwayat hidup seseorang. Menurut penulis Kurt Cobain mempunyai riwayat hidup yang menarik untuk dijadikan suatu dasar dalam pembuatan karya musik. Dengan adanya permasalahan ini penulis merasa tertarik jika membuat komposisi menggunakan format ansambel campuran. Penulis ingin membuat komposisi ansambel gesek (*string quartet*) dengan menggabungkan combo band ke dalam genre *progressive metal*. Komposisi ini dibuat oleh penulis dengan penerapan orkestrasi atau instrumentasi pada *big band*. Hal ini tentunya harus dianalisis maupun diteliti oleh penulis terlebih dahulu. Pada karya ini penulis juga ingin menambahkan *sound effect* yang bertujuan untuk menguatkan suasana cerita dari Kurt Cobain. Pemilihan *sound effect* juga

harus dianalisis terlebih dahulu, tidak bisa hanya menggunakan perasaan saja. Dengan adanya permasalahan ini penulis ingin membuat suatu karya musik yang memuat *sound effect* di dalamnya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat jalannya cerita yang terdapat dalam karya yang akan dibuat oleh penulis.

2. Metode

Dalam proses menciptakan karya "*Suicide Gen*", penulis mencoba melakukan berbagai unsur pendekatan tentang riwayat hidup Kurt Cobain sebagai ide ekstramusikal. Pada proses pembuatan karya "*Suicide Gen*", penulis membuat beberapa langkah mengenai proses pembuatan karyanya secara runtut dan sistematis sesuai dengan cara yang penulis pakai. Proses atau metode yang dilakukan penulis seperti berikut ini.

2.1. Pengumpulan dan Kategorisasi Data

Dalam pembuatan karya dan skripsi ini tidak terlepas dari proses pengumpulan data. Penulis melakukan proses pengumpulan data dari berbagai sumber seperti buku, artikel, jurnal, dan karya. Dalam proses pengumpulan data penulis juga harus menyaring dan memilih dari sumber yang tepat. Data yang dikumpulkan oleh penulis merupakan data yang mempunyai relevansi dengan pembahasan ini, seperti data tentang ansambel campuran, *genre progressive metal*, *sound effects*, dan biografi Kurt Cobain. Setelah mengumpulkan data yang dirasa cukup, lalu penulis mengkategorisasikan data ke setiap variabelnya.

Data yang dikumpulkan oleh penulis tentang ansambel campuran adalah karya dari Galneryus dan buku dari William Russo yang berjudul *Composing For The Jazz Orchestra*. Penulis mengumpulkan data tentang *progressive metal* seperti jurnal dan karya musik. Jurnal yang penulis pilih dalam membantu pembuatan ini adalah jurnal dari Daniel Robinson dan Matt Shelvock. Penulis juga mengumpulkan data berupa karya musik yang membawakan genre *progressive metal*. Karya yang penulis pilih antara lain seperti "Origin of Ecsape" karya Monuments, "Goodnight Kiss" karya Dream Theater, "Gemini" karya John Petrucci, "Panic Attack" karya Dream Theater, dan "Octavarium" karya Dream Theater. Sedangkan data yang penulis pilih untuk *sound effects* adalah jurnal dari Barbara Fluckiger yang berjudul "*Sound and Music in Film and Visual Media : A Critical Overview*" dan buku dari Michel Cion yang berjudul *Audio Vision : Sound On Screen*. Kategorisasi data yang terakhir adalah tentang biografi Kurt Cobain seperti buku yang berjudul "Kurt Cobain" yang ditulis Gilbert Chocky dan film tentang biografi Kurt Cobain yang berjudul *Montage of Heck*.

2.2. Penentuan Judul Karya

Pada tahap penentuan judul karya ini, penulis melihat tentang latar belakang, kejadian, dan riwayat hidup dari Kurt Cobain. Penulis memberi judul *Suicide Gen* sebagai ide musikalnya karena melihat tragedi tewasnya Kurt Cobain juga dimiliki oleh beberapa kerabatnya seperti pamannya. Kurt Cobain pernah menyebut kecenderungan ini sebagai "*suicide gen*" (Chocky, 2017). Istilah *suicide gen* bisa diartikan juga keturunan bunuh diri yang berasal dari faktor keturunan. Penulis tertarik dan cocok dengan kata *suicide gen* karena pada karyanya nanti menggambarkan riwayat hidup dari Kurt Cobain dari dia lahir sampai dia tewas karena bunuh diri.

2.3. Perancangan Konsep Karya

Pada tahap ini penulis akan membuat gambaran umum terkait dengan proses pembuatan karyanya. Dalam tahap ini penulis membuat karya berdasarkan riwayat hidup Kurt Cobain yang berdurasi sekitar sepuluh menit. Karya "*Suicide Gen*" memuat beberapa bagian cerita atau *movement* dari Kurt Cobain seperti pertahunan, lahir, masa kecil, masa remaja, depresi, dan kematian. Penulis juga akan memberi motif pada setiap bagian cerita yang disesuaikan dengan keadaan dan suasana dari cerita.

2.4. Penulisan Notasi

Penulisan notasi atau partitur merupakan hal yang wajib karena karya yang dibuat akan dimainkan oleh pemain secara langsung. Terdapat beberapa *software* penulisan partitur seperti Sibelius, MuseScore, dan masih banyak lagi. Penulis menggunakan *software* “Sibelius Ultimate” dalam penulisan partiturnya. Alasan penggunaan *software* ini dikarenakan penulis sudah lama menggunakannya sehingga demi kenyamanannya penulis menggunakan *software* Sibelius.

2.5. Melatih *Performance*

Proses terakhir dalam penelitian dan pembuatan karya oleh penulis adalah melatih para pemain (*performance*) untuk memainkan karya penulis secara langsung. Dalam proses ini penulis membuat jadwal latihan menjadi 3 bagian. Tiga bagian yang dimaksud oleh penulis adalah Latihan pemain *combo band* (*band section practice*), Latihan pemain gesek (*string quartet practice*), dan Latihan gabungan pemain *combo band* dan pemain gesek. Dengan proses ini diharapkan karya yang dibuat oleh penulis bisa ditampilkan secara maksimal tanpa adanya suatu kesalahan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini, penulis akan menganalisa komposisi musiknya yang berjudul “*Suicide Gen*” terkait dengan penggabungan *string quartet* kedalam *combo band*, penerapan karakteristik genre *progressive metal*, dan penggunaan *sound effects* pada setiap bagian atau *movement*. Analisa ini akan dilakukan secara berurutan dari bagian pertama hingga terakhir (bagian pertahuran hingga kematian). Pembahasan pada karya ini diutamakan pada pembuatan ansambel campuran kedalam genre *progressive metal* dengan penggunaan *sfx* dalam setiap *movement*.

3.1. *Movement 1* (Pertaruhan)

Bagian ini menceritakan tentang perasaan susah, gelisah, dan takut dari orang tua Kurt Cobain. Pada *movement* ini terdapat penggabungan dari instrumen gesek dan *combo band*. Pada birama ini gitar elektrik dimainkan dengan menggunakan efek distorsi. Ciri khas bagian ini adalah dibuka dengan dimainkannya satu instrumen dan diikuti oleh instrumen lainnya sehingga menggambarkan dinamika kehidupan yang memuncak. Pada bagian ini penulis ingin mempertegas penggambaran suasana perjuangan dan pertarungan seorang ibu dalam melahirkan anaknya

Pada bagian ini penulis menggabungkan instrumen gesek (*string quartet*) dengan *combo band* pada pertengahan *movement*. Penulis menggunakan teori dari William Russo mengenai *thickened line* dan *voicing* pada *big band* namun penulis akan mengaplikasikan teknik ini dalam instrumen gesek. Tujuan dari *thickened line* adalah bertujuan untuk memperkuat melodi utama.

Dalam pembuatan karyanya penulis menggunakan gitar senar tujuh dengan *drop tuning*. Penulis menyebut tuning gitar pada karya ini dengan *double drop tuning* karena menurunkan tuning pada senar keenam dan ketujuh. Dengan sistem *drop tuning* ini maka tuning pada gitar elektrik berubah menjadi e-b-g-d-a-D-G (tuning dari senar satu ke senar tujuh). Penulis menggunakan tuning ini dengan maksud untuk mendapatkan karakteristik dari *progressive metal*. Pada bagian ini penulis menekankan penggunaan motif yang ritmik dan melodik. Motif yang ritmik penulis gambarkan dengan penggunaan ritmis triplet pada motif yang dimainkan secara bersamaan

Pada bagian ini penulis ingin mempertegas suasana disaat ibu Kurt Cobain akan melahirkan anaknya. Dengan adanya suasana seperti ini penulis akan memasukkan *sfx diegetic* pada bagian ini menggunakan suara sirine ambulans. *Sound effect* ini menggambarkan suasana ketika ibu Kurt Cobain sedang dilarikan ke rumah sakit untuk

melahirkan anaknya. *Sound effect* ini akan dimainkan oleh pemain keyboard dengan menggunakan *midi controller* yang sudah diprogram dalam DAW (*digital audio workstation*).

3.2. *Movement 2 (Lahir)*

Movement selanjutnya yang dibuat penulis adalah bagian “lahir”. Pada bagian ini penulis ingin menggambarkan suasana ketika Kurt Cobain baru dilahirkan. Bagian awal pada *movement* ini hanya dimainkan dengan instrumen piano dan diikuti dengan permainan *solo violoncello*. Penulis ingin menggambarkan bagaimana suasana bahagia saat seorang anak telah lahir di dunia ini.

Pada bagian ini bagian ansambel gesek hanya dimainkan oleh violoncello. Instrumen ini dimainkan pada register bawah dan diiringi oleh piano sehingga memberi kesan suasana yang bahagia. Violoncello pada bagian ini tetap berfungsi sebagai *thickened line* pada akor yang dimainkan oleh piano.

Bagian ini dimainkan dengan perubahan tempo menjadi sedikit lebih lambat. Pada bagian ini pemain keyboard menggunakan *sound* piano dengan efek *reverb*. Hal ini bertujuan untuk mendukung suasana menjadi lebih terasa haru. Pada pertengahan bagian ini gitar elektrik mulai mengambil motif atau tema baru. Dalam memainkan motifnya, penulis menginginkan pemain gitar elektrik 1 menggunakan *sound overdrive*. Hal ini bertujuan untuk tidak merusak suasana tapi masih mempunyai karakter *sound* gitar pada genre *progressive metal*.

Melihat suasana ini penulis akan memasukkan *sample sound effect* suara bayi menangis. Dengan adanya *sfx* ini penulis ingin mempertegas suasana kelahiran sehingga pendengar bisa memahami bagian ini adalah bagian dimana Kurt Cobain sudah dilahirkan.

3.3. *Movement 3 (Masa Kecil)*

Ide penciptaan pada masa ini adalah berdasarkan cerita masa kecil dari Kurt Cobain. Penulis ingin menggambarkan suasana masa kecil Kurt Cobain yang ceria tanpa adanya konflik. Pada bagian penulis banyak menggunakan motif ritmik yang berbeda – beda. *Movement* ini mempunyai tiga bagian yaitu bagian a, a', a", b, c, dan kembali lagi ke a".

Pada bagian ini penulis tidak memainkan ansambel gesek pada bagian a hingga a". Hal ini dikarenakan penulis ingin menunjukkan karakteristik permainan ritmis pada instrumen combo band. Penulis menggabungkan ansambel gesek dan *combo band* pada bagian b, c, dan pengulangan pada a".

Pada bagian a terdapat singkup ritmis yang dimainkan instrumen *combo band*. Singkup ini menjadi *rhythm section* pada motif utama yang dimainkan oleh gitar elektrik. Pada gitar elektrik, ritmis ini dimainkan dengan teknik *down stroke picking*. Tujuan penggunaan teknik *down stroke picking* ini supaya mendapatkan karakter *attack* atau *punchy*. Pada pemain keyboard, ritmis ini dimainkan dengan menggunakan *sound synthesizers* dengan karakter yang berat (menggunakan frekuensi rendah dan ditambah efek distorsi). Tujuan pemilihan *sound* pada *synthesizer* ini adalah untuk menambah penebalan pada register bawah.

Untuk mempertegas suasana dalam bagian ini, penulis memasukkan *sound effect diegetic*. *Sfx* ini berupa *sample* suara anak kecil yang sedang bermain. Penulis mengasumsikan bahwa suasana kebahagiaan saat masa kecil dengan suara seperti berlarian dan tertawa. Fakta di lapangan, suara ini sering terdengar pada saat anak kecil yang sedang bermain, baik bermain sendiri atau dengan temannya.

3.4. **Movement 4 (Masa Remaja)**

Pada bagian ini penulis ingin menggambarkan suasana masa remaja dari Kurt Cobain. Masa ini merupakan masa yang berat bagi Kurt Cobain karena ia harus menghadapi konflik dari keluarga dan lingkungannya. Bagian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu a dan b. Pada bagian a penulis ingin menggambarkan suasana senang dan sedih pada masa remaja Kurt Cobain. Bagian b pada bagian ini menggambarkan masa transisi Kurt Cobain menjadi depresi.

Pada bagian a dalam *movement* ini ansambel gesek tidak memainkan apa - apa. Penulis ingin memberi ruang pada solo gitar yang diiringi dengan instrumen *combo* saja. Penulis juga ingin memberikan ruang untuk istirahat bagi pemain *string quartet*.

Bagian masa remaja ini adalah salah satu bagian yang terpenting dari alur kehidupan Kurt Cobain. Penulis ingin membuat bagian ini menjadi bagian yang bisa diingat oleh *audience*. Pada bagian ini penulis menggambarkan suasana Kurt Cobain yang sedih dan senang dengan menggunakan solo gitar. Pada pembuatan solo, penulis menggunakan nada mayor dan minor. Bagian solo ini diiringi dengan instrumen *combo band*. Dalam memainkan solo di bagian ini, penulis membuat solo ini dimainkan dengan efek distorsi, *reverb*, dan *delay*. Penggunaan efek ini sering digunakan pada solo di genre *progressive metal*. Pada awalnya solo gitar dibuat dengan permainan nada yang sedikit dan diakhiri dengan permainan nada yang beragam serta dimainkan dengan *shredding*.

Penulis akan menambahkan *sound effect* kesedihan ini dalam bentuk suara manusia yang menangis. Suara tangisan bisa berarti kesenangan dan kesedihan. *Sound effect* suara tangisan ini akan dimainkan pada bagian awal. Pada bagian akhir *movement* ini penulis juga memasukkan suara orang berteriak. Suara ini menggambarkan kesedihan Kurt Cobain yang tidak bisa dibendung lagi.

3.5. **Movement 5 (Depresi)**

Bagian ini merupakan bagian yang menceritakan tentang bagaimana keadaan Kurt Cobain saat depresi. Pada bagian ini terdapat beberapa motif sebelum instrumen keyboard dan gitar memainkan solo. Motif dalam bagian ini banyak dibuat menggunakan *scale phrygian* dan *diminished*. Penulis menggunakan *scale* ini untuk menambah suasana menjadi lebih mencekam. Terdapat empat bagian dalam *movement* ini. Bagian dari *movement* ini adalah *unison*, *solo keys*, solo gitar, dan *unison*.

Ansambel gesek pada bagian ini hanya dimainkan pada bagian *unison*. Bagian ini merupakan bagian yang dimainkan secara bersamaan dengan instrumen *combo band*. Pada bagian ini ansambel gesek melakukan penguatan pada akor. Pada bagian akhir *movement* ini terdapat *unison* yang dimainkan dengan ritmis *semiquaver*. Bagian ini dimainkan oleh ansambel gesek dengan menggunakan teknik *tremolo* yang ditulis penulis dengan ritmis *quarter note*.

Bagian ini merupakan bagian yang paling kuat dan terasa akan genre *progressive metal*. Contoh yang membuat bagian ini terasa kuat akan karakteristik *progressive metal* adalah permainan motif melodi yang cepat, terdapat perpindahan sukat, adanya modulasi, penggunaan *double pedal* pada drum, dan adanya ritmis *blast beat*. Bagian ini tidak terdapat *sound effect* untuk memperkuat suasana. Penulis merasa bagian ini sudah digambarkan dengan cukup jelas oleh solo keyboard dan gitar.

3.6. **Movement 6 (Kematian)**

Bagian ini merupakan bagian klimaks dari penggambaran hidup Kurt Cobain. Pada bagian ini penulis ingin menggambarkan suasana dimana Kurt Cobain sudah tidak tahan lagi dengan kehidupan di dunia ini. Penulis melihat suatu kesamaan pada bagian ini dan bagian pertaruhan. Unsur kesamaan pada kedua bagian ini adalah adanya unsur perjuangan dan pertaruhan. Pada bagian pertaruhan penulis melihat adanya perjuangan

dan pertaruhan seorang ibu dalam melahirkan anaknya, sedangkan pada bagian kematian penulis melihat perjuangan dari Kurt Cobain dalam mempertahankan hidup di dunia ini.

Pada bagian ini ansambel gesek memainkan lagi bagian pertaruhan. Bagian ini dimainkan sama persis, namun ada bagian yang dihilangkan yaitu saat perpindahan akor G minor. Karakteristik *progressive metal* pada bagian ini sama persis dengan bagian pertaruhan. Karakter ini bisa dilihat dari permainan ritmis *triplet*, penggunaan teknik *down stroke picking* pada gitar, dan penggunaan motif yang melodik. Terdapat sedikit perbedaan susunan dalam bagian ini. Pada bagian pertaruhan dimulai dengan gitar elektrik yang memainkan motif melodi dengan *clean sound* lalu diikuti oleh semua instrumen.

Terdapat dua *sfx diegetic* pada awal bagian yaitu suara senapan *shotgun* saat dikokang dan saat ditembakkan. *Sfx* menggambarkan ketika Kurt Cobain melakukan bunuh diri. Penggunaan *sound effect* selanjutnya adalah penggunaan *sound effect non diegetic*. Penulis ingin memasukkan karya yang populer dari Kurt Cobain ini kedalam bagian terakhir *movement* ini. *Sound effect* ini berperan menjadi musik latar belakang pada bagian ini. Penulis menggunakan *sound effect* ini dengan alasan ingin mengenang Kurt Cobain melalui karya – karyanya yang sangat populer pada jaman itu.

4. Kesimpulan

Secara garis besar, karya musik “*Suicide Gen*” ini merupakan karya komposisi musik yang menggabungkan instrumen *combo band* dengan instrumen ansambel gesek (*string quartet*). Karya ini menceritakan riwayat hidup Kurt Cobain yang disajikan dalam format ansambel campuran dengan genre *progressive metal*. Karya musik “*Suicide Gen*” ini dibagi dalam enam bagian yaitu bagian pertaruhan, lahir, masa kecil, masa remaja, depresi, dan kematian. Dalam merepresentasikan bagian cerita ini penulis menyesuaikan dengan nada dasar, teori, dan instrumentasinya. Karya ini berdurasi kurang lebih sepuluh menit tanpa adanya jeda. Hal ini dikarenakan pada genre *progressive metal* relatif tidak ada jeda dalam setiap perpindahan bagiannya. Dalam pembuatan karyanya, penulis tentu harus memperhatikan dan mempertimbangkan aspek – aspek seperti tema, suasana cerita, instrumentasi, dan pemilihan *sound effect* yang tepat

Referensi

- Chocky, G. (2017). *Kurt Cobain. Second Hope*.
- Robinson, D. (2019). *An Exploration of the Various Compositional Approaches to Modern Progressive Metal*. University of Huddersfield.
- Chion, M., Gorbman, C., & Murch, W. (1993). *Audiovision*. Paidós.