

Analisis Komposisi Soundtrack Epic “You See Big Girl” Karya Hiroyuki Sawano dalam Serial Animasi Attack on Titan

Metta Muliani

Program Studi Seni Musik, Fakultas Seni, Universitas Universal Batam, Indonesia
metta.muliani@yahoo.co.id

Abstrak

Action-fantasy merupakan genre yang diproduksi secara lebih meluas dalam industri perfilman dan cenderung menggunakan musik cinematic yang mampu menggambarkan suasana dan emosi pada dunia imajiner dalam film tersebut. Pemilihan *You See Big Girl* sebagai objek penelitian dikarenakan penataan musik cinematic yang megah, kesesuaiannya mengiringi suasana pertarungan pada narasi, juga sebagai musik mandiri yang dinikmati terlepas dari perannya mengiringi adegan. Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk menganalisis teknik pengolahan komposisi soundtrack *You See Big Girl* dengan mendeskripsikan elemen musik epic di dalamnya. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, studi diskografi, dan observasi, serta pendekatan dengan teori Lehman dan Derrick Werlé untuk menganalisis elemen-elemen musik epic. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *You See Big Girl* merupakan salah satu karya musik epic dengan penggunaan instrumen yang berkaitan dengan pertarungan dan peperangan, serta membangun peningkatan ketegangan dari suatu bagian ke bagian berikutnya melalui poliritmik, aksentuasi, *big crescendo*, sekuen, *sudden silence* yang mengakhiri periode kalimat, *ostinato*, dan *abstract theme*, untuk menggambarkan suasana megah, semangat, aksi pertarungan dan peperangan, serta kesan hebat melalui musiknya.

Kata kunci: analisa; komposisi, animasi; soundtrack epic; *You See Big Girl*.

Abstract

Epic Soundtrack Composition Analysis “You See Big Girl” Works by Hiroyuki Sawano in Animated Series Attack on Titan. Action-fantasy are some movie genres that has the most expansive franchises in film industry and tend to use cinematic music to correlate the atmosphere and emotions of the movie’s imaginary universe. The analysis of *You See Big Girl* is due to its majestic cinematic music arrangement, its suitability in accompanying the battle scene, and also can be enjoyed as an independent track despite of its role in accompanying the scene. This qualitative descriptive research aims to analyze the musical composition technique by describing the epic musical element. This research contains of literature study, discography, and observation as the research methods, along with the approach of Lehman and Derrick Werlé’s examine on epic music to analyze the epic element. The result shows that the *You See Big Girl* is one of the various epic music with the use of battle and war instrument, as well as tension built gradually from a section to the following by the use of polyrhythm, *marcato* accent, *big crescendo*, sequence, *sudden silence* to ends the musical phrase, *ostinato*, and *abstract theme*, to portray a majestic, vibrant, war and battle scene, and the greatness through the music.

Keywords: analysis; composition; animation; epic soundtrack; *You See Big Girl*

PENDAHULUAN

Animasi *Attack on Titan* merupakan adaptasi dari komik dengan judul serupa yang ditulis oleh Hajime Isayama sejak tahun 2009. Animasi ini menceritakan perlawanan manusia terhadap penjajahan raksasa yang

telah berlangsung selama ratusan tahun, sehingga sepanjang cerita memperlihatkan adegan, suasana, dan emosi yang tidak lepas dari aksi kepahlawanan, perjuangan, serta pertarungan antara manusia dan raksasa. Alur ceritanya mengambil waktu pada tahun 845 dan bertempat di belahan dunia barat jika

dilihat dari nama-nama karakternya, seperti Eren Yeager dan Levi Ackerman. Animasi ini mengusung genre *action-dark fantasy*, yaitu pengembangan aliran fantasi yang menggabungkan unsur *action*, fantasi, dan horror.

Sebagai genre yang diproduksi secara lebih meluas dalam industri perfilman, genre *action*, *comic books*, dan *fantasy* memerlukan musik *cinematic* yang mampu mengundang imajinasi penonton melalui perpaduan audio dan visualnya agar mampu mencapai tempat, karakter, dan dunia imajiner pada film tersebut (Buhler, 2017:5), seperti halnya pengerjaan *soundtrack* oleh Hans Zimmer pada film animasi *Kung Fu Panda* (2017) (Lehman, 2017:27). Musik *cinematic* kemudian dikenal dengan istilah musik *epic*. Secara harfiah *epic* bermakna syair kepahlawanan, namun di era modern, kata *epic* digunakan untuk memaknai sesuatu yang sifatnya 'luar biasa' sehingga menggeser makna *epic* yang sebenarnya (Lehman, 2017:31). Demikian seiring berbagai perkembangan yang terjadi, terlepas dari fungsinya pada film aksi, sejarah, dan fantasi, musik *epic* dikenal sebagai musik yang keras (*loud*), berani (*bold*), semangat (*vibrant*), dan menggugah (*evocative*) (Werlé, 2014:50). Pengolahan ritme, melodi, harmoni, dan dinamik dapat dipadukan dengan berbagai cara untuk menciptakan berbagai jenis situasi klimaks serta memicu kekuatan musikal pada suatu karya musik (Persichetti, 1961:226). Oleh karena itulah pengkajian mengenai elemen-elemen musikal dalam suatu musik *epic* diperlukan.

Soundtrack menyediakan ruang bagi musik untuk didengar sebagai musik itu sendiri, terlepas dari perannya selama beberapa detik dalam adegan yang mungkin tidak disadari oleh sebagai besar penontonnya (Donnelly, 2015:108). Namun pembahasan ilmiah mengenai *soundtrack* animasi masih sangat jarang, terutama dengan jenis musik *epic* yang hanya

diidentifikasi sebagai musik yang kuat, megah, dan berkaitan dengan pertarungan. Mark Brownrigg dalam disertasinya, "*Film Music and Film Genre*", mengemukakan tentang adanya penggunaan *brass*, *choir*, perkusi, dan *sudden silence* pada musik pertarungan dan peperangan. Salah satu penelitian spesifik mengenai *soundtrack epic* adalah disertasi "*The Music of World of Warcraft: Lore of Epic Music*" oleh Xavier Derrick Werlé yang menganalisis komposisi *soundtrack epic* pada *PC-Game World of Warcraft*. Penelitian tersebut membuktikan bahwa *soundtrack epic* memiliki (1) penggunaan *brass*, perkusi, *high strings*, *choir*; (2) poliritmik; (3) polimeter; (4) *repetitive line*; (5) *layering*; (6) *big crescendo* dan *sudden silence*; (7) kecenderungan penggunaan tonalitas minor.

Penelitian ini membahas salah satu *soundtrack epic* dalam animasi *Attack on Titan* berjudul *YouSeeBIGGIRL/T:T*. Untuk selanjutnya, penyebutan judul *soundtrack* akan menggunakan kata *You See Big Girl*. *Soundtrack* ini memiliki penggunaan perkusi secara repetitif yang mengiringi melodi, penggunaan *synthesizer* yang dipadukan dengan instrumen tradisional, pengolahan melodi sederhana yang terdengar padat, juga penataan bentuk dan struktur musik tertentu. *Soundtrack* ini merupakan karya Hiroyuki Sawano, seorang komposer Jepang di bawah label *Columbia Records* yang juga mengerjakan *soundtrack* animasi *Guilty Crown* dan *Kabaneri Iron Fortress*. *You See Big Girl* dirilis sebagai lagu ketiga dalam *Attack on Titan Original Soundtrack Album Season 2* pada tahun 2017. Permasalahan yang diajukan pada penelitian ini adalah bagaimana pengolahan elemen musik *epic* pada *soundtrack You See Big Girl*? Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan referensi mengenai *soundtrack epic*, terutama *soundtrack* animasi serta deskripsi mengenai elemen-elemen dalam musik *epic*.

METODE

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha memahami fenomena atau perilaku pada subjek penelitian dengan mendeskripsikannya melalui kata-kata (Moleong, 2004:6). Penelitian ini bermaksud untuk memahami kualitas *epic* dalam *soundtrack* *You See Big Girl* dengan mendeskripsikan komposisi musik serta elemen *epic* di dalamnya. Pengumpulan data diperoleh melalui studi literatur, studi diskografi, dan observasi. Studi literatur bertujuan untuk menemukan teori atau landasan berpikir yang tepat untuk mendukung penyelesaian masalah (Subana, 2011:77). Peneliti mengumpulkan teori yang berhubungan dengan pembahasan komposisi musik dan *soundtrack epic*. Studi diskografi merupakan aktivitas analisis, deskripsi, dan penguraian dari bunyi yang direkam (Stevenson, 1972:101), maka peneliti mentranskrip *soundtrack* *You See Big Girl* dengan program *Sibelius* untuk memudahkan proses pengkajian bentuk, struktur, dan elemen musikal didalamnya. Observasi pada audio *soundtrack* dan video animasi bertujuan untuk mengetahui penggunaan instrumen atau penggunaan bagian tertentu dari *soundtrack* *You See Big Girl* pada adegan yang diiringinya.

Teknik analisis dilakukan dengan terlebih dahulu mereduksi data atau memilih hal pokok yang berhubungan dengan penelitian (Sugiyono, 2012:338), di antaranya adalah audio dan partitur *soundtrack*, serta literatur komposisi musik, musik *epic*, dan *soundtrack* film. Peneliti menggunakan teori Brownrigg, Jarret & Day, Prier, dan Jamalus dalam mengkaji bentuk dan struktur komposisi musik. Kajian elemen musik *epic* pada *soundtrack* ini menggunakan teori dari Lehman dan Derrick Werlé, yang terdiri dari: 1) tonalitas minor; 2) poliritmik; 3) *big crescendo* dan *sudden silence*; 4) instrumentasi yang berkaitan dengan pertarungan; 5)

layering; 6) aksens *marcato*; 7) *ostinato*; 8) tema abstrak; dan 9) sekuen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

YouSeeBIGGIRL/T:T

Berdasarkan deskripsi pada *Attack on Titan Season 2 Original Soundtrack Album*, YouSeeBIGGIRL/T:T merupakan arti dari *Ymir Titan/Titan Transformation*. BIGGIRL berarti raksasa perempuan, sementara YouSee menyiratkan nama manusia raksasa pertama dalam serial animasinya (dibaca Yumiru, yang merupakan bahasa Jepang dari kata 'YouSee'), meski fakta tersebut belum disampaikan pada serial musim kedua animasi *Attack on Titan*. Sementara "T:T" merupakan singkatan dari *Titan Transformation*, mengingat *soundtrack* ini juga mengiringi adegan transformasi raksasa. Dengan demikian, *soundtrack* ini termasuk jenis musik program *appellative*, yaitu musik program dengan judul yang menyiratkan nama karakter (Stein, 1979:173).

Analisis Struktur Komposisi *You See Big Girl*

Menurut Prier, analisis musik berarti memperhatikan detil musik dengan melupakan keseluruhan suatu karya musik (1996:1). Sementara Jamalus (1988:1) menyampaikan bahwa musik ialah karya seni berupa komposisi musik yang mengungkapkan ide atau gagasan penciptanya melalui penyatuan bentuk, struktur, irama, melodi, harmoni, serta ekspresi. Berdasarkan definisi tersebut, maka analisis komposisi musik dapat diartikan sebagai usaha mendalami komposisi karya musik dengan mengkaji bentuk, struktur, serta unsur-unsurnya.

Bentuk musik populer umumnya terdiri dari *intro*, *verse*, dan *chorus* (Jarret & Day, 2008:154). Namun bentuk musik film tidak memiliki struktur formal yang bergerak dari *verse* ke *chorus* kemudian *bridge*, sehingga

menjadikan musik pada film tidak memiliki mekanisme yang menghubungkan bagian-bagiannya seperti musik dari genre lain (Brownrigg, 2003:34–36). Sama halnya dengan *soundtrack* *You See Big Girl* yang terdiri dari dua bagian besar, yaitu *Apple Seed* dan *Vogel im Käfig* yang dibedakan oleh tonalitas, nilai tempo, instrumentasi, serta memiliki susunan introduksi, *verse*, *chorus*, dan *outro* masing-masing.

Apple Seed

Apple Seed merupakan *soundtrack* utama dari musim ketiga *Attack on Titan* yang telah dirilis sejak musim keduanya sebagai bagian pertama dari *You See Big Girl*. Bagian ini dimainkan dalam tonalitas C minor dengan tempo 80 bpm, dan tersusun dari Introduksi – *Verse* – *Chorus* – *Outro*. Introduksi dibawakan oleh *brass*, *strings*, dan *choir* yang memainkan melodi berbeda pada motif yang sama sehingga membentuk harmoni. Introduksi berlangsung selama sembilan birama dan diakhiri dengan kadens menyimpang pada akor Ab mayor 7.

Verse diawali dan diakhiri dengan tema abstrak, yaitu perulangan motif pendek n1 pada sepanjang periode kalimatnya. Tema abstrak merupakan motif pendek yang berulang dan tidak berorientasi seperti motif pada umumnya, dan dalam musik *epic* berfungsi untuk menciptakan ketegangan pada bagian pra-klimaks (Lehman, 2017:36). Motif n1 dimainkan oleh *synthesizer* dengan efek gema atau *reverb*, dan menjadi suatu tema abstrak karena memiliki melodi yang berulang dan berlangsung selama satu periode kalimat.



Notasi 1. Motif n1 pada periode tema abstrak.

Verse terdiri atas delapan birama dan dibawakan secara poliritme. *High strings* dan *trumpet* memainkan melodi utama,

sementara *horn* memainkan motif yang berbeda dari melodi utama sebagai melodi *counter*, dan *trombone* mempertegas melodi *counter* yang dibawakan *horn*. Tema abstrak beralih menjadi pengiring dengan dinamik *mezzo piano*, sementara melodi pokok dimainkan dengan dinamik *forte*. *Verse* diakhiri dengan akor v minor atau G minor, menunjukkan adanya penggunaan *half cadence* dan menimbulkan efek ‘koma’ (Jamalus, 1988:37).

Notasi 2. *Verse* yang diiringi tema abstrak.

Bagian ini kembali dilanjutkan dengan tema abstrak selama delapan birama dan memiliki *crescendo* panjang selama enam birama pada instrumen perkusi yang mengiringi motif n1. Berhentinya iringan perkusi pada ketukan terakhir menegaskan pergantian bagian menuju *chorus*, menggantikan peran kadens dan ketiadaan perubahan pola irama pada motif n1 atau tema abstrak yang terus berulang.

Chorus merupakan bagian inti cerita dari lagu, sementara pengulangan *chorus* berarti pengembangan *chorus* sebagai inti lagu (Jarret & Day, 2008:154). *Apple Seed* memiliki *chorus* dengan periode ganda, dengan tema abstrak dalam dinamik *mezzo piano* yang mengiringinya. Kedua periode diawali oleh *cymbal* sebagai penanda periode baru dan diakhiri dengan akor Bb mayor untuk menjembatani akor C minor pada periode selanjutnya. Melodi pada Periode A hanya dibawakan oleh *high strings* dan diiringi *synthesizer* yang memainkan motif n1 atau tema abstrak, gitar yang mempertegas progresi akor, serta perkusi. Periode A’

setingkat lebih memuncak karena memiliki *choir* yang menyanyikan melodi utama sehingga mempertegas dan mempertebal melodi dibandingkan Periode A, serta instrumen *brass* yang memainkan melodi kedua dengan motif *quaver* yang kontras dari motif triplet pada melodi utama. Perilaku ini memberi variasi berupa pemerayaan ritme dan warna suara pada pengulangan *Chorus*.

Notasi 3. Poliritmik pada Periode A'.

Outro terdiri dari delapan birama dengan empat birama pertama yang merupakan repetisi dari tema abstrak namun dengan iringan *low strings* pada akor C minor dan mengalami *diminuendo* pada awal frase konsekuennya. Setelah tema abstrak dan *strings* mengalami *fade out*, empat birama selanjutnya menyisakan iringan perkusi dengan pola yang sama dengan *Introduksi* dan ditutup *fill* untuk mengakhiri bagian *Apple Seed*.

Transisi

Transisi merupakan birama kosong selama empat ketukan penuh. Pada dasarnya *Apple Seed* dan *Vogel im Käfig* adalah dua lagu yang berbeda, dan mengingat perbedaan tonalitas dan nilai tempo dari keduanya, maka pemilihan transisi ini adalah alternatif untuk menghindari transisi secara harmoni.

Vogel im Käfig

Vogel im Käfig merupakan *soundtrack* utama dari *Attack on Titan 1st Season* pada tahun 2013. Pada *You See Big Girl*, *Vogel im Käfig* diaransemen sebagai bagian kedua

dengan tonalitas A minor dan tempo 86 bpm. *Vogel im Käfig* tidak dibawakan secara instrumental seperti *Apple Seed*, tetapi memiliki lirik yang dinyanyikan oleh solo alto. Bagian ini tersusun dari *Introduksi* – *Verse I* – *Verse II* – *Bridge* – *Chorus I* – *Interlude* – *Chorus II* – *Outro*. Pada *Introduksi*, melodi utama dibawakan oleh solo vokal, *choir*, dan *high strings*. Solo vokal menyanyikan lirik secara *syllabis*, yaitu jenis nyanyian yang hanya menggunakan satu suku kata dalam satu nada (Karl Edmund Prier, 2014:16). Nyanyian *syllabis* terdapat pada musik Gregorian untuk upacara pemakaman sekitar tahun 800-an dan juga *requiem Dies Irae* dalam *Liber Usualis* yang dibawakan secara monofon (Karl Edmund Prier, 2014:83–86; Stein, 1979:180). Meskipun tidak murni dibawakan secara monofon, pemilihan gaya *syllabis* dalam tangga nada minor serta iringan yang minimalis merupakan usaha untuk menghubungkan musik dengan masa yang terdapat pada alur cerita, yaitu tahun 800-an, serta suasana duka pada cerita mengingat tema ini mengiringi peristiwa kematian ibu Eren, Carla, pada episode pertama. Melodi diiringi *low strings* yang memainkan nada rendah A untuk mempertegas tonalitas minor, perkusi, dan *synthesizer* serupa suara sirine yang memainkan tangga nada A minor secara *glissando*. *Introduksi* diakhiri dengan kadens otentik pada tingkat i.

Notasi 4. Pola permainan synthesizer Vogel im Käfig.

Verse I merupakan bagian minim iringan yang terdiri dari satu periode dan diakhiri kadens sempurna, sementara *Verse* kedua merupakan periode ganda yang dibawakan secara *ostinato*, yaitu perulangan

melodi sederhana dan berulang yang dibangun oleh repetisi dan intensitas dari motif pendek (Lehman, 2017:29). Periode pertama dari *ostinato* diakhiri dengan kadens menyimpang pada tingkat VII atau G mayor, sedangkan periode kedua diakhiri dengan harmonisasi dari akor Em untuk komponen *bass* dan B *diminished* untuk kelompok melodi sehingga membentuk harmoni disonan antara nada E dan F.

Notasi 5. Harmonisasi E minor dan Bdim pada birama terakhir *ostinato*.

Setelah *Chorus*, terdapat bagian yang berbeda dari *verse* dan *chorus* yang membangun tensi naik antara *verse* sebelum menuju *chorus*. Bagian ini disebut sebagai *bridge*, yaitu bagian yang bisa jadi instrumental maupun ber lirik dan berbeda dari *chorus* maupun *verse* (Jarret & Day, 2008:154). *Bridge* diawali dengan *piano subito* selama dua birama, yaitu keheningan mendadak untuk semua instrumen selain *low choir* dan *snare drum*, sebagai alternatif untuk menghubungkan *Bridge* yang diawali akor Am dengan harmoni disonan dari Em dan Bdim pada birama sebelumnya. Pada bagian ini, solo vokal bernyanyi dengan *humming*, *synthesizer* memainkan pola permainan yang sama dengan bagian sebelumnya, yaitu *scale A minor* dengan dinamik *forte* sehingga mendominasi *Bridge* melebihi melodi vokal. *High strings* memainkan sekuens selama empat birama dengan aksentuasi *marcato* dan *poco crescendo* untuk membangun transisi naik sebelum *chorus*. Sekuens berakhir pada

ketukan terakhir menjelang *chorus*, menciptakan efek *sudden silence* karena jeda sesaat sebelum pergantian tema akan membuat bagian selanjutnya terasa kuat dan berdampak (Persichetti, 1961:227).

Bagian berikutnya merupakan *Chorus* yang terdiri dari delapan birama. Melodi utama dari *Chorus* dibawakan oleh *strings* dan *choir* yang mengimitasi melodi utama oleh solo vokal. Bagian ini didominasi oleh melodi yang padat dibandingkan variasi ritme maupun harmoni, dan diakhiri dengan kadens menyimpang pada akor FMaj7. Instrumen gitar *bass* dan *drum* baru mulai dimainkan pada *Interlude* yang dimainkan dengan dinamik *fortissimo*. *Crash cymbal* mengawali frase *Interlude*, menggantikan peran *cymbals* dan gong sebagai pembuka frase seperti bagian sebelumnya. Gitar *bass* mempertegas akor bersama *low strings* dan gitar agar dapat mengimbangi permainan *drum*.

Melodi pada *Interlude* terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu solo vokal, melodi pengiring 1 dan melodi pengiring 2. Solo vokal berimprovisasi dengan artikulasi "ah", "hu", dan "oh". Kelompok pengiring pertama dimainkan oleh *high strings* dan *choir* sehingga menghasilkan iringan yang solid. iringan melodi selanjutnya dimainkan *trombone* sebagai melodi *counter* atau perlawanan dari melodi *high strings* dan *choir*. Pada akhir frase, *trombone* mempertegas akhir kalimat dengan memainkan nada yang sama dengan melodi pengiring *high strings* dan *choir*. Frase ini diakhiri dengan tingkat V dominan 7, sehingga memberi efek 'koma' sebagai transisi menuju *Chorus II*. Adapun instrumen drum yang memainkan *fill-in* pada kadens merupakan penegas adanya transisi menuju *Chorus II*. Pembagian suara pada *Interlude* dapat dilihat pada Notasi 6 berikut.

The image shows a musical score for an interlude. It consists of five staves. The top staff is for Soprano Solo, with the text '*melodi improvisasi vokal' and the vocal line starting with 'Ah...'. The second staff is for the Chorus, with the text '*melodi pengiring oleh choir'. The third and fourth staves are for Violin 1 and Violin 2, with the text '*melodi pengiring oleh strings'. The fifth staff is for Trombone, with the text '*melodi counter oleh trombone'.

Notasi 6. Poliritme pada Interlude.

Interlude dilanjutkan oleh repetisi *Chorus* dengan variasi pada iringannya, yaitu adanya permainan *drum* dan gitar dengan pola yang sama seperti *Interlude*. *Chorus* tidak diakhiri dengan kadens otentik atau sempurna, melainkan akor FMaj7 dengan *fill-in* dari *drum* yang mempertegas pergantian periode. *Outro* terdiri dari empat birama yang hanya terdiri dari iringan *drum* yang sama dengan *Interlude* dan *Chorus* tanpa tema melodis.

The image shows a musical score for a drum pattern. It consists of two staves. The top staff is for the drum, with a triplet of eighth notes. The bottom staff is for the bass, with a triplet of eighth notes.

Notasi 7. Pola permainan *drum* pada dua birama terakhir *Outro*.

Elemen Musik Epic pada Soundtrack "You See Big Girl"

Menurut Werlé, musik *epic* merupakan musik yang menggambarkan kemuliaan, keagungan, kehebatan, bahkan terkadang kerinduan melalui musik yang keras (*loud*), berani (*bold*), semangat (*vibrant*), dan menggugah (*evocative*) (2014: 50). Werlé juga menyebutkan bahwa musik *epic* umumnya memiliki tonalitas minor, *big crescendo*, *sudden silence*, poliritmik, dan instrumentasi yang berkaitan dengan pertarungan (2014:81–99). Sementara Lehman (2017:29–44) menyatakan bahwa *ostinato*, *marcato motto*, dan *abstract*

anthem merupakan beberapa unsur yang terdapat dalam pengerjaan musik *epic* komposer Jerman, Hans Zimmer. Pembahasan berikut akan difokuskan pada pengolahan elemen-elemen tersebut dalam *soundtrack You See Big Girl*.

1) Tonalitas

Sebagian besar musik *epic* memiliki tonalitas minor karena perang bukanlah hal yang menyenangkan, kecuali ketika musik menggambarkan suasana kemenangan pasca pertarungan atau misi yang terselesaikan (Werlé, 2014:99). Tonalitas *You See Big Girl* adalah C minor dan A minor. Dalam cerita, *soundtrack* ini mengiringi transformasi raksasa Ymir sebelum ia melawan puluhan raksasa liar seorang diri untuk melindungi teman-temannya. Sementara *Vogel im Käfig* merupakan tema yang mengiringi peristiwa kematian Carla Yeager, ibu dari tokoh utama, dan juga pertempuran *Warriors* melawan tentara *Survey Corps*. Dengan demikian, tonalitas minor dalam *soundtrack* ini merupakan usaha untuk mengiringi suasana tidak menyenangkan tersebut.

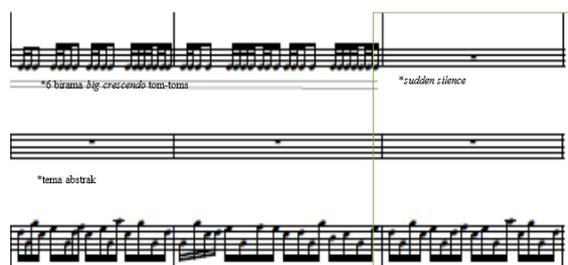
2) Poliritmik

Poliritmik adalah kombinasi dari dua atau lebih pola ritme yang kontras sehingga mengaburkan ekspektasi akan ritme yang seharusnya, serta memicu kegelisahan karena kompleksitas ritme, melodi, maupun iringan dari suatu bagian (Werlé, 2014:81). Poliritmik tidak terjadi pada sepanjang lagu, melainkan pada bagian-bagian tertentu seperti variasi pada pengulangan *Chorus* dari *Apple Seed*, yang dapat dilihat pada Notasi 3. Pada bagian tersebut, melodi utama dibawakan oleh *high strings* dengan pola ritme triplet dan sinkopasi, sedangkan melodi *brass* 'menentang' melodi utama dengan memainkan not seperempat dan not seperdelapan untuk mengiringi melodi utama. Poliritmik memungkinkan penyampaian ritme dan melodi oleh

instrumen dengan warna suara yang kontras terdengar tegas.

3) *Big Crescendo dan Sudden Silence*

Big crescendo berfungsi untuk menciptakan ketegangan atau tensi dengan menyusun *crescendo* panjang dan konsekuen pada beberapa birama, sementara *sudden silence* merupakan interupsi mendadak pada musik berupa keheningan atau penurunan dinamik yang drastis (Werlé, 2014:81). Pada bagian *Apple Seed*, yaitu tema abstrak menjelang *Chorus*, terdapat *crescendo* selama enam birama pada instrumen *tom-toms*. Resolusi dari *big crescendo* seharusnya adalah *forte* atau *fortissimo*, namun *big crescendo* diakhiri oleh *sudden silence* satu birama sebelum *Chorus*. Hal ini membuat *Chorus* menjadi lebih 'berdampak', karena *sudden silence* yang mengawali bagian klimaks akan menetralkan kekacauan yang dibangun oleh *crescendo, forte*, atau *sound effect* keras lainnya (Brownrigg, 2003:208–209). Jeda dan istirahat setelah pola ritme yang panjang dan konsisten lebih efektif dalam memberi penekanan dan kekuatan pada musik daripada tetap dimainkan tanpa jeda atau *sudden silence* (Persichetti, 1961: 227). Dengan begitu, dinamik *forte* pada *Chorus* sebagai bagian puncak menjadi lebih berdampak, karena efek drastis dari *sudden silence* membuat bagian tersebut tidak terprediksi sehingga mengarahkan fokus pendengar pada bagian setelahnya.



Notasi 8. Big crescendo dan sudden silence sebelum Chorus I pada *Apple Seed*.

4) Instrumentasi

Instrumentasi berpengaruh pada bagaimana suasana yang dibangun dalam

karya musik (Werlé, 2014:90). Musik *epic* sebagai musik yang menggambarkan kemegahan, keberanian, ataupun aksi kepahlawanan tentu memerlukan instrumen dengan keterkaitan pada situasi tersebut. Perkusi dikenal sebagai salah satu instrumen yang telah berkaitan dengan pertarungan atau peperangan sejak dulu, seperti drum Taiko yang digunakan untuk memberi sinyal mundur atau serang oleh pasukan Jepang, atau drum oleh tentara Eropa yang sejak era pertengahan digunakan sebagai instrumen pada musik mars (Sterling, 2008:286–287; Turnbull, 2012:27–28). Hal inilah yang membuat perkusi memiliki warna suara yang berkaitan dengan situasi *epic*.

Penggunaan perkusi pada *You See Big Girl* terdapat pada sepanjang lagu. Perkusi yang digunakan adalah instrumen mars, yaitu *tom-toms, snare drum, bass drum* sebagai dasar iringan ritme yang cenderung repetitif. *Cymbal* dan gong dimainkan pada setiap pergantian frase untuk menegaskan bagian tersebut. Sementara *Vogel im Käfig*, meski menggunakan *modern drum kit*, lagu ini diawali dengan iringan drum tradisional *tom-toms* dan *snare drum*. Pola iringan perkusi yang berulang dibubuhi ketegasan dengan aksen *marcato* berfungsi untuk meningkatkan intensitas dramatis yang ada pada musik film (Lehman, 2017:26).

Warna suara *brass* yang cemerlang dan keras memungkinkan bunyinya terdengar dalam jarak jauh sehingga telah digunakan oleh pasukan untuk berkomunikasi sejak dulu, seperti *trompe de chasse* pada masa Louis XV yang digunakan untuk berburu atau *la cor de chasse* digunakan dalam komunikasi antar pasukan militernya (Werlé, 2014:108). Selain itu, Berlioz dalam Brownrigg (2003:20) menyatakan bahwa trumpet memiliki karakter suara yang mulia (*noble*) dan cemerlang (*brilliant*) sehingga cocok untuk mengekspresikan situasi perang yang megah, semangat membela diri masing-masing kelompok, melambangkan teriakan amarah, pembalasan, serta seruan kemenangan.

Dengan warna suara yang khas dan tegas tersebut, instrumen *brass* dapat digunakan pada baik pada melodi utama maupun barisan melodi yang 'melawan' melodi utama. Dengan memainkan ritme-ritme yang kontras, melodi yang dibawakan lebih lebih kaya, kuat, dan tegas karena *timbre* khas dari *brass*. Karakter suara dan eratnya kaitan antara *brass* dengan pertarungan menjadikan *brass* menjadi salah satu elemen penting dalam musik *epic*, baik sebagai melodi utama maupun melodi *counter*.

Penggunaan *choir* pada karya ini berkaitan dengan genre pada cerita, karena warna suara *choir* sangat efektif untuk menggambarkan kesan 'pengorbanan' terutama pada film peperangan, menggambarkan penghormatan yang besar, kekuatan, konflik, dan keharusan untuk berkorban (Brownrigg, 2003:29). Pada *soundtrack* ini *choir* berperan membawakan melodi utama dan membangun harmoni, seperti *strings* dan juga *brass*. Perbedaannya adalah *choir* merupakan instrumen dari manusia (*human instrument*) sehingga sesuai untuk mewakili aksi kepahlawanan dan pengorbanan yang dilakukan oleh manusia.

Notasi 9. Layering pada ostinato pada strings dan choir.

Bunyi elektronik bertujuan untuk menghadirkan suara unik dan mendukung penyesuaian musik dengan skenario (Walus, 2012:61). Instrumen elektro juga memberi lebih banyak pilihan bagi komposer untuk

menciptakan efek tertentu tanpa perlu memikirkan jangkauan nada atau teknik seperti halnya instrumen tradisional (Werlé, 2014:90–91). *Synthesizer* mengisi sebagian besar bagian *Apple Seed* dengan memainkan *G phrygian*, baik sebagai tema maupun pengiring. Sedangkan pada bagian selanjutnya, yaitu *Vogel im Käfig*, *synthesizer* memainkan *glissando* dalam *scale A minor*. Kedua pola permainan *synthesizer* ini digunakan pada sepanjang *soundtrack* terlepas dari koherensinya dengan progresi akor. Meski pengolahan demikian menabrak alur melodi, penggunaan instrumen ini mampu memperkaya melodi dan juga variasi warna suara.

5) *Layering*

Pada musik *epic*, teknik yang digunakan untuk mengolah melodi sederhana atau iringan repetitif adalah *layering*, yaitu menyusun melodi yang sama dalam jangkauan nada berbeda baik lebih tinggi maupun lebih rendah sehingga menghasilkan warna suara yang lebih mendalam, natural dan realistis, daripada melodi yang hanya dimainkan instrumen tunggal (Werlé, 2014:71). *Layering* digunakan pada suara *choir* dan *strings*. *Strings* membentuk harmoni dengan memanfaatkan *layering* karena wilayah nada yang luas memungkinkan *strings* untuk memenuhi ruang melodi. Sama halnya dengan *strings*, *layering* pada *choir* juga disusun dengan jarak oktaf sehingga memperluas dan memperkuat efek penyampaian melodi utama yang dinyanyikan oleh solo vokal. *Layering* pada *strings* dan *choir* dapat dilihat pada bagian *ostinato* atau *Verse II* dari *Vogel im Käfig* untuk mendukung penyampaian melodi seperti pada notasi berikut.

6) *Aksen Marcato*

Pada musik film, aksen *marcato* dan pola berulang pada perkusi berfungsi untuk membangun intensitas ketegangan pada

musik (Lehman, 2017:46). Pengolahan aksen terlihat pada ritme yang dibawakan oleh *tom-toms* dipertegas oleh aksen *marcato* dari *bass drum* dan *snare drum* pada Notasi 10. Pengolahan aksen *marcato* menjadikan iringan perkusi tidak monoton karena memiliki ritme yang khas, dalam hal ini tekanan-tekanan pada ritme gantung dari iringan *tom-toms*.

The image shows a musical score for percussion instruments. It consists of four staves: Snare Drum, Bass Drum, Cymbals + Gong, and Tom-toms. The Snare and Bass Drum parts have notes with accents and dynamic markings like 'f'. The Tom-toms part has a complex, rhythmic pattern. A 'gong symbol here' is indicated on the Cymbals + Gong staff.

Notasi 10. Aksan *marcato* pada perkusi.

7) *Ostinato*

Pada musik *epic*, *ostinato* berfungsi untuk menciptakan suasana tenang dari gerakan melodi sederhana yang berulang dan berlangsung lama, sehingga membuat musik seolah menjauh dari ketegangan yang tidak terprediksi, karena sebenarnya *ostinato* bagaikan 'jebakan' untuk membuat ketegangan yang dipersiapkan semakin berdampak (Lehman, 2017:29). Pada *Vogel im Käfig*, *ostinato* panjang selama dua periode diakhiri dengan *sudden silence* selama dua birama sebelum memasuki *Introduksi II*.

Ostinato membuat perubahan pada *Bridge* menjadi lebih berdampak, karena ketika pergerakan nada stabil berlangsung cukup lama, perubahan tema atau dinamik akan menciptakan ketegangan musikal karena tidak terprediksi (Lehman, 2017:30).

8) Tema Abstrak

Tema abstrak menghindari penggunaan melodi konvensional yang menarik dan berorientasi seperti musik-musik yang pernah ada dengan menyusun motif-motif pendek yang berulang pada birama (Lehman, 2017:42). Tema abstrak

pada *soundtrack* ini tersusun atas memiliki motif pendek n1 yang memenuhi ruang kalimat dan periode, tepatnya sebelum *Chorus* dari bagian *Apple Seed*. Motif ini dimainkan dengan *synth-glockenspiel* yang diberi efek gema (*reverb*) dengan dinamik *mezzo piano*, menjadi suatu tema abstrak karena dimainkan secara repetitif dan berlangsung selama satu periode kalimat. Sepanjang delapan birama menuju *chorus* sebagai bagian klimaks, motif ini diiringi dengan perkusi yang mengalami *big crescendo* meski dengan pola repetitif. Adapun abstraksi tema ini mengiringi percakapan terakhir Bertholdt Hoover dan Armin Arlert pada *Shiganshina Arc* tepat sebelum ia diserang oleh Mikasa Ackerman. Abstraksi tema membangun ketegangan yang disesuaikan pada awal cerita atau praklimaks dengan cara yang berbeda dari klimaks yang menggebu-gebu, sehingga membuat bagian awal menjadi sama pentingnya dengan bagian klimaks (Lehman, 2017:44).

The image shows a musical score for percussion and cello. The top part has four staves for Snare Drum (S.D.), Bass Drum (B.D.), Cymbals (Cym.), and Tom-toms, with the label 'iringan perkusi' above them. The bottom part has a Cello (Cel.) staff with a melodic line, labeled 'motif n1/tema abstrak' and 'mp'.

Notasi 11. Tema abstrak.

9) Sekuen

Sama halnya dengan *big crescendo*, sekuen dapat digunakan untuk membangun transisi naik secara bertahap sebelum bagian puncak atau klimaks (Werlé, 2014:116). *High strings* mempersiapkan tensi yang ada pada *Chorus* dengan memainkan empat birama sekuen secara *staccato* dan *poco crescendo*. Bagian ini juga diakhiri oleh *rest* sebagai

sudden silence selama satu ketuk sebelum *Chorus*.



Notasi 11. Sekuen yang dimainkan *strings* sebagai penghantar menuju *Chorus*.

KESIMPULAN

Meskipun anime berasal dari Jepang, tidak menutup kemungkinan komposer menggunakan gaya musik cinematic yang umumnya terdapat pada film action-fantasy barat, yaitu musik epic, untuk menyesuaikan musik dengan setting, suasana, maupun tempat pada cerita. Penggambaran suasana megah dan semangat pertarungan dalam musik epic didukung dengan penggunaan tonalitas minor, poliritme, layering pada barisan melodi sederhana, aksentuasi *marcato* yang mempertegas iringan perkusi, dan instrumentasi yang berkaitan dengan pertarungan dan peperangan, seperti brass, perkusi, dan choir. Transisi naik dan peningkatan ketegangan antarbagian dilakukan dengan penambahan instrumen yang mendukung pemerayaan ritme dan melodi lebih daripada bagian sebelumnya, serta memanfaatkan *big crescendo*, sekuen panjang, *ostinato*, dan tema abstrak yang diakhiri oleh *sudden silence* untuk menciptakan penekanan pada pergantian bagian dan transisi.

REFERENSI

- Brownrigg, M. (2003). *Film Music and Film Genre*. University of Stirling.
- Buhler, J. (2017). Branding the Franchise: Music, Opening Credits, and the (Corporate) Myth of Origin. In S. C. Meyer (Ed.), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle* (pp. 3–26). Routledge.
- Donnelly, K. J. (2015). *Magical Musical Tour: Rock and Pop in Film Soundtracks*. Bloomsbury Academic.
- Jamalus. (1988). *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan.
- Jarret, S., & Day, H. (2008). *Music Compositions for Dummies*. Wiley Publishing, Inc.
- Karl, E. P. S. (1991). Sejarah Musik Jilid 1. In *Pusat Musik Liturgi*. Pusat Musik Liturgi.
- Lehman, F. (2017). Manufacturing the Epic Score: Hans Zimmer and the Sound Significance. In S. C. Meyer (Ed.), *Music in Epic Film: Listening to Spectacle* (pp. 27–55). Routledge.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Persichetti, V. (1961). *Harmony: Creative Aspects and Practice*. W.W. Norton & Company.
- Prier, K. E. (1996). *Ilmu Bentuk Musik*. Pusat Musik Liturgi.
- Stein, L. (1962). *Structure and Style: The Study and Analysis of Musical Forms*. Summy-Birchard Music.
- Sterling, C. H. (2008). *Military Communications: From Ancient Times to the 21st Century in Medieval Military Signaling (500-1500 CE)*. ABD-CLIO.
- Stevenson, G. (1972). *Discography: Scientific, Analytical, Historical, and Systematic*. University of Illinois.
- Subana. (2011). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Turnbull, S. (2012). *War in Japan 1467-1615*. Osprey Publishing.
- Walus, B. P. (2012). *A New Modular Approach to the Composition of Film Music*. University of Adelaide.
- Werlé, X. D. (2014). *The Music of World of Warcraft: Lore of Epic Music*. University of California.