

Musik "Sparkle": Konstruksi Karya Grup Musik Radwimps pada Film Animasi Jepang "Kimi No Na Wa"

Arif Rahman Hidayat*, Irfanda Rizki Harmono Sejati

Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*aliparh@students.unnes.ac.id; irfandasejati@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Film animasi Jepang "Kimi no Na Wa" dan lagu berjudul "Sparkle" yang menjadi musik ilustrasi atau musik pengiring pada film ini sangatlah terkenal di kalangan pecinta film animasi Jepang. Dimana sejak film tersebut dirilis pada tahun 2016 bahkan hingga saat ini, film ini masih termasuk dalam daftar *Top 10 Most Popular Anime* yang menduduki posisi sepuluh, juga menduduki posisi empat dalam daftar *Top Anime Movies* dengan rating 8.91 bintang pada situs *database* dan komunitas anime terbesar di dunia, *myanimelist*. Penelitian ini difokuskan kepada analisis bentuk musik ilustrasi "Sparkle" dan fungsi musik ilustrasi ini pada adegan inti film "Kimi no Na wa" pada durasi 1:25:01. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi bentuk dan fungsi dari musik ilustrasi "Sparkle" yang mengiringi suatu adegan inti pada film tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan musikologi. Lingkup kajian dari penelitian difokuskan pada bentuk dan fungsi musik ilustrasi "Sparkle" pada film animasi Jepang berjudul "Kimi no Na wa" karya grup musik Radwimps. Data yang diperoleh pada penelitian ini diperoleh dengan cara observasi dan dokumentasi.

Kata kunci: fungsi musik; radwimps; kimi no na wa; analisis bentuk musik; film anime.

Abstract

*Music for "Sparkle": Construction by Radwimps on Japanese Animated Film "Kimi No Na Wa". The Japanese animated film "Kimi no Na Wa" and the song "Sparkle", which serves as the accompanying music or music for this film, are viral among Japanese animation film lovers. Since the film was released in 2016, even today, this film is still included in the list of Top 10 Most Popular Anime, which occupies the tenth position, also occupies the fourth position in the list of Top Anime Movies with a rating of 8.91 stars on the largest anime database and community site in the world, *minimalist*. This research focuses on the analysis of the form of the illustration music "Sparkle" and the function of this illustration music in the main scene of the film "Kimi no Na wa" at 1:25:01. The purpose of this research is to identify the form, function, and atmosphere of the musical illustration "Sparkle" which accompanies a core scene in the film. This study used a qualitative descriptive research method with a musicological approach. The scope of study of this research is focused on the form and function of the musical illustration "Sparkle" in the Japanese animation film "Kimi no Na wa" by the band Radwimps. The data obtained in this study were obtained through observation and documentation.*

Keywords: music analysis; Kimi no na wa; anime; radwimps

PENDAHULUAN

Musik latar (*background music*) mengacu pada sebuah musik yang diputar pada saat terjadi aktivitas lain pada waktu yang bersamaan (Bottiroli et al., 2014). Musik latar atau musik ilustrasi sangatlah mudah ditemukan pada sebuah karya film maupun pertunjukan teater yang dapat berupa musik instrumental, musik

vokal, maupun musik campuran instrumen dan vokal.

Menurut Kusumawati (2009) musik ilustrasi adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik siaran radio maupun televisi. Dalam hal ini, sebuah musik ilustrasi pada film

dapat berubah-ubah baik melodi, tempo, dinamika, dan harmoni, menyesuaikan tiap adegan yang terjadi pada film. Tentunya jika sebuah film ditayangkan tanpa adanya musik ilustrasi atau musik latar, sebuah film akan terasa hening bagi penonton yang menyaksikannya. Keberadaan musik film memiliki peran penting dalam membangun perasaan dan emosi penonton (Anwar et al., 2020). Fokus pada penelitian ini diarahkan kepada musik ilustrasi dari film animasi asal Jepang berjudul *Kimi no Na wa* yang menjadi salah satu perkembangan dari sejarah animasi dunia.

Urgensi dari dilakukannya penelitian musik ilustrasi "*Sparkle*" ini ditujukan agar bisa menjadi sebuah acuan atau referensi khususnya bagi composer musik ilustrasi. Populernya film animasi *Kimi no Na wa* yang ditandai dengan banyaknya penelitian terkait film tersebut juga yang menjadi alasan utama diangkatnya topik penelitian ini.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan musikologi. Musikologi menurut (Haines, 2004), musikologi (dari bahasa Yunani 'μουσική' (*mousikē*) untuk "musik" dan 'λογος' (*logos*) untuk "kata" atau "alasan") adalah analisis ilmiah dan studi berbasis penelitian tentang musik. Pendekatan musikologi pada penelitian ini digunakan dalam menganalisis bentuk musik ilustrasi dalam film *Kimi no Na wa*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Lei (2018) *anime* adalah sebuah animasi asal Jepang yang biasanya dalam bentuk film dan serial televisi. Banyak film atau serial televisi anime yang awalnya diadaptasi langsung dari novel atau manga populer. Manga adalah komik asal Jepang yang biasanya muncul dalam bentuk bab bersambung yang dikompilasi menjadi satu dalam buku.

Anime adalah acara animasi gaya Jepang yang dibuat dengan berbagai macam cerita dan genre, dibuat untuk pemirsa mulai dari anak-anak hingga dewasa dengan genre masing-masing (Rahardjo, 2021).

Dibandingkan dengan animasi Barat, produksi anime umumnya kurang berfokus pada gerakan, dan lebih pada detail pengaturan dan penggunaan "efek kamera", seperti panning, zooming, dan pengambilan gambar sudut (Craig, 2000).

Definisi dari anime menurut kamus Merriam-Webster (2022) adalah gaya animasi yang berasal dari Jepang, yang dicirikan oleh grafik warna-warni yang menggambarkan karakter yang hidup dalam plot yang penuh aksi, seringkali dengan tema yang fantastis atau futuristik.

Kimi no Na wa atau yang ditulis dalam bahasa Jepang "*君の名は*", secara harfiah berarti "Nama mu?". Kata tersebut dimaksudkan untuk menanyakan nama seseorang seperti halnya "siapa namamu?". Kata tersebut juga menjadi akhir dialog yang diucapkan oleh kedua pemeran utama pada film animasi ini, yaitu Tachibana Taki dan Miyamizu Mitsuha. Dimana pada penghujung film ini, kedua pemuda ini mengucapkan kata yang sama secara bersamaan ketika bertemu kembali, yaitu "*Kimi no Na wa*" yang artinya "Nama mu?".



Gambar 1: Adegan klimaks film.

Film animasi dengan genre fantasi, drama, *romance*, dan *supernatural* (ajaib) ini adalah karya dari Makoto Shinkai dan diproduksi oleh CoMix Wave Films asal Jepang. Film ini diluncurkan dan langsung populer pada tahun 2016 hingga beberapa tahun

setelahnya yang menjadikannya salah satu film animasi fenomenal yang hingga saat tugas akhir ini dibuat film animasi ini masih terdapat dalam daftar *Top 10 Most Popular Anime* yang menduduki posisi sepuluh pada situs *database anime terbesar MyAnimeList*.

Kepopulerannya terutama masih terasa di kalangan pecinta *anime* dimana tidak jarang judul *Kimi no Na wa* karya Shinkai Makoto masih disebut sebagai film *anime* yang sangat wajib ditonton. Tidak jarang juga beberapa cuplikan-cuplikan atau gambar *scene* pada film dijadikan bahan candaan atau *meme* pada situs media sosial *Facebook* ataupun media sosial *twitter*.

Cerita pada film animasi ini mengisahkan dua orang pemuda bernama Tachibana Taki berusia 17 tahun (laki-laki) asal kota Tokyo yang mengalami pertukaran tubuh secara tiba-tiba, dengan gadis berusia 17 tahun bernama Miyamizu Mitsuha (perempuan) yang berasal dari desa kecil bernama Itomori.

Bagian yang menjadi sorotan menarik dari film ini tidak hanya pada bagian pertukaran tubuh. Pada saat dimana Taki (pemeran utama laki-laki) menelusuri siapakah sebenarnya sosok dari Mitsuha dengan mengunjungi tempat tinggalnya di desa Itomori, Taki mendapati desa tersebut sudah menjadi puing-puing, yang menurut warga sekitar adalah akibat dari tragedi hantaman meteor yang terjadi pada 2013, atau 3 tahun silam dari tahun dimana Taki hidup (2016). Nama Miyamizu Mitsuha beserta keluarganya-pun akhirnya ditemukan dalam daftar korban yang meninggal dunia akibat tragedi hebat hantaman komet di Itomori pada tahun 2013.

Setelah ditemukannya fakta tersebut, Taki yang berasal dari masa depan (2016) berupaya ingin mengubah sejarah yang terjadi pada desa Itomori di tahun 2013. Ajaibnya, pada saat Taki ingin menemui Mitsuha dan berteriak secara terus-menerus, mereka akhirnya dipertemukan secara fisik dan Taki memberitahukan kepada Mitsuha, bahwa akan terjadi bencana tabrakan pecahan meteor dengan bumi di desa Itomori. Taki berpesan agar Mitsuha menyampaikan itu ke seluruh warga desa Itomori.

Mitsuha yang menerima "pesan dari masa depan" tersebut akhirnya berupaya keras untuk memberikan pengumuman bahwa di desa tersebut akan terjadi tragedi hantaman meteor hebat akibat dari pecahan meteor yang akan melintas saat itu. Banyak warga yang tidak mempercayai peringatan itu dan tetap tenang menganggap meteor tersebut hanyalah sebuah "pemandangan" langka belaka, dimana meteor tersebut sebelumnya diprediksi hanya akan melintas saja. Namun Mitsuha tetap berlarian dan berusaha menyampaikan berita itu kepada semua orang. Dan akhirnya berhasil mengevakuasi seluruh warga desa Itomori.

Pada film anime *Kimi no Na wa* ditemukan juga adanya unsur budaya Jepang yaitu *aisatsu* pada film tersebut. Menurut Ayyasy (2021) *Aisatsu* sendiri merupakan salam atau sapaan ketika bertemu atau berpisah dengan seseorang, atau seluruh tindakan yang berhubungan dengan cara mengekspresikan suara, gerakan tangan, gerakan tubuh, ekspresi, dan sikap. *Aisatsu* menjadi gambaran apakah seseorang memiliki sopan santun atau tidak dalam bersosial di Jepang, dilihat pada saat dia melakukan *aisatsu*. Representasi budaya Jepang *Aisatsu* dalam film anime *Kimi no Na wa* dapat dilihat dalam beberapa tanda-tanda yaitu yang pertama adalah *Sinsign*, ditunjukkan pada film anime *Kimi no Na wa* terdapat 3 orang anak SMA yang sedang mengobrol dan mengucapkan salam selamat pagi atau "*Ohayou*". Serta pemeran utama (Taki) yang sedang menangkupkan tangannya atau menyatukan telapak tangannya di depan dada sambil mengatakan kata maaf "*gomen*" dengan maksud untuk meminta maaf. Yang kedua *Legisign*, ditunjukkan pada film anime *Kimi no Na wa* yaitu terdapat keluarga, hubungan ayah dan anak (Ayah Taki dan Taki) yang terlihat akrab dan saling memikirkan satu sama lain, serta terdapat bentuk verbal yang digambarkan oleh beberapa adegan Taki yang mengatakan "*arigatou*" atau terimakasih dengan maksud menunjukkan bagaimana rasa senang Taki saat diberi makanan oleh temannya.

Biografi Musik Radwimps



Gambar 2: Grup Musik Radwimps.

Menurut biografi lengkap yang dilansir dari situs radwimps.jp (2022). Radwimps, atau dalam pengucapan bahasa Jepang dibaca "Raddo'uinpusu" adalah sebuah grup musik rock Jepang beranggotakan empat orang dengan anggotanya Yojiro Noda (野田洋次郎) sebagai vokalis, Akira Kuwahara (桑原彰) sebagai gitaris, Yusuke Takeda (武田祐介) sebagai bassis, dan Satoshi Yamaguchi (山口智史) sebagai drummer.

Grup musik ini melakukan debut secara mandiri pada tahun 2003 dan kemudian bergabung dalam label terkenal Toshiba EMI pada tahun 2005. Band ini mendapatkan kesuksesan besar secara komersial pada tahun 2006 dengan album mereka yang berjudul Radwimps 4: *Okazu no Gohan*, yang dikenal akan singel populer mereka selanjutnya berjudul "Order Made" (2008) dan "Dada" (2011). Radwimps juga dikenal sebagai pengaransemen musik dari film animasi terkenal *Kimi no Na wa* dan *Tenki no Ko* karya dari Shinkai Makoto.

Radwimps dalam *Kimi no Na wa*

Dilansir dari situs The Japan Times (2016) Radwimps adalah grup musik yang dipercayai Shinkai Makoto untuk diminta mengerjakan seluruh musik ilustrasi untuk film animasi karyanya, *Kimi no Na wa*. Menjawab permintaan tersebut, Radwimps akhirnya membuat album yang diberi judul "Your Name" atau dalam bahasa Jepang "*Kimi no Na wa*" dengan berisikan 27 musik ilustrasi yang sebagian besar dikomposisikan oleh Yojiro Noda (vokalis dari Radwimps).

Dari total 27 musik ilustrasi yang terdapat pada tabel di atas, musik ilustrasi yang berjudul

"Zenzenzense" terpilih sebagai musik tema utama atau *soundtrack* utama dari film animasi *Kimi no Na wa*. Selain lagu tersebut, lagu yang menjadi *soundtrack* pada film animasi ini adalah "Yume Tōrō", "Sparkle", dan "Nandemonaiya". Selain dari keempat lagu tersebut adalah sebagai *Background* atau musik instrumental pengiring dialog pada film tersebut.

Sparkle

Sparkle atau dalam bahasa Jepang ditulis dengan スパークル (*Supākuru*) adalah sebuah lagu dari grup band *Radwimps* yang dikomposisikan atas permintaan dari Makoto Shinkai oleh vokalis dari *Radwimps*, Yojiro Noda. Lagu ini berdurasi sekitar delapan menit untuk *movie version* nya. Apabila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia, *Sparkle* memiliki arti "Berkilau" atau "Gemerlap". Lagu ini menjadi salah satu dari empat *Soundtrack* dari film animasi *Kimi no Na wa* yang mengiringi adegan menegangkan pada film tersebut.

Bentuk Musik

Bentuk musik adalah wujud, susunan, juga hubungan antar unsur-unsur musik yang menjadikan satu bentuk komposisi musik. *Sparkle* memiliki birama 12/8 dengan tempo 128 bpm (*allegro*) dan bertanda mula lima kres yang artinya bernada dasar B Mayor tanpa adanya sebuah modulasi atau perubahan nada dasar.

Menurut Schoenberg (1983) sebuah lagu dengan nada dasar B atau bertangga nada B Major memiliki karakteristik "mengungkapkan keinginan liar" dan "marah". Sedangkan pendapat menurut Steblin (2002) sebuah lagu dengan nada dasar B Major memiliki karakteristik sangat berwarna, mengumumkan gairah liar, marah, murka, dengki, putus asa dan seperti melepaskan beban hati.

Bagian lagu yang akan dianalisis dan dibahas adalah dimulai dari birama 85 dalam *full score*. Birama Menurut Edward T. Cone (1968) adalah bagian dari suatu baris melodi, yang menunjukkan berapa ketukan dalam bagian tersebut. Pada umumnya, suatu birama

akan dibatasi oleh sebuah garis birama yang berada di akhir tiap melodinya.

Bagian yang akan dianalisis tersebut adalah bagian dimana lagu *Sparkle* mengiringi adegan inti yang menegangkan pada film animasi ini, yaitu saat dimana meteor terpecah-belah dan mulai menghantam desa itomori, kemudian diikuti dengan adegan saat Mitsuha (pemeran utama perempuan) berlarian untuk memberikan pengumuman dari masa depan kepada warga bahwa akan ada peristiwa sebuah meteor yang akan jatuh ke wilayah sekitar.

Analisis Bentuk Musik

Menurut Prier (1996) dalam menentukan bagian dari sebuah bentuk musik, pada umumnya dipakai atau ditentukan dengan huruf alfabet dengan kapital atau huruf besar (Bagian A, B, dan C). Apabila ada pengulangan bagian dengan disertai variasi atau modifikasi yang berbeda, maka huruf besar harus disertai tanda aksen (') di belakang huruf tersebut.

Prier (1996) juga menjelaskan bahwa dalam sebuah bagian terdapat kalimat yang terdiri dari kalimat tanya dan kalimat jawab. Kalimat tanya biasanya berada di awal dan terdiri dari beberapa birama (biasanya pada birama 1-4 atau 1-8) yang biasanya berhenti dengan nada yang terasa "mengambang". Sedangkan kalimat jawab biasanya berada tepat setelah kalimat tanya selesai (biasanya pada birama 5-8 atau 9-16). Kode untuk kalimat tanya dan jawab adalah berupa huruf alfabet kecil (a, b dan x, y) yang apabila ada pengulangan dengan variasi dan modifikasi, akan ditandai dengan aksen (') di belakang huruf tersebut (a').

Format dalam menganalisis musik berbentuk A(ab). Huruf kapital A menunjukkan bagian lagu, a dan b di dalam kurung menunjukkan kalimat tanya dan jawab. Dalam contoh tersebut, kalimat tanya dan jawab adalah berbeda. Apabila kalimat jawab adalah pengulangan dari kalimat tanya, dengan adanya variasi atau modifikasi, maka akan ditulis dengan format A(aa'). Apabila terdapat

bentuk musik dengan lebih dari satu bagian, akan ditulis dengan format A(ax) B(by).

Dalam sebuah kalimat tanya dan jawab terdapat sebuah motif. Motif adalah unsur lagu yang terdiri dari sejumlah nada yang dipersatukan dan menjadi melodi. Dalam satu motif biasanya terdiri dari dua atau lebih birama.

Lagu *Sparkle* memiliki 2 bagian lagu yang memiliki format A(aa') B(by). Bagian A mengalami pengulangan setelah bagian B selesai tanpa adanya sebuah variasi atau modifikasi di akhir.

Bagian A

Pada musik bagian A, terdapat kalimat tanya dan kalimat jawab yang serupa, namun dengan adanya sebuah modifikasi. Maka musik bagian A harus diberi kode A(aa'). Pada kalimat tanya bagian A, terdapat dua potongan motif yang ditandai dengan "motif 1" dan "motif 2" pada gambar notasi balok di bawah ini:

The image shows a musical score for the question part of section A. It consists of three systems of music. The first system is marked with a red bracket labeled 'motif 1' and includes the dynamic marking 'ff' and the time signature '(A) 1:25:01 (2:58)'. The second system is marked with a blue bracket labeled 'motif 2' and starts with a measure number '5'. The third system starts with a measure number '8'. The notation is in treble and bass clefs with a key signature of three sharps (F#, C#, G#).

Gambar 3: Notasi kalimat tanya bagian A.

Kalimat tanya pada musik bagian A mulai dimainkan semenjak film menunjukkan durasi 1:25:01 atau adegan inti film animasi ini dimana komet akan jatuh ke bumi.

Bagian A dimainkan dengan tanda dinamika *fortissimo* yang berarti dimainkan dengan suara sangat keras atau "nyaring" menyesuaikan dengan adegan menegangkan yang sedang diiringi.

Menurut Brownrigg (2003) Dinamika *fortissimo* dalam musik digunakan untuk menyampaikan perasaan kuat dan tegas. Dinamika *fortissimo* kemudian sering diadopsi

ke dalam musik ilustrasi film yang bergenre *action*.

Kemudian bersambung ke kalimat jawab bagian A yang dimulai pada durasi 1:25:17 dalam film. Kalimat jawab juga terdapat dua potongan motif yang juga ditandai dengan "motif 1" dan "motif 2" pada gambar notasi di bawah ini.

Gambar 4: Notasi kalimat jawab bagian A.

Motif 1 pada kalimat jawab merupakan sebuah bentuk pengulangan dari motif 1 pada kalimat tanya, dengan adanya sebuah perubahan atau modifikasi. Modifikasi yang terjadi adalah sebuah bentuk pembalikan atau *inversion* pada birama ke-3 dan ke-4 dari motif tersebut.

Perbedaan dari pembalikan yang terjadi yaitu pada birama ke-3 dan ke-4 dalam motif 1 kalimat tanya memiliki melodi yang menurun.

Gambar 5: Notasi melodi menurun.

Sedangkan pada birama ke-3 dan ke-4 dalam motif 1 kalimat jawab memiliki melodi yang naik.

Gambar 6: Notasi melodi menaik.

Pembalikan atau *inversion* menurut Prier (1996) adalah sebuah modifikasi yang terjadi apabila sebuah melodi yang awalnya menaik kemudian diubah menjadi menurun atau kebalikan dari melodi asalnya.

Motif 2 pada kalimat jawab juga merupakan bentuk pengulangan motif 2 pada kalimat tanya dengan adanya modifikasi.

Gambar 7: Notasi modifikasi pada motif 2.

Modifikasi yang terjadi yaitu sekuens naik dengan adanya sedikit tambahan birama dan melodi penutup kalimat untuk menuju ke bagian B.

Sekuens naik menurut Prier (1996) adalah ketika sebuah motif diulang pada tingkat nada yang lebih tinggi dari asalnya yang biasanya masih dapat dikenali ketika sudah mengalami sekuens naik.

Gambar 8: Notasi sekuens naik.

Pengulangan dari beberapa motif yang terjadi pada bagian A memiliki tujuan. Menurut Prier (1996) Tujuan dari pengulangan adalah agar terjadinya suatu peningkatan ketegangan atau rasa tegang pada sebuah kalimat lagu.

Sesuai dengan definisi tersebut, hal ini sejalan dengan adegan yang terjadi pada film ini dimana pada saat seluruh bagian A dimainkan yaitu pada sepanjang durasi 1:25:01 sampai dengan 1:25:35 merupakan sebuah adegan

detik-detik jatuhnya meteor yang menegangkan.

Hal ini juga terkait dengan tanda dinamika yang digunakan sepanjang bagian A yaitu tanda *fortissimo* yang berarti dimainkan dengan suara sangat keras atau “nyaring” yang menambah suasana tegang pada adegan yang sedang ditampilkan seperti halnya pada film bergenre *action*.

Bagian B

Bagian B pada musik ilustrasi *Sparkle* memiliki satu kalimat tanya dan satu kalimat jawab. Pada kalimat tanya bagian B terdapat dua motif, sedangkan pada kalimat jawab terdapat tiga motif. Kalimat tanya dan kalimat jawab pada bagian B bukan merupakan bentuk pengulangan, atau berbeda satu sama lainnya. Dalam hal ini, pada bagian B harus diberi kode “B(by)”.

Motif 1 pada kalimat tanya bagian B mulai dimainkan pada durasi 1:25:36 hingga 1:27:04 dalam film *Kimi no Na wa*. Tanda dinamika yang dimainkan pada motif 1 kalimat tanya adalah *piano* (*p*) yang artinya dimainkan secara lembut. Berikut adalah notasi dari bagian B pada musik ilustrasi *Sparkle*:



Gambar 9: notasi bagian B.



Gambar 10: Notasi bagian B.

Tanda dinamika *piano* pada motif 1 memiliki tujuan agar musik ilustrasi yang dimainkan tidak terkesan *distracting* atau mengganggu dialog yang terjadi pada film, karena pada sepanjang motif 1 dimainkan,

dalam adegan film sedang terjadi dialog antar karakter satu dengan karakter lainnya.

Sepanjang motif 1 kalimat tanya dimainkan, melodi yang terdapat tiap biramanya adalah melodi yang sama, yang mengalami pengulangan. Melodi yang diulang terus menerus memberikan kesan menegangkan, seperti halnya pengulangan melodi dalam sebuah musik ilustrasi film horor bertema *halloween*, dimana pada umumnya suasana tegang selalu disampaikan melalui nada dan melodi musik yang dimainkan berulang-ulang.

Pada motif 1 birama ke-33 terdapat sebuah variasi melodi terjadi yang dimaksudkan agar musik yang dimainkan tidak terkesan terlalu *monotone* atau datar.



Gambar 11: variasi melodi pada birama ke-33

Sebelum variasi melodi tersebut dimainkan, adegan yang terjadi merupakan adegan ketika karakter utama wanita (Mitsuha) dan karakter pendamping berlarian dan belum melakukan dialog satu sama lain, atau hanya sedang berteriak kepada warga sekitar.

Tepat ketika melodi pada birama ke-33 tersebut dimainkan (pada durasi 1:26:05), barulah kedua karakter tersebut melakukan dialog satu sama lain.

Artinya, melodi variasi tersebut dijadikan sebuah transisi antara ketika dialog belum terjadi, menuju ke situasi ketika dialog antar karakter mulai terjadi.

Pada birama ke-49 terjadi sebuah perubahan dinamika berupa *Crescendo* atau pergerakan dinamika ke semakin keras. Lalu kembali ke dinamika semula (*piano*).



Gambar 12: pergerakan dinamika birama ke-49.

Tujuan dari perubahan dinamika ini adalah untuk meningkatkan ketegangan

sekaligus agar iringan musik ilustrasi tidak terdengar *monotone* atau datar saat mengiringi sebuah adegan film.

Bersambung ke motif 2 pada kalimat tanya bagian B, motif 2 merupakan melodi yang sama, yang mengalami sebuah bentuk pengulangan bebas atau merupakan variasi dari motif 1 pada bagian B.



Gambar 13: Notasi motif 2.



Gambar 14: Notasi motif 2.

Variasi pengulangan bebas menurut Prier (1996) adalah sebuah kondisi dimana melodi yang sama diulang kembali namun dihias dengan tanpa menghilangkan ciri dari melodi pokoknya.

Motif 2 pada kalimat tanya memiliki dinamika *mezzo-forte* yang artinya dimainkan

dengan sedikit lebih nyaring. Perubahan dinamika ke *mezzo-forte* bukan tanpa sebab, melainkan disebabkan adanya perubahan adegan dari yang sebelumnya (motif 1 kalimat tanya bagian B) adalah sebuah dialog antar karakter, menjadi adegan yang menegangkan, yang dimulai dengan suara keras sirine darurat dan pengeras suara yang mengumumkan peringatan bahaya kepada masyarakat desa, yang disertai dengan komet yang mulai mendekat ke desa. Adegan ini dimulai semenjak durasi 1:27:05.

Pada birama ke-74 di motif 2 kalimat tanya, terdapat perubahan dinamik kembali dari yang semula adalah *mezzo-forte* (agak nyaring) menjadi berdinamik *mezzo-piano* (agak lembut).



Gambar 15: Notasi perubahan dinamik birama ke-74.

Hal ini disebabkan oleh sebuah adegan yang terjadi pada film. Ketika birama ke-74 mulai dimainkan dalam durasi film 1:27:21 terdapat adegan karakter wanita yang menangis yang disertai sedikit dialog oleh karakter pendamping. Dari sini dapat dipahami bahwa adegan wanita menangis tidaklah cocok diiringi dengan iringan berdinamika *mezzo-forte* yang memiliki nuansa cukup menegangkan. Maka untuk menurunkan nuansa tegang dari dinamika tersebut, dinamika mengalami perubahan menjadi *mezzo-piano* yang bernuansa agak lembut untuk menyesuaikan adegan pada film.

Ketika adegan wanita menangis dan sedikit adegan dialog selesai, barulah pada birama ke-82 dinamika kembali ke dinamika awal (*mezzo-forte*) karena adegan pada film kembali menayangkan adegan yang menegangkan.



Gambar 16: perubahan dinamika birama ke-82.

Kalimat jawab pada bagian B bukan merupakan sebuah pengulangan dari kalimat tanya, maka bagian B harus diberi kode B (by).

Pada kalimat jawab terdapat 3 motif yang ditandai dengan motif 1, motif 2, dan motif 3, dimana motif 1 dimulai pada birama ke-90 atau pada durasi 1:27:52 dalam film *Kimi no Na wa*.



Gambar 17: Notasi kalimat jawab bagian B.



Gambar 18: Notasi kalimat jawab bagian B.

Dinamika yang dimainkan pada kalimat jawab adalah melanjutkan dinamika *mezzo-forte*, yang dimana dinamika bernuansa menegangkan tersebut sebelumnya dimainkan pada kalimat tanya hingga birama ke-89. Dinamika *mezzo-forte* dimainkan ketika adegan dalam film menunjukkan adegan kekacauan, dan adegan ketika karakter pendamping dituding melakukan pengumuman palsu terkait ancaman tragedi meteor jatuh.

Motif ke-2 pada kalimat jawab merupakan bentuk pengulangan dari motif ke-1 dengan modifikasi pengulangan bebas, namun juga mengalami perubahan progresi akor pada iringannya. Progresi akor menurut Heni Kusumawati (2016) adalah sebuah susunan pergerakan akor dalam sebuah lagu yang ditentukan oleh alur melodi. Progresi akor terbentuk berdasarkan tingkatannya. Dalam

tingkatan akor dikenal akor Mayor dan akor minor. Akor dengan kode I, IV dan V disebut dengan akor Mayor, sedangkan akor dengan kode ii, iii dan vi disebut akor minor.

Perubahan progresi akor dari yang pada motif ke-1 sebelumnya adalah | V . vii . | IV . V . | V . vii . | IV . III | berubah menjadi | vii . IV . | I . V . | vii . IV . | I . V . | pada motif ke-2.

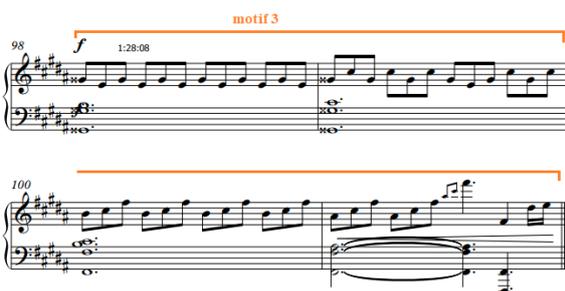


Gambar 19: Notasi motif 1 kalimat jawab.



Gambar 20: Notasi motif 1 dan motif 2 kalimat jawab.

Tujuan dari perubahan progresi akor pada motif ke-2 ialah agar tidak terdengar monotone (itu-itu saja) dan juga menjadi jembatan menuju ke motif selanjutnya. Dinamika *mezzo-forte* pada kalimat jawab berakhir pada birama ke-97 kemudian dimainkan dinamika *forte* (nyaring) pada birama ke-98 atau pada durasi 1:28:08 dalam film.



Gambar 21: Notasi motif 3 kalimat jawab.

Dinamika *forte* memberikan efek ketegangan yang bertambah dalam mengiringi adegan pada film, dimana pada saat birama ke-98 mulai dimainkan, film menampilkan adegan meteor yang mulai terpecah sesuai dengan prediksi Taki (karakter utama pria) dari masa depan. Dimana adegan tersebut merupakan adegan puncak ketegangan pada film tersebut.

Setelah adegan tersebut, bagian B selesai dimainkan dan bagian A kembali di mainkan ulang tanpa ada perubahan atau modifikasi, untuk mengiringi adegan ketika meteor meluncur lainnya yang diakhiri dengan adegan meteor yang menghantam dan menghancurkan desa itomori.

Fungsi Musik *Sparkle*

Menurut Gorbman (1980) Pada era klasik film *hollywood*, musik film digunakan sebagai penanda dalam penyampaian emosi dan sarana untuk menafsirkan sebuah peristiwa di layar. Musik film menyelaraskan irama antara tembakan dan transisi antara adegan dengan mengembangkannya melalui pengulangan dan variasi musik.

Sesuai dengan pemaparan Gorbman, fungsi musik ilustrasi *Sparkle* dalam film *Kimi no Na wa* yaitu sebagai musik ilustrasi yang menyampaikan dan menafsirkan sebuah peristiwa yang terjadi pada layar. Seperti dalam contoh yang disebut pada bagian analisis bentuk musik sebelumnya, terutama pada musik bagian A, dimana terjadi adegan yang bernuansa menegangkan, dalam menyampaikan suasana tegang tersebut ke penonton, komposisi iringan musik dibuat menyesuaikan dengan melodi yang diulang-ulang, yang dimana menurut Prier (1996) melodi yang mengalami banyak pengulangan atau repetisi membawakan dan menambah suasana tegang bagi penonton.

Begitu juga dengan transisi antara adegan seperti dalam contohnya yaitu perubahan-perubahan dinamika pada musik, seperti dinamika *fortissimo* menuju ke dinamika *piano* yang memiliki fungsi sebagai transisi antara adegan tanpa dialog, dengan adegan yang memiliki dialog. Sehingga dapat disimpulkan musik ilustrasi *Sparkle* dikomposisi dan disesuaikan dengan adegan film, sesuai dengan yang telah disebutkan pada analisis bentuk musik bahwa *Sparkle* memiliki banyak variasi musik atau penyelarasan yang disesuaikan dengan adegan yang ditampilkan.

Pemaparan fungsi pada tiap variasi musik ilustrasi *Sparkle* juga menunjukkan bahwa musik ilustrasi *Sparkle* memiliki fungsi sebagai pemicu respon fisik penonton terhadap film yang ditonton, hal tersebut sesuai dengan salah satu

pemaparan fungsi musik menurut Merriam & Merriam (1964) yaitu fungsi musik adalah sebagai pemicu respon fisik, yang artinya musik berfungsi sebagai pengiring aktifitas ritmik yang membangkitkan gairah penonton, dan menyalurkan ke tingkah laku penonton ketika menonton film tersebut. Selain karena visual yang ditampilkan oleh film, apa yang penonton rasakan ketika menonton sebuah film adalah salah satu hasil dari komposisi musik yang selaras dengan adegan film. Keselarasan antara visual dan iringan musik menghasilkan perasaan yang dirasakan oleh penonton, seperti halnya apabila menonton film bergenre *horror*, maka iringan musik akan menyesuaikan dengan komposisi musik yang bernuansa *horror*. Namun apabila sebuah film bergenre *horror* diberi komposisi musik yang bernuansa komedi seperti musik *ragtime*, maka film tersebut akan terasa lucu dan berubah menjadi film dengan genre *horror comedy*. Dalam hal ini, film animasi *Kimi no Na wa* yang bergenre *Drama Supernatural* yang dimana banyak terjadi adegan menegangkan ini selaras dengan komposisi musik *Sparkle* yang memiliki nuansa menegangkan seperti yang telah disebutkan pada analisis bentuk musik.

Kemudian menurut Gottlieb (1995) tujuan atau fungsi dari adanya sebuah soundtrack atau musik ilustrasi film ialah seperti halnya memberi efek *editing* dalam film, yaitu untuk menyelaraskan tempo dengan suasana dalam adegan film. Pengulangan-pengulangan, variasi, dan perubahan-perubahan dinamika yang telah disebutkan pada analisis bentuk musik ilustrasi *Sparkle* adalah salah satu bentuk efek *editing* pada film animasi *Kimi no Na wa*.

Selain dari efek suara berupa suara ledakan, suara goncangan tanah, dan suara komet yang terbakar yang berfungsi membantu penyampaian suasana visual adegan film kepada penonton, musik ilustrasi *Sparkle* juga turut membantu penyampaian suasana visual tersebut dengan memperdengarkan komposisi musik yang menyelaraskan tempo dengan suasana dalam film kepada penonton.

SIMPULAN

Musik ilustrasi *Sparkle* pada film animasi *Kimi no Na wa* memiliki tempo 128bpm (*allegro*) dengan nada dasar B Major dengan karakteristik sesuai dengan adegan menegangkan yang diiringinya yaitu gairah liar, marah, murka, dengki, putus asa dan perasaan seperti melepaskan beban hati.

Musik ilustrasi *Sparkle* memiliki 2 bagian lagu yang memiliki format A(aa') dan B(by) dengan keterangan kalimat tanya dan jawab pada bagian A mengalami pengulangan dengan modifikasi, sedangkan bagian B memiliki kalimat tanya dan jawab yang berbeda, yang kemudian bagian A mengalami pengulangan secara utuh setelah bagian B selesai. Tanda dinamika yang dimainkan memiliki fungsi atau tujuan tertentu sesuai dengan adegan filmnya, seperti dinamika *mezzo-piano* untuk mengiringi sebuah dialog agar musik tidak terlalu *distracting*, *fortissimo* untuk mengiringi adegan yang bernuansa tegas atau menegangkan, dan *forte* untuk menambah intensitas ketegangan adegan yang diiringi.

Musik *Sparkle* karya grup musik Radwimps berfungsi sebagai musik ilustrasi, musik film, atau *background music* yang mengiringi adegan inti dari sebuah film animasi Jepang berjudul *Kimi no Na wa*. Dari hasil analisis fungsi musik ilustrasi *Sparkle* di atas dapat diketahui bahwa sebuah musik ilustrasi dibuat atau dikomposisi menyesuaikan adegan film yang sepenuhnya menafsirkan suasana dari visual yang ditampilkan film ke penonton. Kebaruan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk menambah dan melengkapi penelitian-penelitian terkait musik ilustrasi dari sebuah film *Anime* Jepang khususnya film animasi *Kimi no Na wa* dimana analisis terhadap bentuk musik ilustrasi *Sparkle* belum pernah dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang terutama tertuju pada orang tua, teman, sahabat dan juga segenap pembimbing dan penguji di Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kelulusan

pada penciptaan karya tulis ini sehingga hasilnya dapat terpublikasikan pada jurnal.

REFERENSI

- Anwar, A. A., Budiman, A., & Ramdhan, Z. (2020). Kreativitas musik film Sang Pencerah. *ProTVF*, 4(2), 223. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.25445>
- Ayyasy, D. A. (2021). *Representasi Budaya Jepang "Aisatsu" Dalam Film Anime Kimi no Na wa*.
- Bottiroli, S., Rosi, A., Russo, R., Vecchi, T., & Cavallini, E. (2014). The cognitive effects of listening to background music on older adults: Processing speed improves with upbeat music, while memory seems to benefit from both upbeat and downbeat music. *Frontiers in Aging Neuroscience*, 6(OCT), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fnagi.2014.00284>
- Brownrigg, M. (2003). *Film Music and Film Genre*. University of Stirling.
- Cone, E. T. (1968). *Musical form and musical performance*.
- Craig, T. J. (2000). Japan Pop. *Inside the World of Japanese Popular Culture*. Armonk, NY: ME Sharpe.
- Gorbman, C. (1980). Narrative film music. *Yale French Studies*, 60, 183–203.
- Gottlieb, S., & others. (1995). *Hitchcock on Hitchcock: Selected Writings and Interviews*.
- Haines, J. (2004). *Eight centuries of troubadours and trouvères: the changing identity of medieval music*. Cambridge University Press.
- Kusumawati, H. (2009). *Musik ilustrasi*. 1–19.
- Kusumawati, H. (2016). Kreativitas dalam Pembuatan Aransemen Musik Sekolah. *Imaji*, 14(1), 57–64. <https://doi.org/10.21831/imaji.v14i1.9534>
- Lei, A. (2018). *Constructing Race in Anime*.
- Massngky, M. (2016). Radwimps play a part in the popularity of anime film 'your name.' *The Japan Times*. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2016/11/04/music/radwimps-play-part-popularity-anime-film-name/>
- Merriam-Webster. (2022). *Merriam-Webster.com dictionary*. Merriam-Webster.Com.
- Merriam, A. P. (1964). *The Anthropology of Music*. Northwestern University Press. <https://books.google.co.id/books?id=4bUAFf8CWosC>
- Prier, K.-E. (1996). Ilmu Bentuk Musik. In *Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi*. Pusat Musik Liturgi. https://otomasi.unnes.ac.id/index.php?p=show_detail&id=22156&keywords=
- Radwimps.jp. (2022). *radwimps.jp*.
- Rahardjo, H. (2021). *The Use of English Words and Sentences in Japanese Anime Songs*.
- Schoenberg, A. (1983). *Theory of harmony*. Univ of California Press.
- Steblin, R. (2002). *A history of key characteristics in the eighteenth and early nineteenth centuries*.