

DIKTAT PERKULIAHAN

MUSIK ILUSTRASI



oleh :

HENI KUSUMAWATI

heni_kusumawati@uny.ac.id

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2009

KATA PENGANTAR

Musik Ilustrasi adalah salah satu mata kuliah yang harus ditempuh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Musik, FBS UNY. Mata kuliah ini tercantum dalam Kurikulum 2002 FBS-UNY, semester VI dan bersifat wajib tempuh.

Disusunnya diktat mata kuliah Musik Ilustrasi tersebut adalah untuk membantu setiap mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan tersebut, karena sampai saat ini buku mengenai Musik Ilustrasi masih sulit didapatkan, sehingga diharapkan dengan adanya diktat tersebut diharapkan dapat menambah sumber bacaan terutama yang membahas tentang Musik Ilustrasi.

Setiap orang dapat membuat ilustrasi musik, karena membuat ilustrasi musik itu mudah. Namun yang sulit adalah bagaimana membuat ilustrasi musik yang baik dan berkualitas. Usaha yang harus kita lakukan adalah belajar dari pengalaman maupun dari buku. Menerapkan ide-ide musikal yang berhasil dihimpun melalui daya cipta dan imajinasi ke dalam sebuah karya komposisi musik yang bercirikan *Jingle* yaitu lagu yang diciptakan khusus untuk sebuah *Company, Yayasan, Perguruan Tinggi* serta bidang-bidang usaha lain dan mengandung nilai-nilai artistik, estetis, & plastis sesuai dengan teori musik yang pernah dipelajari, sehingga karya yang dihasilkan memenuhi kaidah – kaidah ilmu, seni serta bernilai jual (*marketable*).

Pembahasan dalam diktat tersebut lebih ditekankan pada kreativitas individu dalam menuangkan ide-ide musikal yang diperdalam melalui latihan-latihan pada setiap babnya. Dalam diktat ini juga dilengkapi contoh-contoh musik ilustrasi berupa *jingle, tune, spot iklan, ID Call* dll., yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Semoga diktat ini dapat bermanfaat bagi para ilustrator musik pemula di tanah air, sehingga kualitas musik di negeri ini menjadi lebih baik di tengah persaingan musik yang makin kompetitif. Amin.

Penulis

Heni Kusumawati

BAB I

PENGANTAR MUSIK ILUSTRASI

Musik Ilustrasi adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik siaran radio maupun televisi. Ketika video dan radio belum ada, musik ilustrasi biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama, teater, tablo, tarian, pergelaran muppet (wayang) dll. Musik iringan juga dapat berarti ilustrasi, tetapi ilustrasi musik tidak selalu berupa iringan.

Dalam pembuatan ilustrasi hendaknya sesuai dengan karakter dan watak dari acara yang diproduksi. Misalnya acara drama televisi maupun sinetron (*cinema electronic*) kita harus tahu terlebih dahulu tema yang akan dibuat ilustrasi, apakah itu tema cinta yang di dalamnya ada unsur romantik, melankolik, estetik, dll. Atau tema kepahlawanan yang di dalamnya ada unsur patriotik, romantik, heroik, polemik, estetik dll. Demikian juga dengan acara-acara komedian, ilustrasi musiknya pun harus mengikuti cerita komedinya.

Seorang ilustrator musik harus mengacu pada semua karakter tersebut agar antara visual dan ilustrasi musik yang dibuat saling mendukung satu dengan yang lainnya, sehingga suasananya menjadi lebih hidup. Sedangkan dalam menggambarkan suasana senang, sedih, tegang mencekam, seram dll seorang ilustrator harus bisa menggambarkannya dengan tepat ilustrasi musik yang dibuatnya.

Beberapa acara-acara siaran radio & TV yang memerlukan ilustrasi musik diantaranya adalah:

1. Drama Radio dan TV (Sandiwara Radio & TV)
2. Film & Sinetron
3. Features
4. Profile / company profile
5. Laporan Jurnalistik (Perjalanan, & Kalaedoskop), infotainment
6. Magazine (Majalah Udara)
7. Spot Programme & Spot Iklan, dll.

BAB II

JENIS-JENIS MUSIK PROGRAM

A. Musik Produksi Siaran

Adalah sebuah karya musik yang khusus untuk sarana penunjang dalam memproduksi acara siaran baik *radio* maupun *televisi*. Hal yang paling prinsip dilakukan oleh para penata program (acara), pengarah acara, programme director, sutradara adalah memilih jenis musik yang tepat untuk memenuhi kebutuhan dan kelengkapan paket yang diproduksi.

B. Jenis Musik Program Siaran

1. ID CALL (Station Identity)

ID Call adalah komposisi musik berdurasi pendek yang spesifik & dipergunakan untuk identitas sebuah stasiun radio atau TV. Karya musik ini harus betul-betul *original*, tidak mencopy ataupun menjiplak karya orang lain dan bukan pula cuplikan dari lagu yang sudah ada sebelumnya. Karena ketika UU hak cipta sudah berlaku, tegak dan konsekuen maka dari setiap penjiplakan akan dikenakan denda ataupun *royalty*.

Untuk stasiun radio cukup hanya dengan audio musik (suara musik) saja, namun untuk stasiun televisi disamping audio dilengkapi pula dengan gambar bergerak (visual) baik berupa animasi grafik maupun *stock shot*. Karya musik jenis ini harus menarik, mencakup segala aspek visi & misi stasiun yang bersangkutan serta mempunyai *titik interest* yang khas.

Dalam pembuatan ID Call instrumen yang digunakan untuk membuat karya musik ini biasanya berformasi Orchestra (Flute, Oboe, Clarinet, Fagot (Bassoon), French Horn, Trumpet, Trombone, Tuba, Timpani, Harp, Grand Cassa, & Strings (Violin 1 & 2, Viola, Cello, Double Bass). (contoh dapat dilihat pada lampiran).

2. TUNE

Arti kata *tuning* adalah stem, tepat, pas (*Zero beat*). Musik tune dalam arti luas adalah karya musik yang tepat, pas persis untuk mengawali sebuah acara baik pentas, maupun acara-acara siaran. Dalam hal ini tentu saja siaran radio dan televisi. Tune juga merupakan komposisi musik berdurasi pendek lazimnya tak kurang dari 14" dan tak lebih dari 30". Seperti halnya ID CALL musik ini juga harus khas, komunikatif punya titik interest, dan original. Karya musik ini dapat berupa *audio* maupun *audio visual*.

Alat musik yang digunakan dalam membuat karya musik ini juga berformasi Orchestra (Flute, Oboe, Clarinet, Fagot (Bassoon), French Horn, Trumpet, Trombone, Tuba, Timpani, Harp, Grand Cassa, & Strings (Violin 1 & 2, Viola, Cello, Double Bass).

Di dalam pentas Orchestra karya pembuka ini disebut *Overture*. Dalam perkembangan teknologi seperti sekarang karya ini hanya menggunakan alat *Sequencer (MIDI PROGRAMME)* yang cukup dimainkan 1 orang saja.

Pada acara siaran radio maupu televisi ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu membuat perbedaan antara tune acara yang diproduksi misalnya tune berita mestinya berbeda dengan tune acara mimbar agama dll. (Lihat lampiran Tune Salam Plat AB)

3. JINGLE

Arti jingle adalah tanda atau *tengara*. Dalam komposisi musik berarti karya musik yang sangat pendek durasinya sebagai tengara dan surprise. Untuk itu maka dalam jingle sering terdapat *Smash* (pukulan keras) atau *hard beat* yang bisa *subito* (tiba-tiba) orang terpaksa mendengar dan memperhatikan. Jingle mempunyai 2 sifat yaitu ***Maskulin & Feminin***. Persyaratan lain dalam komposisi ini sama dengan dua karya di atas.

Instrumen yang digunakan dalam membuat karya musik ini berformasi Orchestra (Flute, Oboe, Clarinet, Fagot (Bassoon), French Horn, Trumpet, Trombone, Tuba, Timpani, Harp, Grand Cassa, & Strings

(Violin 1 & 2, Viola, Cello, Double Bass). Dalam perkembangan teknologi seperti sekarang karya ini hanya menggunakan alat Sequencer (*MIDI PROGRAMME*) yang cukup dimainkan 1 orang saja. (contoh lihat lampiran Jingle)

4. SPOT PROGRAMME & SPOT IKLAN

Kata *spot* ini sesungguhnya merupakan penggalan kalimat (*to be on the spot*) yang artinya menjadikan perhatian umum. **Spot programme** adalah penampilan program yang perlu perhatian umum dan di sini biasanya dilengkapi dengan hiasan-hiasan (*accessories*) yang dapat menarik perhatian khalayak ramai. Kenapa program harus ditawarkan kepada umum? Karena dari program tersebut kita akan tahu *rating* penonton atau pendengar yang akan digunakan untuk senjata pencarian dana produksi (menjaring sponsor sebanyak-banyaknya). Produser & pengarah acara yang kreatif tanpa dukungan dari pemasaran yang aktif & produktif hasilnya sia-sia.

Spot iklan adalah paket dari produk tertentu yang diekspos kepada publik untuk mensosialisasikan produknya sehingga membentuk *image* tertentu dan membentuk masyarakat konsumen terhadap produk tersebut. Spot Iklan seperti halnya beberapa hal di atas adalah kombinasi antara audio dan visual untuk TV dan Audio untuk Radio merupakan komposisi berdurasi pendek namun indah dan menarik minat pendengar maupun pemirsanya.

BAB III

POLA RITME & KARAKTER MELODI

A. Polaritme dalam Membuat Ilustrasi Musik

1. ON BEAT

Yaitu ilustrasi musik yang berpatokan pada metrum atau hitungan tiap-tiap bar menyesuaikan dengan tempo yang ada. Adapun polaritme *on beat* sendiri ada bermacam-macam a.l. :

- a. Tempo Sangat cepat (Allegro Molto) untuk menggambarkan atau mengilustrasikan keadaan yang berlangsung sangat cepat dan kontinyu misalnya kendaraan yang melaju dengan kecepatan tinggi seperti pesawat, kereta api, motor cycle dsb. tempo sangat cepat ini metrumnya berkisar antara : 132–148 (1/4an per menit).

Sifat/karakter : *Tegang*

- b. Untuk ilustrasi yang bersifat kartunis bisa **bersifat Jenaka/Komedi**
- c. Tempo cepat (Allegro) untuk menggambarkan atau mengilustrasi keadaan yang berlangsung cepat dan kontinyu misal : orang berlari (bergegas, keburu-buru dan diburu) tempo cepat ini metrumnya antara : 100 – 120 (1/4 an per menit)

Sifat/karakter : *Agak tegang, bersemangat*

- d. Tempo sedang/medium (Moderato). Untuk menggambarkan atau mengilustrasikan keadaan yang berlangsung wajar dengan kecepatan sedang dan kontinyu misalnya orang yang sedang berjalan kaki, kendaraan yang melaju dengan kecepatan sedang seperti becak, andong, sepeda dsb. Tempo moderato ini metrumnya berkisar antara 80 – 96 (1/4 an per menit)

Sifat/karakter : *Santai bersahaja, Riang*

- e. Tempo Lambat/lamban (Andante). Untuk menggambarkan atau mengilustrasikan keadaan yang berlangsung lambat dan lamban serta kontinyu misalnya kendaraan tradisional yang di dorong seperti gerobak sapi, perahu layar, angsa yang sedang

berenang, rakit dsb. Tempo andante metrumnya berkisar antara : 60 – 78 (1/4 an per menit).

Sifat/karakter : *Lamban dan slowly*

- f. Tempo sangat lambat (Adagio). Untuk menggambarkan keadaan yang berlangsung sangat lambat dan kontinyu misalnya jalannya awan di langit, adegan malas yang berlangsung, gambar *slow motion* dsb. Tempo adagio ini metrumnya berkisar antara : 42 – 54 (1/4 an per menit)

Sifat/karakter : *Malas, Lazy, tak bersemangat*

2. UN BEAT

Adalah ilustrasi musik yang tidak berpatokan pada metrum dan tempo. Dalam musik biasa disebut (*Recitative*) untuk menggambarkan keadaan yang berlangsung berubah-ubah dan dinamis ada cepat, lambat, tegang, riang, mencekam, tenang dan biasanya di sini digunakan alat-alat musik yang obligatis (memanjang), Percussion yang patah-patah (*Roll & Stacatto*). Hal ini sering kita temui pada ilustrasi film – film Perang dan kolosal.

Sifat/karakter : *Dinamis*

B. Ciri dan Sifat Melodi

Secara psikologis, suatu melodi memiliki ciri khas tertentu. Menurut *Chandler* salah satu ciri melodi adalah:

1. Kedekatan (*propinquity*)

Yang dimaksudkan dengan 'kedekatan' adalah bahwa suatu progresi tonal (nada-nada) dari satu not ke not lain dalam interval yang sempit (pendek) seperti contoh berikut:

Melodi dengan interval dekat



Melodi diatas memberikan kesan kesatuan dan kepaduan yang lebih besar daripada kesan yang timbul oleh nada-nada yang berhubungan dalam interva-interval yang lebar (panjang).

Dari analisis yang pernah dilakukan atas melodi-melodi, diperoleh kenyataan bahwa lompatan *septim* jarang dipakai dibanding lompatan *sekonde* atau *ters*. Jika ada interval lebar yang muncul, biasanya selalu diikuti oleh interval-interval yang sempit. Kalau kita perhatikan, akan timbul kesan bahwa semakin dekat hubungan nada, semakin besar rasa kesinambungan yang dimilikinya. Contoh melodi dengan interval lebar:

Melodi dengan interval lebar



2. Pengulangan (*Repetition*)

Suatu ciri melodi yang lain adalah adanya pengulangan elemen-elemennya. Unsur pengulangan ini menjadi ciri yang paling mudah dikenali dalam suatu melodi. Hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah bahwa melodi-melodi yang secara kerap memunculkan pengulangan not yang sama menolong kita untuk menentukan kerangka

tonal untaian nada itu sebagai suatu melodi. Contoh pengulangan melodi:

Repetition Melody

Allegro (MM = ♩ = 120)



The image shows two staves of musical notation in 4/4 time. The first staff begins with a treble clef and a 4/4 time signature. The melody consists of a series of eighth notes: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. This is followed by a half note G4, a quarter note F4, and a quarter note E4. The second staff continues the melody with a quarter note D4, a quarter note C4, a quarter note B3, and a quarter note A3. The piece concludes with a double bar line.

3. *Finalitas* (Finality)

Ciri ketiga adalah finalitas ('keberakhiran' atau 'keberlabuhan') atau yang biasanya disebut sebagai **kadens** (*cadence*). Kadens ini merupakan suatu 'kesan perasaan tiba, sampai, berlabuh di suatu tempat atau titik tertentu akibat gerak gravitasi dan gaya tarik antar nada'. Ketika menyimak progresi nada F-G-E-D-, kita mengharapkan nada C akan menyusul dan menutup frase ini. Nada yang bergerak ke bawah memiliki kesan final yang jauh lebih besar daripada yang bergerak ke atas.

Bagaimanapun, kesan finalitas ini ditentukan juga oleh kenyataan bahwa nada terakhir dari rangkaian itu adalah nada yang kerap diulang dalam frase tersebut, atau nada yang dipentingkan dalam keseluruhan rangkaian melodi tersebut. Aspek ini dapat dikatakan sebagai suatu sub-prinsip mengenai finalitas dan dikenal sebagai 'prinsip keberulangan' (*the principle of return*). Farnsworth mengadakan suatu percobaan dan menemukan bahwa finalitas dihasilkan dengan cara berakhir/berlabuh pada salah satu anggota dari trinada mayor (C-E-G) dalam kunci C. Dalam hal ini, para subjek penelitian menyukai nada C sebagai nada final disusul nada G, kemudian E. Seperti contoh berikut:

Finalitas di nada C



Finalitas di nada G



Finalitas di nada E



Faktor lain yang ikut mempengaruhi efek finalitas adalah *falling inflection* (nada suara yang bergerak turun yang dikenal dalam ilmu bahasa). Dalam kebanyakan bahasa, suatu kalimat tanya biasanya diungkapkan dengan nada suara (intonasi) yang menaik (*rising inflection*), sedangkan suatu pernyataan (ataupun jawaban) diungkapkan dengan nada suara yang menurun (*falling inflection*). Hal ini analog dengan arah gerak nada pada akhir suatu frase melodi yang mengandung/mengajukan **pertanyaan** (frase-tanya) dan yang mengandung **jawaban** (frase-jawab) seperti terlihat pada contoh berikut:

Frase tanya (Antecedent)



Frase jawab (concequence)



Namun demikian, perlu diingat bahwa pilihan atas nada-nada final ini sangat ditentukan oleh suatu evolusi kultural. Hal ini berarti bahwa pilihan itu dapat berubah sesuai dengan pengalaman dan latar belakang dunia musik yang dimiliki seseorang. Pilihan akan nada final yang dibuat oleh seseorang dengan latar belakang dunia musik

pentatonis akan lain dari pilihan seseorang dengan latar belakang musik diatonis.

C. Materi Dasar

Suatu untaian melodi terdiri dari nada-nada. Nada-nada di dalam musik ditata dalam suatu sistem yang disebut tanggana (*scale*). Karena itu, perlu kita mengenal berbagai sistem tanggana yang dipergunakan di dalam dunia musik.

a. Tanggana

Secara umum, kita mengenal beberapa sistem tanggana di dalam sejarah perkembangan musik dunia. Ada modus gerejawi, ada tanggana diatonis, pentatonis, *whole-tone scale*, dan sebagainya. Setiap sistem tanggana memiliki ciri sendiri-sendiri dan menuntut pendekatan yang berbeda-beda dalam memanfaatkannya.

Tanggana diatonis (Barat) tersusun dari 7 nada sehingga kadang disebut juga **heptatonis** (*heptachord*). Penjelasan mengenai susunan, formula interval, serta nama (fungsional dan peringkat) tanggana diatonis maupun modus gerejawi ada pada Reed. Keterangan mengenai tanggana diatonis ini diperluas pula mencakup tanggana mayor dan minor (*asli, melodis, harmonis*).

Informasi lain yang berkaitan dengan tanggana ini adalah kiat '*transposisi*' (pemindahan tonalitas), 'lingkaran kuint' (*the Circle of Fifths*), dan 'tanda-mula' (*key signature*) baik untuk tanggana diatonis maupun untuk tanggana modus. Seperti tanggana berikut ini:

Tangga nada C Mayor



Minor diatonik



Minor harmonik



Minor melodik



Modus blues



Whole Tone (Jarak M2)



b. Interval Melodis (Melodic Interval)

(*Catatan:* informasi mengenai interval ini bermanfaat juga dalam pembicaraan mengenai harmoni; untuk ini, istilah yang dipakai adalah **interval harmonis** atau *harmonic interval*.)

Setiap nada tidak dapat berdiri sendiri. Di dalam dirinya, nada-nada itu tak bermakna apa-apa secara individual. Setiap nada memiliki makna karena dan dalam hubungan dengan nada-nada lain.

Seperti yang sudah diketahui dari informasi mengenai formula interval tanggana, khususnya tanggana diatonis (mayor dan minor), nada-nada di dalam suatu sistem tanggana saling berhubungan dalam jarak dan kualitas tertentu, yang dapat berubah-ubah sesuai dengan perluasan atau penyempitan yang dikenakan pada interval yang ada.

D. Doktrin Afeksi (*doctrine of affection*)

Dalam sejarah perkembangan seni (termasuk musik), hal yang dipandang sebagai tujuan utama (*the main goal*) dari ekspresi artistik (musik) adalah 'mengaduk-aduk perasaan' (*stirring the feeling*). Dies (biografer Haydn), pada tahun 1810, menulis bahwa tujuan utama sang Maestro (Haydn) adalah "to touch the heart in various ways." Tokoh lain, Heinrich Christoph Koch (Lexikon, 1802) menulis bahwa "the principle object of music is to stir the feelings." Koch, selanjutnya menjelaskan, "Setiap perasaan (yang diekspresikan) dibedakan oleh modifikasi nada-nada secara khusus, dan perbedaan inilah yang memberi makna dan nafas kehidupan bagi rangkaian nada yang ditampilkan."

Christian Gottfried Krause, salah seorang anggota Lingkaran Musik Berlin, mengemukakan beberapa konsep afeksi musikal (dalam bukunya *Von der musikalischen Poesie*, 1752), antara lain:

- **Kegembiraan** (*joy*): nada-nada mengalir dalam gaya yang agak cepat, luwes, hidup dan jelas

$\text{♩} = 164$

Piano

The image shows a musical score for Piano in 2/4 time. The tempo is marked as quarter note = 164. The score is divided into two systems. The first system contains three measures: the first measure starts with a piano (*p*) dynamic, the second with a forte (*f*) dynamic, and the third with a piano (*p*) dynamic. The second system also contains three measures: the first measure starts with a forte (*f*) dynamic, and the second measure has a mezzo-piano (*mp*) dynamic. The music features a mix of eighth and sixteenth notes in both the treble and bass staves.

- **Pengharapan** (*hope*): musik yang riang penuh kebanggaan

Maestoso $\text{♩} = 80$

Trumpet Bb

The image shows a musical score for Trumpet Bb in 4/4 time. The tempo is marked as *Maestoso* with a quarter note = 80. The score consists of a single system with five measures. The music is written in the treble clef and features a mix of quarter, eighth, and sixteenth notes, with some rests. The overall mood is described as joyful and proud.

- **Ketakutan** (*fear*): nada-nada pecah (*broken tones*) yang merintih dan gemetar

Fuzzy Attacca

Timpani

- **Kebimbangan** (*doubt*): suku-suku kata yang terpotong-potong dan tak teratur

SAAT

Doubtoso $\text{♩} = 92$

Vocal

De-tik de-mi de-tik a-ku me-nung-gu sa-at sa-at te-gang

- **Kerinduan** (*yearning*): nada-nada yang lemah-lembut dan sederhana

KANGEN

(by.Heni)

Listesso tempo $\text{♩} = 80$

Vocal

La - ma se-ka-li ku-me-nan-ti eng-kau tak kun-jung da - tang

- **Kutukan** atau **Umpatan** (*malediction*): tremolo dan banyak disonansi.

Subito Attacca $\text{♩} = 132$

Piano

Johann Philipp Kirnberger, murid J.S. Bach, dalam bukunya *Die Kunst des reinen Satzes* (1771-1779), menggambarkan kualitas ekspresif interval musikal, antara lain, sebagai berikut:

a. Gerak Naik (*Rising*):

- *prim augmented* (A1): cemas
- *sekonde minor (terts minor)* (m3): sedih, melankolis
- *terts mayor* (M3): girang
- *kuint murni* (P5): bersemangat
- *septim minor* (m7): lembut, sedih, tak menentu.

b. Gerak Turun (*Falling*):

- *sekonde minor* (m2): menyenangkan
- *terts mayor* (M3): penuh perasaan (patetik), juga melankolis
- *kuint augmented* (A5): menakutkan (jika muncul pada bass)
- *oktaf* (P8): sangat tenang.

Doktrin afeksi ini secara lebih khusus berhubungan dengan musik vokal dengan adanya teks (bahasa) yang memverbalkan (sekaligus **membatasi**) ide-ide ekspresi. Dengan demikian, penulisan teks harus benar-benar diperhitungkan sehingga ada koherensi antara 'bahasa kata' dan 'bahasa musik' (baik dalam hal aksen, potongan-potongan frase/kalimat, dan lain-lain).

BAB IV

MEMBUAT MUSIK ILUSTRASI

A. Langkah-langkah Ideal

1. Langkah 1

- a. Menentukan ide untuk jenis musik apa yang akan kita terapkan pada materi tayang baik berupa visual (movie/gambar bergerak-still photo/gambar diam) maupun yang berupa audio (suara).
Contoh: movie video (Film, Sinetron, Features, Dokumenter, Animasi (Cartoon, Graphic, Flying Font) Drama & Dance On Stage, Pantomim, spot iklan, ID Call/jingle, Tune Item program dll)
Contoh Still photo : Pameran Foto, lukisan, Karikatur dll.- Contoh audio (suara orang membaca puisi, Drama radio, sandiwara radio, spot iklan, jingle dll).
- b. Menentukan image yang sesuai dengan materi tayang
- c. Menentukan jumlah SCENE (adegan) yang ada serta durasi yang akurat
- d. Menentukan karakter setiap adegan secara tegas dan tepat.

2. Langkah 2

- a. Memilih instrumen musik secara tepat sesuai karakter materi tayang (bantu : *Long Obligate Character* atau keharusan karakter musik yang memanjang, *Short and Cutting Character* atau karakter pendek patah-patah, *Smash* atau pukulan keras, tajam, dan mengenai sasaran, *Melophonical Character* atau karakter musik yang melodis/manis, *Harmonical Character* atau karakter akordis dan harmonis, *Low & High Sounding Character* atau karakter bunyi yang rendah dan bunyi frekuensi tinggi).
- b. Memilih style/gaya musik yang sesuai dengan materi tayang (Misal : *Western Classical style, Pop style, Romantic Style, Pop Ethnic, Pure Ethnic, Comedian, Tragic Style*). Catatan : Lebih baik Rhythm Box (Auto Accompaniment) dihindari meskipun menggunakan alat antu

yang berupa Sequencer (MIDI) untuk memperoleh kualitas karya ilustrasi musiknya.

- c. Memilih tonic atau tonika yang tepat dimana kita dapat memainkan alat dengan lancar dan akurat apabila dimainkan secara manual/original orchestra sebaiknya seorang illustrator musik tidak akan menyulitkan para pemain pendukung karyanya.
- d. Memilih pemain yang andal agar kualitas karya tercapai dan terjaga.

B. Latihan dan Tugas (mencoba membuat Tune)

- a. Membuat Tune radio berdurasi 10 detik (Tempo : 120 ,sukat 2/4, jumlah birama 10 bar) karena kecepatan : 1 bar/detik – birama 11 ketuk 1 off
- b. Membuat melodi yang bergerak ke depan bukan mundur (menurun).
- c. Warna melodi mayor (Major 9th) karakter cerah, gagah, megah dan indah.
- d. Menggunakan *Space Sound* dengan unsure **triplet** atau **trio**.
- e. Melodi pada French Horn (61) back sound strings rnsamble (49), dan synth. String 2 (52), Smash dengan [Timpani (48), Orchestra-Kit (49), Orch-Hit (56).] didorong dengan Harp rall(47) & RevesCymbal (120), Bass memakai Strings Ensemble 8 bassa (49).

DAFTAR PUSTAKA

- Graf, Max. (1947). *From Beethoven to Shostakovitch : The Psychology of the Composing Process*. New York : Philosophical Library, Inc.
- H. Owen Reed, Robert G. S. (1980). *The Materials of Music Composition. Book I : Fundamentals ; Book II : Exploring the Parameters Through Jazz, Rock, Pop, Folk, and Art Music*. Reading, Massachusetts : Addison-Wesley Publishing Company.
- Mack, Dieter. (1995). *Ilmu Melodi*, Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Schoenberg, A. (1972). *Models for Beginners in Composition. Rev. Leonard Stein*. New York :Schirmer.
- Siegmeister, Elie. (1965). *A Workbook for Harmony and Melody, vol. I*. Wadsworth Publishing Company.
- Stein, Leon. (1979). *Structure and Style : Expanded Edition The Study an Analysis of Musical Forms*. Summy Birchard Music.
- Prier, Karl-Edmund. (1996). *Ilmu Bentuk Musik*, Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.