

XIN

Kevin Aprico Dwi Budiana¹, Guntur Eko Prasetyo²

^{1,2}Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, Indonesia

¹kevin.aprico@gmail.com

ABSTRAK

XIN merupakan sebuah karya musik yang terinspirasi dari salah satu hobi penggarap yaitu bermain video game "DOTA 2". Karya ini menceritakan kisah hidup seorang tokoh dalam video game "DOTA 2" yaitu XIN. Konsep musik yang akan disajikan oleh penggarap merupakan musik ilustrasi dengan pendekatan modern. Ilustrasi yang dimaksud penggarap adalah musik yang memberi suasana dalam penggambaran tokoh cerita yang dihadirkan. Sedangkan musik modern yang dimaksud oleh penggarap yaitu, mengarah pada pernyataan menurut Subiyakto (2006), Musik modern merupakan musik yang menggunakan instrumen dan teknologi yang berkembang. Dalam proses pembuatan karya komposisi penggarap berfokus pada penggunaan salah satu teknik yang jarang diketahui banyak orang. Teknik yang penggarap maksud, disebut dengan istilah self oscillation atau self oscillating. Teknik ini merupakan permainan sound efek delay analog yang menciptakan suara suara loop (pengulangan) yang terus berlanjut semakin keras dan terdistorsi. demi mewujudkan karya komposisi secara akademik penggarap mengarah pada satu metode penciptaan yang dituliskan oleh Konsorsium Seni yaitu : (1) persiapan, (2) elaborasi, (3) sintesis, (4) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni, dan (5) menyelesaikan ke dalam bentuk akhir karya seni. Adanya Ide pembuatan karya komposisi XIN penggarap ingin menceritakan sosok tokoh XIN menggunakan teknik teknik bermusik yang didapat selama MBKM bersama I Wayan Balawan selaku mentor dalam pembuatan karya ini.

Kata Kunci: xin, karya komposisi, *self oscillation/self oscillating*

ABSTRACT

XIN is a piece of music inspired by one of the composer's hobbies, namely playing the video game "DOTA 2". This work tells the life story of a character in the video game "DOTA 2", namely XIN. The musical concept that will be presented by the composers is illustration music with a modern approach. The illustration that the artist meant was music that gave the atmosphere in the depiction of the story characters presented. Meanwhile, the modern music referred to by the cultivators, namely, leads to statements according to Subiyakto (2006), Modern music is music that uses instruments and developing technology. In the process of making a composition work, the composer focuses on using a technique that is rarely known to many people. The technique that cultivates intent is called self oscillation or self oscillation. This technique is a play on analog delay sound effects that create a continuous loop of sound that gets louder and distorted. in order to realize the work of composition academically, the cultivator leads to a method of creation written by the Art Consortium, namely: (1) preparation, (2) elaboration, (3) synthesis, (4) realization of concepts into various art media, and (5) finalizing into the final form of the work of art. There was an idea for making a composition work XIN, the composer wanted to tell the figure of the character XIN using musical techniques obtained during MBKM with I Wayan Balawan as a mentor in making this work.

Keywords: *xin, compositional work, self oscillation/self oscillating*

PENDAHULUAN

XIN atau kerap dijuluki sebagai Ember spirit (bahasa Indonesia: Arwah / Jiwa Bara). XIN atau Ember Spirit sendiri, merupakan salah satu tokoh ikonik dalam video game online yang berjudul "Dota 2". Tokoh ini merupakan penggambaran elemen jiwa api membara. Diceritakan pada mulanya ada sebuah tempat tersembunyi di Wailing Mountain tepatnya berada di Fortress of Flares, merupakan benteng yang sudah tidak berpenghuni lagi. Dalam Fortress of Flares terdapat sebuah kuili yang berlapis batu berlian topas yang disimpan dalam mimbar benteng. Kuili tersebut berisi abu dan sisa bakaran persemayaman dari seorang ksatria hebat yang bernama XIN. XIN merupakan seorang guru yang mengajarkan murid muridnya mantra bernama Bonds of the Guardian Flame selama tiga generasi. Pengajaran mantra tersebut bertujuan melatih jasmani dan rohani untuk mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di luar benteng. Sayangnya dalam pengajarannya, terdapat kecemburuan dan rasa iri dari beberapa oknum tertentu. Sehingga pada musim gugur, terjadi penyergapan yang membuat ksatria XIN mati terbunuh. Mengetahui sang guru terbunuh para muridnya hilang menyebar, namun mereka bukan pergi begitu saja melainkan menyebarkan ajaran guru mereka. Selang bertahun hingga berabad kemudian, ternyata ajaran ksatria XIN tetap menyebar. Burning Celestial yang merupakan salah satu gambaran dewa api melihat warisan ajaran XIN tetap terjaga, merasa tersentuh dan memutuskan untuk pergi ke Fortress of Flare. Burning Celestial mengambil dan hendak menghidupkan kembali sang ksatria XIN. Munculnya bara api yang berpijar mengelilingi kuili berisi abu jasad XIN membuatnya hidup kembali dan menjadi perwujudan baru yang sekarang disebut sebagai Ember Spirit. Dengan kehidupan barunya sebagai Ember Spirit sang ksatria elemen api, XIN siap membagikan dan menyebarkan api pengetahuan bagi yang ingin mencari bimbingan.

Berdasarkan dari cerita XIN diatas, penggarap terinspirasi untuk menggarap sebuah komposisi yang menggambarkan cerita tokoh XIN hingga akhirnya menjadi seorang Ember Spirit sang dewa api. Alasan penggarap mengangkat tokoh ini karena selain bermusik salah satu hobi penggarap merupakan bermain video game online khususnya "Dota 2". Penggarap ingin mengkombinasikan hobi yang dimiliki agar menciptakan suatu komposisi yang sesuai dengan ciri karakter dari penggarap sendiri. Ciri karakter yang dimaksud merupakan gaya dan rasa permainan yang dimiliki oleh penggarap. Selain itu penggarap ingin mengajak para penonton dan pendengar komposisi ini agar memiliki semangat juang seperti XIN yang menyebarkan api pengetahuan dalam lingkungan sekitar. Dan juga penggarap ingin menyampaikan bagaimana karya bisa tercipta dari banyak hal, salah satunya dari hobi bermain video game.

Komposisi Musik adalah proses penyusunan dan pembentukan bagian musik dengan cara

menggabungkan komponen yang terdapat didalam musik, serta menjadikannya karya ciptaan orisinal. Menurut Kusumawati (2004: ii), komposisi musik merupakan proses kreatif musikal yang melibatkan beberapa persyaratan, yaitu bakat, pengalaman, dan nilai rasa. Sedangkan Syafiq (2003: 165) mengatakan bahwa komposisi musik adalah gubahan musik instrumental maupun vokal. Menurut Subiyakto (2006) musik modern merupakan musik yang menggunakan instrumen dan teknologi yang berkembang. Menurut Heni Kusumawati (2009) musik ilustrasi adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik siaran radio maupun televisi. Musik ilustrasi biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama teater dll. Musik iringan juga dapat berarti ilustrasi, tetapi ilustrasi musik tidak selalu berupa iringan. Dalam karya komposisi ini penggarap menggarap sebuah karya komposisi musik ilustrasi dengan pendekatan modern. Berdasarkan pemahaman diatas, penggarap mengusung konsep komposisi musik ilustrasi dengan format band sesuai dengan keadaan perkembangan musik dan teknologi pada era sekarang (modern).

Dalam karya komposisi ini penggarap terinspirasi beberapa teknik gitar ataupun sound dari gitaris ternama di Indonesia yaitu I Wayan Balawan dan Tohpati. Banyak teknik yang beliau tunjukan kepada penggarap seperti half tone bending, swell, dan *self oscillation atau self oscillating*. Adanya teknik teknik tersebut penggarap ingin berfokus pada teknik yang jarang diketahui orang yaitu teknik *self oscillation atau self oscillating*. *Self oscillation atau self oscillating* adalah teknik permainan sound efek delay analog yang menciptakan suara suara loop (pengulangan) yang terus berlanjut semakin keras dan terdistorsi. Teknik ini pernah dibawakan beberapa bar dalam karya Tohpati "Mahabharata" pada bagian solo gitar. I Wayan Balawan juga pernah mendemonstrasikan teknik ini saat sedang latihan bersama band. Band Radiohead yang berjudul "Karma Police" juga menerapkan teknik ini pada bagian outro. Hadirnya teknik ini dalam karya komposisi XIN akan memberikan suatu nilai keunikan atau kebaruan yang dimana mengkombinasi teknik teknik gitar umum seperti (bending , halftone bend, double stop, sound effects dll) dengan *self oscillation atau self oscillating*. Kepentingan dari ditawarkan nya teknik *self oscillation atau self oscillating* penggarap ingin memperkenalkan sebuah teknik yang jarang dikenal oleh orang orang agar dapat menikmati sebuah karya dengan teknik yang sangat jarang diketahui oleh orang banyak.

METODE PELAKSANAAN

Dalam pembuatan karya komposisi ini penggarap menerapkan metode yang dianjurkan oleh I Wayan Balawan. Dalam pembuatan karya XIN, I Wayan Balawan selaku mentor memberi arahan terhadap karya yang penggarap buat. Sesuai arahan dalam pembuatan sebuah karya komposisi

harus memiliki story of behind atau bisa disebut cerita di balik karya. Karena menurut I Wayan Balawan cerita di balik karya itu dapat memudahkan penggarap dalam membuat karya komposisi dan seolah olah karya komposisi itu dapat mengajak para pendengar untuk ikut masuk dalam cerita tersebut. Dalam menggarap sebuah karya, semakin unik cerita dalam karya tersebut maka orang - orang akan semakin tertarik dan penasaran untuk mendengarkan karya tersebut. Dengan metode ini penggarap mengangkat karya komposisi yang terinspirasi dari hobi penggarap yaitu bermain video game.

Dalam proses pembuatan karya komposisi penggarap berfokus pada penggunaan salah satu teknik yang jarang diketahui banyak orang. Teknik yang penggarap maksud, disebut dengan istilah *self oscillation atau self oscilating* . Teknik ini merupakan permainan sound efek delay analog yang menciptakan suara suara loop (pengulangan) yang terus berlanjut semakin keras dan terdistorsi. Dengan menghadirkan teknik *self oscillation atau self oscilating*, teknik ini akan memberikan kesan unik yang membuat penonton penasaran. Terakhir demi mewujudkan karya komposisi secara akademik penggarap mengarah pada satu metode penciptaan yang dituliskan oleh Konsorsium Seni yaitu : (1) persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan ; (2) elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi ; (3) sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni ; (4) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni, dan (5) menyelesaikan ke dalam bentuk akhir karya seni. (catatan Konsorsium Seni:1986 dan Bandem:2006).

PELAKSANAAN DAN HASIL

XIN merupakan sebuah karya yang penggarap buat berdasarkan kisah seorang tokoh video game “DOTA 2” yang memiliki format band dan didukung oleh bantuan vokal. Dari kisah diatas penggarap menggambarkannya menjadi sebuah karya komposisi yang berdurasi kurang lebih 10 menit. Karya ini dibagi kedalam struktur 3 bagian yaitu bagian pertama yang menceritakan tentang pengenalan tokoh, kemudian pada bagian kedua menceritakan tentang konflik yang membuat tokoh meninggal, dan terakhir pada bagian ketiga, menceritakan tentang tokoh yang kemudian dibangkitkan kembali menjadi sosok Ember Spirit sang dewa api. Berdasarkan pembagian tersebut, masing masing bagian dalam karya komposisi ini kembali dipecah menjadi bagian bagian kecil yaitu pada bagian pertama A-B-C, pada bagian kedua A-B-A, dan bagian terakhir A-B-C.

Bagian I

Sebelum masuk di bagian pertama, penggarap memberi improvisasi solo pada gitar. Hal ini untuk memberi introduction awal pada karya komposisi “XIN”. Pada bagian pertama ini dibagi

menjadi bagian A,B, dan C. Penggarap memulainya dengan permainan instrument gitar elektrik, bass, keyboard/piano, dan drum pada kunci dasar G mayor, dalam sukat 6/8 dengan tempo 95 Bpm. Gabungan dari bagian I A-B-C ini menghadirkan suasana yang intens. Musik yang dihadirkan penggarap memiliki tema progresif rock dan nada yang tematik atau mudah diingat. Musik progresif rock yang dimaksud penggarap adalah musik yang memiliki pattern motif pengulangan. Penggarap mengambil referensi progresif rock dari salah satu gitaris ternama dunia Nick Johnston pada karyanya yang berjudul *Remarkably Human*. Pada bagian ini penggarap ingin menceritakan tentang penggambaran karakter tokoh seorang ksatria hebat XIN yang memiliki sifat tegas.

Dibagian I A, dibuka dengan drum memberi hitungan selama 4 bar. Bar selanjutnya Memiliki 2 motif yang berbentuk repetisi atau pengulangan yang dimainkan secara *Unisono* pada birama 5-22 oleh semua instrument pendukung. Dilanjutkan dengan birama 22-31 untuk mengakhiri bagian I A. dibirama ini instrument keyboard/piano berperan sebagai pemegang akor, yang didukung oleh instrument bass dan drum sebagai penjaga ritmis. Sedangkan untuk gitar, memegang peran sebagai tema utama dari garapan pada bagian I A



Gambar 1. Motif repetisi dan tema utama

Selanjutnya memasuki pada bagian I B yang dimulai dari birama 32. Instrument keyboard/piano, bass, drum, dan gitar masih memiliki peran yang sama seperti pada penutup bagian I A. Dalam bagian ini tidak hanya melakukan motif repetisi atau pengulangan, namun penggarap lebih menegaskan kalimat Tanya jawab pada bagian I B. Kemudian diakhiri dengan penambahan transisi pada birama 79-83 sebelum memasuki bagian I C. Transisi ini digunakan supaya perpindahan nada, akor, dan ritmis menjadi lebih rapi.



Gambar 2. Kalimat Tanya jawab

Pada bagian I C ini penggarap lebih menonjolkan pada progresi akor yang terletak pada birama 88-93. Progresi akor yang dimaksud ialah C – D –Am - A#dim – D - D#dim. Dengan menonjolkan progresi akor tersebut, akan menjadikan bagian ini terkesan dramatis. Pada penutup bagian I C penggarap kembali menggunakan motif repetisi atau pengulangan untuk menjadi transisi menuju bagian II.



Gambar 3. Progresi akor

Bagian II

Pada bagian II ini penggarap kembali membaginya menjadi bagian II A-B-A. pola permainan yang dihadirkan pada bagian ini menggunakan nada yang sama yaitu G mayor, dengan perubahan sukat menjadi 4/4 serta tempo yang masih sama yaitu 95 Bpm. Bagian ini menceritakan penyergapan sosok XIN oleh oknum-oknum yang tidak sepaham akan ajarannya, yang mengakibatkan XIN tewas. Penggarap ingin menghadirkan suasana yang gaduh (tegang, ribut, dan berantakan) dengan kesan yang berbeda dari istilah yang biasa orang ketahui. Penggarap ingin memberikan warna baru pada definisi suasana gaduh. Musik yang penggarap pakai untuk mendukung bagian ini bertemakan Funk. Musik funk yang dimaksud penggarap adalah musik yang

menonjolkan permainan ritmis dengan bassline yang padat. Penggarap mengambil referensi dari karya instrumental Ade avery yang berjudul *ZINE*. Jadi pada bagian ini penggarap menggunakan musik funk dengan teknik *Self oscillation* atau *self oscilattng* yang menjadi inti garapan yang ditonjolkan dalam karya XIN ini.

Bagian II A dimulai pada birama 120 yang dimainkan dengan semua instrument kecuali vocal. Di bagian ini penggarap lebih menonjolkan ritmis, dengan demikian isian dari instrument bass dan drum lebih padat daripada keyboard/piano dan gitar. Pada birama 128 merupakan akhir dari bagian II A dan menjadi jembatan untuk masuk kepada bagian II B.



Gambar 4. Penekanan ritmis yang padat

Bagian II B merupakan inti dari karya komposisi XIN. Instrument keyboard, bass, dan drum memiliki peran menjadi pengiring sekaligus penjaga ritmis untuk solo gitar yang menampilkan penggunaan teknik *Self oscillation* atau *self oscilattng* selama kurang lebih 50 birama. Dibagian ini penggarap memberi kebebasan untuk semua instrument ber improvisasi untuk mendukung jalannya teknik *Self oscillation* atau *self oscilattng* Kemudian setelah penggunaan teknik *Self oscillation* atau *self oscilattng* ditampilkan, kembali memasuki bagian II A untuk mengakhiri keseluruhan bagian II.



Gambar 5. Bagian II B

Bagian III

Bagian III yang juga merupakan bagian terakhir dari karya komposisi XIN. Di bagian ini

penggarap ingin menunjukkan suasana damai, bebas, dan kebangkitan sosok tokoh XIN. Musik yang dihadirkan oleh penggarap yaitu musik sederhana. Bagi penggarap musik sederhana yang ditampilkan dalam karya ini merupakan musik yang mudah melekat dan diingat pendengarnya. “Sederhana” yang dimaksud penggarap ialah pemilihan nada, harmoni, tema, ritmis, hingga instrumentnya. Penggarap mengambil referensi pada karya instrumental Gerald Situmorang, *Rintik Hujan*. Disajikan dengan sukat seperti pada bagian pertama yaitu 6/8 dengan tempo 95 Bpm. Bagian III ini dibagi kedalam bagian III A-B-C.

Pada bagian III A penggarap mengganti gitar elektrik yang digunakan pada dua bagian sebelumnya menjadi gitar nylon untuk memberikan tone atau karakter yang berbeda guna mendukung suasana yang ingin di hadirkan penggarap. Terdapat penambahan vocal pada bagian ini yang berperan sebagai pemberi layer untuk menunjang gitar nylon agar tema yang diberikan lebih penuh dan padat. Pada bagian ini dimulai dari birama 196-243 kemudian dilanjutkan masuk ke bagian III B.



Gambar 6. Penambahan vocal dan pergantian instrument gitar electric dengan gitar nylon

Di bagian III B merupakan bagian dimana penggarap akan mengangkat dinamika musik dari karya komposisi XIN, yang dimaksudkan untuk memberikan klimaks pada karya ini. Hal ini ditunjukkan pada birama 244-253, dimana penggarap membangun tema, harmoni, dan ritmis yang tegas sebagai alur menuju klimaks yang megah pada birama 254-265.



Gambar 7. Bagian III B

Kemudian pada bagian III C sebagai penutup karya ini, tema berfokus pada instrument vocal dan gitar yang terletak pada birama 267-280. Dilanjutkan dengan birama 282 hingga akhir yang dimainkan hanya oleh gitar dan didukung oleh instrument bass, drum dan keyboard sebagai pendukung tema. Hal ini penggarap buat dengan tujuan memberikan kesan manis, dan memorable bagi para pendengar.



Gambar 8. Bagian III C

KESIMPULAN

Karya komposisi XIN ini merupakan sebuah karya musik yang terinspirasi dari salah satu hobi penggarap yaitu bermain video game “DOTA 2”. Dalam karya ini menceritakan kisah hidup seorang tokoh dalam video game “DOTA 2” yaitu XIN. Memiliki konsep musik modern dengan format band. Dalam pembuatan sebuah karya XIN, penggarap membuat karya komposisi seolah – olah karya tersebut dapat mengajak setiap pendengar untuk dapat masuk dalam cerita tersebut. Semakin unik karya tersebut maka semakin penasaran pula orang – orang untuk mendengar karya tersebut.

Proses mewujudkan karya komposisi XIN penggarap mengarah pada metode penciptaan yang dituliskan oleh Konsorsium Seni yaitu : (1) persiapan, berupa pengamatan, pengumpulan informasi dan gagasan ; (2) elaborasi, untuk menetapkan gagasan pokok melalui analisis, abstraksi, generalisasi, dan transmudasi ; (3) sintesis, untuk mewujudkan konsepsi karya seni ; (4) realisasi konsep ke dalam berbagai media seni, dan (5) menyelesaikan ke dalam bentuk akhir karya seni. (catatan Konsorsium Seni : 1986 dan Bandem : 2006).

Penggarap memberikan satu metode pengaplikasian teknik yang unik dimana teknik yang digunakan dalam karya komposisi adalah *Self oscillation atau self oscilating* yang dimana biasanya para gitaris jarang sekali menggunakan teknik ini. Selain teknik penggunaannya yang bisa dibilang rumit, teknik ini juga harus di tempatkan pada bagian khusus saja supaya tidak merusak harmoni dan ritmis dari karya musik tersebut.

Sebuah karya yang digarap dengan unik dapat menarik setiap pendengar untuk dapat masuk dalam karya yang digarap. Dengan adanya karya ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam berkarya. Selain itu untuk lembaga yang ada diharapkan dapat memberikan ruang untuk mengembangkan potensi setiap karya yang diciptakan oleh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Balawan Music Training Center. BMTC. (n.d.). Diakses pada 4 Agustus 2022, dari <http://www.bmtc.school/>
- Bandem, I Made. "Metode Penelitian Seni", Disampaikan dalam Lokakarya Pengembangan Metodologi Penelitian, Perancangan/Penciptaan Seni dan latihan Penyusunan Proposal. Yogyakarta: LP ISI, 2006.
- Beato, R. (1990). *The beato book 4.0: A creative approach to music theory and improvisation for guitar and other instruments.*
- Centre, B. M. T. (2021, December 10). *Balawan & BMTC artist Di ubud expo 2021.* Balawan & BMTC artist di UBUD EXPO 2021. Diakses pada 15 Juli 2022, dari <https://balawanmusic.blogspot.com/2021/12/balawan-bmtc-artist-di-ubud-expo-2021.html>
- Ember spirit/lore. Dota 2 Wiki. (n.d.). Diakses 20 October 2022, dari https://dota2.fandom.com/wiki/Ember_Spirit/Lore
- Govan, G. (2002). *Creative guitar 1 - cutting-edge techniques.* Sanctuary Publishing Ltd.
- Heni Kusumawati. (2009). *Musik ilustrasi.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Kusmiati, A. (2004). *Dimensi Estetika Pada karya Arsitektur Dan Disain.* PT Penerbit Djambatan.
- MrBrandon-. (2017, March 26). *Lore dota 2: Xin sang guru bijak yang reinkarnasi menjadi ember spirit.* Lore Dota 2: Xin Sang Guru Bijak yang Reinkarnasi Menjadi Ember Spirit. Diakses pada 20 October 2022, dari <http://mrbrandonhouse.blogspot.com/2017/03/lore-dota-2-xin-sang-guru-bijak-yang.html>
- Subagja, D. (2018, September 18). *Dota 2: Tiga spirit, Para Dewa Elemental kuno.* KINCIR.com. Diakses pada 20 October 2022, dari <https://kincir.com/game/pc-game/cerita-3-spirit-di-dunia-dota-2-pkiCqo4VSWFI>
- Suweca, I Wayan. 2009. *Buku Ajar Estetika Karawitan.* Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar
- Sweetwater. (2015, June 24). *Self oscillation.* inSync. Diakses pada 12 November 2022, dari <https://www.sweetwater.com/insync/self-oscillation/>
- Wikimedia Foundation. (2022, November 27). *Balawan.* Wikipedia. Diakses pada 5 Januari 2023, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Balawan#top-page>