

CONQUEROR

Aaron Tristan Immanuel Tampubolon

Program Studi Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Bali, Indonesia

aarontampubolon1@gmail.com

ABSTRAK

Conqueror adalah sebuah karya komposisi musik yang terinspirasi dari kisah seorang hakim pada kisah Alkitab yang bernama Gideon dalam pertempurannya melawan suku Midian. Adapun metode penciptaan dalam karya ini menggunakan tahapan-tahapan berdasarkan teori L.H Chapman yakni, upaya menemukan gagasan, menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, dan perwujudan karya. Konsep musik Conqueror dilakukan dengan pendekatan musik modern yang kemudian dikemas kedalam tiga bagian dimana masing-masing bagian memiliki ceritanya masing-masing yang kemudian diimplementasikan kedalam karya instrumen.

Kata Kunci: komposisi, *conqueror*, musik moderen

ABSTRACT

Conqueror is a musical composition inspired by the story of a judge in the Bible named Gideon in his battle against the Midianites. The method of creation in this music composition work uses stages based on L.H Chapman's theory, namely, efforts to find ideas, refine, develop and solidify initial ideas, and the realization of the work. The concept of Conqueror music is done with a modern music approach which is then packaged into three parts where each part has its own story which is then implemented into the instrument work.

Keywords: *composition, conqueror, modern music*

PENDAHULUAN

Merujuk dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *conqueror* (penakluk) berasal dari kata *conquer* yang memiliki arti menaklukkan atau menundukkan. Kata ini diperoleh oleh penggarap saat memikirkan tema apa yang ingin diangkat menjadi sebuah karya untuk tugas akhir di perkuliahan. Kata ini penggarap dapatkan setelah mendengarkan cerita dari Pak Balawan dalam kegiatan MBKM.

Didasari oleh cerita Pak Balawan mengenai temannya yang berprofesi sebagai supir taksi, yang dalam ketidaksengajaan mengalami perubahan besar dalam hidupnya. Suatu hari, ada seorang turis yang hendak pergi ke bandara untuk pulang ke negara asalnya namun dia hanya memegang 100 ribu rupiah. Dia juga tidak memiliki waktu banyak karena disaat itu waktu sudah mendekati waktu keberangkatan pesawatnya. Turis inipun mencari supir yang rela mengantarnya dari daerah Batuan menuju ke bandara I Gusti Ngurah Rai hanya dengan bayaran 100 (di kala itu, normalnya tarif yang ditetapkan berkisar 300 ribu). Disaat banyak supir lain yang tidak mau mengantar turis ini, bapak ini karena iba dan belum mendapatkan satu penumpangpun akhirnya mau mengantarkan turis ini.

Setibanya di bandara, sang supir ini pun berpamitan dengan turis ini. Sang turis berkata bahwa saat dia akan kembali ke Bali, dia akan membalas kebaikan dari supir taksi tersebut. Beberapa tahun berselang, dan turis ini kembali ke Bali. Turis inipun menepati janjinya dan akhirnya memberikan sang supir modal untuk mendirikan sebuah villa. Dari kisah itulah Balawan mengambil kesimpulan bahwa "karma" itu nyata, dan semua tindakan kita di bumi ini akan kita peroleh kembali hasilnya.

Menurut ajaran sang Buddha yang ditulis oleh Suvanno (2006) menjelaskan bahwa "kamma (karma) adalah tindakan atau aksi. Meski demikian tidak semua tindakan bisa disebut kamma. Kamma merujuk pada tindakan yang berhubungan dengan cetana atau kemauan". Dari pendapat ini dapat kita simpulkan bahwa karma berkaitan dengan kemauan atau keinginan seseorang.

Namun dari sudut pandang agama penggarap sendiri, hukum karma tidak dipercayai oleh umat kristiani karena orang Kristen percaya bahwa manusia hanya hidup sekali di dunia ini. Mengutip dari kitab Ibrani 9:27 yang berbunyi "*Dan sama seperti manusia ditetapkan untuk mati hanya satu kali saja, dan sesudah itu dihakimi...*". Namun, penggarap menarik kesimpulan lain dari cerita Balawan dan mencari konsep lain yang lebih cocok dalam sudut pandang agama penggarap.

Kemudian dari sanalah konsep menggunakan kata "*conqueror*" muncul. Kata *conqueror* menurut penggarap memiliki kaitan dengan tindakan supir tersebut yang melawan logika dan mau menolong turis tersebut walaupun dia tidak diuntungkan dari sana. Karena dia menang dari keinginan egoisnya, maka Tuhan yang membalas kebaikannya berkali-kali lipat. Setelah itu, penggarap mencari kisah dari Alkitab yang berkaitan dengan tema yang sudah ditentukan.

Penggarap pun mendapatkan inspirasi untuk mengangkat kisah seorang hakim pada kisah Alkitab yang bernama Gideon. Kisah Gideon ini menjadi ide bagi penggarap karena kisahnya yang heroik dalam pertempuran melawan suku Midian. Dikisahkan bahwa Gideon, yang tidak memiliki posisi superior di kala itu, dipilih oleh Tuhan untuk menjadi pemimpin pasukan Israel untuk melawan pasukan Midian yang menjajah negaranya. Dimulai dari rasa rendah diri dalam diri Gideon yang dikikis melalui berbagai macam peristiwa, hingga akhirnya dia mengambil keputusan untuk mengikuti rencana Tuhan karena berbagai pertanda yang Tuhan berikan untuk meneguhkan kepercayaannya.

Hal yang menjadi sorotan penggarap dalam karya ini adalah bagaimana seorang Gideon yang tidak memiliki kemampuan memimpin pada akhirnya menjadi seorang pemimpin yang dikenang oleh orang-orang Israel. Ini juga meliputi kisahnya dalam pertempuran melawan 135 ribu pasukan orang midian dengan hanya 300 orang.

Kisah-kisah ini yang menjadi landasan penggarap dalam menentukan tema dari karya yang akan diciptakan. Kisah-kisah itu memberikan motivasi bagi penggarap untuk melakukan hal yang baik dan tidak menyerah untuk selalu berlaku baik dimanapun dan kapanpun. Pesan yang terkandung dalam tema ini diharapkan dapat terimplementasi oleh penggarap dalam sebuah karya.

Berdasarkan kisah Gideon tersebut maka penggarap menentukan konsep musik yang akan diimplementasikan didalam karya ini yakni konsep musik modern. Musik modern merupakan jenis musik yang mendapat sentuhan-sentuhan instrumen dan teknologi (Subiyakto, 2016). Dimana jenis musik ini hadir dengan melalui perkembangan zaman sesudah zaman musik klasik.

Mengutip pendapat J.J Hogman (seorang budayawan penulis Buku *The Word Of Man: Seni* adalah sesuatu yang memiliki unsur ide, aktivitas, dan artifak. Maka karya seni yang penggarap ingin ciptakan telah memenuhi kriteria ide dalam tiga kriteria yang telah disebutkan diatas. Maka dari itulah, penggarap berharap bahwa karya yang akan dikerjakan penggarap dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan tersebut.

METODE PENCIPTAAN

Lahirnya sebuah karya seni tentu saja melalui sebuah proses kreativitas yang cukup panjang. Kreativitas merupakan daya cipta seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebuah kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Sebuah kreativitas juga membutuhkan kebebasan yang bersifat individual, hal ini dikarenakan karena adanya pemikiran daya cipta seseorang yang ada pada setiap individu.

Proses kreativitas tentu saja membutuhkan waktu yang tidak sebentar, dan melalui berbagai

tahapan-tahapan. Begitu pula dalam proses penciptaan sebuah karya seni musik. Dimana penggarap melalui beberapa tahapan sehingga tercapai keinginan yang diinginkan penggarap. Adanya sebuah gagasan atau ide, kemudian dilakukan eksplorasi materi-materi yang diperlukan selama proses penggarapan, selanjutnya penggarap melakukan proses improvisasi dari materi-materi yang didapat oleh penggarap, dan melakukan tahapan pembetulan. Dalam tahap pembentukan penggarap melakukan percobaan-percobaan dalam penulisan melodi, membuat harmoni, dan juga irama agar memenuhi kebutuhan setetika yang diharapkan penggarap. Penyempurnaan dasar yang dilakukan penggarap untuk menjadi sebuah karya musik utuh yang telah memiliki pola-pola yang terstruktur, kemudian disempurnakan hingga menjadi sebuah karya yang siap ditampilkan atau dipertunjukkan kepada orang banyak.

Konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Penciptaan karya tugas akhir kali ini menggunakan tahapan-tahapan berdasarkan teori L.H Chapman. Teori ini mencakup 3 proses yakni, upaya menemukan gagasan, menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, dan perwujudan karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya "Conqueror" ini merupakan karya yang terinspirasi dari kisah tokoh Alkitab yang bernama Gideon. Dimana bagaimana seorang Gideon yang tidak memiliki kemampuan untuk memimpin pada akhirnya mampu untuk memimpin pasukan Israel untuk melawan pasukan Midian. Dimana kala itu sedang menjajah orang Israel. Ini juga meliputi kisahnya dalam pertempuran melawan 135.000 pasukan orang midian dengan hanya 300 pasukan orang Israel. Kisah-kisah ini memberikan motivasi bagi penggarap untuk melakukan hal yang baik dimanapun dan kapanpun.

Musik garapan "Conqueror" ini berkonsep musik modern dengan format trio. Komposisi ini diwujudkan dengan menggunakan media band dimana terdapat alat musik drum, *electric bass*, *keyboard* dan piano. Genre yang digunakan dalam karya ini adalah gabungan dari blues, funk dan jazz, penggabungan dari tiga genre ini merupakan gagasan penggarap untuk memberikan kesan dinamis dan variatif. Penggarap juga menggunakan barang pecah belah yang digunakan sebagai perkusi didalam karya. Barang pecah belah yang dipakai antara lain botol kaca, dan keramik yang dipecahkan didalam sebuah wadah, dan kemudian pecahan dari keramik dan kaca tersebut dijadikan instrumen perkusi yang dijadikan *sound effect* peering didalam karya. Adapun bentuk atau gaya musik yang digunakan dalam karya ini adalah musik modern yang dibagi menjadi 3 bagian besar yaitu bagian I, bagian II, dan bagian III. Dimana setiap bagian ini akan menjelaskan konsep

serta penggambaran mengenai karya “Conqueror” ini.

Bagian pertama diawali dengan gambaran kisah awal tokoh Gideon yang tidak memiliki kepercayaan diri. Dimana kaum nya merupakan kaum terkecil diantara suku Manasye dan iapun adalah seorang yang paling muda didalam keluarganya. Gideon juga dipandang sebelah mata oleh banyak penduduk kota..Pada bagian ini penggarap membuka karya melalui solo piano untuk menggambarkan perasaan sedih, sepi, dan pilu yang dialami Gideon. Dalam bagian ini menggunakan tempo *rubato* untuk lebih menambah kesan dramatis dalam bagian tersebut. Bagian ini dibagi menjadi 3 tema besar dengan format A-B-C.

Pada bagian kedua penggarap memodifikasi dengan ritme tempo yang lebih cepat dari sebelumnya. Pada bagian ini dimulai dengan piano memainkan pola tertentu yang kemudian disambut masuknya instrumen lain. Suasannya yang penggarap ingin ciptakan semakin ceria, semakin ramai dan menggambarkan keadaan hati Gideon yang awalnya gundah menjadi lebih tenang dan lebih tegas. Motif berikutnya mengalami pengembangan instrumen pengiring dengan masuknya drum secara perlahan-lahan. Drum dimulai dengan *ride* yang masuk terlebih dahulu, kemudian *kick* dan *snare* yang memainkan irama *half beat*. Pengembangan instrumentasi yang digambarkan oleh drum juga menggambarkan bagaimana tingkat keteguhan hati Gideon untuk percaya akan panggilan Tuhan. Bagian II memiliki satu tema utama yang kemudian dimodifikasi dengan merubah *grouping* dalam *comping* yang dilakukan oleh piano.

Bagian ketiga memiliki 2 cerita yang berkesinambungan yakni saat pemilihan pasukan yang akan Gideon bawa untuk berperang dan bagian peperangan yang ditandai oleh permainan *floor* dan *tom* pada drum. Bagian ini dibagi dengan format A – B – C – C'. Tema A diawali dengan solo bass dengan improvisasi yang diiringi oleh piano. Setelah solo bass, ada pengembangan dari bagian ini yang ditandai dengan masuknya drum dimulai dari *floor* memainkan pola tertentu. Setelah itu, bagian III masuk ke tema B yang dimulai ketika penggarap memainkan perkusi pecah belah. Situasi yang penggarap gambarkan disini adalah peperangan yang dipimpin oleh Gideon dan pasukan orang Israel yang terpilih untuk melawan orang midian demi menyelamatkan orang Israel dari cengkaman orang Midian. Motif berikutnya mengalami pengembangan instrumen pengiring dengan masuknya *keyboard* dengan instrument terompet yang merepresentasikan sangkakala yang merupakan simbol kemenangan Gideon dan pasukan Israel dalam peperangannya melawan pasukan Midian serta pembuktian bahwa Gideon dapat memimpin dalam menyelamatkan orang Israel dari jajahan orang Midian. Setelah bagian itu, irama drum berubah menjadi *rock* yang menggambarkan suasana *chaos* di medan perang. Bagian ini menonjolkan solo yang dilakukan oleh *keyboard* menggunakan suara organ. Tema B diakhiri dengan *tutti* yang dimainkan oleh piano dengan *scale* pentatonis. Dilanjutkan dengan tema C yang dimainkan menggunakan teknik *comping* oleh piano untuk memberikan *groove*

dan menjaga harmoni. Improvisasi yang dilakukan oleh piano disini menggunakan teknik *comping* dan penggunaan akor yang dimainkan di tangan kanan. Kemudian diakhiri dengan bagian C' yang merupakan koda dari karya penggarap. Ini adalah variasi dari tema C dalam bagian III dengan merubah *beat* yang dimainkan oleh drum dan juga perubahan progresi akor. Karya diakhiri dengan menggunakan kadens tidak sempurna yang berakhir di akor V.

Adapun estetika dalam karya "Conqueror" ini bersumber dari inspirasi tokoh Gideon didalam Alkitab. Dimana estetika merupakan keindahan yang ditemukan ketika pendengar dapat turut merasakan perpaduan objek-objek yang dituangkan kedalam karya seni. Estetika menjadi bagian dalam proses kreativitas penciptaan karya yang memadukan makna-makna kehidupan serta keteladanan dari tokoh-tokoh bersejarah.

Karya "Conqueror" melakukan pendekatan dengan konsep musik modern yang kemudian digarap menjadi sebuah karya instrumental yang dapat mewujudkan pesan yang terkandung dalam tema ini. Adapun *genre* yang penggarap masukkan adalah *jazz*, *rock*, dan *funk*.

Selain itu, komposisi ini dapat menunjukkan suatu kebaruaran (*novelty*) dengan adanya penggunaan barang pecah belah yang dijadikan sebagai alat perkusi yang terinspirasi dari perang yang dilakukan Gideon dengan membawa obor, sangkakala, dan tembikar untuk mengusir bangsa Midian.

KESIMPULAN

Komposisi "Conqueror" adalah komposisi musik modern dengan konsep yang menceritakan kisah tokoh Gideon didalam kitab suci Alkitab yang dimana perjalanan kisahnya dalam berjuang bersama pasukan orang Israel untuk melakukan peperangan melawan orang Midian demi menyelamatkan orang Israel dari cengkeraman orang Midian.

Proses kreatif dalam karya ini ditunjukkan dengan adanya penggunaan barang pecah belah yang dijadikan sebagai alat perkusi yang terinspirasi dari perang yang dilakukan Gideon dengan membawa obor, sangkakala, dan tembikar untuk mengusir bangsa Midian.

Karya ini menjadi sebuah karya seni musik yang memiliki tiga bagian dimana masing-masing bagian memiliki ceritanya masing-masing yang kemudian diimplementasikan kedalam karya instrumen.

Proses dalam mewujudkan karya "Conqueror" ini dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan dari teori L.H Chapman. Teori ini mencakup 3 proses yakni, upaya menemukan gagasan, menyempurnakan mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, dan perwujudan karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ataria, A. D., dkk. 2021. Keteladanan Gideon Berdasarkan Hakim-Hakim 6:12 Diaplikasikan Terhadap Mahasiswa dalam Berkomunikasi di Depan Umum. *FILADELFIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(2), 161–182.
- Chemerinsky, E. 2013. Lessons from Gideon. *Yale Law Journal*, 122(8). Diakses dari <https://www.yalelawjournal.org/address/lessons-from-gideon>
- Gischa S. 2022. Pengertian Seni Menurut Para Ahli. *Kompas*. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/18/163000069/pengertian-seni-menurut-para-ahli?page=all>
- Hadi, S. 2015. *Sejarah Musik*. Yogyakarta: Dinda Kreatif.
- Larosa, S. 2022. Spiritualitas Gideon sebagai Seorang Hakim Israel dan Aplikasinya bagi Pemimpin Muda di Era Globalisasi. *TEOLOGIS-RELEVAN-APLIKATIF-CENDIKIA-KONTEKSTUAL*, 1(1), 107-123.
- Lembaga Alkitab Indonesia. 2016. *Alkitab*. Jakarta: Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia.
- Miller, H. M. 2017. *Apresiasi Musik*. Yogyakarta: Thafa Media Yogyakarta.
- Strube, Gustav. 2017. *Ilmu Harmoni*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan ISI. Yogyakarta
- Suvanno, A. 2006. *Kamma, Kematian & Tumibal Lahir*. Surabaya.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB. Bandung.
- Trisnaningtyas, V., & Nugroho, E. (2022). Agile: Refleksi Teologis Ketangkasan Gideon untuk Berkemungkinan dengan Cara Tuhan. *EKKLESIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 23–32. Diakses dari <http://ojs.sttekklesiaptk.ac.id/index.php/ekklesia/article/view/3>
- Wikipedia. 2023. Gideon. *The Free Encyclopeda*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Gideon>