

**PERAN INSTRUMEN REBAB DAN GENDER
DALAM MUSIK FILM ANIMASI DIPONEGORO 1830**

**LAPORAN AKHIR
(PENELITIAN PEMULA)**



Wahyu Thoyyib Pambayun
NIP/NIDN. 199404052019031021/0005049401

Anggota

Sri Eko Widodo, S.Sn., M.Sn	NIDN. 0031108501/ NIP. 198510312024211001	Hana Loka Kusuma Prameswari	NIM. 211111012
		Muhamad Ainun Zibran	NIM. 211111023

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2024

Tanggal 24 November 2023

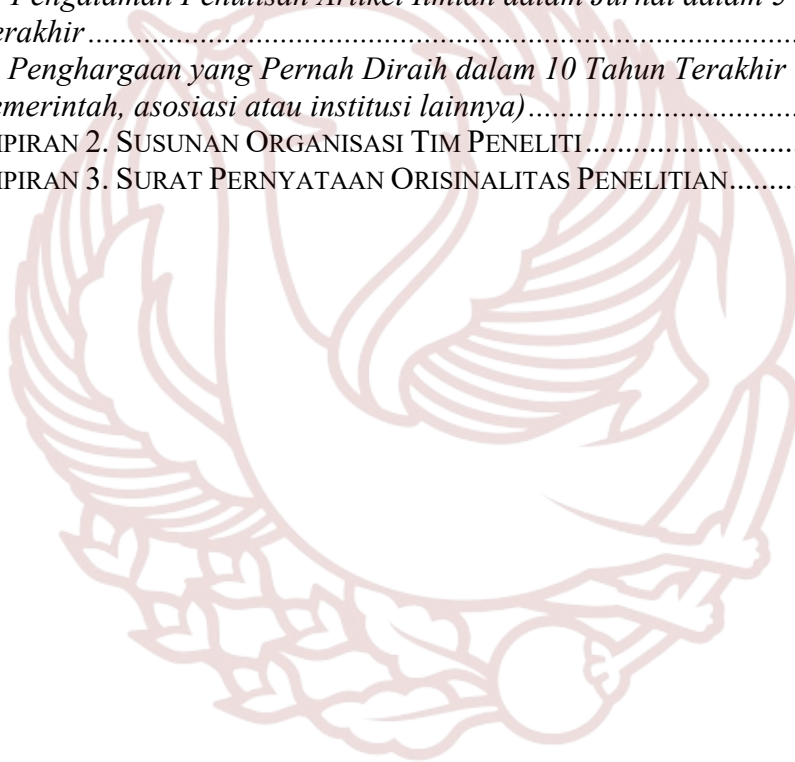
Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Dalam Rangka
Pelaksanaan Program Penelitian Pemula
Nomor: 503/IT6.2/PT.01.03/2024

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER, 2024**

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	1
DAFTAR ISI	2
ABSTRAK	4
BAB I.....	5
PENDAHULUAN	5
A. LATAR BELAKANG.....	5
B. RUMUSAN MASALAH.....	7
C. TUJUAN PENELITIAN	7
D. MANFAAT PENELITIAN	8
E. LUARAN PENELITIAN	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. TINJAUAN	9
B. ROADMAP PENELITIAN	14
BAB III	16
METODE PENELITIAN.....	16
1. TAHAPAN PENELITIAN	16
2. LOKASI PENELITIAN.....	17
3. SUMBER DATA YANG DIAMATI/DIUKUR.....	17
4. MODEL PENELITIAN.....	17
5. RANCANGAN PENELITIAN	17
6. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	17
a. <i>Studi Pustaka</i>	17
b. <i>Observasi</i>	18
c. <i>Wawancara</i>	18
7. TEKNIK ANALISIS DATA	18
8. LUARAN DAN INDIKATOR TARGET YANG INGIN DICAPAI	18
9. VALIDITAS DAN KEANDALAN DATA.....	19
10. BATASAN PENELITIAN	19
11. JADWAL PELAKSANAAN.....	20
12. REKAPITULASI ANGGARAN PENELITIAN	21
13. JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN.....	22
BAB IV.....	23
HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. PERAN MUSIK FILM.....	23
B. DESKRIPSI INSTRUMEN GENDER DAN REBAB	25
C. ANALISIS PERMAINAN INSTRUMEN REBAB DAN GENDER DALAM FILM DIPONEGORO 1830.....	28
BAB V	35

PENUTUP	35
A. KESIMPULAN	35
B. SARAN	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36
DAFTAR NARASUMBER	36
WEBTOGRAFI	37
LAMPIRAN	38
LAMPIRAN 1. BIODATA PENELITI	38
A. Riwayat Pendidikan	38
B. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir.....	39
C. Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir	39
D. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir	40
E. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya).....	41
LAMPIRAN 2. SUSUNAN ORGANISASI TIM PENELITI.....	42
LAMPIRAN 3. SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	43



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran instrumen rebab dan gender dalam musik Film Animasi Diponegoro 1830 serta alasan pemilihan kedua instrumen tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui berbagai sumber, termasuk rekaman audio dan video, notasi musik, wawancara dengan sutradara, komposer, dan pemain instrumen rebab dan gender, serta penelusuran literatur yang relevan. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif dan interpretatif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen rebab dan gender memiliki peran penting dalam Film Animasi Diponegoro 1830. Peran tersebut mencakup: 1) penciptaan atmosfer adegan, 2) penggambaran karakter dan suasana hati tokoh Diponegoro, serta 3) penanda latar peristiwa (tempat dan budaya). Instrumen rebab dan gender dipilih karena memiliki nilai historis, simbolis, dan kultural yang erat kaitannya dengan karakter Pangeran Diponegoro dan konteks budaya Jawa.

Kata kunci : Musik Film Animasi, Diponegoro 1830, Rebab, Gender

ABSTRACT

This study aims to describe the roles of the rebab and gender instruments in the music of the animated film Diponegoro 1830 and the reasons behind the selection of these two instruments. The method used in this research is qualitative with a case study approach. Data were collected from various sources, including audio and video recordings, musical notations, interviews with the director, composer, and players of the rebab and gender instruments, as well as relevant literature reviews. Data analysis was conducted using descriptive and interpretive approaches.

The results of the analysis show that the rebab and gender instruments play important roles in the animated film Diponegoro 1830. These roles include: 1) the creation of scene atmosphere, 2) the portrayal of character and emotional state of Diponegoro, and 3) the marker of the setting (place and culture). The rebab and gender instruments were chosen because they possess historical, symbolic, and cultural values that are closely related to the character of Diponegoro and the Javanese cultural context.

Keywords: Scoring, Animated Film Diponegoro 1830, Rebab, Gender

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film animasi merupakan sebuah karya yang menghidupkan gambar dengan memberikan kesan gerakan melalui serangkaian gambar atau frame yang berbeda. Istilah animasi berasal dari bahasa Yunani, "Anima," yang berarti memberi nyawa. Proses animasi melibatkan penggabungan gambar-gambar untuk menciptakan ilusi gerakan yang dinamis dan nyata. Dengan demikian, animasi dapat dianggap sebagai pertunjukan visual yang memanfaatkan perbedaan gerakan dari berbagai gambar untuk menciptakan efek gerakan yang alami (Risata, 2016).

Industri film animasi Indonesia sedang dalam kondisi yang positif. Survei yang dilakukan oleh asosiasi industri animasi Indonesia pada tahun 2020 mengungkapkan bahwa sektor animasi Indonesia mengalami pertumbuhan rata-rata sebesar 26 persen setiap tahunnya selama periode 2015 hingga 2019 (Wikayanto, Andrian dkk, 2021). Hal ini diperkuat dengan melihat jumlah studio animasi yang terus bertambah, pada tahun 2020 terdapat sekitar 120 studio animasi yang tersebar di 23 Kota di Indonesia (Asosiasi Industri Animasi Indonesia, 2020). Selain itu, produksi film animasi juga semakin banyak dan beragam.

Salah satu film animasi yang menarik perhatian adalah *Diponegoro 1830*. Film ini merupakan produksi dari Studio Chulat, disutradarai oleh Gata Mahardika dan Subiyanto. Produser film ini adalah Subiyanto dan Peter Carey, yang juga merupakan penulis skenario bersama. Film ini mengisahkan perjalanan Pangeran Diponegoro setelah penangkapannya di Magelang pada tahun 1830 masehi. Film ini didasarkan pada catatan Mayor Francois de Stuers dan Kapten Johan Jacop Roeps yang mengawal Pangeran Diponegoro dari Magelang ke Batavia¹.

Film animasi *Diponegoro 1830* telah mendapatkan prestasi yang baik sejak penayangan perdana dan telah memperoleh pengakuan dari beberapa acara dan festival film. Film ini pertama kali ditayangkan perdana pada rangkaian acara Pekan

¹ Artikel berjudul *Diponegoro 1830*, dimuat dalam website montase film: <https://montasefilm.com/diponegoro-1830/#>

Kebudayaan Nasional 2020 di Museum Nasional Indonesia dengan tajuk pameran pusaka Pangeran Diponegoro². Selain itu, film "Diponegoro 1830" juga telah diputar pada Jakarta Film Week 2021³. Acara Jakarta Film Week memberikan panggung yang penting bagi film-film berkualitas untuk mendapatkan pengakuan dan pemirsa yang lebih luas. Prestasi film "Diponegoro 1830" tidak berhenti di situ. Film ini juga telah direkomendasikan untuk masuk dalam nominasi Festival Film Indonesia 2021⁴ dan nominasi film animasi pendek Piala Maya 2022⁵. Nominasi ini menunjukkan pengakuan terhadap kualitas dan kontribusi film ini dalam perfilman Indonesia.

Kesuksesan Film Animasi Diponegoro 1830 tidak bisa dipisahkan dari aspek-aspek pendukungnya, seperti *directing* yang cermat, penulisan skenario yang kuat, dan visual yang menarik. Salah satu aspek yang turut memberikan kontribusi penting terhadap keberhasilan film ini ialah komposisi musik yang digunakan dalam tiap adegan. Komposisi musik yang disusun untuk keperluan film disebut dengan istilah *film score*.

Musik film animasi Diponegoro 1830 disusun oleh Gardika Gigih. Ia menggunakan instrumen rebab dan gender sebagai bagian penting dari komposisinya. Instrumen rebab dan gender dipilih karena keduanya memiliki keberadaan yang signifikan dalam tradisi musik Jawa, yang menjadi bagian penting dari budaya dan sejarah Pangeran Diponegoro. Instrumen tersebut dipilih dengan cermat untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan setting dan tema film (Nanang Bayu Aji, Wawancara 5 Maret 2024).

Penggunaan instrumen rebab dan gender tidak hanya sekedar *gimmick* maupun pelengkap *eksotisme*, tetapi mempunyai peran utama untuk memperkuat

² Berita berjudul "Museum Nasional Gelar Pameran Pusaka Pangeran Diponegoro", dimuat di Poskota Online: <https://poskota.co/nasional/museum-nasional-gelar-pameran-pusaka-pangeran-diponegoro/>

³ Website Jakarta Film Week: <https://2021.jakartafilmweek.com/film/diponegoro-1830>

⁴ Berita berjudul "Pengumuman Rekomendasi Asosiasi Kategori Film Animasi" <https://www.festivalfilm.id/artikel/pengumuman-rekomendasi-asosiasi-kategori-film-animasi>

⁵ Berita berjudul "Daftar 29 Nominasi Piala Maya" <https://jatim.antaranews.com/rilis-pers/2740953/daftar-29-nominasi-piala-maya-10-ada-losmen-bu-broto-hingga-yuni>

alur cerita dan visual film. Keseriusan komponis dalam menggunakan instrumen tradisi nampak dalam upaya pelibatan musisi profesional gamelan Jawa untuk merealisasikan *film score*, tidak sekedar memanfaatkan bunyi sampling hasil olahan dari komputer. Kolaborasi antara komponis dengan musisi dalam menyikapi instrumen rebab dan gender dalam komposisi film score Diponegoro 1830 menjadi salah satu elemen kunci dalam keberhasilan film ini.

Penelitian ini melengkapi pencapaian film dengan menganalisis peran instrumen rebab dan gender dalam musik film animasi "Diponegoro 1830", sehingga semakin apresiatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penggunaan instrumen tradisional dalam skor film animasi, khususnya dalam konteks film dengan latar belakang sejarah seperti "Diponegoro 1830". Temuan dan analisis dari penelitian ini akan memberikan kontribusi pada bidang kompositorik musik film.

Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi panduan praktis bagi komposer dan pembuat film dalam memanfaatkan instrumen musik tradisional dalam menciptakan skor musik film animasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki nilai akademik, tetapi juga relevan secara praktis dalam konteks industri perfilman Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang dapat ditarik dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Bagaimana peran instrumen rebab dan gender dalam scoring film animasi Diponegoro 1830?
2. Mengapa instrumen rebab dan gender digunakan dalam musik film animasi Diponegoro 1830?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis peran instrumen rebab dan gender dalam scoring film animasi Diponegoro 1830.
2. Menjelaskan alasan penggunaan instrumen rebab dan gender dalam film animasi Diponegoro 1830.

D. Manfaat Penelitian

1. Kontribusi terhadap pemahaman tentang penggunaan instrumen rebab dan gender dalam konteks scoring film animasi, khususnya pada film Diponegoro 1830.
2. Kontribusi terhadap pengembangan teknik komposisi musik film. Penelitian ini akan mengungkap potensi instrumen rebab dan gender sebagai alat ekspresi musikal dalam konteks scoring film animasi. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi para komposer untuk memanfaatkan instrumen tersebut dalam menciptakan musik yang variatif dan fungsional.

E. Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini diharapkan dapat mencakup:

1. Publikasi dalam jurnal terakreditasi nasional: Hasil penelitian ini dipublikasikan dalam jurnal terakreditasi nasional yang relevan dengan bidang studi musik atau seni. Publikasi ini memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan instrumen rebab dan gender dalam musik film animasi, serta memberikan acuan bagi peneliti dan akademisi lain yang tertarik dengan topik tersebut.
2. Notasi: Penelitian menghasilkan notasi yang mencakup penggunaan instrumen rebab dan gender dalam konteks scoring film animasi. Notasi ini akan menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa jurusan Karawitan di ISI Surakarta dalam mempelajari dan mempraktikkan teknik komposisi musik film dengan menggunakan instrumen rebab dan gender.
3. Pencatatan HKI

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan

Pada bagian tinjauan pustaka ini mengajukan beberapa artikel yang relevan dalam memahami peran musik dalam konteks film. Artikel pertama berjudul "Garap Musikal Gending dalam Film Setan Jawa" (2019) yang ditulis oleh Hannova Aji Finarno dan Santosa. Tulisan ini membahas tentang penggunaan gamelan dalam film Setan Jawa, di mana setiap adegan dalam film tersebut memiliki garap musik gending yang berbeda-beda. Pendekatan musikologi digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis konsep-konsep musikologi karawitan Jawa yang mempengaruhi garap musik dalam film. Artikel kedua berjudul "Kreativitas Musik Film Sang Pencerah" (2020) oleh Ardy Aprilian Anwar, Arief Budiman, dan Zaini Ramdha. Artikel ini mengulas tentang kreativitas musik dalam film Sang Pencerah yang digarap oleh Tya Subiakto, dengan fokus pada pengaruh masa lalu seorang komposer dan penggunaan musik tradisional dan barat dalam konteks budaya lokal. Terakhir, artikel "Peran Musik dalam Film Score" (2020) oleh Dimas Phetorant, membahas pentingnya peran musik dalam film score dan perlunya pemahaman komprehensif terhadap musik dan psikologi dalam pembuatan score. Berikut penjabaran dari masing-masing artikel.

1. Artikel dengan judul "Garap Musikal Gending dalam Film Setan Jawa" (2019), ditulis oleh Hannova Aji Finarno dan Santosa

Tulisan ini membahas tentang musik film Setan Jawa. Film Setan Jawa adalah sebuah film bisu hitam putih yang disertai dengan musik gamelan secara langsung. Film ini mengangkat kisah mitologi Jawa yang diambil dari kisah-kisah nyata dari berbagai daerah. Musik gamelan yang mengiringi film Setan Jawa dikomposisikan oleh Rahayu Supanggah, dengan garap musik gamelan yang menghidupkan setiap adegan dalam film tersebut. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan musikologi, yang memanfaatkan konsep-konsep musikologi karawitan Jawa, termasuk konsep pathet, irama, bentuk, dan struktur gending.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap adegan dalam film Setan Jawa memiliki garap musik gending yang berbeda-beda. Setiap penyajian garap musik tersebut memiliki perbedaan dan perubahan dalam tafsir dan penyajiannya. Pemilihan gending dalam garap musikal film Setan Jawa cenderung menggunakan gending-gending karya lama. Pemilihan ini tidak hanya bertujuan untuk menghidupkan suasana film, tetapi juga disesuaikan dengan konteks cerita dalam setiap adegan.

Tinjauan pustaka ini memberikan gambaran tentang penggunaan musik gamelan dalam film Setan Jawa dan pentingnya pemilihan gending serta garap musik dalam menciptakan suasana dan memperkuat narasi dalam film. Tinjauan ini dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan gamelan dalam konteks film dan pengaruhnya terhadap narasi dan atmosfer keseluruhan.

2. Artikel dengan judul "Kreativitas Musik Film Sang Pencerah" (2020), ditulis oleh Ardy Aprilian Anwar, Arief Budiman dan Zaini Ramdha

Artikel ini membahas tentang kreativitas musik dalam film Sang Pencerah yang digarap oleh Tya Subiakto pada tahun 2010. Film ini telah memperoleh penghargaan pada Festival Film Bandung 2011. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif interpretatif untuk mengidentifikasi unsur-unsur nilai budaya dalam musik film dan untuk memahami hubungan antara musik dengan konten cerita dalam adegan-adegan film Sang Pencerah. Pendekatan penelitian ini melibatkan pemetaan struktur hubungan antara musik film dengan jalan ceritanya, analisis literatur atau teori komposisi musik, dan teori afektif musik.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa kreativitas Tya Subiakto dalam garap musik film Sang Pencerah muncul dari dorongan yang tidak terpenuhi, yang mendorongnya untuk berkreasi. Meskipun ayahnya mengarahkannya menjadi seorang psikolog, Tya bekerja keras untuk menyalurkan kreativitasnya dalam musik film dan mewujudkan tekadnya sebagai seorang komposer musik film.

Proses komposisi yang dilakukan oleh Tya Subiakto mencerminkan pengaruh sosok John Williams (komposer musik film) dan penggabungan atribut musik barat dengan musik tradisional dalam karya-karya musik filmnya. Keahlian

dalam Orkestrasi menjadi penting dalam musik film Sang Pencerah, dengan sentuhan musik tradisional yang memperkuat fungsi naratifnya. Masa kecil Tya Subiakto berperan dalam membentuk kreativitasnya, dengan menjadikan orkestrasi sebagai unsur utama dalam musik film Sang Pencerah.

Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kreativitas Tya Subiakto dalam musik film Sang Pencerah dipengaruhi oleh dorongan yang tidak terpenuhi dan pengalaman masa kecilnya. Tya Subiakto menggabungkan orkestrasi dan atribut musik barat dengan musik tradisional untuk menciptakan karakteristik khusus dalam setiap karyanya. Pengaruh komponis John Williams juga tercermin dalam proses komposisi Tya Subiakto. Studi mengenai pengaruh musik film pada reaksi penonton, aspek naratif, afektif, dan indikatif musik film terhadap psikologi, serta peran musik dalam cuplikan film (trailer) menjadi topik yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

Tinjauan pustaka ini memberikan wawasan yang berguna dalam konteks penelitian tentang kreativitas musik dalam film. Dalam konteks penelitian yang lebih luas, artikel ini dapat menjadi referensi untuk memahami pendekatan kreatif dalam menggarap musik dalam film, pengaruh masa lalu seorang komposer terhadap karya-karya musiknya, dan peran musik dalam membawa pengaruh emosional dan naratif dalam film.

Selain itu, artikel ini juga mengarahkan peneliti untuk memperdalam pemahaman tentang interaksi antara musik dan konten cerita dalam film, serta mempertimbangkan penggunaan musik tradisional dan musik barat dalam konteks budaya lokal. Hal ini dapat menjadi titik awal untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh musik film pada reaksi penonton, penggunaan musik dalam merangkum keseluruhan konten film dalam cuplikan (trailer), dan kajian tentang aspek naratif, afektif, dan indikatif musik dalam film. Peneliti dapat menggunakan pengetahuan dan perspektif yang diperoleh dari artikel ini untuk memposisikan penelitiannya dalam bidang musik film dan menerapkan konsep-konsep musikologi karawitan Jawa dalam analisis garap musikal.

Selain itu, tinjauan pustaka ini juga menunjukkan pentingnya memperhatikan konteks cerita dan suasana film dalam pemilihan gending atau musik yang sesuai. Peneliti dapat melanjutkan penelitian dengan fokus pada

pemilihan gending dan strategi garap musikal yang lebih spesifik dalam konteks film atau pertunjukan teater dengan menggunakan pendekatan musikologi karawitan Jawa.

Tinjauan pustaka ini memberikan landasan yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian dengan pendekatan dan metode yang tepat, serta mengarahkan penelitian ke arah yang inovatif dan relevan dalam bidang musik film. Dengan memperhatikan temuan dan kesimpulan dari artikel ini, peneliti dapat melihat celah-celah penelitian yang masih perlu dijelajahi dan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang musik film.

3. Artikel dengan Judul “Peran Musik dalam Film Score” (2020), ditulis oleh Dimas Phetorant

Tulisan ini memberikan pemahaman yang penting tentang peran musik dalam film score. Artikel ini menyoroti pentingnya score sebagai alat komunikasi dan pengirim pesan visual dalam film. Selain itu, penelitian ini juga menekankan perlunya komponis yang memiliki disiplin ilmu yang berbeda dalam pembuatan film score.

Metode observasi dan kajian pustaka yang digunakan dalam penulisan artikel ini memberikan kerangka yang baik untuk memahami berbagai jenis musik score dalam film. Observasi film-film terkait musik score memberikan gambaran yang jelas tentang proses dan ide pembuatan score, sedangkan kajian pustaka memberikan pemahaman yang lebih mendalam melalui berbagai sumber seperti buku dan jurnal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa score pada film tidak hanya tentang membuat musik semata, tetapi juga melibatkan imajinasi dan wawasan yang luas. Komponis film perlu menguasai unsur musik dan memperhatikan aspek psikologi untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan pada audiens. Pemilihan nada dan akor yang tepat dapat mempengaruhi suasana dan emosi yang dirasakan oleh penonton.

Selain itu, artikel ini juga menggarisbawahi pentingnya pemahaman tentang sejarah musik barat bagi komponis film, karena dapat memberikan nilai tambah dan

pengaruh yang lebih dalam pembuatan score. Musik film sebagai genre penting di abad ke-20 menunjukkan bagaimana komponis membawa gambar ke dalam musik dengan menggunakan intuisi mereka. Hubungan timbal balik antara gambar dan musik menciptakan kombinasi yang unik dan memperkuat kesan dalam film.

Namun, sayangnya, artikel ini juga menyoroti kurangnya perhatian serius terhadap musik film dalam lembaga pendidikan di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat celah dalam pengenalan dan pengembangan pengetahuan tentang musik film di Indonesia yang perlu diperhatikan dan ditindaklanjuti.

Penelitian lebih lanjut dalam bidang ini dapat menggali lebih dalam peran musik dalam film score, termasuk pengaruhnya terhadap pengalaman penonton dan penggunaan teknik musik yang inovatif dalam menciptakan efek emosional dan naratif dalam film. Selain itu, penelitian dapat dilakukan untuk mengidentifikasi strategi dan pendekatan komponis dalam menggarap musik film score yang sukses.

Artikel ini memberikan kontribusi dalam memahami peran musik dalam film score dan memberikan dorongan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya musik film sebagai elemen yang signifikan dalam pengalaman sinematik.

Bagian tinjauan pustaka ini telah membahas tiga artikel yang relevan dalam memahami peran musik dalam film. Artikel pertama mengungkapkan pentingnya pemilihan gending dan garap musik dalam menciptakan suasana dan memperkuat narasi dalam film *Setan Jawa*. Artikel kedua menyoroti kreativitas musik dalam film *Sang Pencerah* dan pengaruh masa lalu seorang komposer dalam menciptakan karakteristik khusus dalam musiknya. Artikel terakhir menekankan pentingnya pemahaman musik dan aspek psikologi dalam pembuatan score film. Tinjauan pustaka ini memberikan landasan yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian dalam bidang musik film, serta memberikan wawasan tentang penggunaan musik dalam konteks film dan pengaruhnya terhadap narasi dan atmosfer keseluruhan.

B. Roadmap Penelitian

Peneliti mengawali karir sebagai dosen di ISI Surakarta pada tahun 2019. Sejak awal karir, peneliti telah melakukan penelitian pada topik-topik spesifik mengenai:

- 1) Instrumen garap (rebab, kendang, gender)
- 2) Komposisi musik baru yang menggunakan medium gamelan

Penelitian yang telah dilakukan

TOPIK 1 Instrumen garap (rebab, kendang, gender)	TOPIK 2 Komposisi musik baru yang menggunakan medium gamelan
Garap Genderan dalam Gending Lampah Tiga (2020)	Kalatidha: Sebuah Komposisi Musik Program (2019)
Pemanfaatan <i>Audio Recording Equipment</i> dalam Pembelajaran Praktik Instrumen Rebab, Kendang dan Gender (2021)	Proses Penyusunan Komposisi Gamelan “Aruhara” (2021)
Genderan Ada-Ada Ngobong Dupa Gaya Sumiyati: Analisis Teknik, Pola Dan Dinamika (2022)	

Sebagai langkah strategis 5 tahun kedepan dan persiapan untuk studi doktoral, peneliti akan fokus pada 1 instrumen garap yaitu gender dalam hubungannya untuk konteks penyusunan musik baru dan kemungkinan persinggungannya dengan teknologi. Berikut roadmap penelitian tahun 2024-2029:

Tahun	Judul Penelitian
2024	Peran Instrumen Rebab dan Gender dalam Film Animasi Diponegoro 1830
2025	Perkembangan Instrumen Baru yang berbasis Organologi Gender Jawa
2026	Perancangan Purwarupa <i>Pickup System</i> untuk Instrumen Gender Jawa
2027	Analisis Musikal Komposisi Musik Baru yang Menggunakan Medium Instrumen Gender Jawa
2028	Perancangan <i>Virtual Studio Technology Instrument</i> (VSTI) Gender Jawa
2029	Pemanfaatan <i>Pickup System</i> dan <i>Virtual Studio Technology Instrument</i> (VSTI) Gender Jawa Pada <i>Film Scoring</i>

Selain itu, peneliti adalah praktisi industri (komponis) yang aktif menyusun musik untuk keperluan film, iklan, tari dan wayang kulit. Sehingga mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang cukup untuk melakukan penelitian dengan topik yang diusulkan. Berikut beberapa karya untuk musik film dan iklan yang pernah dikerjakan:

No	Judul	Jenis	Sutradara/Client	Tahun
1.	Truntum	Fiksi	Annisa Hertami	2019
2.	Sungai	Dokumenter	Tonny Trimarsanto	2021
3.	Soedjatmoko: Jejak Akar Kultural Leluhur	Dokumenter	Subiyanto	2022
4.	Amarta	Iklan	PT. SHA Solo Foundation	2022
5.	Tirta Carita: Sendang Malang di Tepi Gunung	Dokumenter	Subiyanto	2023
6.	Cegah Stunting Itu Penting	Iklan Layanan Masyarakat	BKKBN	2023
7.	Bulalo Lo Limutu	Animasi Legenda Nusantara (IndonesianaTV)	Manimonki Studio	2023
8.	Puang Katoan	Animasi Legenda Nusantara (IndonesianaTV)	Manimonki Studio	2023
9.	Pusentasi	Animasi Legenda Nusantara (IndonesianaTV)	Manimonki Studio	2023

BAB III

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi Kasus merujuk pada serangkaian tindakan penelitian yang dilakukan dengan cermat, terperinci, dan mendalam terhadap suatu program, peristiwa, atau aktivitas, baik dalam lingkup individu, kelompok, lembaga, atau organisasi, dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang peristiwa tersebut (Rahardjo, 2017).

Berikut ini adalah rincian metode yang akan digunakan:

1. Tahapan Penelitian



- a. Pengumpulan data: Mengumpulkan data dari berbagai sumber yang relevan, seperti rekaman audio dan video film animasi Diponegoro 1830, partitur musik film, wawancara dengan komposer atau pengarah musik film, dan penelusuran literatur terkait.
- b. Analisis data: Menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan pendekatan deskriptif analitik.
- c. Interpretasi data: Menginterpretasikan temuan-temuan penelitian untuk memahami peran instrumen rebab dan gender dalam scoring film animasi Diponegoro 1830.
- d. Penyusunan laporan: Menyusun laporan penelitian yang komprehensif yang mencakup deskripsi tentang peran instrumen rebab dan gender dalam scoring film animasi serta pemaparan hasil analisis tentang pengaruh instrumen rebab dan gender dalam menciptakan suasana dan meningkatkan narasi dalam film tersebut.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di berbagai lokasi yang terkait dengan film animasi Diponegoro 1830, termasuk studio produksi film, tempat rekaman musik, dan institusi atau komunitas yang terkait dengan gamelan Jawa.

3. Sumber Data yang Diamati/Diukur

- a. Rekaman audio dan video film animasi Diponegoro 1830.
- b. Partitur/notasi musik film.
- c. Wawancara dengan sutradara, komposer atau pengarah musik film dan pemusik.
- d. Literatur yang terkait dengan instrumen rebab, gender, dan teknik scoring film.

4. Model Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan studi kasus, di mana film animasi Diponegoro 1830 akan menjadi kasus yang dikaji secara mendalam untuk memahami peran instrumen rebab dan gender dalam scoring film.

5. Rancangan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan rancangan penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang penggunaan instrumen rebab dan gender dalam film animasi Diponegoro 1830.

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Berikut disampaikan beberapa hasil penelitian yang digunakan untuk studi pustaka:

- Artikel dengan judul “Pemanfaatan Instrumen Gamelan Bali pada Scoring Film Perseteruan” (4)
- Artikel dengan judul “Original Soundtrack dan Scoring Film Televisi Drama-Musikal Bung Karno di Bawah Pohon Sukun” (5)
- Artikel dengan judul “Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring Pada Tahap Paska Produksi Film Horor Waktu Terlarang” (6)
- Artikel dengan Judul “Peran Musik dalam Film Score” (7)
- Artikel dengan Judul “Kreativitas Musik Film Sang Pencerah” (8)
- Artikel dengan judul “Garap Musikal Gending dalam Film Setan Jawa” (9)

b. Observasi

Observasi yang akan dilakukan yaitu observasi terhadap video yang berhubungan dengan Film Animasi Diponegoro 1830. Berikut beberapa video audio yang diamati:

- Video dengan judul “Diponegoro 1830” di Kanal Youtube Jalak Lawu <https://www.youtube.com/watch?v=fVwLB4lzG7w>
<https://www.youtube.com/watch?v=fVwLB4lzG7w>
- Video dengan Judul “Diponegoro 1830 Short Animation Teaser” di Kanal Youtube Jalak Lawu
<https://www.youtube.com/watch?v=WFHyVloPb7k>
- Video dengan judul “Trailer Diponegoro 1830” di Kanal Youtube Studio Chulat <https://www.youtube.com/watch?v=ILEHO-7yISQ>

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan metode bebas mendalam kepada narasumber yang menguasai obyek penelitian. Berikut narasumber yang diwawancarai:

- Subiyanto (Sutradara dan Penulis Skenario Film Diponegoro 1830)
- Gardika Gigih (Komponis Musik Film Diponegoro 1830)
- Nanang Bayu Aji (Pemain rebab dan gender pada Film Diponegoro 1830)

7. Teknik Analisis Data

- a. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif untuk memperhatikan penggunaan instrumen rebab dan gender dalam setiap adegan film.
- b. Interpretasi data dengan mempertimbangkan konteks budaya Jawa dan karakteristik instrumen rebab serta gender.
- c. Tahapan analisis juga akan menggunakan transkripsi dari bunyi instrumen ke notasi *kepatihan*.

8. Luaran dan Indikator Target yang Ingin Dicapai

- a. Pemahaman tentang penggunaan instrumen rebab dan gender dalam scoring film animasi Diponegoro 1830.

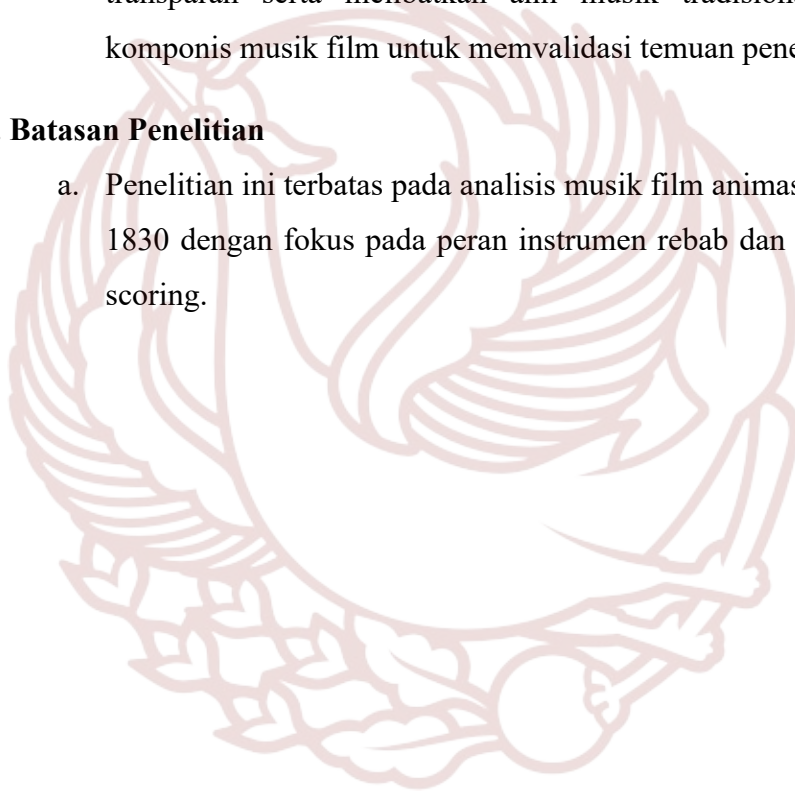
- b. Rekomendasi potensial untuk pengembangan dan peningkatan penggunaan instrumen rebab dan gender dalam scoring film animasi berikutnya.

9. Validitas dan Keandalan Data

- a. Untuk memastikan validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan temuan dari berbagai sumber data yang berbeda.
- b. Keandalan data diperkuat melalui analisis yang sistematis dan transparan serta melibatkan ahli musik tradisional Jawa dan komponis musik film untuk memvalidasi temuan penelitian.

10. Batasan Penelitian

- a. Penelitian ini terbatas pada analisis musik film animasi Diponegoro 1830 dengan fokus pada peran instrumen rebab dan gender dalam scoring.



BAB IV

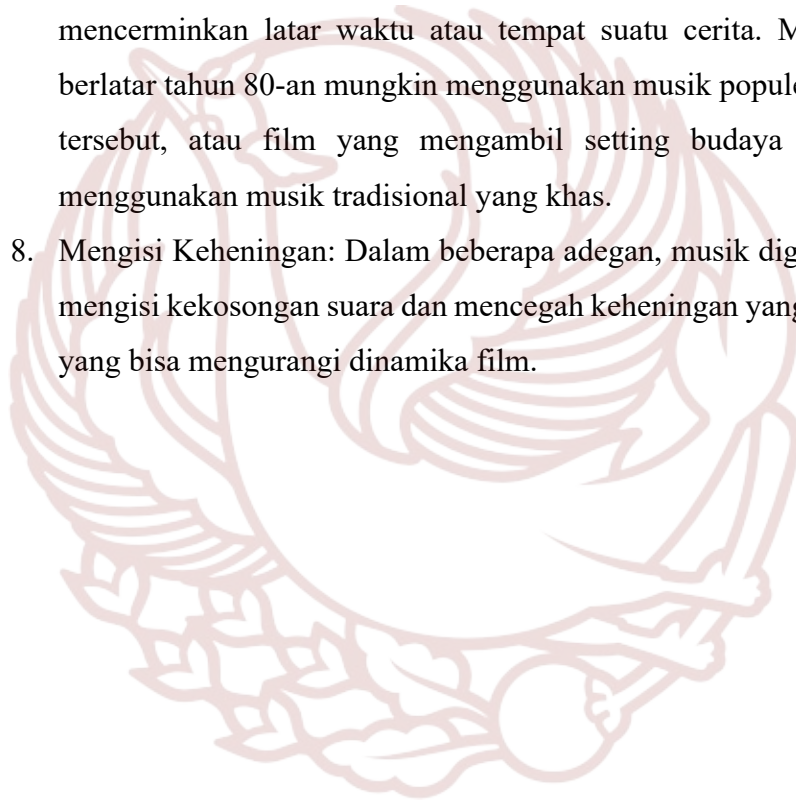
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peran Musik Film

Musik dalam film merupakan salah satu unsur karya sinematografis. Musik dalam film tidak berdiri sendiri sebagaimana musik pertunjukan, akan tetapi terkait dengan unsur lainnya seperti: adegan, karakter, suasana, dialog, pewarnaan, latar tempat dan waktu. Menurut Hardjana, musik film bukanlah sekedar ilustrasi fragmental dari sebuah karya sinematografis, akan tetapi bagian integral dari sebuah pernyataan filmis karya seorang sutradara (10). Sementara itu, McDermott menyatakan bahwa komponis musik film bekerja dengan interpolasi dari berbagai macam bunyi yang biasanya berdurasi pendek yang secara bersama-sama membentuk sebuah latar imajinatif bunyi bagi film (11). Hasil pengamatan peneliti, berikut beberapa peran musik dalam film:

1. Menciptakan Atmosfer dan Mood: Musik membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan adegan. Misalnya, musik yang lembut dan penuh melodi sering digunakan untuk adegan romantis, sedangkan musik dengan nada cepat dan intens digunakan untuk adegan penuh aksi atau ketegangan.
2. Menambah Kedalaman Emosi: Musik dapat memperkuat emosi karakter atau momen tertentu dalam cerita. Musik yang tepat dapat membuat penonton merasakan kesedihan, kegembiraan, ketakutan, atau haru dengan lebih mendalam.
3. Mengarahkan Perasaan Penonton: Musik sering berfungsi untuk memandu respons emosional penonton pada situasi atau karakter. Misalnya, ketika seorang karakter masuk, musik yang mencekam bisa memberi isyarat bahwa karakter tersebut berbahaya.
4. Membangun Identitas atau Tema: Tema musik tertentu (leitmotif) dapat diasosiasikan dengan karakter, lokasi, atau peristiwa tertentu. Contohnya, karakter antagonis biasanya memiliki tema musik sendiri yang membantu penonton mengenalinya setiap kali muncul.

5. Menegaskan Alur Narasi: Musik bisa digunakan untuk menunjukkan transisi antaradegan atau memberikan tanda tentang perubahan waktu atau suasana. Ini membantu alur cerita menjadi lebih jelas bagi penonton.
6. Membangun Intensitas dan Ketegangan: Musik yang berdinamika meningkat atau bertempo cepat sering kali digunakan untuk membangun ketegangan, terutama dalam film horor atau thriller. Efek ini membuat penonton lebih terlibat secara emosional.
7. Memperkuat Latar Waktu atau Tempat: Musik juga dapat mencerminkan latar waktu atau tempat suatu cerita. Misalnya, film berlatar tahun 80-an mungkin menggunakan musik populer dari dekade tersebut, atau film yang mengambil setting budaya tertentu bisa menggunakan musik tradisional yang khas.
8. Mengisi Keheningan: Dalam beberapa adegan, musik digunakan untuk mengisi kekosongan suara dan mencegah keheningan yang terlalu lama, yang bisa mengurangi dinamika film.



B. Deskripsi Instrumen Gender dan Rebab

Gender Barung

Gender Barung merupakan instrumen yang terdapat dalam perangkat gamelan ageng gaya Surakarta, Yogyakarta dan Jawa Timur. Sumber bunyi dari instrumen gender barung adalah bilah-bilah yang direntangkan dengan tali (pluntur), digantung di atas rancangan yang berisi tabung-tabung resonator (bumbungan). Gender barung dimainkan dengan posisi duduk bersila menghadap ke instrumen. Posisi duduk pemain gender barung berada di tengah-tengah instrumen dengan posisi bilah-bilah besar berada disebelah kiri penabuh.

Gender barung dimainkan dengan cara dipukul menggunakan dua tabuh. Berikut gambar cara memegang tabuh gender barung



(Sumber: Wahyu Thooyib Pambayun, 2021)

Dapat diperhatikan pada gambar diatas, bahwa posisi *tabuh* tangan kiri dan kanan berbeda, pada tangan kiri posisi *tabuh* dihipit oleh jari telunjuk yang terbuka dan dikunci oleh jari tengah, tumpuan kekuatan untuk memukul terdapat pada pergelangan tangan dan jari telunjuk. Pada tangan kanan, posisi *tabuh* juga dihipit oleh telunjuk dan jari tengah, namun posisi tangan tengkurap. Untuk menghasilkan bunyi yang proporsional, maka bilah-bilah gender ditabuh tepat pada posisi tengah.

Bunyi bilah yang diperkuat dengan resonator menyebabkan getaran bunyi yang panjang. Ketika bilah-bilah tersebut ditabuh dalam waktu yang hampir bersamaan, maka akan menimbulkan getaran bunyi yang saling bertabrakan.

Getaran bunyi yang saling bertabrakan menyebabkan bunyi antar bilah tidak dapat terdengar dengan jelas. Ketidakjelasan bunyi yang disebabkan oleh getaran bunyi bilah gender yang saling bertabrakan disebut *gemrumbyung*. Agar tidak terjadi bunyi *gemrumbyung*, seorang pemain gender menggunakan teknik tutupan. *Tutupan* adalah menahan getaran bunyi bilah agar tidak terlalu panjang. *Tutupan* dilakukan di posisi ujung bawah bilah. Untuk melakukan tutupan pada tangan kiri menggunakan punggung telapak tangan bagian bawah, sedangkan tutupan tangan kanan menggunakan ibu jari sisi dalam dan kelingking sisi luar. Penguasaan terhadap teknik tutupan adalah sebuah keniscayaan. *Tutupan rapet*, *tutupan resik* yang artinya menutup (bilah) dengan rapat, menutup (bilah) dengan bersih merupakan sebuah standar minimal yang harus dicapai oleh pemain gender barung.

Beberapa teknik di dalam gender barung, diantaranya: teknik mbalung, teknik samparan, teknik sarugan, teknik pipilan, teknik gukan, teknik ukelan, teknik gugukan, teknik umbaran dan teknik pethetan. Teknik-teknik ini digunakan untuk menghasilkan jalinan melodi/pola tabuhan gender barung yang disebut dengan *cengkok genderan*. Instrumen gender barung memiliki banyak *cengkok genderan*. *Cengkok-cengkok genderan* ini merupakan vokabuler yang digunakan oleh pemain gender barung untuk menafsirkan balungan gending.

Cengkok genderan dibentuk dari sinkopasi pukulan tangan kanan dan kiri. Dengan kata lain, tabuhan yang dilakukan tangan kanan dan kiri merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Maka dari itu, di dalam membunyikan instrumen gender barung perlu mempertimbangkan keseimbangan volume antara tangan kanan dan kiri. Diupayakan antara tangan kanan dan kiri tidak ada yang lebih menonjol. Keseimbangan volume tangan kanan dan kiri, disertai dengan *tutupan rapet*, dapat menghasilkan bunyi gender barung yang proporsional.

Rebab Jawa

Rebab Jawa dimainkan dengan posisi duduk bersila dan badan tegak. Tangan kiri memegang instrumen rebab dengan posisi tegak (vertikal) tepat di depan pemain. Pemain rebab memegang dengan telapak dan ibu jari, dengan posisi keempat ujung jari di dekat bentangan dawai. Alat penggesek dipegang menggunakan tangan kanan dengan posisi horizontal. Senggreng dipegang tangan

kanan pada bagian ujung busur yang paling besar. Busur yang besar di apit oleh ibu jari dan telunjuk. Bagian ujung jari tengah dan jari manis digunakan untuk mengatur kuat dan lemahnya tegangan senar.

Bunyi instrumen rebab dihasilkan dari gesekan antara alat penggesek dengan kawat/dawai rebab. Alat penggesek rebab disebut *senggreng*. *Senggreng* berbentuk seperti busur panah yang terdiri dari lengkungan kayu dan senar. Biasanya senar yang digunakan berasal dari rambut ekor kuda/serat sintetis/senar pancing. Posisi gesekan yang baik berada sekitar 2 centimeter di atas *bathokan*. *Senggreng* digerakan maju mundur dalam satu garis horizontal.

Instrumen rebab Jawa tidak menggunakan penanda titik nada (grip/fret). Oleh karena itu, untuk menghasilkan nada yang tepat, pemain rebab harus dapat memahami letak titik nada, interval dan embat gamelan. Untuk memudahkan penguasaan letak titik nada maka seorang pengrebab menggunakan tata jari tertentu. Tata jari adalah pembagian peran masing-masing jari tangan kiri dalam memunculkan nada-nada pada kawat rebab.

Adapun tata jari pada rebab dibedakan menjadi beberapa macam yang kemudian disebut posisi, misalnya posisi I, posisi II, posisi III. Masing-masing posisi berperan memunculkan nada-nada yang berbeda. Tata jari tersebut dalam penulisannya diberi simbol a (jari telunjuk), b (jari tengah), c (jari manis), dan d (jari kelingking).

Tata jari digunakan untuk memainkan melodi-melodi tertentu yang disebut dengan membuat *lagu* rebaban. Ragam *lagu* rebaban ini nantinya akan diaplikasikan dalam sajian gending. Dalam menerapkan *lagu rebaban*, seorang pemain rebab mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya: alur lagu balungan gending, interaksi dengan instrumen yang lain dan konteks penyajian gending.

C. Analisis Permainan Instrumen Rebab dan Gender dalam Film Diponegoro 1830

Bagian I



Gambar 1 (diambil dari foto layar youtube Diponegoro 1830).

Alunan melodi *Rebab* pada menit 0:47 / 16:43, ditandai dengan adegan seorang wanita mendatangi dan bersimpuh lutut di depan Diponegoro, seperti pada gambar di atas. Alunan melodi *Rebab* disajikan dengan *laras pelog pathet lima* pada *titilaras* atau tangga nada gamelan Jawa, nada 1 *pelog* disetarakan nada 1 (do) = bes pada tangga nada diatonis. Untuk penotasian menggunakan notasi *kepatihan* dengan ketukan 4/4, namun dilatari pola permainan piano yang beritme 3/4. Adapun penotasiannya sebagai berikut:

. . . 1 . . . 3 . 2 1 2 . 1 . 2 1
 . . . 4 . 5 . 6.16.5 6.53 2 1 3 2 3
 . . 2 1 . . 12 1 . 3 . 5 . 6 . 65

Tangkapan layar diatas merupakan adegan pembuka dalam Film Animasi Diponegoro 1830, yaitu adegan penangkapan tokoh Diponegoro. Adegan tersebut memiliki kesan kesedihan, para pengikut Diponegoro nampak sedih melihat

Diponegoro ditangkap, kemudian Diponegoro juga nampak memendam rasa kecewa, sedih, bingung sekaligus marah.

Pada adegan tersebut pemain Rebab memainkan melodi laras pelog pathet 5 menggunakan pendekatan tradisi. Hal itu nampak pada teknik kosokan, tata jari dan *besutan* yang hampir mirip dengan pathetan pelog pathet lima. Pemilihan laras pelog pathet lima dirasa tepat dengan adegan tersebut. Dalam tradisi Karawitan, laras pelog pathet lima memiliki kesan musikal tenang, wibawa dan agung. Pemain rebab hendak memberikan komentar melalui permainannya bahwa meskipun adegan menyiratkan kesedihan, musik tidak digunakan untuk mendukung kesedihan secara mutlak. Namun, terdapat keinginan untuk menggambarkan karakter Diponegoro ketika menghadapi situasi penangkapan, yaitu berusaha tetap tenang dan berwibawa (wawancara, 10 Oktober 2024).

Nanang, sebagai pemain rebab, menjelaskan bahwa terdapat pendekatan filosofis yang mendasari pemilihan instrumen rebab untuk menggambarkan karakter tokoh Diponegoro. Dalam karawitan, instrumen rebab merupakan salah satu instrumen utama, dikenal sebagai *pamurba lagu*, yang berfungsi sebagai panduan melodi bagi instrumen lain dalam ansambel. Hal ini sejalan dengan sosok Diponegoro yang menjadi figur panutan bagi para pengikutnya. Oleh karena itu, pemilihan instrumen rebab dalam musik film ini memiliki keterkaitan yang dengan nilai simbolik antara rebab dan tokoh utama, Pangeran Diponegoro. Lebih jauh, dalam budaya Jawa, instrumen rebab sering diibaratkan sebagai seseorang yang tengah duduk berdoa atau bermeditasi. Dengan demikian, penyatuan simbolisme instrumen rebab dengan tokoh Diponegoro menggambarkan sosok yang sedang berdoa, bertapa, atau bermeditasi, sebagaimana Pangeran Diponegoro dikenal sebagai salah satu tokoh spiritual bangsa.



Gambar 2 (diambil dari foto layar youtube Diponegoro 1830).

Pada gambar ini sebagai tanda masuknya alunan bunyi *Gender Barung* (menit ke 5:58 / 16:43), ditandai dengan Diponegoro membuka pintu, melihat situasi peperangan di luar persinggahannya, dengan narasi Diponegoro sebagai berikut:

“Tanah saya di Tegalrejo berbentuk persegi panjang, dimana dimana kuburan leluhur saya berada. Tidak lama sebelum saya pergi, orang-orang ingin.....”

Pola bunyi *gender* bersifat ritmis atau tidak bertempo dengan teknik *kempyungan* (dibunyikan dua nada dengan dua tangan kanan dan kiri secara bersamaan dengan jarak dua nada ke atas atau ke bawah, dari nada satu ke nada yang lain), sebagai pendukung suasana penceritaan masa lalu Diponegoro. Instrumen *gender* yang digunakan adalah *gender pelog nem*. Adapun penotasian penggunaan nada *gender* adalah sebagai berikut:

Pola *kempyungan* dengan nada yang telah ditentukan

Nada atas :	1		2	3		3	5		2		3	2	1	2
Nada bawah:	3	1	5	6	1	6	1	5	1	6	5	3	5	



Gambar 3 (diambil dari foto layar youtube Diponegoro 1830).

Bagian ini masih pada rangkaian II, pada menit 6:33 / 16:43, permainan *gender barung* dibunyikan dengan pola teknik *kempyungan* seperti pada pola sebelumnya, kemudian ditambah dengan permainan pola improvisasi, yaitu bilah *gender* dipukul dengan pangkal tangkai pemukul *gender*, sebagai penggambaran suasana bunyi benturan senjata pedang, tombak, keris, dan celurit pada peperangan. Kode narasi sebagai tanda masuknya permainan *gender* improvisasi adalah sebagai berikut:

“....., *patok-patok dipasang untuk menandakan jalan baru ini. Lalu, sewaktu saya diberitahu tentang kejadian ini, saya perintahkan patok-patok tersebut supaya dicabut. Tetapi pada hari-hari berikutnya, patok-patok baru sudah terpasang kembali. ...*”

Kemudian berikut adalah permainan instrumen *gender* pada adegan tersebut:

Teknik pola *kempyungan* diikuti dengan permainan pola improvisasi (simbol “*ت*” adalah bunyi *teng* pada bilah *gender* dengan menggunakan nada bebas)

Gender digunakan dalam dua lapisan komposisi. Lapisan pertama menyajikan pukulan kempyung dengan tempo lambat, memberikan kesan ketenangan dan keheningan, seolah menggambarkan momen kontemplasi Diponegoro. Lapisan kedua dimainkan dengan pemukul keras atau kayu, menghasilkan bunyi keras yang menyerupai dentuman pedang atau senjata yang bertabrakan, sehingga menciptakan nuansa ketegangan dan kegentingan. Pola ini mengikuti struktur tradisi *ada-ada*, yang umum digunakan dalam wayang kulit untuk memberikan kesan dramatik atau tegang.

Dalam pertunjukan wayang kulit, instrumen gender memiliki peran penting sebagai pendukung karakterisasi ketika tokoh wayang berbicara. Pola grimmingan yang dimainkan pada gender biasanya mengikuti nada bicara dan sifat emosional setiap karakter, misalnya karakter bijak, agung, atau tegas. Dalam konteks film ini, gender berperan untuk menciptakan nuansa emosional yang serupa, membantu penonton memahami kedalaman batin Diponegoro saat menghadapi konflik yang memaksanya beralih ke jalan perang.

Bagian III



Gambar 4 (diambil dari foto layar youtube Diponegoro 1830).

Alunan melodi *Rebab* dibunyikan lagi pada menit 15:12 / 16:43 ditandai dengan burung putih terbang di atas laut menuju suatu pulau, juga ditandai kalimat akhir narasi Diponegoro:

“.....saya akan pergi ke pengasingan dengan api, yang tak akan pernah padam.”

Alunan melodi *Rebab* disajikan seperti *pathetan* ritmis atau tanpa tempo dengan menggunakan *laras pelog pathet lima*, nada 1 disetarakan dengan nada 1 (do) = bes pada tangga nada diatonis. Adapun penotasiannya sebagai berikut:

1 2 3 2 121

2 3..5 5 6 65 6 i

i.2 2.i 65.3 2 1 1 1 1 2 3 32 1

Bagian ini merupakan adegan penutup sekaligus *credit title*. Komposisi musik yang digunakan menyerupai adegan pembuka, di mana instrumen *rebab* memainkan peran dominan. *Rebab* dalam adegan ini membawakan pola dan teknik yang mirip dengan *pathetan* dalam tradisi karawitan Jawa, sebuah gaya musik yang

umumnya digunakan sebagai penutup pada sajian gendhing. *Pathetan* di sini berfungsi untuk menutup cerita secara simbolis, memberikan suasana yang tenang dan reflektif.

Melalui pengulangan tema ini, musik berupaya mengembalikan penonton pada memori adegan awal, yakni saat Diponegoro ditangkap dengan penuh kebesaran hati, sikap agung, dan wibawa. Pemilihan laras dan pathet juga mendukung kesan ini, karena dalam tradisi Jawa, laras pelog pathet lima sering diasosiasikan dengan karakter yang agung dan berwibawa, menciptakan nuansa akhir yang menggugah perasaan dan penghormatan terhadap tokoh utama.

Penggunaan pola dan teknik pathetan dalam adegan penutup ini bukan hanya sebagai elemen musikal, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pemaknaan filosofis, memperlihatkan kekuatan batin dan kebesaran jiwa Diponegoro yang tetap dihormati, meskipun pergi dalam pengasingan.

Analisis menunjukkan bahwa pemilihan dan teknik permainan musik tradisional dalam Film Animasi Diponegoro 1830 memperkuat karakterisasi tokoh dan atmosfer cerita. Dalam adegan penangkapan, penggunaan rebab dengan laras pelog pathet lima menciptakan kesan tenang dan berwibawa, selaras dengan karakter Diponegoro yang tetap tenang dalam situasi sulit, meskipun suasana adegan menggambarkan kesedihan. Teknik permainan rebab menyerupai pathetan tradisional, memberikan komentar simbolis terhadap karakter Diponegoro sebagai sosok yang bijaksana dan tenang.

Pada adegan kilas balik menuju peperangan, instrumen gender membangun suasana emosional dengan dua lapisan: tempo lambat untuk menciptakan suasana hening, dan pukulan keras untuk menggambarkan ketegangan perang. Struktur pola ada-ada, yang mirip dengan wayang kulit, memperkuat elemen dramatik dan kedalaman emosional karakter. Adegan penutup yang menampilkan kembali rebab dalam pola pathetan menghubungkan penonton dengan adegan pembuka, mengingatkan pada ketenangan Diponegoro yang dihormati, meskipun harus menjalani pengasingan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen rebab dan gender mempunyai peran yang penting dalam Film Animasi “Diponegoro 1830”. Peran tersebut diantaranya 1) penciptaan atmosfer adegan, 2) penggambaran karakter dan suasana hati tokoh diponegoro, 3) penanda latar peristiwa (tempat/budaya).

Instrumen rebab dan gender dipilih dalam Film Animasi Diponegoro 1830 karena keduanya memiliki nilai historis, simbolis, dan kultural yang erat kaitannya dengan karakter Pangeran Diponegoro dan konteks budaya Jawa. Dalam tradisi musik Jawa, rebab dan gender merupakan instrumen yang esensial dalam ansambel gamelan, rebab tidak hanya berfungsi sebagai pemimpin melodi tetapi juga sebagai simbol kebijaksanaan, ketenangan, dan kepemimpinan yang kuat—karakteristik yang relevan dengan figur Diponegoro. Dengan demikian, pemilihan kedua instrumen ini bukan hanya mempertimbangkan aspek musikal, tetapi juga mendukung elemen naratif dan simbolik dalam film, sehingga membantu menyampaikan kedalaman karakter Diponegoro dan latar budaya yang menjadi konteks hidupnya.

B. Saran

Film yang menggunakan instrumen gamelan sebagai elemen ekspresi artistik sudah cukup banyak dan menarik untuk dikaji karena potensinya yang besar dalam memperkaya narasi visual serta menambah keragaman musik film. Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi berbagai teknik komposisi gamelan yang diterapkan dalam film, sehingga dapat memberikan panduan bagi komponis untuk mengoptimalkan peran gamelan di berbagai genre film.

DAFTAR PUSTAKA

1. Risata MN. Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman.” J MULTINETICS. 2016;2(2):42–53.
2. Andrian Wikayanto, Ehwan Kurniawan, Bagus Fitrian Yudoprakoso, Daryl Wilson ISP. Dampak Covid Terhadap Pekerja Animasi Indonesia. Rekam J Fotogr Telev Animasi,. 2021;17(2):87–100.
3. Rahardjo M. Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya. Malang; 2017.
4. Arinata IGD, Puriartha IK, Chrisna MD. PEMANFAATAN INSTRUMEN GAMELAN BALI PADA SCORING FILM PERSETERUAN. CALACCITRA J Film DAN Telev. 2023;3(1):52–62.
5. Prasetyo GE, Sumerjana K, Darmayuda IK, Ardini NW, Wirawan IKA, Adnyana IW, et al. Original Soundtrack dan Scoring Film Televisi Drama-Musikal “Bung Karno di Bawah Pohon Sukun.” J Music Sci Technol Ind. 2022;5(1):1–11.
6. Ariani DR, Neta F, Munandar IM. Penerapan Teknik Color Grading dan Musik Scoring pada Tahap Paska Produksi Film Horor" Waktu Terlarang". J Appl Multimed Netw. 2021;5(1):29–41.
7. Phetorant D. Peran Musik dalam Film Score. J Music Sci Technol Ind. 2020;3(1):91–102.
8. Anwar AA, Budiman A, Ramdhan Z. Kreativitas Musik Film Sang Pencerah. ProTVF. 2020;4(2):223–46.
9. Finarno HA, Santosa S. GARAP MUSIKAL GENDING DALAM FILM SETAN JAWA. Keteg J Pengetahuan, Pemikir dan Kaji Tentang" Bunyi". 2019;19(1):15–24.
10. Hardjana S. Musik antara kritik dan apresiasi. Penerbit Buku Kompas; 2004.
11. McDermott V. Imagi-nation: Membuat Musik Biasa Jadi Luar Biasa. Yogyakarta: Art Music Today; 2013.

DAFTAR NARASUMBER

Gardika Gigih Pradipta (34 Tahun), komponis film Animasi Diponegoro 1830

Nanang Bayu Aji (30 Tahun), pemain rebab dan gender pada Film Animasi Diponegoro 1830

Subiyanto (34 Tahun), Produser dan Sutradara Film Animasi Diponegoro 1830

WEBTOGRAFI

Artikel berjudul Diponegoro 1830, dimuat dalam website montase film: <https://montasefilm.com/diponegoro-1830/#> diakses 2 Maret 2024

Berita berjudul “Museum Nasional Gelar Pameran Pusaka Pangeran Diponegoro”, dimuat di Poskota Online: <https://poskota.co/nasional/museum-nasional-gelar-pameran-pusaka-pangeran-diponegoro/> diakses 4 Maret 2024

Berita berjudul “Pengumuman Rekomendasi Asosiasi Kategori Film Animasi” <https://www.festivalfilm.id/artikel/pengumuman-rekomendasi-asosiasi-kategori-film-animasi> diakses 10 Maret 2024

Berita berjudul “Daftar 29 Nominasi Piala Maya” <https://jatim.antaranews.com/rilis-pers/2740953/daftar-29-nominasi-piala-maya-10-ada-losmen-bu-broto-hingga-yuni> diakses 3 Maret 2024

Laporan Industri Animasi 2020 di Website Asosiasi Industri Animasi Indonesia (Ainaki) <https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/> diakses 11 Maret 2024

Website Jakarta Film Week: <https://2021.jakartafilmweek.com/film/diponegoro-1830> diakses 5 Maret 2024

