



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Musik

Menurut Schmidt (2007), musik merupakan suatu atau kumpulan suara yang dirancang sedemikian rupa hingga membentuk sebuah nada yang terdiri dari ritme, melodi, harmoni, timbre, dan tekstur. Kelima hal tersebut sering juga dikenal sebagai elemen dasar dari sebuah musik. Elemen ini yang nantinya membentuk semacam karakter dalam musik. Hal tersebut yang menjadi pembeda pada bermacam-macam *genre* musik. (hlm. 71).

Sejak zaman dahulu, musik dianggap sebagai sesuatu yang bersifat gaib. Contohnya seperti musik etnik yang berfungsi untuk mempengaruhi suasana dan emosi. Setiap musik dapat menunjukkan emosi tertentu (Mohn, Argstatter, dan Wilker, 2010, hlm. 2). Perwujudan emosi tersebut merupakan alasan orang-orang mendengarkan musik di kehidupan sehari-hari, dan musik yang didengarkan biasanya disesuaikan dengan perasaan yang sedang dialami ketika mendengarkannya, seperti sedih, senang, marah, dll.

Harnum (2001) menyatakan bahwa selain mempengaruhi suasana dan emosi, mendengarkan musik juga memiliki fungsi lain seperti mengubah suasana, menyembuhkan penyakit, dan menenangkan pikiran (hlm. 15). Musik dapat mempengaruhi pikiran, misalnya dengan mendengarkan lagu klasik, tingkat inteligensi manusia bisa meningkat walaupun hanya sementara. Dari segi

perfilman, dapat dikatakan bahwa musik adalah medium yang sangat efektif bagi sutradara untuk mempengaruhi penontonnya.

2.1.1. Tempo

Tempo berasal dari bahasa Italia yang diambil dari kata bahasa Latin *tempus* yang berarti waktu (Harnum, 2001, hlm. 80). Tempo merupakan penentu cepat atau lambatnya sebuah musik yang diukur dalam satuan BPM atau *Beats Per Minute*.

Harnum menjelaskan tempo mulai dari yang paling lambat yaitu *Largo* dan yang paling cepat yaitu *Prestissimo* (hlm. 81). Harnum juga menjelaskan bahwa ada beberapa musik yang temponya tidak konstan. Ada perubahan tempo menjadi lebih cepat atau dikenal dengan istilah *accelerando* (*accel.*) dan menjadi lebih lambat atau dikenal dengan istilah *ritardando* (*rit.*). Tempo dapat diukur dengan menggunakan alat yang bernama *metronome* (hlm. 152).

Menurut Jones (2007), tempo umumnya dapat mempengaruhi suasana, dimana tempo cepat biasanya menandakan kebahagiaan sedangkan tempo lambat biasanya menandakan kesedihan (hlm. 49).

2.1.2. Ritme

Menurut Jones (2007), ritme adalah irama atau pola ritmis yang diulang dalam seluruh musik (hlm. 71). Jadi dapat disimpulkan bahwa ritme merupakan pola yang teratur dalam musik. Ritme adalah hal paling mendasar yang harus dipahami terutama dalam membuat musik karena ritme berisi ketukan (birama), dan ketukan

merupakan dasar dari alasan orang untuk menari, mengetuk-ketuk meja, dan lain-lain saat mendengarkan musik.

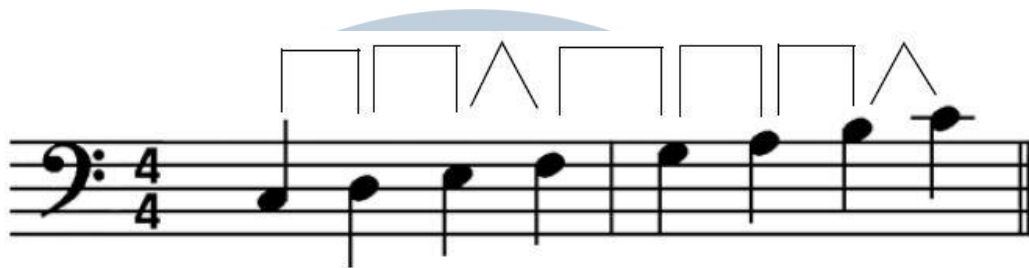
Ada banyak jenis ketukan, namun yang biasa digunakan pada musik *mainstream* pada umumnya adalah 4/4, 2/4, ¾, dan 6/8 dimana setiap ketukan pertama biasanya lebih keras dari ketukan yang lain (hlm. 72).

Menurut Harnum (2001), ketukan dalam musik berkaitan erat dengan detak jantung manusia. Semakin cepat ketukan pada musik, maka semakin cepat juga detak jantung manusia dan sebaliknya (hlm. 92). Jadi, dapat disimpulkan bahwa jika ingin mengatur detak jantung atau gerak tubuh pendengar, seorang komposer harus memperhatikan ritme pada musik.

2.1.3. Melodi

Menurut Jones (2007), melodi merupakan suara yang dibunyikan dalam nada dan durasi tertentu dari satu ke yang lainnya (hlm. 73). Sehingga dapat disimpulkan bahwa melodi adalah rangkaian nada yang memiliki karakter berbeda yang membentuk suatu irama. Jones juga menyatakan bahwa melodi adalah sesuatu yang membuat seseorang bersiul atau bergumam.

Harnum (2001) menjelaskan bahwa dasar dalam melodi adalah *scale* atau tangga nada. Menurutnya, tangga nada terdiri dari mayor dan minor. Tangga nada mayor adalah serangkaian nada yang bergerak naik dan turun berdasarkan skema yang spesifik dari *interval* nada tersebut (hlm. 174). Tangga nada mayor memiliki *interval* atau jarak nada yaitu 1, 1, ½, 1, 1, 1, ½.



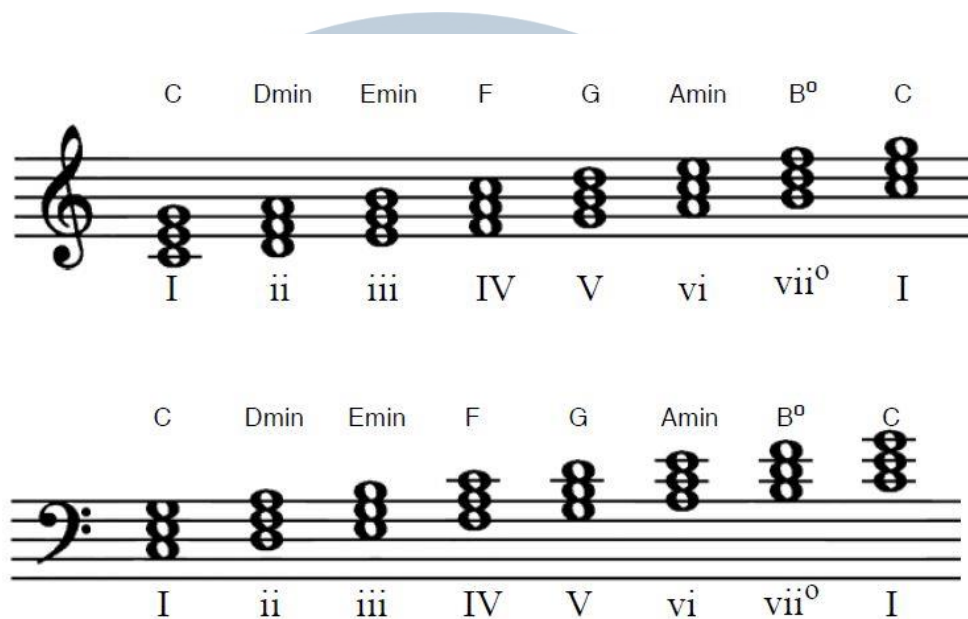
Gambar 2.1. *Major Scale*

(Harnum, 2001)

Menurut Harnum (2001), tangga nada minor terbagi menjadi 3 yaitu *natural minor*, *harmonic minor*, dan *melodic minor*, namun yang paling sering dipakai adalah *harmonic minor*. Menurutnya, ketiga tangga nada minor biasanya digunakan dalam musik yang sedih, misterius, dan melankolis (hlm. 208). Tangga nada *harmonic minor* memiliki jarak nada yaitu 1, $\frac{1}{2}$, 1, 1, $\frac{1}{2}$, 1 $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{2}$. Harnum juga menyatakan bahwa tangga nada *harmonic minor* dapat menciptakan kesan *arabic* atau *exotic* (hlm. 212).

2.1.4. Harmoni

Harmoni adalah dimana terdapat lebih dari satu nada yang dimainkan secara bersamaan. Harmoni sangat penting dalam musik karena menjadi penentu apakah sebuah musik enak didengar atau tidak. Menurut Jones (2007), dari harmoni bisa diketahui *chord*. *Chord* adalah dimana 3 nada atau lebih dibunyikan secara bersamaan (Harnum, 2001, hlm. 246). Sama halnya dengan tangga nada, *chord* terbagi dalam mayor dan minor. *Chord* mayor terdengar gembira sedangkan *chord* minor terdengar sendu, romantis, ataupun sedih.



Gambar 2.2. Major C Chords

(Harnum, 2001)

Teori ini diperkuat oleh Beauchamp (2005) yang mengatakan bahwa *chord* mayor pada umumnya digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang berhubungan dengan kegembiraan, optimistik, dan kemenangan. Sedangkan *chord* minor pada umumnya berkaitan dengan sesuatu yang suram, sedih, jahat, atau pesimistik (hlm. 21).

Menurut Jones (2007), *chord* dapat dimainkan secara bersamaan sehingga akan membentuk *block chord* ataupun secara terpisah namun membentuk suatu nada harmoni atau dapat disebut sebagai *arpeggio* (hlm. 84).

2.1.5. Dinamika

Menurut Jones (2007), dinamika adalah tingkat kekerasan suara dari yang sulit didengar hingga yang menyakiti telinga (hlm. 55). Dalam setiap suara, terdapat tingkat kekerasan suara yang diukur dengan satuan *decible* (db). Dalam sebuah komposisi musik, dinamika ditentukan dengan sebuah tanda yang merupakan huruf yaitu dari *ppp* (*pianississimo*) yang berarti sangat-sangat lembut hingga *fff* (*fortississimo*) yang berarti sangat-sangat keras (hlm. 56). *Piano* dalam konteks ini berasal dari bahasa Italia yang berarti lembut dan *forte* yang berarti keras.

Dinamika pada beberapa musik tentunya tidak selalu konsisten halus ataupun keras, namun hal tersebut tentu tidak dilarang. Perubahan dinamika dalam musik sangat penting, terutama dalam menciptakan perbedaan *mood* atau suasana. Jones (2007) menjelaskan bahwa dalam suatu musik terdapat level dinamika yang disebut dengan *crescendo* yang berarti menjadi semakin keras secara bertahap dan *decrecendo* atau dengan nama lainnya yaitu *diminuendo* yang berarti menjadi semakin lembut secara bertahap (hlm. 56).

Menurut Beauchamp (2005), sunyi juga termasuk dalam elemen dinamika. Ia juga menjelaskan bahwa kesunyian memiliki kekuatan yang besar dalam suatu adegan, namun penggunaan elemen sunyi lebih baik dibatasi karena biasanya kesunyian membuat penonton merasa sangat tidak nyaman.

2.1.6. Artikulasi

Selama ini yang kita ketahui tentang artikulasi adalah kejelasan dalam berbicara. Namun dalam hal musik, terdapat sedikit perbedaan pengertian meskipun

mengarah pada hal yang sama (Jones, 2007, hlm. 59). Jones menyatakan bahwa artikulasi pada dasarnya adalah memahami bagaimana cara sebuah alat musik dimainkan karena setiap alat musik memiliki karakter artikulasi yang berbeda. Jones memberikan contoh yaitu sebuah biola dan piano sama-sama bisa dimainkan dengan teknik *stacato* yaitu sebuah not dimainkan secara putus-putus antara not satu dengan yang lain, sedangkan alat-alat musik tiup pada umumnya bersifat *legato* yaitu setiap not yang dimainkan saling menyambung antara satu dengan yang lain.

Perbedaan artikulasi tersebut sangat penting karena memiliki efek yang jauh berbeda (hlm. 59). Dimana *stacato* memiliki karakter yang cenderung cocok untuk *mood* bahagia dan senang, sedangkan *legato* memiliki karakter yang cocok untuk *mood* sedih, romantis, haru, dan lain-lain.

2.2. Musik dalam film

Menurut Beauchamp (2005), komposisi musik dalam film disebut sebagai *score* atau *Film Scoring* (hlm. 43). Beauchamp menjelaskan bahwa musik dalam film berfungsi untuk memasukkan suatu emosi ke dalam adegan. Menurutnya, musik dapat menjadi simbol emosi yang subjektif. Maka dari itu, penonton film merefleksikan musik dalam adegan ke dalam personalita mereka menjadi emosi yang sedang dirasakan saat itu. Beauchamp juga menyatakan bahwa beberapa musik dapat menjadi suatu simbol emosi tertentu kepada suatu individu yang dapat menghidupkan emosi di masa lalu. Oleh karena itu, pentingnya orisinalitas

dalam membuat sebuah *score* agar tidak terjadi distraksi fokus pada penonton (hlm. 44).

Menurut Beauchamp (2005), musik dalam film memiliki susunan tersendiri yang berbeda dengan susunan gambar. Menurutnya, sebuah musik bisa mem-*prelap* atau *overlap* sebuah *scene* dengan tujuan transisi adegan secara transparan (hlm. 44).

Beauchamp (2005) juga menyatakan bahwa *sound effect* biasanya merepresentasikan keadaan dunia luar karakter, sedangkan musik biasanya menandakan keadaan di dalam karakter. Musik dapat mengajak penonton untuk mempersepsi dan memberi respon terhadap emosi yang disugestikan oleh naratif (hlm. 45). Beauchamp juga berpendapat bahwa penggunaan musik dalam film yang paling umum adalah untuk signifikansi emosi. Menurutnya, dialog dalam film belum tentu akurat untuk dipersepsi oleh karakter, sedangkan musik dapat menandakan maksud emosional dalam adegan bahkan dalam beberapa not saja (hlm. 45).

2.3. *Leitmotif*

Menurut Buhler dan Neumeyer (2015), *leitmotif* (motif utama) adalah sebuah tema yang digunakan untuk merujuk secara konsisten pada sebuah karakter. Istilah ini berasal dari drama musikal karya *composer* abad kesembilan belas Jerman yang bernama Richard Wagner, di mana *leitmotif* dapat diartikan sebagai tema musik atau motif terkait dengan orang, benda, dan bahkan ide. Pengaruh Wagner pada musik untuk teater dalam beberapa dekade setelah kematiannya

pada 1883 hampir tidak dapat dilebih-lebihkan, dan oleh karena itu seharusnya tidak mengherankan bahwa komposer film juga mengadopsi teknik motif utama, meskipun umumnya dalam bentuk yang jauh lebih sederhana (pada dasarnya tidak jauh berbeda dari penggunaan tema yang berulang). Ketika Wagner menciptakan begitu banyak motif dalam karya-karya drama musiknya, kebanyakan komposer hanya membuat dengan jumlah yang dianggap secukupnya. Misalnya, dalam satu film hanya akan terdapat dua atau tiga lagu tema. Satu lagu utama untuk sang pahlawan, lagu cinta untuk pahlawan wanita, dan mungkin sebuah lagu yang berulang-ulang untuk tokoh penjahat, sebuah tempat, ataupun seseorang untuk kepentingan naratif tertentu (hlm. 122-123).

Buhler dan Neumeyer (2015) juga menyatakan bahwa *leitmotif* dalam musik biasanya berupa susunan nada-nada yang pendek dan berulang-ulang. Susunan nada tersebut dapat sedikit dimodifikasi dengan tujuan tertentu, seperti menyesuaikan dengan situasi yang sedang terjadi dalam suatu adegan, atau untuk menciptakan suatu *mood* tertentu saat suatu adegan berlangsung. Contoh dari modifikasi tersebut dapat berupa mengubah tempo, mengubah *scale*, dinamika, hingga instrumen yang digunakan untuk memainkan nada-nadanya (hlm. 123).

2.4. Karakter

Karakter merupakan salah satu faktor internal yang penting dalam sebuah cerita. Karakter merupakan landasan, jiwa, raga, dan sistem saraf bagi sebuah cerita. Mengetahui karakter terlebih dahulu merupakan sebuah kewajiban sebelum memulai sebuah cerita. Cerita dalam film selalu berisi tentang kebiasaan yang

ditampilkan dalam bentuk gambar. Harus ada kemampuan untuk menampilkan bagaimana karakter saat bertindak atau bereaksi terhadap setiap kejadian yang mereka hadapi dalam cerita. Hal yang harus pertama kali ditentukan adalah apakah karakter tersebut yang mengendalikan cerita atau justru cerita yang mengendalikan karakter (Field, 2005, hlm. 46-47).

Menurut Mckee (2008), karakter berfungsi untuk membawa karakterisasi ke dalam cerita. Karakterisasi yang dimaksud ialah semua hal yang tampak dalam diri manusia seperti umur, jenis kelamin, orientasi seksual, cara berbicara, gaya hidup, pendidikan, pekerjaan, serta sikap moral. Dengan adanya sifat-sifat ini membuat setiap orang menjadi unik dan berbeda. Untuk itu penting untuk mengenal karakterisasi sehingga karakter tersebut dapat diperankan secara meyakinkan (hlm. 100-106).

Salah satu masalah terbesar dalam karakterisasi adalah bagaimana cara untuk membangun motivasi karakter. Ada dua cara untuk dapat memotivasi karakter dalam setiap tindakannya, yaitu mencari tahu apa yang sebenarnya karakter tersebut inginkan, dan mencari tahu apa yang memotivasi karakter tersebut untuk berubah saat klimaks. Motivasi karakter akan mengendalikan karakter, dan merupakan dasar dalam setiap perkembangan emosi karakter (Ballon, 2013, hlm 43).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

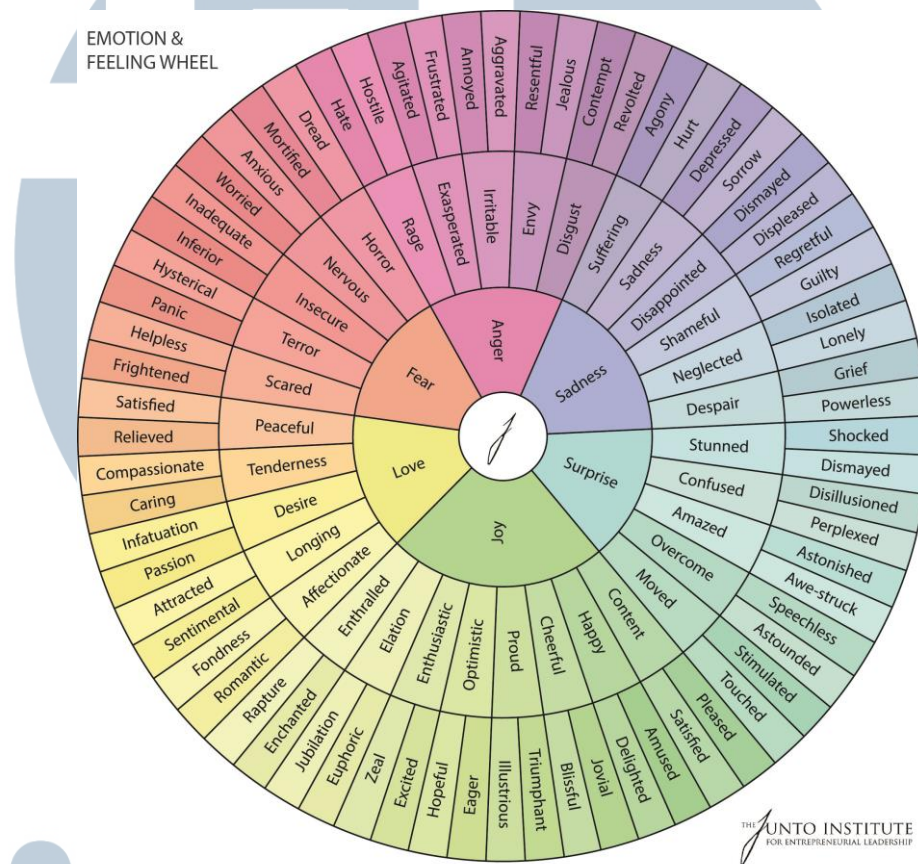
2.5. Emosi

Menurut Ekman (2003), emosi dapat menentukan kualitas kehidupan seseorang. Emosi muncul pada setiap interaksi seseorang dengan lingkungan sekitarnya, seperti dalam persahabatan, tempat kerja, keluarga dan bahkan dalam hubungan yang intim sekalipun. Emosi dapat menjadi penyelamat sekaligus pembawa bencana. Emosi akan menuntun seseorang untuk bertindak sesuai dengan realita dan keyakinan yang tepat. Namun emosi juga akan menuntun seseorang untuk melakukan sesuatu yang akan membuat orang tersebut menyesal setelahnya (hlm. xiii).

Emosi dalam diri kita dapat berubah-ubah sesuai dengan keadaan yang sedang kita alami. Kita akan berpikir apakah sebuah kejadian benar atau salah dan juga apakah sebuah keadaan itu baik atau buruk. Hal tersebut akan menyebabkan munculnya emosi yang akan mengarah pada perasaan seperti ketakutan, kekecewaan, ataupun kebahagiaan (Ekman, 2003, hlm. 36-39).

Emosi dapat dilihat dari empat sudut pandang, yakni sudut pandang pribadi, pengamat, lingkungan sosial, dan biologis manusia. Pribadi ialah orang yang merasakan emosi tersebut. Seseorang yang merasakan emosi yang kuat sering diambil alih oleh emosi tersebut. Pada saat emosi mulai reda, seseorang akan lebih mudah sadar dan memahami emosi tersebut dibanding saat ia merasakannya. Pengamat ialah orang yang memperhatikan emosi melalui ekspresi dan perkataan orang lain. Lingkungan sosial adalah lingkungan yang membuat

emosi terbentuk. Biologis adalah warisan genetik manusia yang juga membentuk emosi (Lazarus, 1991, hlm. 15-26).



Gambar 2.3. *The Feeling Wheel*

(Willcox, 1982)

Willcox (1982) berpendapat bahwa seseorang terkadang merasa sulit atau bingung untuk menentukan dan juga mengungkapkan emosi apa yang sedang ia rasakan. Willcox kemudian menciptakan alat yang ia sebut sebagai *feeling wheel* untuk memudahkan orang-orang mengenali dan mengungkapkan emosi mereka. *Feeling wheel* terbagi menjadi lingkaran dalam dan lingkaran luar. Lingkaran dalam terkecil berisi nama-nama emosi utama seperti marah, sedih, takut, senang,

kuat dan tenang. Kemudian lingkaran makin menyebar menjadi lingkaran luar yang berisi emosi-emosi turunan dari emosi utama. Willcox menggunakan warna untuk membantu menggambarkan tiap-tiap emosi (hlm. 274).

2.6. Keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial yang utama dan penting dalam masyarakat yang terdiri dari orangtua, anak dan kerabat lainnya. Keluarga memiliki fungsi-fungsi yang mencakup perawatan, sosialisasi, dukungan moral dan materi, dan peran tertentu lainnya. Keluarga juga merupakan kelompok yang mampu mengembangkan ikatan emosi antar anggotanya sehingga mampu menimbulkan identitas sebagai satu keluarga (Lestari, 2012).

Menurut Gunarsa (2004), fungsi keluarga akan terlaksana dengan baik apabila suasana dalam keluarga terjalin baik. Suasana keluarga yang baik terlihat dari hubungan antar anggota keluarga yang saling memperhatikan, membantu satu sama lain, kebersamaan dalam melakukan kegiatan rumah tangga. Peranan tiap anggota keluarga (ayah, ibu, dan anak) sangat berpengaruh dalam terciptanya suasana yang baik dalam keluarga. Peranan suami-istri memiliki pengaruh yang besar dalam terbentuknya hubungan antar anggota keluarga. Tiap anggota keluarga hendaknya dapat menjalankan peranannya dengan baik sehingga memungkinkan adanya perkembangan tiap-tiap pribadi dalam keluarga tersebut (30-32).

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.6.1. Hubungan Orangtua dan Anak

Hubungan orangtua dan anak dapat dijelaskan dalam dua hal yakni penerimaan dan penolakan. Penerimaan terlihat saat adanya kepedulian, kasih sayang, dukungan, kenyamanan dan kehadiran orangtua di sisi anaknya. Sebaliknya, penolakan akan terlihat dengan adanya ketidakpedulian, adanya perilaku yang menyakitkan fisik atau psikologis seperti caci maki, sikap tidak peduli, dan penelantaran. Kehadiran orangtua sangat dibutuhkan oleh anak, karena dengan begitu anak akan merasa diperhatikan (Lestari, 2012, hlm. 17).

Bagi Gunarsa (2004), hubungan antar anggota keluarga sangat dipengaruhi oleh peranan orangtua sebagai suami-istri dan juga sebagai ayah-ibu. Peranan mereka dalam menentukan arah pendidikan yang akan berpengaruh pada suasana dalam keluarga. Ibu memiliki peran yang cukup mendominasi dalam memenuhi kebutuhan psikis dan fisiologis anak, menjadi pendidik untuk mengatur dan mengendalikan anak, menjadi teladan bagi anak. Sedangkan ayah memiliki peran sebagai pencari nafkah, sebagai pelindung bagi seluruh anggota keluarga, ikut serta dalam pembentukan kepribadian anak dan juga menjadi teladan bagi anak. Setiap pribadi hendaknya dapat memahami peran-perannya dengan baik sehingga menjadikan keluarga sebagai tempat yang memungkinkan adanya perkembangan pribadi (hlm. 31-37)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A