

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Suara

Alten (2013), suara merupakan salah satu elemen yang sangat mempengaruhi pikiran orang melalui cara yang tidak mereka sadari (*unconsciously*), suara dapat menyediakan banyak jenis informasi yang terkait dengan proses mental berhubungan dengan pengetahuan, memori, penilaian, persepsi, emosi, perasaan dan *mood*. Suara bersifat *omnidirectional* yang artinya ia berada di mana-mana, dan dapat memiliki banyak ‘lapisan’ dan muncul secara serentak. Mendengar dengan telinga tidak dapat dipisah dengan mendengar menggunakan pikiran kita (hlm.2-3).

Holman (2010) Suara dalam film atau televisi adalah sebuah pengalaman aural yang dapat dibangun untuk mendukung kisah cerita naratif, dokumenter, film komersial atau program televisi. Suara dapat digunakan secara langsung untuk bercerita atau untuk memperkuat cerita. Meskipun visual dan suara menggunakan mekanisme persepsi yang berbeda, tetapi *audiens* akan memproses kedua aspek suara dan visual tersebut sebagai suatu kesatuan. Kekuatan pengaruh yang diciptakan oleh gabungan suara dan visual akan jauh lebih besar daripada jika mereka disajikan secara terpisah atau individual (hlm.xi).

Sonnenschein (2001) Atribut utama dalam suara dikategorikan menjadi *rhythm intensity, pitch, timbre, speed, shape, dan organization*. Kemampuan

untuk memahami parameter tersebut diatur melalui limitasi fisiologis dari alat pendengaran manusia.

Quality	Extremes
rhythm	rhythmic-irregular
intensity	soft-loud
pitch	low-high
timbre	tonal-noisy
speed	slow-fast
shape	impulsive-reverberant
organization	ordered-chaotic

Gambar 2.1. *Categories of Sound Qualities*
(Sonnenschein, 2001)

2.2. Desain Suara

Menurut Holman (2010) definisi dari suara desain adalah seni yang dapat menciptakan *soundtrack* yang koheren dalam mendorong berkembangnya sebuah cerita dan gambar. *Soundtrack* tersebut harus memiliki konsep sendiri dan nilai estetika terhadap suara yang berada di filmnya. Desain yang digunakan untuk menekankan konsep kreatif dapat diterapkan di dalam sebuah film sehingga menghasilkan ruang imajinatif yang bisa mendorong berkembangnya sebuah cerita (hlm.145).

Alten (2013) suara desain merupakan tanggung jawab dari seorang *Sound Designer*, ia harus memimpin seluruh tim audio dalam merancang sejumlah *soundtrack* untuk digabungkan menjadi satu; *soundtrack* tersebut harus memiliki beberapa elemen suara yang mendukung jalannya sebuah cerita film. *Sound*

Designer akan melakukan proses desain suara pada tahap *post-production* (hlm.306).

Menurut Sonnenschein (2001) langkah-langkah dalam mendesign suara sebagai berikut (hlm.1):

1. Membaca skenario secara singkat.
2. Menganalisis skenario dan menemukan *keywords* yang sesuai untuk dianalisis, dari segi *character*, *object*, aksi, lingkungan, emosi dan juga transisi *scene*.
3. Perkelompokan jenis suara.
4. Menggambarkan *visual art* seperti *plot point*, transisi *scene* dan konflik yang ditekankan dalam naskah.
5. Diskusi dengan *director*.
6. Menggambarkan *sound map* (I).
7. Diskusi dengan *team* sebelum *shooting*.
8. Diskusi dengan editor mengenai hasil *shooting*.
9. Menggambarkan *sound map* (II).
10. Mengatur dialog maupun *voice over*.
11. Menentukan jenis *sound effect* maupun suara *ambience*.
12. Mendesign musik yang akan dirancang.
13. Melakukan percobaan dengan semua elemen suara.
14. Fomat suara menyesuaikan kondisi exhibisi.
15. Menggambarkan *sound map* (III).
16. Mengkelompokkan semua jenis suara berdasarkan jenis.

17. Final *mixing*.

2.3. *Diegetic Sound*

Menurut Bordwell, Thompson, Smith (2016), suara *diegetic* adalah suara yang memiliki sumber di dalam dunia cerita. Contohnya seperti dialog-dialog yang diucapkan oleh karakter di dalam cerita, suara-suara yang dibuat oleh karakternya sendiri, dan musik yang berada di dunia ceritanya sendiri. Suara *diegetic* biasanya jarang diperhatikan oleh penonton karena suara tersebut sangat alami dan terdengar sangat natural di dalam dunia film tersebut (hlm.285).

Menurut Beauchamp (2013) suara *diegetic* bisa membangun hubungan antara karakter dan penonton. *Diegetic sound* juga bisa mempromosikan hal-hal realitas yang tersirat dari sebuah adegan, *dialog*, *efek-efek*, dan musik semuanya adalah contoh dari suara *diegetic* (hlm.16).

Menurut Walker (2015) suara *diegetic* berasal dari dunia cerita film, dan yang dapat didengar oleh penonton dan juga karakter di dalam film tersebut karena mereka tinggal di dunia cerita yang sama (contoh: suara ketukan pintu, bunyi dering ponsel, dll.). Seperti yang telah disebutkan, suara *diegetic* dapat berupa dialog antar karakter, musik, atau efek suara, namun suara *diegetic* juga dapat berupa *ambience* (contoh: suara dentingan sendok garpu di piring di restoran, suara cipratan air hujan di jendela rumah, dll) (hlm.424).

2.3.1. *Non-diegetic sound On Screen*

Menurut Sonnenschein (2001) suara *on screen* adalah suara yang berasal dari sumber yang terlihat di layar (contoh: dialog yang menggunakan *lip sync*, suara pintu, suara langkah kaki, suara mobil, suara gelombang laut, suara tawa anak kecil dan lain-lain) (hlm.153).

2.3.2. *Non-diegetic sound Off Screen*

Sonnenschein (2001) suara *off screen* berupa suara yang dapat penonton dengar tetapi tidak dapat melihat sumbernya di layar. Meskipun sumber tersebut tersirat oleh referensi yang kita ketahui tentang adegan film, tetapi ini juga termasuk ke dalam golongan suara *diegetic* (hlm.153).

Berdasarkan Bordwell et al (2016), Suara *offscreen* sangat krusial untuk pengalaman kita dalam menonton suatu film. *Filmmakers* juga mengetahui bahwa suara *offscreen* dapat menghemat waktu dan juga biaya, hal ini dikarenakan suara *offscreen* dapat menciptakan suatu ilusi dimana ruang akan terlihat lebih luas dari yang terlihat di layar. (Contohnya: ada seorang perempuan yang sedang duduk di bangku pesawat, namun terdengar suara mesin pesawat dan juga suara pengumuman dari sang pilot; penonton akan membayangkan keseluruhan pesawat dan bukan hanya bangku dimana perempuan tersebut sedang duduk).

Suara *offscreen* juga dapat memberikan informasi tambahan kepada para audiens. Contohnya, di layar ada seorang pria yang sepertinya terlihat mabuk sedang tidur di dalam mobilnya, kemudian terdengar suara botol-botol kaca berdenting seiring gerakan pria tersebut; penonton dapat mengambil kesimpulan

bahwa memang pria tersebut sedang mabuk dan ada banyak botol minuman keras berserakan di lantai mobilnya (hlm.285-291).

2.4. *Non-diegeticSound*

Menurut Bordwell et al (2016) suara *non-diegetic* adalah suara yang berasal dari luar dunia cerita. Contohnya seperti musik yang ditambahkan untuk meningkatkan aksi film (hlm.285).

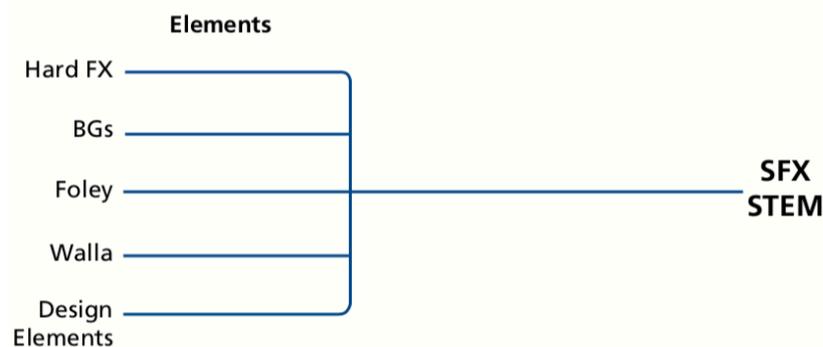
Menurut Beauchamp (2013) suara *non-diegetic* tidak dapat didengar oleh karakter utama dalam film/cerita dan hanya bisa didengar oleh para penonton dan juga bisa memberi informasi lebih banyak daripada informasi yang diberikan oleh karakter di dalam cerita (contohnya seperti narasi, suara ketawa dan underscore.). *Soundtrack non-diegetic* akan memberi perasaan yang lebih fantastical daripada yang diberikan suara *non-diegetic* (hlm.16).

Sonnenschein (2001) suara *non-diegetic* adalah suara yang tidak akan didengar oleh karakter dan tidak dipancarkan dari peristiwa. Contohnya seperti *voice over* dan *background* musik, musik yang berkombinasi dengan unsur kreatif seperti ambience akan membantu menampilkan emosional karakter. (hlm.154)

Walker (2015), suara *non-diegetic* berasal dari luar dunia film dimana karakter-karakter yang tinggal dalamnya tidak dapat mendengarnya. Suara-suara seperti *orchestral scoring* dan *voice over* sering termasuk dalam suara *non-diegetic* (hlm.425).

2.5. *Sound effect (SFX)*

Menurut Beauchamp (2013) *sound effect* bisa dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *hard effects*, *Foley*, *backgrounds*, *Walla* dan elemen desain. Layer-layer tersebutlah yang menciptakan sebuah *soundtrack* dengan lengkap. Di antara yang lain *hard effect* dan *foley* tercakup sebagian besar dari seluruh *soundtrack* (hlm. 73).



Gambar 2.2. *Elements Contributing to the SFX Stem*
(Beauchamp, 2013)

Menurut Alten (2013) *sound effect* adalah bunyi yang tidak termasuk percakapan atau jenis musik apapun. *Sound effects* sangat penting dalam proses penceritaan, karena ia akan memberi perasaan yang lebih real dan berdimensi pada sebuah cerita. *Sound effect* yang baik akan menyampaikan ilusi yang menakutkan. Secara umum, *sound effect* bersifat kontekstual dan naratif dan tidak saling eksklusif (hlm. 319).

Sound effect memiliki beberapa fungsi dalam kategori kontekstual dan keperluan narasi yaitu: memecahkan *screen plane*; mendefinisikan ruang; menarik perhatian penonton; membangun *space*; menciptakan suasana lingkungan;

menekankan, mengintensifkan, dan melembakan aksi tindakan; menggambarkan identitas; mengatur kecepatan; memberikan tantangan; membuat lebih humor, metafora, paradoks, dan ironi; melambangkan sebuah makna; memberi nyawa kepada benda mati; dan menyatukan transisi (hlm. 320-324).

Sound effect juga memiliki 6 jenis yaitu:

1. *Hard dan soft effect*: suara *effect* yang muncul dari sumber benda layar, contoh *hard effect* yang seperti pintu tertutup, teriak, bip, batuk, klakson mobil, seledri dan sebagainya. sedangkan contoh *soft effect* adalah seperti suara kerumunan, dengung dan gelombang laut, yang tidak menyinkronkan dengan gambar secara eksplisit.
2. *Foley sound effect*: sumber suara yang bisa diciptakan dari benda apa saja yang bisa memberikan kesan realistis di dalam film. Biasanya diproduksi di studio *foley* dan disinkronkan dengan gambar.
3. *Electronic Sound Effects*: suara yang dihasilkan dari instrumen seperti *synthesizer*, *keyboard* dan *plug-ins* yang bisa menciptakan efek suara elektronik. Efek organik dapat diproses melalui *software* sehingga terdengar elektronik.
4. *Ambience Sound Effect*: sering dikenal sebagai efek latar belakang yang diciptakan untuk meniru kesan lokasi atau lingkungan atau atmosfer pada di dalam film.
5. *Design Sound Effects*: efek suara yang harus dibuat dan desain karena tidak ada di alam semesta, bisa menggunakan *plugin software* yang mengukir dari raw *library effect* menjadi suatu suara yang baru.

2.6. Voice Over

Menurut Alten (2013), voice Over adalah istilah yang digunakan ketika pemain merekam bahan audio yang bukan bagian dari narasi. Ada dua jenis material *voice over* yaitu *short form* (pengumuman) dan *long form* (dokumenter dan buku audio). Walaupun pengisi suara terlihat melakukan perekamannya dengan mudah, tetapi sebenarnya proses perekaman suara sangat kompleks karena harus dilakukan secara harmonis dan dinamis. Suara vokal yang dihasilkan melalui paru-paru, dada, diafragma, laring, palatum keras dan lempet, rongga hidung, gigi, lidah dan bibir akan memiliki interaksi dinamis satu sama lain. Namun cara untuk melakukan *voice over* ini juga sangat penting, dimana *voice acting* yang sangat mempengaruhi mood pada sebuah *film/televisi* (hlm.217).

2.6.1. Voice Acting

Voice acting berbeda dengan akting di tempat langsung seperti di layar atau panggung, karena selain kata-kata, vokal suara juga sangat penting dalam menyampaikan makna cerita. Seorang *voice actor* harus bisa memasukkan bakat sonic ke dalam perekamannya, sehingga perkataannya lebih dapat dipercaya dan mudah diingat. Aspek yang harus diperhatikan oleh seorang aktor (hlm.217-219):

1. Kualitas suara: *Voice actor* harus memiliki jenis suara yang banyak dan deep. *Voice over* yang berbeda membutuhkan kualitas suara yang berbeda-beda dan juga teknik penyampaian yang berbeda. *Voice actor* mungkin memiliki kemampuan untuk mengubah suara agar sesuai dengan pesan yang disampai.

2. Informasi: *voice actor* mampu mengetahui karakter yang berada di dalam skript dan bagaimana karakter tersebut dalam menyampaikan pesan. Selain harus menunjukkan kualitas, bukan hanya merujuk kepada kualitas suara, tetapi juga inflection, emphasis, ritme, phrasing, dan juga attitude.
3. *Audience*: salah satu faktor dari *voice acting* dimana seorang *voice actor* juga mampu mengetahui audiens dan cara menarik perhatiannya agar mereka tertarik dengan perekamannya. Dengan mengubah suara, *pacing* dan emphasis cara menyampaikan kata-kata yang sama bisa memiliki makna yang berbeda untuk setiap jenis audiens yang berbeda.
4. *Voice value*: Dalam menyampaikan kata-kata kunci dan *phrases* adalah dengan menyuarakan mereka secara benar/cara yang sesuai. Kombinasi-kombinasi kata berikut ini tentu memiliki *sonic emphasis* yg berbeda: lembut/kasar, cinta/benci, senang/sedih, bagus/buruk, penuh kehidupan/membosankan, diam/berisik dan lain-lain.
5. *Character*: Saat melakukan perekaman suara apa yang direkam juga harus memiliki ciri khas karakter itu sendiri. Memahami karakter tersebut sangat penting untuk menyakinkan audience untuk dipercaya. Apa motivasi bicara karakternya dan alasannya? Siapa karakter tersebut dan bagaimana ciri khas dari karakter tersebut? Kedua pertanyaan ini akan membantu *voice actor* dalam memahami karakter tersebut.
6. *Prerecorded Voice Collection*.
7. *Automating Voice-Over*.

2.7. Musik

Menurut Feng Wei (2015), musik adalah sebuah seni kuno, ia tidak bergantung kepada jenis seni yang lain. Kekuatan dari musik adalah ia bisa menggeneralisasi pengalaman psikologi dan situasi emosional manusia yang paling mendalam. Penciptaan musik murni biasanya melalui sebuah tema untuk mengekspresi emosi pribadi terhadap pemandangan, barang, peristiwa, manusia dan lain-lain. Musik di dalam film berbeda dengan musik murni, *Sound Designer* harus mampu menghubungkan visual dan musik berdasarkan tema dari film, cerita, struktur dan treatment sutradara. Cara menentukan sebuah konsep musik film adalah: (1) menentukan gaya musik, nada emosional; (2) menentukan tata letak musik tersebut; (3) menentukan cara menggabungkan musik dan visual; (4) menciptakan musik dengan tema yang sesuai; (3) *mixing* musik, dialog, ambience berlapis sesuai dengan kebutuhan (hlm.44).

Menurut Ernest Lindgren, di suatu film penggabungan tempo visual dan musik yang sesuai lebih penting daripada kualitas musiknya sendiri, maka itulah sangat penting bagi sutradara dan *sound designer* untuk mengetahui fungsi dramatis musik di dalam film (Feng Wei, 2015, hlm 78).

Menurut Susanne musik adalah sebuah simbol yang menandakan emosi manusia dalam kehidupan, semua emosi manusia dari yang sedih, marah, senang, gelisah, yang ingin ditunjukkan sampai yang tidak diketahui semuanya bisa dipresentasikan oleh musik (Feng Wei, 2015, hlm 79).

Menurut Sonnenschein (2001) musik bisa membantu ‘menghipnotis’ penonton ke dalam dunia film agar penonton bisa lebih percaya kepada ide semua genre film yang seperti fantasi, horor, *science fiction*. Musik tidak hanya bisa mensupport realita yang berada di layar, tetapi juga bisa membuat penonton merasakan rasa spiritual dan emosi karakter yang susah diungkapkan oleh kata-kata (hlm.155).

2.7.1. *Basic Teori dalam Musik*

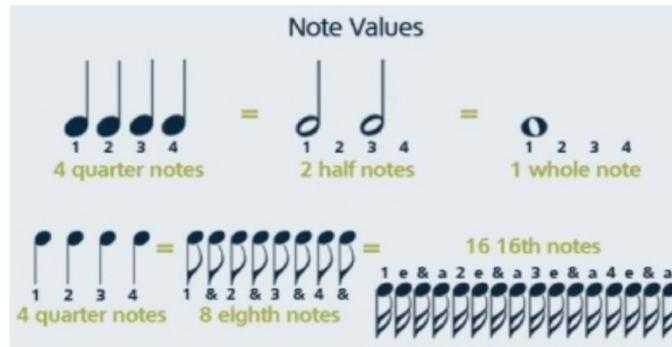
Melodi, ddd

1. *Staff* terdiri dari lima baris dan empat spasi dengan setiap baris dengan setiap baris dan spasi mewakili sebuah not.
2. *Clef* adalah sebuah simbol musik untuk menunjukkan ketinggian atau kerendahan nada-nada saat tertulis di *staff*, biasanya tertulis di sebelah kanan. Jenis *clef* yang biasa dipakai adalah *treble clef* dan *bass clef*.



Gambar 2.3. *Treble Clef* dan *Bass Clef*
(Swindali, 2020)

3. *Note* untuk menunjukkan *pitch* dan durasi lama suaranya, dengan bentuk *note* yang berbeda akan mempunyai makna yang berbeda.



Gambar 2.4. *Note Values*
(Swindali, 2020)

4. *Time signature* menunjukkan ketukan musik, meteran terdiri dari angka atas dan angka bawah, angka atas menunjukkan jumlah ketukan dalam satu *bar*, lalu angka bawah menunjukkan jenis not yang dipakai untuk menghitung. contohnya dalam *time signature* 4/4 dapat diartikan dalam satu *bar* terdapat empat ketukan, namun note *quaver* memiliki 1 ketukan.
5. *Accidentals* adalah simbol yang dapat mengubah *pitch* sebuah nada. *Shape* (#) dapat menaikkan setengah nada, *flat* (b) dapat menurunkan setengah nada, dan *natural sign* dapat membawa not mengembalikan ke posisi semula.
6. *Key signatures* sangat penting dalam proses pembuatan musik. Cara mengetahui *key* pada sebuah lagu adalah menghitung jumlah *sharp/flat*.

Key	Number of Sharps	Sharp Notes	Key	Number of Flats	Flat Notes
C Major	0		C Major	0	
G Major	1	F#	F Major	1	Bb
D Major	2	F#, C#	Bb Major	2	Bb, Eb
A Major	3	F#, C#, G#	Eb Major	3	Bb, Eb, Ab
E Major	4	F#, C#, G#, D#	Ab Major	4	Bb, Eb, Ab, Db
B Major	5	F#, C#, G#, D#, A#	Db Major	5	Bb, Eb, Ab, Db, Gb
F# Major	6	F#, C#, G#, D#, A#, E#	Gb Major	6	Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb
C# Major	7	F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#	Cb Major	7	Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

Gambar 2.5. Jumlah *Key Signatures*
(Swindali, 2020)

7. *Scale* tersusun dari not-not yang berjenjang naik maupun turun. *Scale* berfungsi untuk menentukan nada apa yang akan digunakan dalam melodi dan *chord*. Maka *scale* sangat penting dalam membantu membuat sebuah lagu. *Scale* dibagi menjadi 3 jenis, yakni *major scale*, *minor scale*, dan *pentatonic scale*. Nada *Major scale* terdengar positif maka sering digunakan dalam menggambarkan kegembiraan, harapan, dan kebahagiaan. Sedangkan nada *minor scale* terdengar negatif maka sering digunakan dalam menggambarkan suasana yang sedih, marah, dan dramatis (hlm.20-21).
8. *Interval* adalah jarak antara dua *pitches* atau not, mereka diidentifikasi melalui nama, nomor, dan kualitas intervalnya dengan cara menghitung selisih garis dan spasi antara kedua not (hlm. 23-24).

Interval Name	Number of half steps
perfect unison (P1)	0
minor second (m2)	1
major second (M2)	2
minor third (m3)	3
major third (M3)	4
perfect fourth (P4)	5
augmented fourth (A4)	6
diminished fifth (d5)	6
perfect fifth (P5)	7
minor sixth (m6)	8
major sixth (M6)	9
minor seventh (m7)	10
major seventh (M7)	11
perfect octave (P8)	12

Gambar 2.6. Daftar Interval
(Swindali, 2020)

2.7.2. Elemen dalam Musik

Menurut Sarrazin (2016) mengatakan musik adalah salah satu istilah yang paling sulit didefinisikan, karena pemahaman setiap orang terhadap musik berbeda-beda.

Tapi pada umumnya musik mempunyai elemen dasar yang dapat membantu saat membuat musik, contohnya seperti suara (*overtone*, timbre, amplitudo, durasi), melodi, harmoni, *rhythm*, tekstur, *structure/form*, dan *expression (dynamic, tempo, articulation* (hlm.36-37).

Menurut Sonnenschein (2001) musik membantu penonton memahami sebuah alur cerita. Musik terdiri dari beberapa elemen antara lain *rhythm*, melodi, harmoni, *tonal center, silence, contrast* (hlm 101). Menurut Alten (2013) musik memiliki elemen struktural dasar di dalam setiap jenis suara, seperti: nada, kenyaringan, tempo, *tone color* dan *amplop*.

2.7.2.1. Melodi

Melodi adalah suksesi linear nada musik yang tersusun atau teratur tinggi-rendahnya sehingga menjadi sebuah satu kesatuan dan sering disebut nada. Karena setiap nada memiliki durasi, maka ritme juga sangat penting bagi melodi. Jika sebuah melodi bergerak dalam *pitched steps* dan *ranges* yang sempit, melodi tersebut memiliki tendensi untuk menjadi ekspresif dan emosional.

Jika melodi bergerak di *widely pitched steps* dan *ranges*, melodi tersebut akan memiliki tendensi untuk menjadi lebih konservatif dan tidak ekspresif. Melodi biasanya ditulis dalam kunci *major* dan *minor*; melodi dalam kunci *major* akan terdengar lebih positif, bahagia, cerah dan kuaah, sedangkan kunci *minor* menghasilkan melodi yang terdengar lebih ‘gelap’, tentatif, sedih dan melankolis. Dalam merancang suara, melodi dapat

membantu membangun karakterisasi seperti *simple*, sedih, sentimental, romantis dan sebagainya (hlm. 347-350).

2.7.2.2. *Harmoni*

Harmoni berupa dua sampai tiga *tones* bersuara secara serentak dan sering disebut akord. *Chord* bisa dikategorikan sebagai konsonan dan disonan. Konsonan dalam musik dihasilkan oleh akord menyenangkan dan seimbang. Sedangkan disonan dihasilkan oleh akord yang tidak stabil, tidak terselesaikan, dan terdengar tegang.

Harmoni merupakan kombinasi dari dua atau lebih *pitch* not yang terdengar menyenangkan dan secara keseluruhan bersifat komprehensif, hasil dari kombinasi juga dikenal sebagai *chord*. Kualitas dari *chord* yang digunakan mempengaruhi warna atau ekspresi pada sebuah lagu. Konsep dari harmoni berlaku untuk membangun *chords*, kualitas dan pergerakan *chords* (hlm.60).

Menurut Sonnenschein (2001) *harmony* dapat diekskresi baik secara kiasan maupun secara harfiah. Efek menenangkan yang diciptakan oleh *harmony* juga dapat manusia rasa sakit, menyamakan kesadaran manusia akan sensasi rasa sakit yang menempel pada tubuh, dan sebaliknya manusia akan lebih fokus pada energi positif. Ketiadaan *harmony* (*dissonance*) yang terdengar dalam beberapa chords dapat terlihat secara fisik dan psikologis. *Dissonance* akan menciptakan rasa gelisah, contohnya pada terdapat *down beat*. Perasaan yang sama ketika terdapat

plot twist ketika menonton film/drama, perasaan kaget dan emosi tidak terduga akan muncul sejalan dengan konflik yang terjadi sehingga ketertarikan penonton meningkat. Keseimbangan yang terjadi harmony dan dissonance akan menciptakan sensasi sesuai dengan kenyataan, ketidaksempurnaan manusia, dan suatu deviasi dari proporsi yang sempurna (hlm.120-122).

2.7.2.3. *Rhythm*

Menurut Swindali (2020) *Rhythm* bisa dibagi menjadi beberapa elemen yakni: pulse, tempo, dan meter. Pulse mengacu pada ketukan yang berulang. Tempo mengacu pada kecepatan suatu ketukan atau pulse. Kecepatan tersebut dapat diukur dalam satuan ketuk per menit (BPM). Lagu bertempo lambat memiliki tempo 60 BPM, lagu bertempo sedang sebesar 90 BPM, lagu bertempo tinggi 120 BPM, dan hyper tempo 150 BPM. Meter adalah gabungan dari ketukan yang dimasukkan ke dalam bentuk bar, bentuk gabungan yang dari umum adalah 4/4 (hlm 64).

Tempo adalah kecepatan musik yang memberikan denyut nadi dan dorongan kepada sebuah melodi. Tempo cepat akan mengintensifkan simulasi, sedangkan tempo yang lambat akan menghilangkannya (hlm.348).

Menurut Sonnenschein (2001) *Meter* dan *Phrasing* merupakan dua konsep berbeda yang perlu diperhatikan dalam memetakan *flow of time* suatu musik. Keseimbangan dari dua konsep tersebut penting digunakan

untuk menarik minat penonton. *Meter* merupakan pola dari ketukan yang menonjol, bersifat instrumental dalam artian yang dibuat secara manual seperti pada ketukan drum. Meter juga mudah diprediksi dan memberi susunan terhadap waktu. *Phrasing* adalah *rhythm* dari gerakan yang teratur, dapat dianggap sebagai sebuah vokal karena secara alami muncul tenggorokan, baik dalam menyanyikan lagu maupun berbicara. Lagu tanpa phrasing akan bersifat membosankan karena kurang ekspresif (hlm.116).

2.7.2.4. *Dynamic*

Menurut Alten (2013) Rentang dinamika musik dapat menjadi lebih luas dibandingkan rentang dinamika berbicara (*speech*) dan bunyi (*sound*), sehingga memungkinkan untuk menciptakan variasi *loudness-related effects* yang lebih luas. Tiga jenis efek yang umum dipakai adalah *crescendo*, *diminuendo*, dan *tremolo*.

Crescendo mengubah tingkat suara sehingga menjadi nyaring; efektif dalam membangun tensi, menarik perhatian ke sebuah karakter atau aksi, dan meningkatkan kedekatan, *intensitas*, *force*, atau *power*.

Diminuendo (decrescendo) merubah tingkat suara dari nyaring ke lembut; tidak menekankan kepentingan dan kehadiran dan membantu mengalihkan perhatian, membuat transisi, dan mengurangi intensitas dan kekuatan.

Tremolo adalah modulasi amplitudo yang diulang secara cepat mengkodekan gelombang *carrier* melalui variasi amplitudonya dari suatu

suara yang biasanya digunakan untuk menambah ekspresi dramatis dan warna ke dalam musik. Secara subjektif, *tremolo* dapat meningkatkan rasa (*sense*) tindakan yang akan datang atau mensugesti keraguan atau takut.

Menurut McPerson et, al. (2014) secara artikulasi, *staccato* yang artinya tidak menyambung not antar not dapat menciptakan *mood* yang bahagia, sedangkan *legato* yang artinya menyambungkan not antar not dapat menciptakan *mood* yang sedih. (hlm.1)

2.8. Corporate Video

Menurut Sweetow (2011), mengikuti perkembangan media digital, banyak perusahaan sudah tidak lagi menggunakan DVD sebagai cara mereka untuk mendistribusikan program, tetapi dengan menggunakan CDN (*content distribution networks*) atau transmisi satelit. Rata-rata perusahaan besar mempunyai *channel youtube* sendiri yang berisi sesuai dengan kebutuhan produk yang biasa diproduksi oleh tim in-house. Media sosial yang seperti *facebook*, *twitter* dan *youtube* sebagai media distribusi utama untuk mempromosikan produk mereka kepada masyarakat umum (hlm.1).

Menurut Deeb & Ventures (2013) *Corporate video* adalah video yang bisa menciptakan emosi, kepribadian dan excitement jauh lebih baik dibandingkan teks statis (*static text*), membantu client untuk menyampaikan pesan brand perusahaannya dengan lebih baik. Video bukan lagi merupakan medium yang mahal dan yang hanya dapat mampu digunakan oleh pemasar merek utama seperti kampanye iklan di televisi. Video digunakan oleh setiap dan semua orang, besar

maupun kecil, B2C dan B2B, terkhususnya penggunaan di internet, dimana pembuatan dan distribusi video mudah dan *affordable*. Penggunaan utama dari *corporate video* yang luas terpakai: (1) video edukasional/informatif mengenai perusahaan Anda; (2) video edukasional/informatif mengenai produk/jasa Anda; (3) video iklan; dan (4) video guna tujuan pemasaran viral (hlm.37).

Menurut Manriquez dan Cluskey (2015), setiap industri memiliki kebutuhan media untuk untuk memamerkan apa perusahaan mereka dan apa rencana perusahaan untuk kedepannya. Dalam tim kreatif *corporate video* berbeda dengan produksi film karena untuk iklan tim kreatif dan client harus bergabung, bergaul dan memikirkan solusi bersama untuk bisnisnya. Tim kreatif harus memastikan apa yang client inginkan dan juga tentang apa saja tujuan mereka untuk pembuatan video tersebut. Tanggung jawab tim kreatif adalah untuk memuaskan client, yg dapat Anda lakukan melalui perencanaan yang jelas, keandalan, dan juga kualitas kerja. *Corporate video* khasnya mengikuti model *expositional documentary*, yang direncanakan, *scripted*, dan juga *visualized*, biasanya dengan kolaborasi dari departemen *in-house* marketing dan juga content producer (hlm.211).

2.8.1. Video Tutorial

Menurut Firdaus (dalam Pritandhari & Ratnawuri, 2015) video tutorial/*training* dapat untuk menyebutkan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, & lain sebagainya guna memudahkan tugas para trainer/instruktur/guru/dosen/manajer. Dalam proses produksi video ini, fakta

dapat ditampilkan dalam kombinasi aneka macam bentuk (*shooting video*, grafis, animasi, narasi, dan teks), yang memungkinkan fakta tersebut terserap secara optimal oleh yang menonton video tersebut (hlm. 15-16).

Menurut Putri & Efendi (2019) video tutorial menjelaskan materi dengan bertahap secara berurutan dan juga bisa penayangan materinya berulang-ulang jika penonton belum memahaminya dengan baik. Video tutorial efektif akan meningkatkan keterampilan penonton dalam membuat atau mempelajari sesuatu yang baru (hlm. 110-111).

Menurut Utomo, Mariana, Andriani & Kasmari (2018) dalam mendesain sebuah video tutorial dapat melalui beberapa tahap yaitu: (1) Analisis kebutuhan, mengumpulkan informasi yang dibutuhkan oleh membuat video tersebut; (2) Desain tutorial, merancang bangun tutorial mulai dari awal sampai akhir; (3) produksi/pengembangan multimedia, menghasilkan produk awal dan dilanjutkan diuji dalam komputer; (4) validasi pakar, untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sesuai dengan tutorial; (5) revisi, revisi para ahli dari video tutorialnya; (6) uji coba produk, penonton akan menilai aspek tampilan dan mencoba produk tersebut melalui menonton video tutorial tersebut (hlm.99-100).

2.8.2. Musik dalam *Corporate Video*

Menurut Zager (2015), sebuah video komersial yang baik tidak hanya mempunyai ide yang kreatif tetapi juga harus bisa dikombinasikan dengan informasi yang ingin disampaikan. Musik merupakan salah satu elemen sangat berperan penting dalam menyampaikan pesan di video komersial, Penulis musik yang harus bisa

menjawab beberapa pertanyaan dan disetujui oleh team kreatif *agency* sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan penonton terhadap konten emosional musik?
2. Kapan musik mulai dan selesai?
3. Instrumentasi yang mana yang paling sesuai dengan konten video?

2.8.2.1. *Compositional Techniques*

Composition techniques yang digunakan dalam video komersial mirip dengan scoring dalam film, perbedaannya hanya berada di panjang musik dan format. Setelah menganalisis sebuah film, langkah pertama berupa memutuskan gaya musik yang tepat dan yang disetujui oleh agensi.

Langkah kedua adalah menentukan bagian-bagian film yang harus ditekankan ('hit') dengan aksentasi atau efek musik. Ini adalah beberapa Teknik yang bisa membantu menentukan sebuah gaya komposisi pada iklan (hlm.98-108):

1. Pilih tema untuk setiap karakter, biasanya tema dipilih harus simple, sehingga tidak bertabrakan dengan dialog. Sering digunakan untuk video komersial yang panjang.
2. *Silence* juga merupakan salah satu *compositional techniques* yang bisa digunakan untuk menciptakan suasana dramatik pada setiap jenis genre film atau video.
3. *Ostinatos* adalah pola musik yang berulang-ulang dan akan menciptakan rasa tegang dalam video. *Ostinatos* sering digunakan

pada iklan obat sakit kepala, memulai dengan pasien yang sakit kepala dan diiringi musik *ostinatos* yang akan menciptakan rasa tidak nyaman. Ketika sudah diobati, musik *ostinatos* akan diganti oleh musik yang lebih ringan dan bahagia. *Ostinatos* juga bisa diciptakan dengan suara analog.

4. *Musical pattern* akan membantu menciptakan emosi yang berbeda dan meningkatkan identitas produk sehingga penonton mudah mengingatnya.
5. Nontraditional yang biasanya berlawanan dengan visual juga kadang-kadang bisa menciptakan musik yang luar biasa.
6. *Rhythm* juga sangat penting dalam menciptakan musik. Pola *Rhythm* tidak hanya dimainkan oleh instrumen perkusi.
7. *Electronics* musik juga sering digunakan dalam video komersial.

2.9. Emosi

Menurut Hude (2006), emosi merupakan bentuk yang kompleks dari organisme yang melibatkan perubahan fisik dari karakter, misalnya bernafas, denyut nadi, produksi kelenjar & lain-lain. Bila ditinjau dari sudut mental, emosi merupakan suatu keadaan senang atau cemas yg ditandai adanya perasaan yang kuat dan umumnya diberi dorongan menuju suatu bentuk konkret atau perilaku (hlm.17).

Emosi manusia bisa dibedakan 2 kategori yaitu emosi dasar dan emosi campuran, emosi dasar yaitu seperti takut, marah, sedih, dan senang. sedangkan emosi campuran adalah kombinasi antara jenis-jenis emosi dasar yang seperti

senang yang berkombinasi dengan penerimaan dan akan melahirkan cinta, emosi sedih yang berkombinasi dengan kejutan yang melahirkan kekecewaan dan lain-lain. Emosi panik termasuk ke dalam golongan salah satu emosi dasar yaitu rasa takut (hlm.22).

Menurut Ni'matuzahroh dan Prasetyaningrum (2018) Perilaku akan menimbulkan emosi dan emosi akan menghasilkan fisiologis tertentu yang memunculkan perasaan. contohnya ketika sedang merasa gemetar dan mual itu menandakan sedang mengalami ketakutan. Jadi perasaan ada karena adanya pola respon emosi & aktualisasi diri berdasarkan emosi.

Namun dari beragama emosi, manusia memiliki reaksi emosi dasar yaitu sedih, senang, takut, jijik, dan marah. Lalu jenis emosi dapat digolongkan ke tujuh kelompok besar (hlm 63-64):

Tabel 2.1. Tujuh Kelompok Besar Emosi

1	Terkejut	terkejut, kaget, heran, bingung, kacau, terpukul
2	Takut	terancam, takut, cemas, ragu, hati-hati, curiga
3	Marah	marah, gusar, frustrasi, benci, sengit, iri, cemburu, muak, jijik, menghindar, dongkol
4	Sedih	sedih, duka, depresi, putus asa, kesepian, malu, hina, salah, menyesal
5	Keinginan	ingin antispasi senang, percaya diri, penuh harapan, harapan, rasa ingin tahu, minat
6	Kebahagiaan	bahagia, gembira, senang, puas, puas diri, bangga cinta, kasih sayang, kasih, tehibur, humor, tawa
7	Kebosanan	bosan, jenuh, puas dengan diri sendiri

(Ni'matuzahroh dan Prasetyaningrum, 2018)

Menurut Quintelier, Vanhoof, dan Maeyer (2018) dalam buku *Emotion in Social Psychology: Essential Readings* Emosi dasar masih bisa terbagi menjadi emosi sekunder dan emosi tersier, tabel berikut akan mengelompokkan bermacam jenis emosi sekunder dan tersier:

Primary emotion	Secondary emotion	Tertiary emotion
Love	Affection	Adoration, Fondness, Liking, Attractiveness, Caring, Tenderness, Compassion, Sentimentality
	Lust	Arousal, Desire, Passion, Infatuation
	Longing	Longing
Joy	Cheerfulness	Amusement, Bliss, Gaiety, Glee, Jolliness, Joviality, Joy, Delight, Enjoyment, Gladness, Happiness, Jubilation, Elation, Satisfaction, Ecstasy, Euphoria
	Zest	Enthusiasm, Zeal, Excitement, Thrill, Exhilaration
	Contentment	Pleasure
	Pride	Triumph
	Optimism	Eagerness, Hope
	Enthrallment	Enthrallment, Rapture
	Relief	Relief
Surprise	Surprise	Amazement, Astonishment
Anger	Irritation	Aggravation, Agitation, Annoyance, Grouchy, Grumpy, Crosspatch
	Exasperation	Frustration
	Rage	Anger, Outrage, Fury, Wrath, Hostility, Ferocity, Bitter, Hatred, Scorn, Spite, Vengefulness, Dislike, Resentment
	Disgust	Revulsion, Contempt, Loathing
	Envy	Jealousy
	Torment	Torment
Sadness	Suffering	Agony, Anguish, Hurt
	Sadness	Depression, Despair, Gloom, Glumness, Unhappy, Grief, Sorrow, Woe, Misery, Melancholy
	Disappointment	Dismay, Displeasure
	Shame	Guilt, Regret, Remorse
	Neglect	Alienation, Defeatism, Dejection, Embarrassment, Homesickness, Humiliation, Insecurity, Insult, Isolation, Loneliness, Rejection
Fear	Horror	Pity, Sympathy
	Nervousness	Alarm, Shock, Fear, Fright, Horror, Terror, Panic, Hysteria, Mortification

Gambar 2.7. Parrot's Emotion by Group

(Quintelier et al., 2018)

Menurut Sonnenschein (2001) dalam film maupun *corporate video* emosi yang dirasakan oleh karakternya langsung disebut *primary emotion*; sebaliknya emosi yang dirasakan oleh penonton disebut *secondary emotion* (hlm.8).

2.9.1. Musik dan Emosi

McPerson et, al. (2014) Musik telah disebut sebagai 'bahasa emosi', tetapi fitur-fitur spesifik dari musik untuk mengeksperiskan dan menimbulkan emosi tetap kurang dipahami. Walaupun masing-masing fitur musik yang seperti kunci, mode, tempo dan sebagainya berkontribusi dalam kemampuan musik untuk menyampaikan emosi, tidak ada satu elemen tunggal yang cukup menjelaskan rentang emosional musik yang luas. Yang merumitkan masalah ini adalah fakta bahwa pengalaman emosional sering kali menyangkal satu penjelasan atau spesifikasi sederhana karena sifat alaminya yang berupa subjektif dan bervariasi intensitasnya.

Sonnenschein (2001) Suara nonliteral yang paling umum digunakan untuk menonjolkan karakter kepribadian/emosi adalah musik, kemudian seterusnya digunakan dari pembuatan sound effect dan ambience untuk mensupport hal tersebut. Ketika mendengarkan musik dengan situasi tertentu, musik dapat mengintegrasikan dan memperkuat emosi setiap orang. contoh dengan mendengar musik yang familiar seperti dalam acara pernikahan, ibadah, pemakaman dan lain-lain dapat membantu membangun emosi tertentu. Dengan genre lagu yang berbeda dapat membangun emosi yang berbeda (hlm.108):

TABLE 5-1 ACOUSTIC EXPRESSION OF EMOTIONAL STATES	
According to Friederich Marpurg (1718–1795)	
Emotion	Expression
sorrow	slow, languid melody; sighing; caressing of single words with exquisite tonal material; prevailing dissonant harmony
happiness	fast movement; animated and triumphant melody; warm tone color; more consonant harmony
contentment	a more steady and tranquil melody than with happiness
repentance	the elements of sorrow, except that a turbulent, lamenting melody is used
hopefulness	a proud and exultant melody
fear	tumbling downward progressions, mainly in the lower register
laughter	drawn out, languid tones
fickleness	alternating expressions of fear and hope
timidity	similar to fear, but often intensified by an expression of impatience
love	consonant harmony; soft, flattering melody in broad movements
hate	rough harmony and melody
envy	growling and annoying tones
compassion	soft, smooth, lamenting melody; slow movement; repeated figures in the bass
jealousy	introduced by a soft, wavering tone; then an intense, scolding tone; finally a moving and sighing tone; alternating slow and quick movement
wrath	expression of hate combined with running notes; frequent sudden changes in the bass; sharp violent movements; shrieking dissonances
modesty	wavering, hesitating melody; short, quick stops
daring	defiant, rushing melody
innocence	a pastoral style
impatience	rapidly changing, annoying modulations

Gambar 2.8. *Acoustic Expression of Emotional States*
(Sonnenschein, 2001)

Dalam Pengulangan, mengubah tema musik yang sama dapat membantu penonton memahami alur cerita maupun memahami emosi yang ingin disampaikan, tetapi ketika sudah hilang lebih dari 15 detik maka interaksi musik dan cerita akan terputus (hlm.116).

Perkataan satu orang mengandung 2 arti, pertama adalah arti secara lisan yang mendeskripsikan pengalaman pendengar, sedangkan kedua merefleksikan perasaan pendengar, bagian otak manusia telah mengembangkan perbedaan ini. banyak studi dilakukan tentang bagian otak kiri bekerja untuk kegiatan verbal,

sedangkan bagian otak kanan bekerja untuk kegiatan non-verbal, tetapi tujuan dari sound designer itu sendiri untuk membedakan jenis komunikasi dengan suara.

Elemen musik (*rhythm, pitch, volume timber* dan lain-lain) dapat diaplikasikan pada ekspresi emosional dalam suara manusia. Ketika perasaan emosional sedang memuncak. jangkauan intonasi akan meluas sehingga perkataan akan lebih menarik untuk didengar. Bahkan hewan seperti anak ayam akan mengekspresikan kesedihannya dengan mengeluarkan suara berfrekuensi rendah dan kebahagiaannya dengan nada tinggi (hlm.138-140).

Menurut Alten (2013) Melodi dan harmoni adalah materi yang terjalin. Tabel berikut adalah hubungan interval harmoni dengan emosional karakteristik, tabel tersebut hanya untuk mengilustrasikan salah satu dari banyak cara musik dapat mempengaruhi respons.

Interval	Ratio	Emotional Characteristic
Unison	1:1	Strength, solidity, security, calmness
Octave	1:2	Completeness, openness, togetherness, circularity
Perfect fifth	2:3	Power, centering, comfortable, completeness, feeling of home
Perfect fourth	3:4	Serenity, clarity, openness, light, angelic
Major third	4:5	Hopeful, friendly, resolved, comfortable, square, characterless
Minor sixth	5:8	Soothing but delicate and sad
Minor third	5:6	Elated, uplifting
Major second	8:9	Happiness, openness, lightness, though irritating
Minor seventh	4:7	Suspenseful, expectant, rich but unbalanced
Major seventh	5:9	Strange, discordant, eerie
Major second	9:10	Anticipatory, unsettled
Minor second	15:16	Tense, uneasy, mysterious
Diminished fifth	5:7	Malevolent, demonic, horror

Gambar 2.9. Hubungan Interval dan Karakteristik Emosional
(Alten, 2013)

Dalam menentukan karakter musik yang akan digunakan untuk membangkitkan emosi sebaiknya menentukan jenis atau kombinasi alat musik instrumental apakah yang paling sesuai untuk ekspresi mereka. Gambar berikut akan menyediakan referensi mudah untuk mengetahui apa yang ada dalam ruang lingkup performance suatu instrumen musik (hlm.349)

Quality	Instruments	Quality	Instruments
Drama	Low strings French horn or trombone Low woodwinds English horn (low register) Bass flute (low register) Piano	Scenic (pastoral)	Flute (middle and high registers) Horn (middle and high registers) Trumpet (middle register) Clarinet (middle register) English horn (middle register) Oboe (middle and high registers) Violin (high register) Harp (middle and high registers) Piano (middle and high registers)
Mystery	Low flute Strings (tremolando) French horn Hammond organ Electronic organ Synthesizer	Science fiction	Synthesizer Electronic organ Female soprano voice Vibraphone Many percussion effects Strings (harmonics) Flute (high register) Electronic instruments
Romance	Violin (middle and high registers) Oboe Flute (middle register) French horn (middle and high registers) Clarinet (low register) Viola, cello (middle and high registers) Vibraphone Piano Guitar	Horror	Bassoon Tuba Low trombone Electronic instruments Piano (low, bass clef) French horn (low register) Tympani Bass drum
Humor	Bassoon (middle and low registers) Oboe (middle and high registers) Clarinet Xylophone Trombone		

Gambar 2.10. Ruang Lingkup *Performance* Suatu Instrumen Musik
(Alten, 2013)

Menurut Chau dan Horner (2017) *mallet percussion* dapat membantu membangun emosi senang, *romantic, scary, sad, comic, shy, heroic, calm, angry* dan *mysterious*. Hard mallet sound dapat menciptakan mood yang *comical*, Sedangkan soft mallet sound memberikan respon yang lebih *calm*.

Menurut Ishiguro (2010), penelitian Pauer menyatakan bahwa gerakan musikal merefleksikan beberapa emosi seperti perasaan ceria dan gembira dibawakan melalui nada tinggi, kecemasan dan keputusasaan oleh nada yang lebih tinggi, sedangkan ketenangan oleh nada rendah. Karakter tersebut berkembang menjadi kesedihan yang intens ketika nadanya jauh menjadi lebih rendah. Menurut Pauer pemilihan kunci yang tepat merupakan kebutuhan wajib dalam menyusun komposisi yang baik.

Keys	Characteristics	Keys	Characteristics
C Major	A pure, certain and decisive manner, full of innocence, earnestness, deepest religious feeling.	B Minor	Very melancholy, tells of a quiet expectation and patient hope. It has been observed that nervous persons will sooner be affected by that key than by any other
C Minor	Expressive of softness, longing, sadness. Also of earnestness and a passionate intensity. C minor lends itself most effectively to the portraiture of the supernatural. Soft longing, solemnity and dignified earnestness.	F Sharp Major	Brilliant and exceedingly clear.
G Major	Favourite key of youth, expresses sincerity of faith, quiet love, calm meditation, simple grace, pastoral life and a certain humour and brightness.	G Sharp Major	Expresses softness and coupled with richness
G Minor	Sometimes sadness, sometimes quiet and sedate joy, a gentle grace with a slight touch of dreamy melancholy. Occasionally it rises to a romantic elevation. It effectively portrays the sentimental; and when used for expressing passionate feelings, the sweetness of its character will deprive the passion of all harshness.	F Sharp Minor	Dark, mysterious and spectral key. Full of passion.
D Major	Majesty, grandeur, and pomp, and adapts itself well to triumphal processions, festival marches and pieces in which stateliness is the prevailing feature.	C Sharp Major	Scarcely ever used.
D Minor	Expresses a subdued feeling of melancholy, grief, anxiety, and solemnity.	D Flat Major	Remarkable for its fullness of tone, and its sonorousness and euphony. It is the favorite key for Nottornos.
A Major	Full of confidence and hope, radiant with love and redolent of simple genuine cheerfulness, excels all the other keys in portraying sincerity of feeling. Almost every composer of note has breathed his sincerest and sweetest thoughts in that favourite key.	A Flat Major	Full of feeling, and replete with a dreamy expression.
A Minor	Expressive of tender, womanly feeling. Most effective for exhibiting the quiet melancholy sentiment of Northern nations. A minor also expresses sentiments of devotion mingled with pious resignation.	A Flat Minor	Funeral marches. Full of a sad and almost heart rending expression. Wailing of an oppressed and sorrowing heart.
E Major	The brightest and most powerful key, expresses joy, magnificence, splendour and the highest brilliancy.	E Flat Major	Boasts the greatest variety of expression. At once serious and solemn, it is the exponent of courage and determination and gives the piece a brilliant, firm and dignified character. It may be designated as eminently a masculine key.
E Minor	Grief, mournfulness and restlessness of spirit.	E Flat Minor	The darkest, most sombre key of all. Rarely used.
B Major	Seldom used. Expresses in fortissimo boldness and pride, pianissimo purity and the most perfect clearness.	B Flat Major	The favourite key of our classical composers. Open, frank, clear and bright. Also the expression of quiet contemplation.
		E Flat Minor	Full of gloomy and sombre feeling, but seldom used.
		F Major	Full of peace and joy, but also expresses effectively a light, passing regret—a mournful, but not a deeply sorrowful feeling. Available for the expression of religious sentiment.
		F Minor	A harrowing key, full of melancholy. At times rising into passion.

Gambar 2.11. Hubungan *Scale* dengan Emosional Menurut PAUER (Ishiguro, 2010)

Liu et al. (2018) menyatakan bahwa terdapat empat instrumen dengan peringkat teratas yang dipilih sebagai rangsangan untuk percobaan ERP berdasarkan setiap kategori emosi yakni: kemarahan, kebahagiaan dan kesedihan.

Setiap instrument dinilai suaranya pada skala 1-5 untuk menunjukkan intensitas emosi (1 = sangat lemah; 5 = sangat kuat). Hasil menunjukkan bahwa score rata-rata untuk semua suara dari instrumen yang dipilih di setiap kategori emosi mencapai lebih dari 4,3. Berikut merupakan empat instrumen yang dimaksud:

1. Emosi kemarahan: *cornet, alto shawm, crumhorn* dan *saxophone*.
2. Emosi kebahagiaan: *harpsichord, marimba, vibraphone* dan *piano*.
3. Emosi kesedaihan: *violin, bassoon, flute* dan *oboe*.