

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Corporate Video*

Menurut Sweetow (2011) *corporate video* termasuk salah satu film yang memiliki nilai jual (hlm.31). *Corporate video* merupakan salah satu media yang digunakan oleh perusahaan atau organisasi sebagai alat komunikasinya. *Corporate video* memiliki beberapa jenis seperti *company profile*, video instruksi, dan periklanan. Menurut Kriyantono (2008) periklanan adalah komunikasi nonpersonal yang membayar dari sponsor yang teridentifikasi menggunakan media massa untuk mempengaruhi seorang penonton (hlm.5).

Sebuah *corporate video* biasanya berada dibawah pengawasan dari *agency* milik perusahaan, namun ada beberapa *corporate video* diproduksi oleh produser independen maupun *production house* (Bridgwater, 2013). Menurut Mackay (2005) dalam departemen *agency* biasanya terdiri dari bagian *account handling*, *creative department*, *planning department*, *media*, dan *production*. *Account handling* memiliki tugas untuk menghubungi dan mengurus klien dan membuat sebuah *client brief* sebagai acuan *creative department* agar dapat membuat konsep dan ide dalam memproduksi video. *Production department* memiliki tugas untuk mengeksekusikan sebuah ide dan konsep yang telah dibuat oleh *creative department*. Maka *production department* memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan video tersebut dengan tepat waktu dan hasil video tersebut dapat memuaskan klien.

Dalam hal ini, sangat dibutuhkan spesialis dalam unit produksi, produser, dan sutradara (hlm. 78-85).

2.2. Musik

Menurut Schmidt (2007), musik adalah suatu atau kumpulan suara yang dirancang sedemikian rupa hingga membentuk sebuah nada yang terdiri dari ritme, harmoni, melodi, timbre, tekstur. Kelima hal tersebut merupakan elemen dasar dari musik. Elemen-elemen tersebut yang nantinya membentuk sebuah karakter dalam musik. (hlm.71)

Pada dasarnya Musik adalah bunyi yang diterima oleh individu dan berbedabeda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera seseorang. Definisi sejati tentang musik juga bermacam-macam:

1. Suatu bunyi atau suara yang ditangkap oleh indra pendengaran
2. Sebuah karya seni yang memiliki unsur pokok dan pendukung
3. Segala suara yang dihasilkan oleh seseorang atau kumpulan yang dibuat secara sengaja dan dipresentasikan sebagai musik

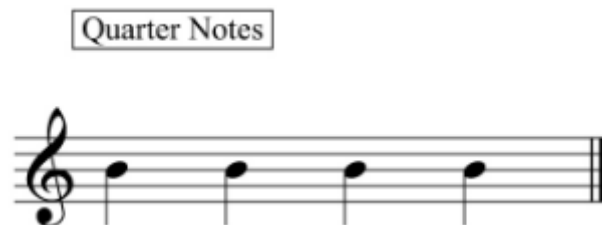
Selain itu musik juga dapat dikatakan sebagai media komunikasi satu arah yang efektif karena secara tidak langsung orang akan dapat menangkap kesan dan maksud dari pesan didalam musik karena intensitas pendengar yang dapat didengar berulang-ulang. Sehingga musik dalam film merupakan salah satu medium yang dapat mengkomunikasikan pesan dan maksud dalam sebuah film tersebut (Schmidt, 2007).

2.2.1. Ritme

Ritme adalah cara musik untuk mengatur durasi musik, ritme yang berbeda menunjukkan panjang nada tersebut. Ritme adalah salah satu elemen yang paling utama (Carter,2016). Dalam musik perubahan not yang menentukan ritme itu seperti apa. Penggunaan not yang berbeda-beda, menunjukkan berapa lama not tersebut dimainkan. Berikut simbol dasar untuk ritme (Schonbrun & Boone, 2017).

1. *Quarter Notes*

Quarter note atau seperempat not digambarkan seperti lingkaran hitam dan memiliki batang yang menghadap ke atas ataupun ke bawah, dan seperempat not dihitung satu dan durasinya satu ketukan (Pilhofer & Day, 2019).



Gambar 2.1. *Quarter Notes*
(Schonbrun & Boone, 2017)

2. *Half Notes*

Half notes atau setengah nota digambarkan mirip seperti seperempat not, tetapi bedanya adalah lingkaran kosong dan memiliki batang yang menghadap ke atas ataupun ke bawah. Setengah not dihitung sebanyak dua kali dan durasi dua ketukan (Pilhofer & Day, 2019).

Half Notes



Gambar 2.2. *Half Notes*

(Schonbrun & Boone, 2017)

3. *Whole Notes*

Whole notes atau satu not adalah ritme yang memiliki durasi empat ketukan. Ritme ini dua kali lipat dari setengah not dan empat kali lipat dari seperempat not. Ritme ini digambarkan lingkaran kosong. Simbol ritme ini merupakan ritme yang memiliki durasi terpanjang (Pilhofer & Day, 2019).

Whole Notes



Gambar 2.3. *Whole Notes*

(Schonbrun & Boone, 2017)

4. *Eighth Notes*

Eighth notes adalah ritme yang paling cepat dari yang lain, karena simbol ritme ini memotong setengah dari *quarter notes* yang menjadi satu setengah ketukan. Bentuk ritme *eighth notes* terdiri dari delapan *quarter notes* yang dibagi dua dan tiap empat not digabungkan dengan satu garis lurus pada setiap batangnya.

Garis lurus tersebut merupakan *flag* pada setiap note yang disatukan (Pilhofer & Day, 2019).



Gambar 2.4. *Eighth Notes*
(Schonbrun & Boone, 2017)

5. *Sixteenth Notes*

Sixteenth Notes adalah ritme yang memotong *quarter note* menjadi empat bagian dan *eighth note* menjadi dua bagian. Ritme *sixteenth note* digambarkan dua *eighth note* dan terdapat *flag* tambahan di setiap *eighth note* (Pilhofer & Day, 2019).

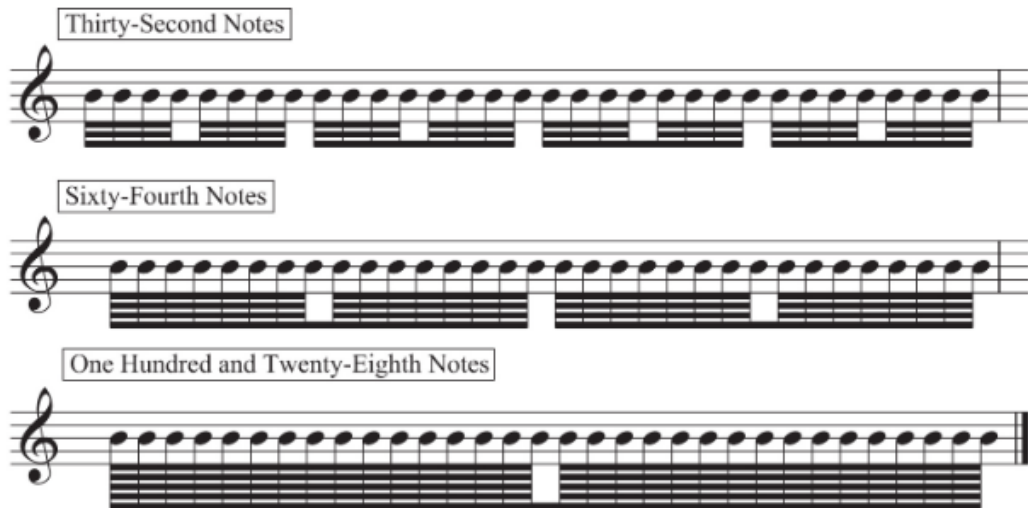


Gambar 2.5. *Sixteenth Notes*
(Schonbrun & Boone, 2017)

6. *Faster Note Values*

Ada kemungkinan untuk terus menerus memotong ketukannya lebih rendah dan rendah lagi. Setelah *sixteenth note* adalah *thirty-second note*, dimana ritme tersebut memotong satu ketukan menjadi delapan bagian.

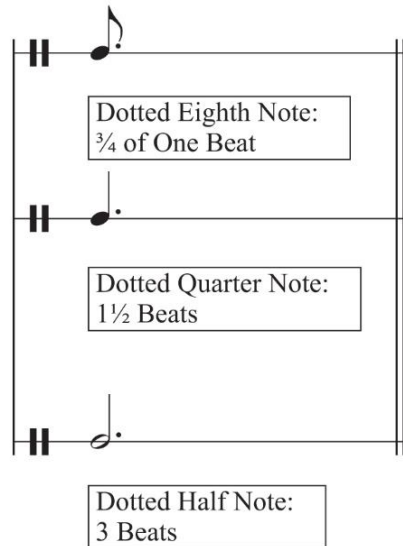
Pemotongan tersebut dapat berlanjut dengan cara menambahkan *flag* (seperti *sixteenth note*) yang akan memotong setengah dari not sebelumnya (Pilhofer & Day, 2019).



Gambar 2.6. *Faster Values Notes*
(Schonbrun & Boone, 2017)

7. *Augmentation Dots*

Ritme selain bisa direndahkan atau dipercepat tetapi bisa pula memperlambat atau memperpanjang durasi not, hal ini disebut *augmentation dot*. *augmentation dot* dapat menambah durasi sebesar setengah dari not tersebut. Cara penggunaan *augmentation dot* dengan menaruh titik disebelah not tersebut. Contoh *half note* ditambahkan *augmentation dot*, yang awalnya dua ketukan akan menjadi tiga ketukan. Karena *augmentation dot* menambah setengah dari dua ketukan yaitu satu yang ditambahkan menjadi tiga (Schonbrun & Boone, 2017).



Gambar 2.7. *Augmentation Dots*

(Schonbrun & Boone, 2017)

2.2.2. Tempo

Tempo merupakan ukuran kecepatan dalam sebuah lagu. Pengukuran kecepatan lagu tersebut biasa menggunakan sebuah alat bernama *metronome* dan *keyboard*. Dalam *keyboard* terdapat *digital metronome* yang berfungsi untuk mengukur kecepatan dalam birama (Schonbrun, 2007).

Istilah tempo, secara garis besar dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu lambat, cukup, dan cepat. Berikut adalah istilah-istilah tempo dari lambat sampai cepat.

Tabel 2.1. Istilah Tempo

(Schonbrun & Boone, 2017)

Istilah Tempo	Penjelasan	Beats Per Minute
<i>Grave</i>	Sangat lambat	40 bpm
<i>Largo</i>	Tidak selambat <i>grave</i>	50 bpm
<i>Larghetto</i>	Tidak selambat <i>largo</i>	55 bpm
<i>Adagio</i>	Lambat	60-70 bpm
<i>Andante</i>	Cukup lambat	70-85 bpm
<i>Moderato</i>	Cukup	85-100 bpm
<i>Allegretto</i>	Cukup cepat	100-115 bpm
<i>Allegro</i>	Cepat	120 bpm
<i>Vivace</i>	Lebih cepat dari <i>allegro</i>	140 bpm
<i>Presto</i>	Lebih cepat dari <i>vivace</i>	150-170 bpm
<i>Prestissimo</i>	Sangat cepat	170+ bpm

Selain istilah tempo yang standar, ada juga tambahan istilah tempo yang kegunaannya untuk memberikan arahan atau patokan yang lebih baik. Berikut adalah istilah-istilah tempo tersebut (Schonbrun, 2007).

- a. *A poco a poco* : Sedikit demi sedikit
- b. *Assai* : Sangat
- c. *Molto* : Cukup
- d. *Con* : Sama / Biasa
- e. *Meno* : Kurang

- f. *Non troppo* : Tidak terlalu banyak
- g. *Più* : Lebih
- h. *Pochissimo* : Sedikit sekali
- i. *Poco* : Sedikit
- j. *Quasi* : Hampir

Contoh penggunaan istilah ini seperti *allegro non troppo*, artinya cepat tapi tidak terlalu cepat. Seorang komposer musik menggunakan ini untuk menentukan kecepatan dan sebuah *mood* yang ingin dibangun dalam sebuah karya musik (Carter,2016).

2.2.3. Dinamika

Dinamika berhubungan dengan volume dari sebuah suara, begitupula dengan bagaimana cara penggunaan volume tersebut, seperti apakah suara tersebut muncul cepat atau lambat (Carter,2016).

Penggunaan dinamika dalam karya musik dapat dilakukan bermacam-macam cara, seperti volume semakin besar atau rendah menjadi lebih halus atau kasar, lama atau cepatnya menahan suara, lama muncul suara dan lama menghilangnya suara tersebut, lama tinggi atau rendahnya nada tersebut, dan banyak lainnya. Menurut Carter (2016), bermain dinamika dalam musik berhubungan dengan bermain musik dengan perasaan. Yang dimaksud adalah tidak ada salah atau benar dalam penggunaan dinamika karena tergantung pada musik komposer, menurutnya yang enak didengar dan benar sesuai dengan perasaannya.

Tabel 2.2. Istilah Dinamika

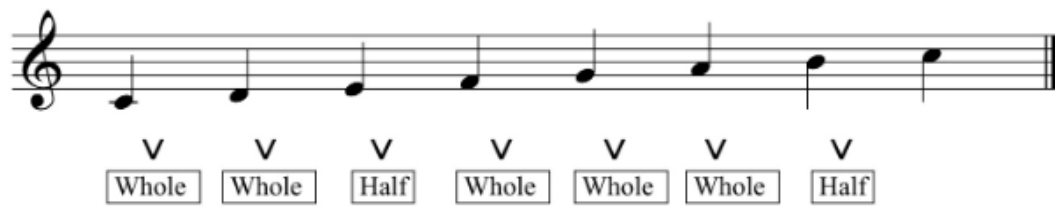
(Schonbrun & Boone, 2017)

<i>Notation</i>	<i>Abbreviation</i>	<i>Description</i>
<i>Pianissimo</i>	pp	Sangat lembut
<i>Piano</i>	p	Lembut
<i>Mezzo piano</i>	mp	Cukup lembut
<i>Mezzo forte</i>	mf	Cukup kencang
<i>Forte</i>	f	Kencang
<i>Fortissimo</i>	ff	Sangat kencang

2.2.4. Melodi

Menurut Carter (2016), melodi adalah kumpulan nada dan ritme menjadi satu kesatuan yang baru. Tetapi bukan berarti melodi adalah kumpulan nada yang tidak masuk akal. Nada tersebut harus saling berhubungan atau masuk akal, dengan demikian sebuah melodi harus masuk akal. (hlm. 71).

Menurut Harnum (2001) melodi adalah *scale* atau tangga nada. Menurut Beliau, tangga nada dasar terbagi menjadi dua yaitu minor dan mayor. 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 1, 1, ½, 1, 1, 1, ½ atau *WWHWWWH*. Tangga nada mayor biasanya digunakan untuk lagu-lagu yang *upbeat* atau semangat dan senang.



Gambar 2.8. *Major Scale*

(Schonbrun & Boone, 2017)



Gambar 2.9. *Minor Scale*

(Schonbrun & Boone, 2017)

Sedangkan tangga nada minor memiliki nada yang sedih dan gelap, oleh karena itu sering digunakan untuk musik yang sedih. Tetapi bukan berarti tangga nada minor memiliki kualitas yang lebih buruk daripada tangga nada mayor, melainkan opsi lain dalam pembuatan musik (Schonburn & Boone, 2017). Menurut Harnum (2001), tangga nada minor memiliki 3 variasi yang berbeda yaitu *natural minor*, *harmonic minor*, dan *melodic minor*. Tangga nada *natural minor* memiliki jarak nada 1, ½, 1, 1, ½, 1, 1 atau *WHWWHWW*.

2.2.5. Artikulasi

Artikulasi pada umumnya adalah kejelasan dalam berbicara. Namun dalam musik, merupakan hal yang berbeda dari pengertian artikulasi pada umumnya (Carter, 2016). Pengertian artikulasi dalam musik adalah memahami bagaimana cara memainkan sebuah alat musik, karena setiap alat musik memiliki karakter artikulasi

yang berbeda. Menurut Schmidt (2007) artikulasi memiliki 6 jenis yaitu *staccato*, *legato*, *accents*, *slur*, *portamento*, dan *marcato*. Teknik *staccato* merupakan teknik artikulasi yang notnya dimainkan secara putus-putus antara not satu dengan yang lain. Teknik *legato* merupakan teknik artikulasi dimana setiap not yang dimainkan saling bersambungan antara satu dengan yang lain.

Figure 1.92. Staccato



"Staccato" may be written into the part or marked with dots above or below the notes. These staccato quarter notes would sound approximately like eighth notes and eighth rests:



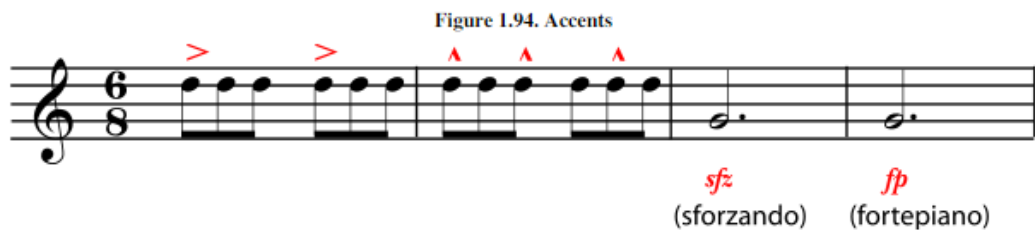
Gambar 2.10. *Staccato*
(Schmidt, 2007)

Figure 1.93. Legato



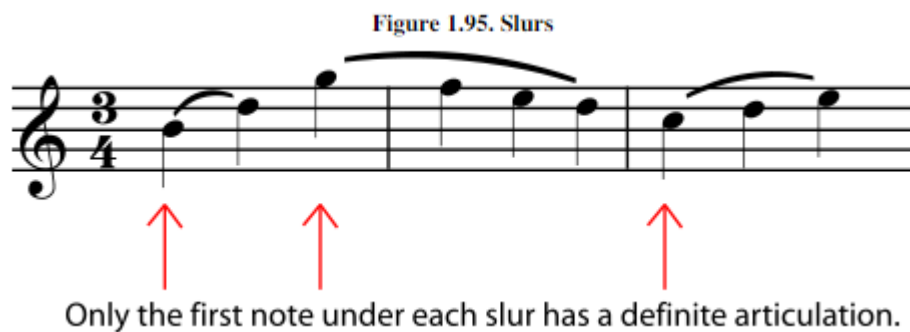
Gambar 2.11. *Legato*
(Schmidt, 2007)

Teknik *accents* mirip dengan pengertian dinamika, teknik *accents* yang memberikan suatu tekanan pada sebuah not yang menghasilkan besar atau kecilnya suara yang keluar.



Gambar 2.12. *Accents*
(Schmidt, 2007)

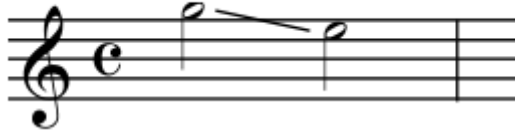
Teknik *slur* merupakan teknik artikulasi dimana not yang berada di bawah tanda *slur* harus dimainkan secara bersambung. Perbedaan teknik *slur* dan *legato* adalah not yang dimainkan pada teknik *slur* ketinggian nada atau *pitch* yang berbeda (Schmidt, 2007).



Gambar 2.13. *Slur*
(Schmidt, 2007)

Teknik *portamento* merupakan teknik artikulasi dimana perpindahan antara nada satu kenada yang lain dilakukan secara halus atau terdapat transisi. Dan yang terakhir adalah teknik *marcato* yang memiliki arti sebuah kombinasi dari teknik-teknik artikulasi tersebut.

Figure 1.97. Portamento



Gambar 2.14. *Portamento*

(Schmidt, 2007)

Figure 1.99. Some Possible Combination Markings



Gambar 2.15. *Marcato*

(Schmidt, 2007)

2.2.6. Akor

Chord atau akor pada umumnya memiliki arti tiga atau lebih buah nada dimainkan secara bersamaan, akor paling dasar dan sederhana adalah *triad*, yang menggunakan kata “*tri*” yang berarti tiga. *Triad* adalah tiga nada yang disusun ke atas berdasarkan interval untuk nada pertama-kedua, dan kedua-ketiga (Schonburn & Boone, 2017). Menurut Schmidt (2007), *triad* memiliki 4 jenis dasar yaitu *Major Triads*, *Minor Triads*, *Diminished Triads*, dan *Augmented Triads*. *Major Triads* adalah interval nada yang naik dari Mayor ke Minor, sedangkan *Minor Triads* adalah interval nada yang naik dari Minor ke Mayor. Untuk *Diminished Triads* adalah interval nada yang naik dari Minor ke Minor, sedangkan *Augmented Triads* adalah interval nada yang naik dari Mayor ke Mayor.

Tabel 2.3. Formula Triads

(Schonburn & Boone, 2017)

Triads	Formula
Major	Major Third, Minor Third
Minor	Minor Third, Major Third
Diminished	Minor Third, Minor Third
Augmented	Major Third, Major Third

2.3. *Film Scoring*

Menurut Beauchamp (2005), komposisi musik dalam sebuah film disebut *score* atau *film scoring* (hlm. 43). Beliau menjelaskan bahwa musik dalam film digunakan sebagai sarana untuk memberi suatu emosi ke dalam sebuah adegan. Musik merupakan simbol emosi yang subjektif. Maka, para penonton merefleksikan musik dalam adegan tersebut yang menjadi emosi yang dirasakan pada adegan tersebut. *Film scoring* menjadi salah satu hal penting dalam sebuah film karena dapat menghidupkan emosi di masa lalu. Oleh karena itu, pentingnya orisinalitas dalam membuat sebuah *score* agar tidak terjadi distraksi fokus pada penonton.

Beauchamp (2005) juga menyatakan bahwa *sound effect* dalam film merepresentasikan keadaan dunia luar sebuah karakter, sedangkan musik merepresentasikan keadaan dunia di dalam karakter. Musik dapat mengajak penonton untuk mempersepsi dan memberi respon terhadap emosi dalam naratif film (hlm. 45). Penggunaan musik dalam film biasanya digunakan untuk memberi

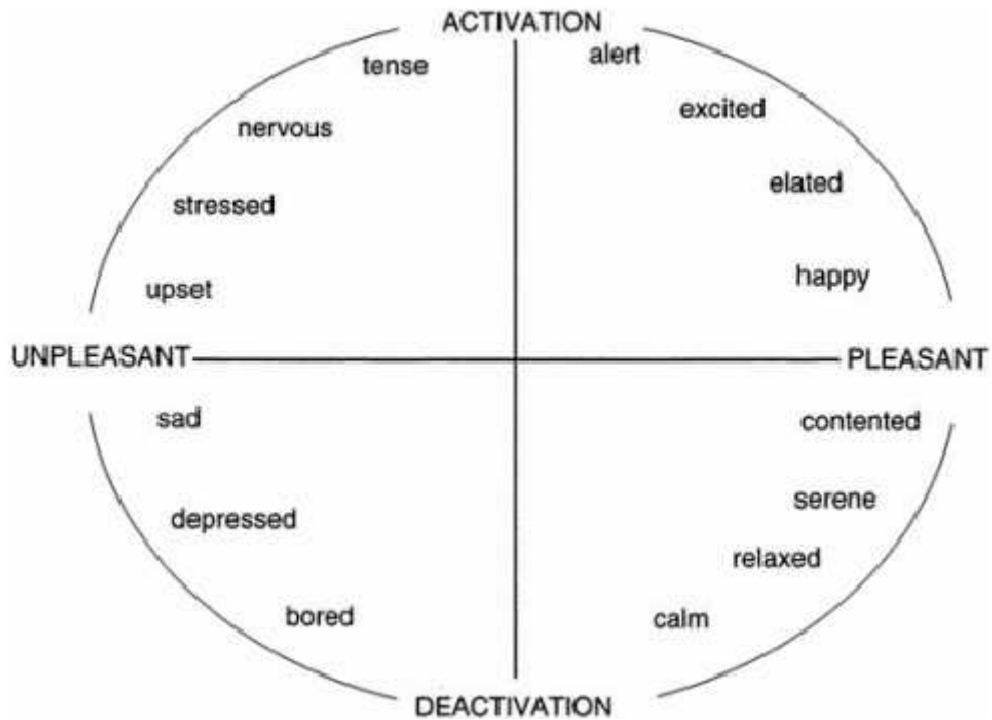
emosi pada film. Karena dialog dalam film belum tentu akurat untuk dipersepsi oleh karakter, berbeda dengan musik yang dapat membangun suatu emosi dalam sebuah adegan.

2.4. Mood

Menurut Thayer (1990), *mood* adalah perasaan yang cenderung kurang intens dan yang terjadi karena situasi dan kondisi yang sedang dialami. Situasi dan kondisi tersebut mempengaruhi perasaan seseorang seperti adanya perasaan sedih, kecewa, kesal, senang dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Rogelberg (2007), *mood* adalah kondisi psikologis yang mengikutsertakan emosi tanpa adanya objek emosi yang terdeteksi secara jelas. Meskipun *mood* merupakan bentuk psikologi yang abstrak, kontribusi emosi terhadap perilaku manusia tidak dapat dihiraukan. Berbagai studi terkait emosi dan perilaku manusia menunjukkan bahwa *mood* individu (positif atau negatif) akan memiliki konsekuensi perilaku yang berbeda.

Menurut Russel (2003), teori beliau tentang *core affect* menjelaskan bahwa emosi dan *mood* individu merupakan sebuah kombinasi dari aspek valensi dan arousal. Kombinasi valensi dan arousal akan menghasilkan model teoritis yang berbentuk lingkaran dengan empat dimensi kombinasi valensi dan arousal. Model teori ini disebut dengan *circumplex model of affect*. *Circumplex model of affect* menjelaskan saat seseorang atau individu merasakan emosi yang berada pada dimensi valensi positif dan arousal bersemangat, contohnya emosi senang dan tertarik, individu tersebut tidak dapat merasakan emosi yang berlawanan dengan dimensi tersebut, yaitu emosi sedih atau tired pada dimensi valensi dan arousal yang

berlawanan. Namun, individu memiliki kecenderungan untuk merasakan bermacam-macam emosi pada dimensi yang sama (Russel, 2003).



Gambar 2.16. *Circumplex Model of Affect*
(Russel, 2003)

2.5. Keluarga

Keluarga adalah kelompok sosial yang paling utama dan penting dalam masyarakat yang terdiri dari orang tua, anak, dan kerabat lainnya. Semua keluarga memiliki fungsi antara lain, perawatan, sosialisasi, dukungan moral dan materi, dan peran tertentu yang lainnya. Keluarga juga dapat disebut sebagai kelompok yang mampu mengembangkan ikatan emosi antar anggota keluarga, sehingga mampu menimbulkan sebuah identitas sebagai satu keluarga (Lestari, 2012).

Menurut Gunarsa (2004), keluarga yang memiliki hubungan yang terjalin baik akan membuat fungsi keluarga dapat terlaksana dengan baik. Susana keluarga

yang baik dapat dilihat dari hubungan antar anggota keluarga yang saling perhatian, saling membantu satu sama lain, kebersamaan dalam melakukan kegiatan rumah tangga. Peranan setiap anggota keluarga sangat berpengaruh dalam menjalani hubungan yang baik dalam keluarga. Peranan sepasang suami dan istri memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk hubungan antar anggota keluarga. Setiap anggota keluarga hendaknya menjalankan peranannya masing-masing dengan baik sehingga terdapat perkembangan tiap-tiap pribadi dalam keluarga tersebut (hlm. 30-32).