



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 sebuah suara yang sudah di rancang sedemikian rupa membentuk sebuah nada yang terdiri dari ritme, melodi, dan harmoni, timbre, dan tekstur (hlm. 71). Kelima hal tersebut sering juga dikenal sebagai elemen dasar dari sebuah musik. Elemen ini yang nantinya membentuk sebuah karakter dalam sebuah musik. Hal tersebut adalah faktor yang menjadi pembeda sebuah *genre* musik (hlm. 71).

Sedari jaman dahulu musik dianggap sebagai sesuatu yang bersifat gaib khususnya musik etnis yang memang awalnya berfungsi untuk mempengaruhi suasana dan emosi. Setiap musik menunjukkan suatu emosi tertentu (Mohn, Argstatter, dan Wilker, 2010, hlm. 2),. Menurut Mohn,Argstatter,dan Wilker, perwujudan emosi tersebut merupakan alasan orang mendengarkan musik di hidup keseharian. Rata-rata, orang yang memiliki hobi mendengarkan musik, mereka memilih lagu sesuai dengan perasaan yang sedang dialami, entah sedih, senang, marah, dll.

Teori tersebut diperkuat oleh Harnum (2001) yang mengatakan bahwa musik memiliki kekuatan seperti mengubah suasana, menyembuhkan penyakit, dan menenangkan jiwa dengan cara mempengaruhi pikiran (hlm. 15). Harnum berkata bahwa musik sangat berpengaruh pada pikiran, contoh dengan

mendengarkan lagu klasik, tingkat intelegensi manusia bisa naik meski hanya sementara. Dari teori di atas, dapat diketahui betapa pentingnya sebuah musik bagi manusia, sama halnya dengan dunia perfilman. Oleh karena itu, musik adalah medium yang sangat efektif bagi sutradara untuk mempengaruhi penontonnya.

2.1.1. Tempo

Tempo berasal dari bahasa Italia yang diambil dari bahasa Latin *tempus* yang berarti waktu (Harnum, 2001, hlm. 80). Menurut Harnum, tempo menentukan cepat lambatnya sebuah musik yang diukur dalam satuan bpm atau *beats per minute* (hlm.80). Harnum menjelaskan beberapa tempo yang sering diaplikasikan ke dalam tabel.

TEMPO NAME	BEATS PER MINUTE
Largo	40-60
Larghetto	60-66
Adagio	66-76
Andante	76-108
Moderato	108-120
Allegro	120-168
Presto	168-200
Prestissimo	200-208

Tabel 2.1. *Tempo*
Basic Music Theory, Harnum, 2001
 (Harnum, 2001, hlm. 81)

Harnum menjelaskan tempo dari yang paling lambat yaitu *Largo* hingga yang paling cepat yaitu *Prestissimo* (hlm. 81). Harnum juga menjelaskan bahwa dalam suatu musik tempo tidak selalu konstan, bisa terjadi perubahan tempo yang ditandai oleh *accelerando* (*accel.*) yang berarti semakin cepat dan *ritardando* (*rit.*) yang berarti semakin melambat (hlm. 81). Tempo dapat diukur menggunakan alat yang bernama *metronome* (hlm. 152).

Menurut Jones (2007), tempo umumnya memiliki kecenderungan dalam suasana, dimana tempo cepat biasa menandakan kebahagiaan sedangkan tempo lambat biasa menandakan kesedihan (hlm. 49).

2.1.2. Ritme

Menurut Jones (2007) Ritme berarti irama atau pola ritmis yang diulang seluruh musik (hlm. 71). Jadi dapat disimpulkan bahwa ritme merupakan pola yang teratur dalam setiap musik. Menurut Jones, Ritme adalah hal paling mendasar yang harus dipahami terutama dalam membuat musik karena ritme berisi ketukan, ketukan merupakan dasar dari alasan seseorang menari, mengetuk-ketuk meja, dan lain-lain (hlm. 71).

Ketukan terdiri dari banyak tipe namun yang sering digunakan pada musik *mainstream* pada umumnya adalah $\frac{4}{4}$, $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{4}$, dan $\frac{6}{8}$ dimana setiap ketukan pertama umumnya lebih keras dari ketukan yang lain (hlm. 72). Ketukan berkaitan erat dengan detak jantung manusia, semakin cepat ketukan pada musik, semakin cepat juga detak jantung manusia dan sebaliknya (Harnum, 2001, 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). Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa melodi adalah seurutan nada yang memiliki karakter berbeda yang membentuk suatu irama. Jones mengatakan bahwa melodi adalah sesuatu yang membuat seseorang bersiul ataupun menggumam.

Harrison (2009) menjelaskan bahwa melodi adalah “jantung” dari sebuah musik (hlm. 32). Harrison berkata bahwa melodi pada umumnya dimainkan naik dan turun dan bersifat repetisi tapi ada juga yang hanya memainkan satu nada dan memanfaatkan jarak interval nada.

Dalam bukunya, Harnum (2001) menjelaskan bahwa dasar dalam melodi adalah *scale* atau dalam bahasa Indonesia adalah tangga nada. Menurutnya, *scale* terdiri dari *scale major* dan *minor* (hlm. 174). *Major scale* adalah serangkaian nada musikal yang bergerak naik dan turun sesuai dengan skema yang spesifik dari interval nada tersebut (hlm. 174). Harnum mencontohkan *major C scale* sebagai tangga nada yang paling mendasar yang berisi C,D,E,F,G,A,B (hlm. 175).



Gambar 2.1. Major scale

Basic Music Theory, Harnum, 2001

(Harnum, 2001, hlm. 175)

Dari gambar diatas, Harnum (2001) menjelaskan bahwa dalam *major scale*, terdapat *interval* atau jarak nada yaitu $1, 1, \frac{1}{2}, 1, 1, 1, \frac{1}{2}$. Menurutny, jarak interval tersebut berlaku pada semua *major scale* (hlm. 175). Harnum juga menjelaskan bahwa *scale* dapat menjadi sebuah *octave* yang berarti 8 nada yang bergerak naik yang diawali dan diakhiri oleh satu nama nada yang sama, contohnya C D E F G A B C¹ (hlm.175).

Menurut Harnum (2001), *minor scale* terbagi menjadi 3 yaitu *natural minor*, *harmonic minor*, dan *melodic minor*, namun yang paling sering dipakai adalah *harmonic minor scale* (hlm. 208). Menurutny, ketiga *scale minor* tersebut biasa digunakan dalam musik yang sedih, misterius dan melankolis (hlm. 208).



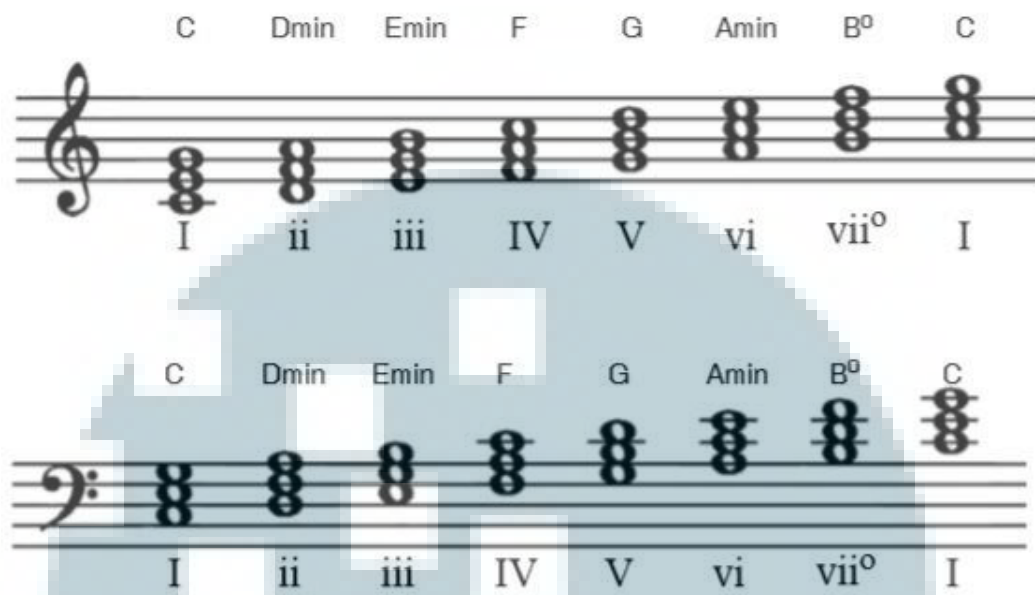
Gambar 2.2. C Harmonic minor scale
Basic Music Theory, Harnum, 2001

(Harnum, 2001, hlm. 175)

Harnum menjelaskan bahwa *harmonic minor scale* memiliki interval yaitu $1, \frac{1}{2}, 1, 1, \frac{1}{2}, 1\frac{1}{2}, \frac{1}{2}$ (hlm. 212). Harnum berkata bahwa *harmonic minor scale* dapat membuat kesan *arabic* ataupun *exotic* (hlm. 212).

2.1.4. **Harmoni**

Harmoni adalah dimana nada yang berjumlah lebih dari satu, dibunyikan secara bersama dalam musik (Farnell, 2010, hlm. 87). Menurut Farnell, harmoni sangat penting dalam musik, faktor inilah penentu apakah suatu musik tersebut enak atau tidak (hlm. 87). 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 *scale*, Harisson berkata bahwa *Chord* terbagi menjadi *major* dan *minor*. *Chord major* terdengar gembira sedangkan *minor* terdengar sendu, romantis, ataupun sedih (hlm. 83).



Gambar 2.3. Major C chords
Basic Music Theory, Harnum, 2001

(Harnum, 2001, hlm. 248)

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

Menurut Jones (2007), *Chord* bisa dimainkan secara bersamaan yang nantinya akan membentuk *block chord* ataupun secara terpisah namun membentuk suatu nada harmoni atau disebut juga *apreggio*. (hlm. 84). Farnell juga menjelaskan, ketidakserasian nada yang dimainkan disebut sebagai *dissonant*, yaitu dimana nada yang dimainkan tidak sesuai dengan tangga nada

dasarnya. Farnell berpendapat bahwa kondisi ini bisa dimanfaatkan jika seorang komposer berniat untuk membuat pendengar merasa tidak nyaman (hlm. 87).

2.1.5. **Dinamika**

Dalam sebuah suara, terdapat tingkat kekerasan suara yang diukur dengan satuan *decible* (db). Menurut Jones (2007) dinamika adalah tingkat kekerasan suara dari yang sulit didengar hingga yang menyakiti telinga (hlm. 55). 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 merupakan sangat sangat keras (hlm. 56). *Piano* dalam konteks ini berasal dari bahasa Italia yang berarti lembut dan *forte* yang berarti keras.

Menurut Jones, dinamika pada suatu musik tentunya tidak selalu konstan halus ataupun keras namun hal tersebut tidak dilarang. Naik turunnya dinamika sangat penting dalam sebuah musik terutama dalam membuat perbedaan *mood* atau suasana. Jones (2007) menjelaskan bahwa dalam suatu musik terdapat level dinamika yang disebut dengan *crescendo* yang berarti bertahap menjadi semakin keras dan *decrescendo* atau nama lainnya *diminuendo* yang berarti bertahap menjadi semakin lembut (hlm. 56).

Menurut Beauchamp (2005) sunyi termasuk dalam elemen dinamika. Ia juga menjelaskan bahwa kesunyian memiliki kekuatan yang besar dalam suatu adegan, namun menurutnya penggunaan elemen sunyi harus dibatasi karena sunyi membuat penonton sangat tidak nyaman (hlm. 12).

2.1.6. Artikulasi

Artikulasi berarti kejelasan lafal dalam berbicara, namun dalam hal musik, terdapat sedikit perbedaan pengertian meskipun merujuk pada hal yang sama (Jones, 2007, hlm. 59). Menurut Jones, gabungan dari not membentuk sebuah nada dan apa yang terjadi di antara not tersebut disebut sebagai artikulasi. Jones berkata bahwa artikulasi pada dasarnya adalah bagaimana memahami cara sebuah alat musik dimainkan karena alat musik memiliki karakter artikulasi yang berbeda. Jones mencontohkan sebuah biola dan piano bisa dimainkan dengan cara *stacato* yaitu sebuah not dimainkan putus-putus antara satu dengan yang lain, sedangkan pada alat musik tiup pada umumnya bersifat *legato* yaitu not yang dimainkan menyambung 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 dan *legato* yang memiliki karakter untuk *mood* sedih, romantik, haru dan lain-lain.

Dalam alat musik biola, terdapat teknik *legato* yang berarti memainkan lebih dari satu nada dalam satu arah gesekan (Rapoport, 2008, hlm. 210). Menurut Rapoport, *legato* bertujuan untuk perpindahan nada yang halus dan menyambung (hlm.210). Kemudian Rapoport menjelaskan mengenai teknik *martele* yang berarti pukulan (hlm. 229). Menurut Rapoport, teknik ini sangat tegas dan pada nada tertentu bisa menghasilkan nada yang terdengar marah atau mengejutkan. Rapoport menjelaskan bahwa teknik ini dapat dimainkan dengan cara menggesek

senar biola dengan cepat dan keras atau dengan sedikit memukul senar biola (hlm. 230).

Teknik artikulasi yang penting lainnya menurut Rapoport adalah *Tremolo*. Menurut Rapoport, *tremolo* berarti bergetar yang adalah teknik dimana memainkan nada secara berulang dengan cepat. Rapoport menjelaskan bahwa teknik ini dapat menghasilkan sebuah suara yang menegangkan atau menyeramkan (hlm. 98).

2.2. Frekuensi

Menurut Farnell (2010), dalam dunia ini terdapat gelombang suara yang disebut dengan frekuensi. Frekuensi diukur dengan satuan Hertz (Hz) (hlm. 78). Farnell menjelaskan, kemampuan manusia untuk mendengar adalah dari 20Hz hingga 10kHz dan 20kHz. Di luar itu, manusia pada umumnya hanya bisa merasakan getaran namun ada beberapa orang yang memiliki kemampuan untuk mendengar di luar batas tersebut (Kliani, 2012, hlm. 2).

Menurut Farnell (2010), pada umumnya pada film, musik dan dialog berada di frekuensi antara 300Hz hingga 3kHz. Farnell menjelaskan dalam frekuensi tersebut musik dan dialog pada film terdengar natural (hlm.78).

Menurut Pichon, Blanc, dan Hauchecorne melalui Kliani (2012), frekuensi di bawah 20Hz disebut juga dengan *infrasound*. Kliani menjelaskan bahwa 20Hz adalah batas terendah pendengaran manusia, sehingga sensitifitas telinga ada di tingkat minimal. Kliani mengatakan diperlukan tekanan suara yang besar agar suara dengan frekuensi 20Hz bisa terdengar (hlm. 2). Menurut Thomas melalui Kliani (2012), *infrasound* sangat berbahaya khususnya karena getaran yang

diakibatkan. Menurutnya gelombang *infrasound* dapat merambat ke permukaan bumi dengan jarak yang sangat jauh tanpa mengurangi besarnya kekuatan, dan tidak bisa dihentikan (hlm. 5).

Sound range	Frequency	Wave length
Infrasound	$1 \text{ Hz} < f < 20 \text{ Hz}$	$1 \text{ Hz} = 1125 \text{ ft} = 342,9 \text{ m}$
Hearable sound	$20 \text{ Hz} < f < 16 \text{ kHz}$	$20 \text{ Hz} = 56 \text{ ft} = 17 \text{ m}$

Gambar 2.4. Perbandingan suara *infrasound*
Constructing an Infrasound, Kliani, 2012

(Kliani, 2012, hlm. 2)

Menurut Takano melalui Kliani (2012), suara dengan frekuensi rendah sangat berbahaya karena dapat menyebabkan sakit kepala hingga mual baik pada manusia ataupun hewan (hlm.5). Teori ini diperkuat oleh Thomas melalui Kliani (2012) menjelaskan bahwa semakin besar intensitas *infrasound*, akan semakin berbahaya dampaknya pada tubuh. Akibatnya bisa dimulai dari pusing, mual, hilangnya keseimbangan, hingga kematian (hlm. 5).

2.3. Suara dalam film

Dalam film, suara terbagi menjadi 2, *diegetic* dan *non diegetic* (Beauchamp, 2005, hlm. 17). Yang dimaksud dengan *diegetic* adalah suara yang bisa didengar baik oleh karakter, ataupun penonton contohnya seperti suara gelas, pintu, dan dialog. Sedangkan *non-diegetic* adalah suara yang hanya bisa didengar oleh penonton seperti musik dan *sound effect* (hlm. 17). Beauchamp menjelaskan

kalau penggunaan suara *diegetic* adalah untuk merealisasi adegan agar natural dan dapat dipercaya oleh penonton sedangkan fungsi suara *non-diegetic* adalah untuk mendukung adegan *diegetic* dengan membantu mewujudkan gambaran kepada penonton akan suasana dalam suatu *scene* (hlm. 17).

2.4. Musik dalam film

Menurut Beauchamp (2005), komposisi musik dalam film disebut juga *score* atau *music scoring* (hlm. 43). Beauchamp menjelaskan bahwa musik dalam film berfungsi untuk memasukkan emosi ke dalam adegan. Menurutnya, musik menyimbolkan 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 berkata bahwa beberapa musik dapat menyimbolkan emosi tertentu kepada suatu individu yang dapat menghidupkan emosi di masa lalu. Oleh karena itu, Beauchamp berkata akan 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) mengatakan bahwa *sound effect* sering mempresentasikan keadaan dunia luar karakter, sedangkan musik sering menandakan keadaan dalam karakter. Menurutnya, musik 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 bagi karakter untuk dipersepsi, sedangkan musik dapat menandakan maksud emosional dalam adegan bahkan dengan beberapa not saja (hlm. 45).

2.5. Psikologi dalam musik.

Menurut Mohn, Argstatter, dan Wilker (2010), musik merupakan persepsi yang paling mudah didapat (hlm. 2). Mereka menjelaskan bahwa manusia dapat dengan mudah mempersepsikan musik yang menunjukkan perasaan tertentu. Menurut Mohn (2010) Persepsi tersebut dapat dilakukan bahkan sejak seseorang berumur 5 tahun dengan menggunakan perbedaan tempo, meski hanya persepsi senang dan sedih (hlm. 2).

Mohn (2010) berpendapat bahwa persepsi emosi dari tiap orang berbeda, hal ini membuat adanya perbedaan selera (hlm. 2). Mohn berkata musik yang pada umumnya bisa dinikmati dan dipersepsi dengan baik oleh setiap orang adalah musik *pop* dan *rock* sedangkan untuk mempersepsi musik *jazz* dan *classical*, butuh intelegensi, kreatifitas, dan daya imajinasi tinggi (hlm. 3).

Mohn (2010) juga berkata bahwa orang yang masa kecilnya dibiasakan dekat dengan musik, akan lebih mudah mengklasifikasikan sebuah perasaan dalam musik (hlm. 10). Jadi dapat dipahami bahwa mereka yang mempelajari musik sedari dini, tentunya akan lebih peka terhadap emosi yang terkandung

dalam musik. Menurut Mohn (2010), emosi yang dikenali lewat musik, sama dengan emosi yang dikenali lewat ekspresi wajah, hanya saja dalam musik kurangnya elemen membuat penyampaian emosi terkadang kurang akurat, sehingga banyak terjadinya salah tanggapan khususnya pada emosi negatif seperti marah, takut, dan *disgust* (hlm.9)

2.6. Perasaan *disgust*

Menurut McGinn (2011), *disgust* yang berarti jijik, dikelompokkan bersama dengan perasaan takut dan marah. Ketiga perasaan tersebut ada kemungkinan mengarah kepada suatu benda yang sama, namun, ketiga perasaan ini tidak identik (hlm. 5). McGinn menjelaskan dimana takut adalah emosi bijaksana, yaitu mengarah pada *self-protection* sedangkan marah atau kebencian merupakan emosi rasional yang memiliki alasan dan jijik adalah mengenai emosi estetika tentang penampilan sesuatu. (hlm. 6)

Seseorang dapat merasa jijik kepada sesuatu tanpa merasa takut ataupun marah (McGinn, 2011, hlm. 6). Jadi dapat disimpulkan bahwa ketiga perasaan tersebut tidak saling mengikat. McGinn juga berkata bahwa ketiga perasaan tersebut juga memiliki reaksi yang berbeda. Reaksi yang dialami saat merasa jijik pada dasarnya adalah menghindari dari kontak indra, seperti menutup mata, menutup hidung, telinga ataupun kontak dengan kulit (hlm. 7).

2.6.1. Perasaan *disgust* dalam musik

Menurut Mohn, Argstatter, dan Wilker (2010), perasaan jijik merupakan perasaan negatif yang paling sulit untuk dipersepsi melalui suara atau musik. Mohn juga berkata bahwa banyak orang yang salah mengira bahwa jijik itu adalah marah atau takut karena ketiga perasaan tersebut memiliki elemen musik, tempo dan perubahan dinamik yang serupa (hlm. 9). Maka dari itu dapat disimpulkan jika visualisasi perasaan tersebut lebih akurat bila dibantu dengan sesuatu yang berbentuk visual seperti film dan foto.

Pemilihan instrumen sangat penting dalam membuat sebuah komposisi yang berhubungan dengan emosi (hlm. 10). Seperti contoh, alat musik tuba, identik sesuatu yang ceria dan lucu; piano, untuk sesuatu yang dramatis; dan *strings* untuk sesuatu yang romantis dan lembut. Namun perbedaan tempo, dinamika, dan harmoni bisa merubah total emosi yang terkandung dalam instrumen (hlm. 10).

Menurut Mohn, Argstatter, dan Wilker (2010), Perasaan jijik dalam musik memiliki 3 ciri (hlm. 5)

No	Instrumen	Karakteristik
1	Biola	Suara melengking, volume sedang, beberapa variasi dengan pergantian ekspresi dan penekanan.
2	Cello	Pergerakan nada naik dan turun yang cepat dan tidak teratur.
3	Bass elektrik	Sentuhan yang lemah, <i>timbre</i> yang lemah, tempo yang lambat, volume yang rendah, dan dinamika nada <i>decrescendo</i> .

Tabel 2.2. Karakteristik musik dalam emosi *disgust*
Perception of Six Basic Emotions in Music, Mohn,Argstatter, dan Wilker, 2010
(Mohn,Argstatter, dan Wilker, 2010, hlm. 5)

2.7. Hoarding Disorder

Menurut Tolin (2013) *hoarding disorder* merupakan penyakit subtype dari OCD (*Obsessive Compulsive Disorder*), dimana penderitanya mengumpulkan barang-barang bekas atau bahkan tidak berguna di rumahnya hingga menumpuk dan membuat aktifitas di rumah tidak bisa dilakukan (hlm. 13). Tolin berkata bahwa orang yang menderita *hoarding disorder* sangat sulit untuk menentukan mana barang yang berguna dan mana yang tidak karena bagi mereka setiap barang memiliki makna atau memori. Pengidap *hoarding disorder* dapat dipastikan kualitas hidupnya menurun (hlm. 15). Jadi dapat diketahui bahwa bagi mereka

yang mengidap *hoarding disorder* sudah cukup lama sehingga barang yang tertumpuk sudah sangat banyak tentu membuat kualitas hidup dari segala segi menurun.

Menurut Tolin (2013), *hoarding disorder* adalah penyakit yang berbahaya karena dapat menambahkan resiko kebakaran, terjatuh, masalah pernapasan, hingga masalah kesehatan lainnya, ditambah bila umur pengidap semakin tua, akan semakin mengancam (hlm. 15). Tolin berkata bahwa penyebab dari *hoarding disorder* biasanya berawal dari banyaknya barang yang dimiliki dan sulitnya untuk menentukan keputusan sekecil apapun sehingga mereka menganggap semua barang penting, relevan, dan layak mendapat perhatian (hlm.65). Jadi dapat dimengerti bahwa jika semua barang dianggap penting, berarti tidak ada barang yang perlu dibuang. Tolin menyatakan bahwa *Mindset* seperti ini yang membuat munculnya gejala *hoarding* dan hal ini juga yang membuat *hoarding disorder* masuk ke dalam kategori penyakit mental (hlm. 65).

Tolin (2013) menambahkan ada beberapa alasan lain untuk orang memulai *hoarding*, yaitu pertama adalah mereka berpikir kalau suatu barang akan berguna suatu saat nanti; kedua, mereka merasa sebuah barang sudah terlalu dekat, bahkan sudah menjadi identitas dirinya; ketiga, mereka merasa aman dan tenang jika mengumpulkan suatu barang tertentu (hlm. 71)

Tolin berkata bahwa karakteristik pengidap hoarder sebagian besar adalah orang yang memiliki intelegensi tinggi, pandai, dan kreatif (hlm. 72). Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa pengidap hoarder bukan orang yang

bodoh, justru mereka yang pintar. Tolin berkata juga bahwa bagi mereka yang pintar, mereka selalu mempersiapkan segala sesuatunya, seperti pepatah “sedia payung sebelum hujan” dan bagi mereka yang kreatif, mereka selalu berpikir untuk mendaur-ulang barang bekas untuk kemudian bisa dijadikan suatu barang lain. Namun, pada dasarnya mereka tidak membutuhkannya, melainkan lebih untuk “berjaga-jaga” (hlm. 72).

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMN) is displayed. It features a large, light blue circular emblem with a stylized white 'U' and 'M' inside. Below the emblem, the letters 'UMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.