



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. Sound Design

Elemen suara merupakan sebuah elemen yang penting bagi media film, animasi, dan game. Dakic (2007) menjelaskan bahwa *sound design* merupakan elemen yang menunjang penyampaian cerita dalam sebuah naratif. *Sound design* juga digunakan memperkaya drama dalam naratif tersebut. *Sound design* sendiri mencakup semua elemen selain elemen visual dalam film maupun *game*. Seorang *sound designer* ditugaskan untuk mengatur dan memproses semua elemen suara dalam film dan *game*. Berbeda dengan *sound editor* – orang yang hanya menangani materi suara yang sudah jadi – *sound designer* menangani segala proses kreatif. *Sound designer* yang mengatur segala proses perencanaan perancangan suara dan juga proses rekaman suara.

Dakic juga menjelaskan bahwa ada dua karakteristik dasar dari suara dalam film: hiperrealitas dan korelasinya dengan gambar. Suara yang digunakan dalam film dan *game* biasanya merupakan realita yang dilebih-lebihkan. Adegan yang dimainkan tanpa suara seringkali terasa lebih lama dibandingkan adegan yang diiringi oleh BGM. Hal ini dikarenakan suara berperan untuk menyampaikan cerita dan juga menunjang cerita tersebut. Suara-suara memiliki efek yang berbeda-beda ketika disandingkan dengan gambar (hlm. 1-3).

Grimshaw (2011) menuliskan dalam jurnalnya bahwa seorang *sound designer* harus dapat memberikan solusi ataupun cara-cara agar suara dapat menunjang sebuah *game*. Setiap aspek suara yang dibuat harus didesain agar mendukung visual, bukan hanya sekedar mencocokkan suara dengan visual. Maka itu agar hal tersebut dapat tercapai, seorang *sound designer* harus terlibat dalam semua proses desain dan perancangan *game* yang dikerjakannya (hlm. 364). Menurut Rogers (2010), *game* akan terasa lebih imersif ketika dilengkapi dengan aspek suara yang baik. Ia pun berpikir bahwa seorang *sound designer* yang baik harus memiliki pengertian yang dalam mengenai *game* yang dikerjakannya (hlm. 18).

2.2. BGM

Saat menonton film atau bermain *game*, ada satu hal yang hampir selalu ada, yaitu BGM. Dalam dunia pengembangan *game*, Sweet (2014) menyatakan bahwa dalam menuliskan BGM untuk *game*, banyak teknik yang berasal dari dasar penulisan BGM untuk film. Meskipun begitu, terdapat beberapa perbedaan antara menulis untuk *game* dan menulis untuk film. Berbeda dengan media film yang linear, jalannya *game* yang nonlinear berarti BGM yang dibuat harus dapat menyesuaikan diri dengan interaksi aktif yang terjadi antara pemain dengan *game*. Ia juga menjelaskan bahwa pengalaman audiens dalam *game* jauh lebih lama dibanding pengalaman audiens film. Hal ini dikarenakan struktur cerita dalam *game* cenderung lebih kompleks dibandingkan struktur cerita dalam film (hlm. 4, 16).

Tabel 2.1. Perbedaan Film dan *Game*

Attribute	Film	Console Game
Type of experience	Passive watching	Active interaction
Average length	2 hours	10+hours
Number of plays	Usually once	Many times
Structure	Linear: one beginning, one middle, one end	Nonlinear: multiple outcomes and evolving storylines
Average amount of music	1 hour	2-3 hours

Marks (2009) juga berpendapat bahwa film memiliki struktur yang linear, sedangkan struktur *game* memiliki struktur yang tidak linear. Meskipun membuat BGM untuk *game* memerlukan cara pandang yang berbeda dengan membuat BGM untuk film, dasarnya tidak jauh berbeda. Pada dasarnya, tujuan BGM dari masing-masing medium sama, yaitu untuk memanipulasi emosi audiens. Cara mengembangkan musiknya agar dapat memanipulasi emosi audiens pun tidak jauh berbeda (hlm. 227).

Menurut Phillips (2014), seorang komponis BGM game harus bisa membuat pemain betah bermain. Jika pemain sudah betah dalam bermain, hal itu berarti BGM yang dibuat sudah imersif. Untuk mencapai imersi dalam permainan, terdapat beberapa tahap, yaitu *Engagement*, *Engrossment*, dan *Total Immersion*.

2.2.1. *Engagement*

Phillips menuliskan bahwa *engagement* merupakan ketersediaan pemain untuk memberikan waktu dan usahanya untuk *game* tersebut. Sebuah *game* mungkin memiliki berbagai pilihan yang membuatnya rumit. BGM dibuat untuk mendukung emosi pemain sehingga pemain menjadi betah bermain. BGM tersebut harus berkomunikasi dengan baik dengan pemain.

Ia juga menjelaskan bahwa BGM juga dapat menjadi penuntun bagi pemain. Terkadang tujuan dalam sebuah *game* bisa menjadi kurang jelas dan membingungkan pemain. Dalam hal ini, ada dua metode yang bisa digunakan untuk menuntun pemain. Yang pertama adalah metode *absence of music*. Dengan menghilangkan BGM, komponis dapat membuat pemain menyadari bahwa ia telah menjauhi tujuan yang harus dicapai dalam *game*, dan ia harus mengambil jalan lain untuk mencapai tujuannya. Metode yang membuat kekosongan ini efektif dan berpengaruh melalui alam bawah sadar pemain. Metode kedua adalah metode *hinting*, ketika sebuah musik latar baru dimainkan untuk menunjukkan bahwa terdapat hal penting yang harus dilakukan oleh pemain di tempat yang ia datangi.

Menurut Phillips, BGM juga bisa menggambarkan situasi dalam *game* kepada pemain. BGM yang bersemangat dan energik dapat menggambarkan bahwa sedang ada pertempuran yang harus dilakukan pemain, sedangkan BGM yang tenang bisa menggambarkan bahwa situasi telah aman. Dengan gambaran yang dibuat oleh BGM, pemain bisa mengidentifikasi apa yang harus dilakukannya saat itu juga. Gambaran

tersebut juga bisa mengidentifikasi jenis permainan apa yang sedang dimainkan. Dengan begitu, BGM harus bisa memberikan informasi yang cukup bagi pemain.

Berbagai cara dapat digunakan oleh komponis BGM untuk mempengaruhi psikologi pemain. Jika persepsi akan waktu pemain telah dapat diubah, tandanya BGM telah membuat *game* lebih imersif. *Game* yang imersif dapat membuat pemain terisolasi dan lupa akan dirinya. Dalam hal ini, BGM memiliki peran yang besar didalamnya. Meski begitu, komponis BGM tetap harus menggunakan insting estesisnya dalam membuat BGM agar sesuai dengan *game* yang dikerjakannya (hlm 41-45).

2.2.2. Engrossment

Tahap kedua dalam mencapai imersi disebutkan Phillips sebagai *engrossment*, merupakan tahap dimana pemain semakin kehilangan kesadaran akan diri dan semakin terfokus pada *game* yang dimainkannya. BGM dapat mempengaruhi persepsi pemain terhadap visual. BGM yang baik akan membuat pemain semakin peka terhadap hal-hal kecil dalam unsur visual yang disajikan. Hal-hal kecil tersebut merupakan detil yang mendukung suasana dan emosi dalam *game* tersebut.

BGM juga dapat membuat tantangan di dalam *game* lebih menarik dan menyenangkan untuk dikerjakan. Tanpa adanya BGM, terkadang pemain akan merasa tertekan dan tidak menikmati tantangan yang dihadapinya di dalam *game*. Hal itu akan mengganggu imersi dalam permainan. Meskipun begitu, seorang komponis harus tahu jenis musik apa yang harus dibuat agar dapat menjaga ketertarikan pemain dalam menyelesaikan tantangan. Selain itu, BGM mampu membuat pemain merasa bahwa

cerita dan setting dari *game* lebih dapat dipercaya dan *real* dengan cara membuat BGM yang menggambarkan setting kultural cerita *game*.

Phillips mengatakan bahwa seorang komponis media film, televisi, dan *game* harus mengerti unsur drama yang terdapat di dalam alur cerita. Dengan pengertian yang cukup, seorang komponis dapat mengidentifikasi titik-titik dalam alur cerita yang harus ditonjolkan dengan penggunaan BGM. BGM dapat berkomunikasi dengan audiens dalam tahap emosional maupun intelektual. Misalkan saat sebuah karakter diperkenalkan dimainkan sebuah BGM, BGM tersebut akan secara tidak sadar diasosiasikan dengan karakter tersebut oleh audiens. BGM tersebut akan diidentifikasi oleh audiens sebagai penguat dari karakter tersebut. Hal ini juga dapat diterapkan pada pengenalan lokasi, objek, maupun pada alur cerita. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan melodi atau frasa pendek yang disebut *leitmotif* (hlm. 45-51).

2.2.2.1. Leitmotif

Dalam bahasa Jerman, *leitmotif* berarti motif yang menuntun. Phillips (2014) mengatakan bahwa *leitmotif* merupakan sebuah tema musikal yang membawa sebuah identitas elemen tertentu. Elemen ini bisa saja berupa karakter, lokasi, maupun sebuah situasi khusus dalam *game*. Teknik ini digunakan untuk menekankan elemen-elemen tersebut agar mudah diingat oleh audiens. *Leitmotif* pun telah digunakan dalam dunia film dan pengembangan *game* sejak lama (hlm. 57-58). Seperti dikutip oleh Phillips (2014), Defazio (2006)

mengungkapkan bahwa *leitmotif* dapat menjadi representasi dari karakter, kejadian, maupun objek, dan memberikan pesan lebih kepada pemain.

2.2.3. *Total Immersion*

Tahap terakhir yang disebutkan Phillips adalah *total immersion*, yang merupakan tahap ketika pemain telah memberikan perhatian penuhnya kedalam *game*. Selain perhatian yang diberikan, pemain juga memberikan perasaan empati. Perasaan empati yang diberikan pemain tidak hanya tertuju pada karakter dalam *game*. Musik terbukti dapat mempengaruhi emosi pendengarnya, sehingga seorang komponis dapat menyampaikan pesannya kepada pendengarnya melalui musiknya. Jika komponis dapat menyampaikan pesannya dengan baik kepada pendengar, maka pendengar akan merasa empati dengan musik yang didengarkannya. Dalam mencapai tahap *total immersion*, empati pemain sangat dibutuhkan. Tanpa empati pemain, tidak akan ada pengalaman yang imersif. BGM yang baik berperan penting dalam mencapai *total immersion*.

Phillips juga menyatakan bahwa seorang komponis harus memfokuskan BGM yang dibuatnya kepada emosi karakter. Semakin mudah pemain merelasikan emosi tersebut, semakin tinggi perasaan empatinya. Empati yang tinggi dari pemain akan membuat emosi yang ada di dalam *game* semakin terasa kuat. Semakin kuat emosi tersebut dirasakan, pemain akan semakin terserap kedalam *game* dan melupakan fakta bahwa pemain sedang berada dalam dunia fiksi (hlm. 51-54).

2.3. Musik dan Emosi

Dalam bukunya, Djohan (2016) menjelaskan bahwa musik merupakan produk pikiran, saat otak akan menerjemahkan frekuensi, amplitudo, dan durasi menjadi aspek-aspek yang membentuk musik. Psikologi sendiri merupakan ilmu yang mempelajari tentang pikiran dan perilaku manusia, dan proses yang dialami otak dalam mengubah aspek-aspek tersebut menjadi musik merupakan hasil dari pikiran manusia. Itulah sebabnya musik dan psikologi berhubungan erat (hlm. 4-8).

Emosi juga merupakan bagian dari psikologi, dan menurut Frijda (1988) emosi merupakan perubahan perilaku manusia yang diakibatkan oleh stimulus, dan terdapat keterlibatan personal antara manusia dengan stimulus tersebut (seperti dikutip oleh Djohan, 2016). Djohan juga menjelaskan bahwa musik tidak dipisahkan dengan emosi karena musik telah terbukti dapat membawa emosi (hlm. 58-59). Menurut Hunter, Schellenberg, dan Stalinski (2011) seperti dikutip oleh Swaminathan dan Schellenberg (2014), kepekaan anak-anak diatas umur 11 tahun sama baiknya dengan orang dewasa (hlm. 190).

Menurut Juslin (2009), ada fitur-fitur dalam musik yang mempengaruhi emosi. Beberapa fitur tersebut ialah tempo (cepat-lambat), modus (tangga nada minor dan mayor), harmoni (hubungan antar nada), *pitch* (nada), ritme, level suara (volume), artikulasi, dan sebagainya. Dari fitur-fitur tersebut, ia menyimpulkan bahwa ciri-ciri musik yang menyebabkan rasa takut adalah sebagai berikut (seperti dikutip oleh Deutsch, 2013):

1. Umumnya tempo cepat (minimal 120 bpm atau Allegro, yaitu tempo yang dalam bahasa Itali berarti “cepat”) , namun variabilitas yang besar
2. Modus minor
3. Disonansi harmoni
4. Volume rendah, namun variabilitas besar
5. Perubahan volume sangat cepat
6. Nada tinggi, namun tidak menutup kemungkinan penggunaan nada rendah karena cakupan nada yang sangat luas
7. Kontras nada yang besar
8. Artikulasi *staccato* (terputus-putus) dengan variabilitas tinggi
9. Ritme yang tersentak-sentak
10. Struktur kecil yang tidak biasa

Selain itu, ada menurut Grimshaw (2009) ada beberapa cara untuk membuat suara yang dapat membuat pemain merasa takut. Dengan mengubah suara yang umum didengar menjadi aneh dan tidak biasa akan membuat pemain merasa waspada. Selain itu dengan membuat suara yang tidak jelas sumbernya maupun lokasi sumbernya, dalam hal ini sumber tidak terlihat dalam visual, hal ini dapat membuat pemain merasakan ketakutan (hlm. 5).

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