



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Herfanda (2014) musik adalah hasil karya seni suara, yang merupakan penggambaran penciptanya melalui unsur-unsur musik seperti irama, melodi, harmoni. Unsur – unsur tersebutlah yang menjadikan suatu karya seni suara indah didengar (hlm 3).

Menurut Jones (2007) ritme, melodi, harmoni, tempo, nada, warna nada (Timbre), dan tekstur adalah aspek esensi di dalam pertunjukkan musik. Orang-orang menyebut aspek-aspek tersebut adalah elemen dari sebuah musik. Tujuan dari pembelajaran tentang musik adalah untuk menjelaskan tentang berbagai macam persamaan dari jenis-jenis musik. Musik juga sama seperti film, mereka dikategorikan sesuai dengan *genre* yang dimiliki. Secara umum musik memiliki banyak kesamaan antara satu dengan yang lainnya, namun terdapat beberapa elemen-elemen yang bisa membuat musik itu memiliki *genre* masing-masing (hlm. 71).

Jones (2007) menjelaskan sebuah musik bisa menjadi irama yang indah tetapi membutuhkan waktu. Tidak ada musik yang tidak membutuhkan waktu. Karena musik akan didengarkan seiring berjalannya waktu dan akan terus didengarkan oleh orang-orang. Musik bisa diibaratkan seperti sesuatu yang eksistensinya abadi. Musik akan selalu berkembang sesuai perubahan zaman (hlm. 71).

2.2. Musik Dalam Film

Scoring music didalam film mengandung beberapa aspek tertentu. Musik membantu kita untuk masuk ke dalam dunia film. Membuat semua yang tidak masuk akal menjadi masuk akal. Ketika ada kesalahan, musik berfungsi menambal kesalahan ini, musik bisa menjadi selingan bagi penonton (Sonnenschein, 2001).

Tonks (2001) mengatakan salah satu elemen yang membuat film menjadi sempurna adalah musik (hlm. 7). Karena musik bisa memanipulasi emosi kita, musik dalam film adalah suara naratif yang tak terlihat didalam film tetapi dapat kita rasakan (hlm. 7).

Menurut Tonks (2001) Musik didalam film dibuat untuk mendukung setiap shot ataupun *scene* dalam film, musik di terapkan didalam film agar membantu berjalannya suatu adegan terkadang musik juga bisa menjadi alternatif untuk mengekspresikan emosi tokoh didalam film (hlm. 7).

Teori ini diperkuat oleh Holman (2010) yang mengatakan bahwa musik memiliki elemen yang mendukung didalam film, baik secara langsung dan tidak langsung musik menjadikan suatu film terasa lebih lengkap.

Menurut Beauchamp (2005) notasi musik yang menjabarkan *aransement* musik secara keseluruhan disebut juga dengan *score* atau bisa *music scoring* (hlm. 43).

Beauchamp (2005) menjelaskan bahwa musik di dalam film bisa menanamkan emosi ke dalam kehidupan. Musik adalah salah satu sarana yang kuat untuk memunculkan rasa emosional seseorang (hlm. 44). Beauchamp

menjelaskan bahwa musik adalah simbol perasaan subjektif kita, musik bisa mencerminkan kepribadian dan emosi seseorang. Dan musik bisa menyebabkan seseorang untuk mengingat peristiwa tertentu dan perasaan yang terkait dengan masa lalu mereka (hlm. 44).

Dalam penggunaannya *Sound effect* lebih mewakili hal-hal yang berada diluar karakter. Sebaliknya penggunaan *music scoring* lebih terhadap penyampaian emosi dari *character*. Menurutnya, musik di dalam film bertujuan untuk mengajak penonton untuk masuk kedalam emosi yang difokuskan kepada naratif (hlm. 45). Umumnya penggunaan *musik scoring* lebih menuju ke emosional. Beauchamp menjelaskan bahwa dialog seringkali tidak akurat untuk menyampaikan emosi kepada penonton, tetapi musik dapat menyampaikan pesan emosional di suatu adegan hanya dengan beberapa note (Beauchamp, 2005, hlm. 45).

Suara adalah teknik yang kuat di dalam sebuah film. Suara bisa memberikan arti dan memacu emosional dalam film. Pada awalnya film tidak menggunakan suara dan hanya terdapat gambar bergerak seperti contohnya film bisu, namun terdapat kekurangan di dalam film bisu. Kekurangan dalam film bisu, penonton tidak bisa menikmati lebih dalam lagi akan cerita yang disampaikan melalui gambar bergerak karena tidak ada suara di dalamnya. Namun setelah diberikan suara di dalam film, penonton bisa merasakan lebih tentang perasaan dan keadaan yang ada di dalam film (Bordwell & Thompson, 2013, hlm. 267).

Bordwell & Thompson (2013) menjelaskan bahwa musik sering digunakan untuk menjelaskan bentuk dari sebuah gambar, namun penonton juga harus bisa

mengerti dan membentuk gabungan antara suara dan gambar yang terdapat di film. Di dalam *scene* film garapan Chris Marker yang berjudul Letter from Siberia mendemonstrasikan tentang kekuatan musik untuk merubah pemahaman penonton tentang apa yang terjadi di dalam film tersebut. Musik juga menjelaskan perhatian penonton kepada film. Dalam beberapa visual, musik juga dijadikan sebuah elemen untuk mengantisipasi gambaran penonton terhadap film tersebut (hlm. 268).

2.2.1. Konsep Musik Dalam Film

Menurut Beauchamp (2005) film terbagi dua tipe suara, *diegetic* dan *non-diegetic*.

1. *Diegetic* adalah suara yang didengar oleh character dan juga penonton contohnya seperti, suara tembakan, pintu, langkah kaki.
2. *Non-diegetic* adalah suara yang hanya didengar oleh penonton contohnya musik dan sound effect (hlm. 17).

dua tipe suara tersebut punya kegunaan masing-masing, tujuan suara *diegetic* adalah untuk membuat film terasa lebih natural dan meyakinkan sedangkan *non diegetic* bertujuan untuk membangun suasana dan juga emosi dalam suatu *scene* (hlm. 17).

2.3. Elemen Pembentuk Musik

1. Ritme

Beauchamp (2005) menjelaskan ritme/irama adalah pola suara yang dapat diidentifikasi. Kecepatan dari pola-pola ini disebut sebagai tempo. Tempo bisa tetap konstan, mempercepat, atau mengurangi kecepatan dari waktu ke waktu.

Irama dan tempo berpengaruh besar dalam persepsi penonton. Berikut adalah contoh suara ritme dan tempo:

1. Langkah kaki
2. Musik
3. Detik jam
4. Detak jantung

Menurut Jones (2007) ritme/irama bisa diartikan seperti detak jantung, karena ritme membentuk pola pengulangan disepanjang musik (hlm. 21).

Jones (2007) menjelaskan pemasangan suara di dalam sebuah musik adalah sebuah ritme yang ada dibagian musik itu sendiri. Karena musik didengarkan dengan memiliki durasi yang menjadi sebuah elemen dasar dari sebuah musik. Ritme bisa disimpulkan “pergantian di dalam durasi” yang tidak bisa digabungkan dengan ketukan atau meter (hlm. 71).

2. Tempo

Tempo adalah kata yang berasal dari bahasa Itali, biasa disebut dengan *tempus* yang artinya adalah waktu. Untuk mengerti apa itu tempo maka digunakan alat yang bernama *metronome* yang mengukur ketukan suatu suara per menit di dalam setiap tempo. Secara umum terdapat delapan tempo dari yang paling lambat hingga paling cepat (Harnum, 2001, hlm. 80).

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

Gambar 2.1. *Tempo*
Basic Music Theory, Harnum, 2001

Menurut Harnum (2001) terdapat lima istilah yang berhubungan dengan tempo :

1. Accelerando (accel.) : Naik secara perlahan.
2. Allargando (allarg.) : Turun perlahan dan naik lebih kencang.
3. Ritardando (rit.) : Turun secara perlahan.
4. Rallentando (rall.) : Turun secara perlahan.

3. Pitch

Jones (2007) menjelaskan bahwa *Pitch* merupakan jarak tinggi rendahnya nada dalam suatu bunyi, *pitch* berkaitan dengan getaran yang dihasilkan oleh instrumen. Bila getarannya semakin banyak maka nada yang dihasilkan akan semakin tinggi (hlm. 15).

Menurut Sonnenschein (2001) rata-rata pendengaran normal dimulai dari 20 hingga 20,000Hz (hertz, atau siklus per detik), jika *pitch* sangat rendah (*infrasonik*) fisik kita otomatis akan merasakan gemuruh, pusing, bahkan mual

dikarenakan frekuensi yang sangat lambat (hlm. 67) tetapi jika frekuensi di atas jangkauan pendengaran (*ultrasonik*) mungkin tidak dapat didengar oleh manusia tetapi bisa menimbulkan rasa ketidaknyamanan (hlm. 67).

Tabel 2.1. contoh nada suara

Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effect in Cinema,
Sonnenschein, 2001

TABLE 3-3 PITCHES OF SOUNDS	
Hz	Contoh suara
10	Gempa bumi
20	Jangkauan pendengaran terendah
27	Nada terendah piano
50	Jangkauan suara bernyanyi terendah
80	Kisaran rendah suara berbicara laki-laki
263	Nada tengah pada piano
400	Kisaran tinggi suara berbicara anak-anak dan wanita
1,000	Suara nyanyian tinggi (nada dasar)
4,186	Nada tinggi pada piano
10,000	Desisan konsonan yang diucapkan (s, ch, z, f, th)
20,000	Jangkauan pendengaran tertinggi

Deutsch (2013) menjelaskan bahwa *Pitch* / Nada bisa dibilang merupakan elemen paling penting dalam seni musik, urutan dari nada-nada jika digabungkan menjadi melodi dan jika di gabungkan akan membentuk elemen harmoni (hlm. 9).

4. Harmoni

Menurut Farnell (2010) elemen harmoni berperan penting dalam musik, karena dengan *Instrumen* harmoni, kita bisa mendengarkan bunyi yang indah.

Jones (2007) berpendapat bahwa kumpulan nada-nada yang didengar secara bersamaan akan menghasilkan harmoni (hlm. 83). Harmoni adalah salah satu unsur musik yang dasar, lain hal nya dengan ritme dan melodi (hlm. 83).

5. Melodi

Jones (2007) menjelaskan bahwa melodi merupakan urutan dari rangkaian nada yang diatur tinggi dan rendahnya sehingga menjadi sebuah kesatuan suara yang menciptakan sebuah karya musik yang nyaman untuk didengar (hlm. 73).

6. Timbre

Timbre (diucapkan “TAM-ber”) adalah salah satu seni musik yang bisa disebut dengan warna musik. Penggabungan dari beberapa elemen musik yang berbeda tetapi terdengar indah. Contohnya sebuah band terdiri dari gitar, drum, bass, dan, melodi gelombang suara yang dihasilkan alat musik tersebut berbeda-beda. Kita mendengar setiap campuran frekuensi tidak secara terpisah tetapi bersamaan (Jones, 2007, hlm. 72).

2.4. Genre Thriller

Menurut Bordwell & Thompson (2013) *genre* berasal dari bahasa Prancis, yang artinya adalah “jenis” atau “tipe”. *Genre* di dalam film seperti kategori, *genre* bertujuan untuk mengkatogerikan film dalam jenis tertentu (hlm. 330).

Letwin et al (2008) mengatakan di dunia film terdapat beraneka ragam *genre* yang tersaji. Semua *genre* yang ada di dunia film didapatkan dari kehidupan nyata manusia. Seperti horror, aksi, romansa dan drama. *Genre-genre* umum tersebut sudah dikembangkan dari festival teater zaman Yunani kuno hingga masa kini (hlm. ix).

Menurut Rubin (1999) *genre* thriller tidak bisa berdiri sendiri, *genre* thriller melekat kepada *genre* yang lainnya. Contohnya seperti:

1. *Spy* thriller
2. *Detective* thriller
3. Horror thriller

Mungkin tidak ada *genre* “thriller” yang murni, *genre* thriller dapat dikonsepsikan sebagai “*metagenre*” yang menggabungkan *genre* lain dengan *genre* thriller (hlm. 4).

Genre thriller sendiri sering melibatkan unsur yang berlebihan, contohnya seperti *atmosfer* yang berlebihan, aksi yang berlebihan, unsur ketegangan yang berlebihan. Thriller membutuhkan hal-hal yang berlebihan untuk menjadikan film ini lebih mendebarkan. (Rubin, 1999, hlm. 5).

Genre thriller tidak hanya menciptakan satu perasaan saja, *genre* thriller bisa memunculkan dua perasaan yang bertolak belakang sama halnya dengan

menaiki roller coaster. (hlm. 6) Jika kita menaiki roller coaster akan membuat kita tertawa dan juga berteriak, thriller ini sering berfungsi untuk menggandakan emosi, contohnya:

1. Kesenangan dan ketegangan.
2. Ketakutan dan kegembiraan.
3. Kesenangan dan rasa sakit.

Pada umumnya *genre* thriller dan horror memiliki kesamaan yaitu sebuah cerita yang menegangkan. Namun seiring berjalannya waktu, penonton lebih merasa tegang ketika menonton film bergenre thriller. Thriller secara khusus menampilkan adegan di dalam cerita untuk memberikan tanda khusus kepada para penonton. Thriller membuat hubungan antara adegan dengan penonton, agar penonton bisa merasakan ketegangan di dalam film. Thriller adalah bentuk kuat dari sadistik yang mengantarkan adegan dan penonton ke dunia yang tegang melalui aksi-aksi tokoh antara satu dengan yang lainnya di dalam sebuah cerita. (Rubin, 1999, hlm. 7).

Menurut Dirks (2014) thriller dikenal juga tipe film yang mempromosikan intensitas dari ketegangan, antisipasi tingkat tinggi, meningkatkan ekspektasi, ketidakpastian, ketakutan dan tensi yang tinggi di dalam sebuah cerita untuk para penonton. Thriller yang asli adalah sebuah film yang terus memberikan satu tujuan pasti, namun terus menerus memberikan ketegangan dan memberikan rasa penasaran yang tinggi kepada penonton di hampir setiap akhir *scene* untuk memberikan tensi yang tinggi. Kemudian dari ketegangan tersebut dibangunlah plot-plot untuk menuju klimaks cerita.

Tensi akan meningkat pada saat adegan sedang dalam keadaan terdesak, menyeramkan dan misteri atau ketika sedang lari dari sesuatu yang menyeramkan. *Plot* di dalam thriller diambil dari kehidupan nyata manusia. Karena kehidupan manusia selalu diancam oleh suatu hal dan lari dari ancaman tersebut untuk terus tetap hidup. Thriller itu sendiri datang dari berbagai bentuk, seperti cerita pembunuhan, perburuan, perempuan yang sedang dalam bahaya, thriller erotis, surrealisme dongeng lokal dan sebagainya (Dirks, 2014).

Dirks (2014) menjelaskan bahwa tokoh di dalam film thriller biasanya memiliki latar belakang yang gelap, agar membuat tokoh tersebut menjadi psikopat entah itu menjadi *protagonist* maupun *antagonist*. Karena tanpa adanya masa lalu yang suram tokoh tersebut tidak bisa dibangun menjadi sebuah cerita thriller.

2.5. *Mood Suspense*

Menurut Nagari (2016) respon psikologi manusia dalam memahami suara dan musik berbeda-beda. Karena perilaku, tanggapan, emosi, dan struktur psikologi seseorang beraneka ragam.

Zillmann (2014) juga menjelaskan bahwa *suspense* dianalisis sebagai suatu kondisi yang dialami oleh manusia karena sesuatu yang negatif, *suspense* bisa juga dikaitkan dengan sesuatu hal yang positif (hlm.133). Zillmann (2014) mengatakan konsep *suspense* itu sendiri setidaknya memiliki 3 nuansa makna dalam penggambaran keadaan. *Suspense* digambarkan seperti:

1. Suatu keadaan yang tidak pasti dalam arti keragu-raguan.
2. Suatu keadaan yang gelisah dalam arti mengalami kecemasan.

3. Suatu keadaan yang menyenangkan dalam arti mengalami kegembiraan terhadap suatu acara yang diharapkan.

Arti dari *suspense* jauh lebih spesifik, *suspense* dapat mewujudkan dirinya sendiri hanya dari persepsi orang yang menyaksikan adegan menegangkan, dari reaksi mereka terhadap peristiwa menegangkan menghasilkan reaksi *suspense* Zillmann (2014).

Vorderer (2009) dikutip dari kutipan Tan dan Ditetweg mengatakan *suspense* biasanya ditandai dengan kejadian ancaman, perasaan yang sangat ditakuti, atau dihantui oleh peristiwa masa lalu yang menakutkan. Dalam film sering kali digunakan hal-hal yang mengancam, dan juga sesuatu yang menakutkan. Untuk menambahkan ketegangan musik dipakai sebagai alat bantu dalam film (hlm.167). Lokasi disuatu tempat atau daerah dapat menjadi begitu menyeramkan, dalam kenyataan karena pernah menjadi bagian latar suatu adegan dari film-film konvensional (hlm.168).

