



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

TELAAH LITELATUR

2.1. Suara

Suara terbentuk ketika sebuah obyek bergetar, ketika manusia berbicara atau bernyanyi, tenggorokan bergetar. Hasil getaran tersebut disebut suara. Tidak hanya manusia, binatang pun memiliki suara, benda benda bermesin yang bergerak juga mengeluarkan suara (Gish, 2006).

Widodo (2009) menjelaskan Suara berpindah melalui udara, sekitar 340 meter dalam satu detik. Suara dapat berpindah atau merambat melalui zat perantara atau disebut juga medium. Tanpa medium suara tidak dapat merambat sehingga tidak akan terdengar oleh telinga. Medium yang paling baik dalam menghantarkan suara adalah kayu atau zat padat lainnya. Saat melewati media kawat, suara bisa berpindah lima belas kali lebih cepat daripada lewat udara. Intensitas suara dapat dihitung menggunakan satuan desibel atau dB.

Selain itu Widodo (2009) menambahkan bahwa suara tidak dapat dilihat dengan kasat mata, hanya gendang telinga yang bisa merasakan suara. Getaran suara yang sampai kepada telinga manusia berbentuk gelombang longitudinal. suara yang dapat didengar manusia adalah suara dengan frekuensi 20 Hz sampai 20.000 Hz, atau disebut juga audiosonik. Frekuensi infrasonik dan ultrasonik tidak dapat didengar oleh telinga manusia, namun dapat didengar oleh hewan seperti anjing, serangga, sapi, kuda. Suara ultrasonik dapat didengar oleh kelelawar dan lumba-lumba untuk mengetahui jarak suatu benda terhadap dirinya. Gelombang

ultrasonik juga digunakan alat *fathometer* didalam untuk mengukur kedalaman laut.

2.1.1. Sejarah Penggunaan Suara

Pada saat ini umumnya suara digunakan melalui pesawat telepon, Alat komunikasi utama ini adalah penemuan yang sangat penting dibidang komunikasi. Telepon dapat menghubungkan dua orang yang berada di tempat berbeda. Berikut adalah sejarah singkat penemuan telepon. Pada tahun 1871 Antonio Meucci mematenkan *sound telegraph*, penemuannya ini memungkinkan adanya komunikasi dalam bentuk suara antara dua orang dengan menggunakan perantara kabel.

Pada tahun 1875, perusahaan telekomunikasi The Bell mendapatkan hak paten atas penemuan Meucci yang disebut *transmitters and Receivers for Electric Telegraphs*. Sistem ini memanfaatkan getaran ganda pada bahan baja untuk memberikan jeda pada sirkuit. Selanjutnya tahun 1876, perusahaan Bell mematenkan *improvement in telegraphy*. Sistem ini memberikan metode untuk mentransmisikan suara secara telegraf. Pada tahun 1877, telepon pertama kali di produksi oleh The Charles Williams Shop dengan pengawasan Watson, dan selanjutnya menjadi departemen riset dan pengembangan dari perusahaan telekomunikasi tersebut.

Dibawah pemantauan Alexander Graham Bell pada akhir tahun tersebut sudah terdapat tiga ratus buah telepon yang dapat digunakan. Pada tahun 1878, dibawah kepemimpinan Theodore N. Vail, perusahaan Bell mempunyai 10.000 telepon yang dapat digunakan. Selanjutnya pada 1891, telepon dengan nomor dial

pertama kali digunakan. Yang dimaksud dengan nomor dial adalah telepon akan bekerja secara otomatis menghubungkan penelepon ke operator dengan cara menekan nomor dial berdasarkan instruksi dan pada tahun 1915, telepon dengan sistem *wireless* pertama kali digunakan, dimana system ini memudahkan pengguna telepon untuk saling berhubungan lintas negara. Dari pesawat telepon inilah pada akhirnya nanti ditemukan radio, televisi serta telepon genggam.

2.1.2. Jenis Penggunaan Suara Berdasarkan Fungsi

Banyak sekali fungsi suara tapi yang paling menonjol diantaranya adalah untuk menambah unsur realitas dan artistik dalam sebuah film maupun hal-hal lainnya yang memerlukan unsur dramatisasi.

The Jazz singer adalah *feature film* pertama yang menggunakan suara dengan sinkronisasi antara pemain dengan dialog, sedangkan dalam film animasi terkenal film Steamboat Willie.

Berdasarkan fungsi suara didalam suatu film, berikut adalah jenis-jenis suara yg terdapat di dalam sebuah film menurut Sonnenschein:

1.) Sound Effect

Sound effect adalah suara buatan yang dipergunakan untuk menekankan sisi artistik dari sebuah film, *tv show*, animasi, permainan konsol, musik serta media lainnya. *Sound effect* dibutuhkan untuk menghidupkan suasana dan memberi aksen berbeda di dalam sebuah film. Contoh *sound effect* adalah suara ayam berkokok yang mendandakan waktu pagi hari.

2.) *Foley*

Foley adalah teknik yang digunakan untuk membuat *sound effect* yang diciptakan oleh *Jack Donovan Foley*, dimana teknik ini di gunakan untuk menambah kesan artistik dan realistik didalam gambar yang tertampil pada layar televisi secara aktual. Contoh untuk suara *foley* adalah suara langkah kaki dan suara pakaian. Dengan teknik ini sebuah adegan yang sedang berjalan dilayar dibuat kembali dan semirip mungkin dengan bunyi aslinya. Jika teknik ini digunakan dengan benar, para penonton akan sulit membedakan mana suara yang ditambahkan dan mana suara yang terekam pada saat perekaman atau sering disebut dengan *location sound*. *Foley* dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu *feet* (langkah kaki), *cloth* (suara pakaian saat dipakai, suara *zipper*) dan *other effect* (pengambilan dialog secara *dubbing*). Orang yang ahli dalam pembuatan *foley* disebut *foley artist*. *Foley artist* harus memiliki kemampuan dalam mengamati kekuatan dan *rhytm* yang baik untuk menduplikasi suatu bunyi yang sesuai dengan gambar dilayar.

3.) *Soundscape*

Menurut Schafer (1967), *Soundscape* adalah pemandangan bunyi, merujuk pada bagaimana kreator bunyi mengambil tempat dalam konteks lingkungan suara. Konsepnya dalah *sound* itu bunyi dan *scape* artinya pemandangan. *landscapes* berhubungan dengan mata, sedangkan *soundscaapes* berhubungan dengan bunyi.

Soundscape adalah kombinasi dari suara dalam suatu lingkungan dimana adegan direkam. Idealnya *soundscape* akan memberikan gambaran kepada

para penonton mengenai keadaan aktual dari lingkungan tadi. Dalam *soundscape* juga terdapat unsur unsur *balancing* dimana suara suara yang ada didalam suatu *scene* tidak boleh menutupi satu sama lainnya, dan tidak saling tumpang tindih. Contoh saat adegan di hutan, terdapat suara burung, serangga, angin, dan suara-suara lainnya, sehingga suasana hutan tadi sangat terasa di telinga penonton, penonton menjadi seakan-akan ada di lingkungan tersebut, persentase masing masing suara tersebut akan berbeda. Suara sang tokoh sebanyak 70 persen sedangkan suara angin, burung dan serangga masing masing bisa 20 dan 10 persen saja, asalkan tidak saling bertabrakan dan mempresentasikan suasana yang sesungguhnya seperti bunyi apa yang paling jelas didengar, yang paling merdu, yang paling jauh dan sebagainya.

2.2. Musik

Musik adalah aktivitas budaya yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Di dunia ini semua suku bangsa mengenal adanya musik, mulai dari musik tradisional hingga musik modern (Djohan, 2010). Dalam suku-suku tertentu musik adalah warisan budaya dan menjadi semacam adat istiadat di dalam upacara keagamaan. Banyak orang mengatakan bahwa musik adalah bahasa universal, walaupun berbeda bahasanya musik tetaplah musik, walaupun berbeda bahasa tetapi kalau enak di dengar musik tersebut dapat diterima oleh seseorang.

Berdasarkan KBBI definisi musik adalah suara yg disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan. Musik dapat menggambarkan perasaan manusia, mulai dari sedih, gembira dan jatuh cinta.

Pada akhirnya musik sendiri adalah suara yang dapat dirasakan dan terdengar oleh telinga manusia, pada saat bangun pagi terdengar musik dari radio, televisi atau bahkan alarm jam.

Pada masa lalu musik terkait dengan dua fungsi pokok yaitu sebagai sarana *nemesis* (berasal dari bahasa Yunani yang artinya transformasi dari luar ke dalam diri manusia) dan juga *katarsis* yang mengandung arti pemurnian jiwa melalui pengalaman emosional. Sebagai *nemesis*, musik dituangkan melalui bentuk-bentuk pementasan opera yang populer sekitar abad 16. Seorang tokoh opera pada saat itu tidak hanya dituntut untuk menguasai teknik vokal dengan sempurna, tetapi juga menjiwai tokoh yang diperankannya.

Fungsi musik dalam opera di masa itu adalah untuk merefleksikan emosi melalui kata-kata dan gerakan. Baru di abad ke 19 musik dapat diterima sebagai pengekspresian diri komponisnya, karena sebelum itu musik hanya dinilai melalui karya sastranya saja. Orang mulai mencoba memahami apa yang dirasakan Beethoven ketika ia menderita gangguan pendengaran saat menciptakan Simfoni No.9 nya, dan menjiwai nada-nada yang diciptakan sebagai alat untuk menyampaikan perasaannya. Musik tetap berkaitan dengan emosi, perannya mulai bergeser menjadi ekspresi diri, saat itu barulah musik dianggap sebagai sarana pengekspresian diri, dan musik memiliki daya untuk menghantar dan menggugah emosi sehingga musik tidak dapat dipisahkan dari emosi.

Dalam pementasan musik, emosi tidak hanya bermain pada taraf penyajian, tetapi juga berkaitan dengan karya musiknya, apakah telah dilakukan interpretasi yang tepat terhadap pesan emosi yang ingin disampaikan dari sebuah karya

musik.

2.2.1 Genre Musik

Yang dimaksud dengan genre musik adalah pengelompokan musik berdasarkan jenis dan kemiripan antara suara tersebut satu dengan yang lain. Contoh macam-macam genre musik secara umum adalah :

- **Jazz**, jenis musik yang berasal dari eropa terutama band.
- **Gospel**, adalah *genre* musik yane memiliki tema kekeristenan, diperkenalkan oleh orang-orang kulit hitam amerika. Salah satu penyanyi yang terkenal dengan genre ini adalah Israel Houghton.
- **Blues**, Berkembang dari afrika barat, masyarakat *American-Afro*. *Genre blues* sangat mempengaruhi banyak *genre* musik *pop* saat ini.
- **Funk**, Dipelopori juga oleh musisi *American-Afro*, seperti *James Brown*. Ciri khas musik ini adalah memiliki suatu ketukan yang membuat pendengarnya berdecak mengikuti irama tersebut.
- **Rock**, dalam arti luas jenis musik ini meliputi hampir semua lagu yang diproduksi pada tahun 1950-an. Bentuk dasar *genre* ini adalah *Rock and Roll*, dengan penyanyi seperti Elvis Presley. ada era 1960-an beberapa grup musik dari Inggris seperti *The Beatles* mulai memainkan musik ini dan menjadi terkenal.
- **Metal**, aliran yang lebih keras daripada *Rock*, memiliki irama cepat dan memiliki ciri khas penyanyi yang menyanyi secara *scream* atau berteriak-teriak.

- **Electronic**, ditemukan tahun 1950-an dengan pelopornya seperti Karlheinz Stockhausen.
- **Reggae**, Berasal dari jamaika, merupakan perpaduan musik tradisional yang disebut mento, kemudian berkembang menjadi *ska* lalu berkembang menjadi *Reggae*. Penyanyi yang terkenal dengan jenis musik ini adalah *Bob Marley*, sedangkan dari indonesia ada Alm. Mbah Surip.
- **Pop**, singkatan dari *popular music*, merupakan senuta untuk jenis musik yang pada tahun 1950 sangat di kenal luas oleh masyarakat. Namun pada zaman sekarang ini pengertian "pop" sangangat bermacam macam.
- **Latin**, berasal dari Meksiko dan Amerika latin, dan memiliki *subgenre samba*.
- **Country**, musik ini berasal dari kota Nashville dan berkembang dari budaya orang Amerika kulit putih.

2.2.2. Komposisi

Komposisi dalam KBBI memiliki arti susunan, tata susun, gubahan baik instumrntal maupun vokal, teknik menyusun karangan agar memperoleh hasil yang indah dan selaras. Komposisi musik berarti penyusunan karya musik baik bentuk vokal dan musik instrumental. Komposisi musik biasa dipakai oleh para komponis dalam sebuah *orchestra*. Komponis adalah orang yang ahli dalam menulis sebuah karangan musik untuk dapat dimainkan oleh orang lain. Contoh komponis terkenal adalah Mozart, Frederic Chopin, Robert Alexander Schumann.

Komposisi berasal dari bahasa Jerman, *komponieren* dan diciptakan oleh musisi Jerman Johann Wolfgang Goethe.

Dalam ensiklopedia sendiri musik didefinisikan sebagai bunyi yang di organisir kedalam pola irama/ tempo dan berhubungan dengan *pitch* ke dalam melodi dan harmoni. Suara yang terorganisir tersebut dapat menimbulkan respons pada manusia.

2.2.3 Unsur-unsur Musik

Musik dibentuk melalui unsur-unsur berikut antara lain :

- **Pitch**, adalah kualitas bunyi yang dirasakan terutama terkait dengan fungsi frekuensi. Sebuah *pitch* akan terdengar tinggi atau rendah tergantung dari tinggi rendahnya suatu frekuensi suara yang dihantar oleh udara menjadi nada.
- **Nada**, bunyi yang beraturan dengan frekuensi tertentu. Nada memiliki tangga nada atau ukuran tinggi rendahnya sebuah not. Dalam teori musik terdapat nada C,D,E,F,G,A, dan B. Terapat pula nada nada kromatis yaitu Cis/Des, Dis/Es, Fis/Ges, Gis/As, dan Ais/Bes. Perbedaan jarak antara satu not dengan not yang lain disebut interval. Tangga nada yang sering digunakan adalah mayor, minor dan pentatonik (contoh : C-D-E-G-A-C/tanpa F dan B, biasa digunakan di musik tradisional China dan Jepang).
- **Ritme**, yaitu pengaturan bunyi dalam waktu. Ritme selalu erat kaitannya dengan birama (kelompok ketukan dalam hitungan waktu). Dalam suatu penulisan musik terdapat tanda birama yang memberikan tanda bagi

pemain musik berapa jumlah ketukan dalam birama dan not yang dapat di hitung dalam satu ketukan.

- **Notasi**, Notasi adalah bentuk penulisan musik kedalam not balok.
- **Melodi**, secara harafiah artinya adalah susunan atau rangkaian nada dalam waktu. Melodi dibentuk dari rangkaian nada secara horizontal.
- **Harmoni**, Sebutan untuk dua nada atau lebih dengan tinggi berbeda dan dibunyikan secara bersamaan. Harmoni yang terdiri dari tiga atau lebih nada yang dibunyikan secara bersamaan di sebut akord/ *chord*. Contohnya adalah kunci C merupakan harmonisasi dari tiga nada yaitu do, mi, sol yang dimainkan secara bersamaan.

2.3. Sound Design

Suara sebagai unsur pendukung dalam suatu film harus memiliki pesan estetika yang dapat tersampaikan ke pada para penonton. Estetika ini dapat dibangun melalui proses pengolahan atau memanipulasi unsur unsur suara yang disebut dengan *sound design* (Sonnenschein, 2001).

Sound designer adalah orang yang bertanggung jawab atas segala suara yang terdapat dalam sebuah film meliputi semua trek suara berdasarkan fungsinya, harus bekerjasama dengan sutradara dari tahap praproduksi, dan berdiskusi guna membuat konsep serta desain suara dari skenario sesuai dengan visi Sutradara. Seorang *sound designer* harus menguasai teori dasar suara, pengetahuan teknis, dan tidak hanya mendesain suara dari suara yang sudah ada, tetapi juga harus dapat menciptakan suara baru yang dapat mendukung sisi artistik

sebuah film. *Sound designer* harus dapat menciptakan *mood* dan suasana yang akan dapat tersampaikan kepada penonton sehingga penonton dapat terbawa suasana seperti ketegangan, ketakutan, kegelisahan berdasarkan kreatifitas, ide dan imajinasi yang dituangkan melalui pembuatan suara. *Sound designer* biasa terlibat dalam penciptaan suara-suara baru untuk keperluan sebuah film. *Sound designer* harus mempunyai pengetahuan tentang musik, karena musik merupakan bagian dari desain suara.

Sound designer dalam pekerjaannya dibantu *supervisor sound editor*, *sound editor*, dan *re-recording mixer*, tetapi dia juga bisa turun langsung untuk melakukan pekerjaan seperti melakukan editing suara dan *mixing* akhir.

Tugas dan Kewajiban *sound designer* menurut FFTV IKJ antara lain :

Tahap Pra-produksi;

1.) Menganalisa skenario dan membahasnya bersama sutradara dan *re-recording mixer* untuk mendesain konsep suara apa saja yang akan dibuat berdasarkan skenario dan visi sutradara.

2.) Membahas kembali konsep suara yang telah dibuat bersama dengan *supervising sound editor* dan *production mixer*.

3.) Melakukan perekrutan tim yang dapat bekerja sama dengan baik.

Tahap Produksi;

1.) Mengawasi, menganalisa serta memberikan saran-saran kepada *production mixer* mengenai hasil perekaman suara.

2.) Meminta kepada *production mixer* untuk merekam suara-suara selain dari

dialog yang bisa digunakan dan dibutuhkan pada saat pascaproduksi.

Tahap Pasca produksi;

- 1.) Menuangkan konsep suara yang telah dibuat ke dalam *cue sheet* untuk kebutuhan atau acuan bagi *sound editor* dan *re-recording mixer*.
- 2.) Ikut terlibat secara langsung dalam pembuatan suara-suara efek baru.
- 3.) Memimpin dan mengarahkan semua bagian di *sound-post* departement.
- 4.) Hadir dan memberikan masukan pada saat melakukan musik spotting.
- 5.) Bertanggungjawab terhadap hasil desain suara.
- 6.) Bersama *re-recording mixer* mengawasi pelaksanaan pemindahan suara hasil *final mix*.

2.3.1. Konsep Pembangunan Suara

Membangun suara di dalam sebuah film sangatlah tidak mudah, diperlukan seorang *sound desingner* yang berpengalaman dalam menentukan sebuah suara yang pas untuk suatu film. Berikut tahapan dalam membangun suara didalam sebuah film menurut Sonnenschein (2001):

1.) *Script Reading*

Mengenali alur cerita dari sutu film dan mencoba mendalami *scene* yang ada didalam film tersebut. Biarkan *sense of music* yang anda miliki bekerja.

2.) *What to listen for*

Obyek, adegan, lingkungan, emosi dan transisi. Elemen-elemen dasar seperti ini harus diperhatikan dan menjadi unsur dalam membangun *sound design*.

3.) *Grouping the voices*

Mengelompokan suara berdasarkan *scene* untuk menjaga keseimbangan didalam

pembangunan *sound design*.

4.) *Drawing the visual maps*

Menggunakan diagram suara untuk membantu dalam struktur pembangunan suara, atau membantu melihat keseluruhan alur suara dalam suatu film.

5.) *Meeting with the director*

Mempresentasikan hasil proses pekerjaan kepada sutradara untuk menyesuaikan *style, tone*, serta suara-suara yang akan dipakai dalam film tersebut. Mendengarkan ulang keseluruhan suara yang telah dibuat dan mengoreksi suara yang dinilai kurang baik.

6.) *The sound map*

Membagi script menjadi sebuah susunan atau *sequence* dan membuat kategori suara seperti *musical sounds, music* dan *voice*.

2.3.2 Timbre Suara

Timbre lebih dikenal dengan warna suara, merujuk pada kualitas suara musikal yang dapat dikenali memelaui sebuah lagu dengan melodi dan irama yang sama tetapi dibunyikan dengan sumber suara yang berbeda. Djohan (2010) memberi contoh bagaimana perbedaan suara alat musik gesek dan alat musik tiup ketika mereka di bunyikan dengan *pitch* dan kekerasan, dan durasi yang sama.

Djohan (2010) menjelaskan timbre adalah fenomena multidimensional yang dipengaruhi oleh intensitas, frekuensi dan waktu. Selain itu warna suara yang kuat dapat menyebabkan timbulnya reaksi fisiologis tertentu demikian pula dengan timbre lembut dan manusia dapat menggali banyak informasi mengenai suara alat

musik dari timbrenya. Timbre dihasilkan oleh objek yang direkognisi untuk dapat membangkitkan emosi karena faktor yang asosiasi menghasilkan signifikansi emosi. Kemampuan ini menurut Djohan (2010) diperoleh dari hasil penelitian klinis yang menunjukkan bahwa manusia memiliki jenis memori tertentu yaitu "memori emosi" yang bekerja secara bebas dalam memori deklaratif.

Djohan (2010) menjelaskan isi emosi pada lagu yang didengar ternyata, tempo dan modus memiliki pengaruh terkuat kepada telinga pendengar ketika menjelaskan pengalaman emosi musikalnya. Musik dari suara piano yang dimainkan secara cepat dalam modus mayor disebut gembira dan sebaliknya lagu dengan tempo lambat dalam modus minor disebut sensitif dan *dreamful*. Setelah penelitian yang dilakukan oleh Henver ini, berulang kali ditunjukkan, bahwa berbagai elemen musikal seperti modus dan tempo tertentu merupakan ekspresi emosi dalam musik.

Jadi berdasarkan penelitian ini dapat di simpulkan bahwa musik memengaruhi emosi pendengar, tetapi keterbatasan penelitian ini adalah menunjukkan emosi mana yang dialami dalam musik dan tidak merujuk pada emosi yang dialami pendengar. Sebagai sebuah penelitian dasar, hasil penelitian ini hanya menjawab masalah bagaimana elemen musik berperan sebagai ekspresi emosi dan bagaimana menilai isi emosi dari lagu tersebut. Jadi Djohan (2010) menyimpulkan kaitan emosi dengan reaksi psikologis lainnya masih belum banyak digali.

2.3.3 Korelasi Musik Dengan Emosi Pendengar

Banyak cara untuk mendefinisikan emosi, tetapi para peneliti setuju bahwa emosi tetap dapat dilihat dari banyak sisi seperti :

- 1.) Terkait dengan penelitian kognitif misal: memperkirakan sebuah situasi sebagai bahaya.
- 2.) Perasaan subyektif, misalnya rasa takut.
- 3.) Getaran fisiologis, seperti jantung mulai berdebar.
- 4.) Ekspresi emosi, misalnya berteriak, dan minta tolong.
- 5.) Kecenderungan beraksi, misal, cenderung berlari.
- 6.) Regulasi emosi, seperti mencoba menenangkan diri.

Menurut Juslin dan Laska (2003) terdapat dua sumber emosi dalam musik yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Sumber intrinsik adalah sumber yang tidak terpisah dan melekat dalam struktur karakteristik musik, sedangkan sumber ekstrinsik termasuk asal-muasal yang terkait dengan kesamaan antara bentuk musikal dengan nada yang emosional (misalnya kesamaan antara musik dan emosi cara berbicara).

Berikut ini adalah ringkasan ciri korelasi musik dengan emosi dalam ekspresi musikal menurut Djohan (2010) :

Tabel 2.1 Korelasi Antara Ciri Musik Dengan Emosi Dalam Ekspresi Musikal.

EMOSI	CIRI-CIRI MUSIKAL
Gembira	Tempo cepat, modus mayor, tingkat suara tinggi, harmoni sederhana,

Sedih	<i>pitch</i> tinggi, <i>timbre</i> terang, vibrato sedang-cepat, bentuk teratur. Tempo lambat, modus minor, interval minor, <i>timbre</i> kabur, melambat, bentuk tidak teratur, vibrato lambat
Marah	Tempo cepat, modus minor, tingkat suara tinggi, ritme kompleks, perubahan ritme tiba-tiba, <i>timbre</i> tajam, menyepat, bentuk tidak teratur.
Takut	Tempo cepat, bervariasi, modus minor, kontras <i>pitch</i> , ritme tersentak-sentak, <i>timbre</i> lembut, vibrato cepat, bentuk tidak teratur.
Lembut	Tempo lambat, modus mayor, <i>pitch</i> rendah, <i>timbre</i> lembut, kontras nada panjang dan pendek, aksen pada nada tonal, vibrato cepat-sedang.

Ciri-ciri yang disimpulkan Djohan ini tidak definitif, tetapi bisa membantu untuk memahami bagaimana musik dapat menjadi sarana komunikasi antara pencipta musik dengan pendengarnya. Setiap elemen musikal memiliki fungsi masing-masing dalam mendukung pesan yang ingin disampaikan. Jika musik dimainkan oleh *band* atau dinyanyikan, masih dibutuhkan interpretasi yang tepat untuk menyampaikan musik ke telinga pendengar sesuai dengan keinginan pencipta musiknya.

Komunikasi musikal adalah komunikasi yang khas dan sedikit berbeda dari komunikasi dalam kehidupan sehari-hari karena dalam komunikasi musik, pesan

disampaikan melalui penerjemahan sejumlah elemen musikal yang non verbal secara bertahap.

2.3.4. Musik dan Komunikator Emosi

Djohan (2010) menjelaskan bahwa musik dapat menjadi perantara untuk menyampaikan perasaan, dan juga mengkomunikasikan serta membangkitkan serangkaian emosi. Kekuatan musik dapat dirasakan mulai dari kemampuannya untuk membuat orang merasa tidak nyaman hingga menjadi sarana untuk menyentuh emosi-emosi paling lembut dan halus yang bisa dirasakan seseorang.

Jika dapat digambarkan dengan kata-kata, rangkaian komunikasi musikal dapat dijelaskan seperti berikut :

- 1.) Maksud dari impresi komponis di tuliskan dalam bentuk notasi.
- 2.) Maksud penyaji/ *performer* mempresentasikan seperti yang diinginkan oleh komponisnya.
- 3.) Keistimewaan akustik musiknya.
- 4.) Persepsi pendengar terhadap keistimewaan musik.
- 5.) Respons afeksi pendengar, persepsi yang didapat pendengar ketika mendengar sebuah musik.

Namun menurut Djohan (2010) aspek-aspek tersebut merupakan rangkaian yang dapat dimaknai secara berjenjang, karena terdapat syarat minimum untuk merasakan ekspresi yang terjadi, namun belum cukup untuk menciptakan komunikasi. Jika sebuah komunikasi sudah terjadi, baru akan ada analisis ekspresi dan komunikasi yang lebih mendalam. Pada akhirnya pesan yang disampaikan oleh

komponis dapat dicerna dengan interpretasi yang tepat oleh pendengarnya. Psikolog musik dapat mendefinisikan ekspresi dalam terminologi variasi besar atau kecil dari sebuah timbre, dan *pitch* yang terbentuk dari struktur sebuah musik yang disajikan.

2.4 Unsur Budaya Dalam Musik

Musik dianggap sebagai ungkapan ekspresi yang dapat memberikan banyak hal, faktor-faktor budaya kemudian menjadi latar belakang pola musik tertentu. Musik juga dapat memberi gambaran tentang perjalanan sejarah masyarakat tertentu karena musik yang diciptakan pada masa tertentu dirasa dapat mencerminkan kondisi pada masa itu. Hal ini diungkapkan Djohan (2010) sangat terlihat pada perkembangan musik-musik barat, sementara perkembangan musik Nusantara dalam hal seperti pemikiran diatas belum banyak mendapat perhatian serius.

Djohan sendiri pernah melakukan penelitian terhadap musik gamelan dan masyarakat Jawa (musisi dan pendengar) khususnya di Yogyakarta yang masih kuat dipengaruhi oleh adat istiadat Jawa. Sehingga faktor sosiobudaya yang melatarbelakangi respons emosi akan sangat dominan karena merupakan satu kesatuan antara pengalaman dan pengetahuan baik dari sisi makna musik maupun kehidupan sehari-hari. Karya seni dan budaya ini menjadi sarana mempertahankan lambang dan identitas diri, baik dari aspek seni musik misalnya melalui gamelan Jawa, tarian atau berbagai karya seni lainnya. Diakui atau tidak, kesenian dalam sekelompok masyarakat juga merupakan bentuk simbolik sebagai cara masyarakat mengekspresikan pandangan mereka terhadap diri dan dunianya.

Secara khusus Djohan (2010) menjelaskan kajian musik sangat terkait dengan

penyelidikan terhadap pertunjukan dalam konteks sosial budaya. Dengan demikian pengamatan pada gaya atau *genre*, komposisi dan pertunjukan dapat memperjelas isu-isu estetika, kekuatan, jender, makna dan organisasi sosial. Sebagai bagian yang tidak terpisahkan, seni dalam masyarakat Jawa adalah bagian dari kehidupan sehari-hari sehingga kesukaan dalam mendengarkan gamelan Jawa tidak saja berfungsi untuk mengingat keberadaannya sebagai orang Jawa tetapi juga secara implisit sering disebut-sebut sebagai "*tombol jampi stres*" (obat stres) atau hiburan pelepas lelah. Jadi gamelan Jawa digemari sebagai sesuatu yang disenangi atau dirindukan.

Kelestarian budaya musik Jawa ini dapat dilihat dari banyaknya paguyuban-paguyuban yang ada dimana-mana. Secara keseluruhan, seni budaya Jawa berfungsi tidak saja sebagai mediator bagi kebutuhan untuk bersosialisasi dan berkumpul, namun juga menjaga keselarasan batin melalui pengolahan emosi estetis dan sekaligus memperkuat identitas diri sebagai orang Jawa.

Djohan (2010) menjelaskan lebih lanjut gamelan adalah pengiring penting untuk bentuk kesenian yang dramatis seperti tari, drama tari dan pertunjukan wayang. Sehingga di Jawa, musik gamelan baik mengiringi teatrikal atau tidak tetap dipertunjukan dalam berbagai konteks. Acara umum yang melibatkan gamelan adalah ritual-ritual seperti resepsi pernikahan, khitanan, upacara desa, dsb. Dalam masyarakat Jawa sendiri gamelan sudah merupakan musik, bukan lagi alat musik.

2.5. Hubungan Antara Suara dan Gambar

Saat menonton sebuah film baik *live action* maupun animasi, penonton dapat tenggelam dan masuk kedalam proses penceritaan dalam cerita, atau lebih tepatnya

penonton seakan akan terbawa kedalam cerita tersebut. Sonnecnchein (2001) mengatakan bahwa suara yang ada dalam film menginformasikan kepada penonton apa yang terjadi di dunia seorang karakter dengan penggunaan musik, *sound effect*, dan dialog. Ruang dan waktu dalam sebuah film di tentukan oleh kombinasi antara *audiovisual*, sebagai penghubung dan pemisah sebuah *scene*.

Sonnecnchein (2001) mengatakan terdapat tiga jenis asal suara yang dapat penonton dengar dalam sebuah film, antara lain :

1.) *On Screen*,

suara yang berasal dari sumber suara yang dapat penonton lihat di layar. Tipe suara ini contohnya adalah dialog dengan *lip sync*, langkah kaki, suara ombak, suara mobil, suara pintu tertutup dengan keras, suara anak-anak sedang bermain. Suara-suara tersebut bisa atau dapat terjadi tanpa visualisasi gambar, tetapi suara dalam kategori ini harus didefinisikan sebagai suara yang memerlukan sinkronisasi atau penyesuaian antara suara dan gambar.

2.) *Off Screen*,

Ketika penonton mendengar suara tanpa melihat sumber suara secara langsung dilayar, dan karakter di film ini bereaksi dari sumber suara ini. Contoh suara *offscreen* adalah suara kemacetan yang terdegar dari dalam sebuah ruangan (*ambient sound*), suara petir, suara kicauan burung, suara karakter yang berada di luar *frame* yang memanggil *onscreen* karakter, musik dari radio yang tidak terlihat di kamera, dll. Suara *off screen* sendiri terbagi atas dua jenis yaitu aktif dan pasif. Suara *off screen* aktif adalah suara yang menimbulkan pertanyaan dan tingkat keingintahuan

apa penyebab dari bunyi tersebut, seperti bunyi apa itu? apa yang terjadi? seperti apakah *monster* itu?. Sedangkan suara *off screen* pasif berperan dalam membuat atmosfer dan lingkungan terkesan nyata dan menstabilkan gambar didalam proses editing sehingga berjalan mulus.

3.) *Nondiegetic*

Segala suara yang tidak dapat didengar oleh karakter atau yang tidak di hasilkan dari aktivitas suara yang ada di dalam sebuah cerita di sebut sebagai *nondiegetic*. Contoh suara jenis ini adalah suara narator dalam bernarasi, suara detakan jam yang menandakan *deadline* makin dekat. Fungsi dari suara ini adalah menginterpretasikan perasaan tertentu kepada para penonton.

Sonnenchein (2001) menyimpulkan kekuatan persepsi antara suara dan gambar sangatlah fantastis, seseorang dapat menangis setelah menonton film karena terbawa suasana dalam film tersebut, dan suasana tersebut besar kaitannya dengan musik yang melatarbelakangi peristiwa-peristiwa tertentu.

2.6. Hubungan Psikologis Musisi dan Pendengar

Persson (2000) mengatakan sebuah karya musik dimulai dari pemaknaan penciptanya terhadap elemen musik. Adanya proses belajar, motivasi yang melandasi penciptaan musik dan lagu, interpretasi terhadap suatu rangkaian nada, proses pemberian sentuhan emosional melalui dinamika, syair maupun elemen musikal lainnya tidak lepas dari fenomena psikologis penciptanya sebagai pribadi.

Didalam bukunya Djohan (2010) juga mengemukakan keterkaitan antara pelaku dan musik dapat digambarkan dalam suatu rentang yang panjang, bahkan

sangat panjang. Berawal dari latar belakang psikologis terciptanya sebuah lagu, proses penyajian, dan proses penyampaian ke telinga pendengarnya, serta respons emosi yang diberikan oleh pendengar.

Masih dari penjelasan Djohan (2010) sebagai manusia biasa, seorang musisi juga akan mengalami rasa sedih, tertekan, ketakutan terhadap karirnya sebagai musisi, masa depan dan persaingan di bidang musik, kerjenuhan, dan masalah psikologis lain yang umum seperti yang dialami orang banyak. Dengan demikian telaah psikologis terhadap seorang musisi tidak hanya menyangkut aspek psikologisnya sebagai pribadi tetapi juga menyangkut karya-karyanya.

Tidak jauh berbeda dengan para musisi, seorang pendengar juga memiliki latar belakang psikologis sendiri, dan disisi lain bagaimana sebuah karya musik yang didengar mempengaruhi respons emosi musikalnya. Latar belakang psikologis yang telah terbentuk selama bertahun-tahun juga diduga mempengaruhi jenis musik yang disukai.

Djohan (2010), kembali menjelaskan sampai hari ini masih terus dikaji bagaimana jenis musik yang dikenal selama perkembangan kehidupan lima tahun pertama (*golden age*) seorang anak memengaruhi perkembangan emosinya. Jenis musik yang dikenal pada masa-masa tersebut diduga tidak saja meletakkan dasar bagi jenis musik yang disukai di masa yang akan datang, tetapi juga membentuk pengolahan terhadap rasa keindahan, serta bagaimana anak tersebut kelak menerjemahkan penataan emosi dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun banyak perdebatan dan asumsi yang diajukan, penelitian di bidang ini masih terus berlangsung dan menyisakan beberapa pertanyaan seperti , berapa besar sumbangan yang diberikan musik terhadap perkembangan emosi anak-anak jika faktor sosial lainnya tidak mendukung, apakah anak-anak yang memiliki kecerdasan emosional yang kuat memiliki respons emosi musikal yang tinggi dan sebagainya.

Berkaitan dengan terapi musik yang sedang diteliti Djohan bersama para peneliti lainnya di bidang psikologi kesehatan dan di rumah sakit, jenis musik yang diperdengarkan di kamar-kamar perawatan pasien diduga memberikan suasana emosi tertentu sesuai dengan latar belakang psikologis yang dimiliki.

UMMN