

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Video Komersial

Komersial merupakan hal yang berbeda dengan film, dimana point di dalam cerita komersial datang dalam gaya, ukuran, dan bentuk yang berbeda-beda. Ketika seseorang berbicara tentang produksi di dalam video komersial, tidak ada contoh apapun untuk produksi di dalam video komersial. Walaupun dengan modal yang sama, tidak ada sistem yang mengatur pengantaran untuk video komersial. Contohnya, video komersial dapat di sajikan dalam durasi 10, 15, 30, dan 60 detik. Bahkan ada juga video komersial yang menyajikannya dalam setengah dan satu jam durasi video komersial (Cury, 2004, hlm. 1).

Video komersial dapat disampaikan dalam tiga cara utama, yaitu melalui bioskop, televisi, dan web. Terlepas dari ketiga cara sebelumnya, Komersial juga dapat ditemui namun dalam bentuk yang berbeda. Misalkan di radio, lift, dan juga di telepon, contohnya “tunggu sebentar dan kami akan menjawab panggilan anda segera setelah teknisi/operator/pramuniaga tersedia” (Cury, 2004, hlm. 1-2).

Komersial terbentuk karena ada *client*/pelanggan/ perusahaan, Lalu pelanggan tersebut menyediakan uang. Pelanggan/perusahaan yang tadinya menyediakan uang, mempunyai produk atau jasa untuk dijual. Untuk meningkatkan penjualan, ada departemen pemasaran, periklanan, dan terkadang *public relation* (Richter, 2006, hlm. 3).

Beberapa perusahaan biasanya mempunyai satu orang yang mengurus semua bagian tersebut. Ada juga perusahaan yang mempunyai beberapa orang untuk mengatur satu produk atau merek tertentu. Contohnya perusahaan seperti Procter & Gamble atau General Motors mempunyai banyak produk dan merek yang berbeda. Mereka mempunyai tim yang bertanggung jawab untuk setiap produk yang dihasilkan oleh perusahaan tersebut (Richter, 2006, hlm. 3-4).

Ketika memasuki tahap produksi, *client* dan agensi periklanan yang mencari tahu lebih mendalam lagi tentang siapa yang menonton video komersial mereka. Mereka harus menentukan kepada siapa video komersial itu akan ditujukan dan bagaimana video komersial tersebut akan dijual. Jika mereka salah menentukan target, maka video komersial yang di produksi tidak akan memberikan efek terhadap produk atau jasa yang *client* miliki (Richter, 2006, hlm. 4).

Ketika membuat musik untuk video komersial banyak hal yang harus diperhitungkan, apa demografi, psikografi, dan sosiografi dari penonton, jawabannya akan sangat membantu mempersempit pemilihan musik. Karena gaya di dalam musik sangatlah banyak, sehingga dengan mempersempit pemilihan gaya musik akan menentukan kesuksesan dalam pembuatan musik (Zager, 2008, hlm. 58).

Untuk menentukan gaya musik yang sangat ampuh untuk video komersial adalah membawa contoh iklan ketika melakukan rapat kreatif. Hal ini akan menentukan gaya apa yang sesuai dengan materi iklan yang akan dibuat. Ketika

pemilihan gaya telah selesai, bertanya kepada *client* anda, apakah mereka menginginkan instrumen yang sama dan suasana musik yang terdengar seperti dengan contoh. Seringkali mereka menyukai contoh musik yang dibawa, namun *client* menginginkan musik baru yang berbeda dari contohnya (Zager, 2008, hlm. 58-59).

Berbicara mengenai tempo yang paling sesuai, tempo sangatlah berhubungan dengan suasana musik yang dibuat. Jika musiknya terlalu cepat atau terlalu lambat, maka keseluruhan perasaan dalam video komersial akan berubah. Ketika membahas mengenai musik yang dapat mengubah *mood*, banyak iklan yang mengubah suasana hati dan musik harus mampu mengubah suasana hati juga. Misalnya iklan untuk video komersial pereda nyeri. Musik pembuka harus membangkitkan perasaan tidak nyaman dan berubah menjadi musik yang menyenangkan yang menandakan kelegaan (Zager, 2008, hlm. 60).

Menentukan efek suara harus musikal atau realistis, jika senjata besar ditembakkan, apakah para penonton harus mendengar suara tembakan yang dalam atau suara seperti laser. Para kreatif umumnya tahu apa yang mereka inginkan. Dalam pemilihan efek suara juga harus melakukan pendiskusian agar hasilnya sesuai dengan kemauan *client*. Lalu yang terakhir, tampilan visual dan gaya film. Apakah akan terlihat *grainy*, atau direkam dalam warna hitam dan putih, atau diedit dengan metode *fast cut*, atau sudut kamera yang tidak biasa, dan sebagainya. Hal ini sulit dilakukan jika bekerja hanya dengan menggunakan

storyboard. Hanya sutradara yang mampu menjawab pertanyaan ini (Zager, 2008, hlm. 60).

2.2. Film Composer

Banyak yang telah membenarkan bahwa komposisi musik tidak dapat diajarkan, fakta tersebut memang benar bahwa tidak ada guru yang dapat memberi siswa bakat komposisi dan imajinasi tentang musik. Wilkins (2006) menjelaskan bahwa guru yang baik dapat memberikan lingkungan yang dapat membentuk perkembangan kreatifitas. Beliau juga menjelaskan bahwa komposer yang sudah sering mengkomposisikan musik, memahami lebih baik misalnya, batas-batas notasi musik. Melalui komposisi, anda dapat memberi ekspresi anda sendiri (hlm. 9).

Di masa modern ini, semua composer adalah *freelance*, tidak ada gaji dan posisi untuk composer. Tidak seperti di masa lampau, komposer dapat bekerja sebagai *kappelmeisters* di gereja atau sebagai komposer istana. Pada abad ke dua puluh satu, komposer dapat memperoleh penghasilan dengan menulis komposisi musik untuk film, televisi, konser, atau dengan menerbitkan rekaman musik mereka sendiri. Selain bekerja di industri media, sangat jarang seorang komposer bisa mendapatkan penghasilan (Wilkins, 2006, hlm. 9).

Banyak musik yang menarik disediakan oleh seorang komposer, seorang komposer mungkin tidak pernah bertemu dengan siapapun yang terlibat di produksi. Faktanya, seorang komposer bisa tinggal di Prancis dan membuat lagu

untuk *film Hollywood*. Biasanya seorang sutradara membuat *timing sheet* sebagai catatan untuk seorang komposer (Reese, 2009, hlm. 203).

TIMING SHEET		
Title: A Thrill a Minute Director: Adrian Jones Scene: 15		
Code	Time	Description
00:48:40:12		Phil and Shorty enter the bar, look around and sit at a table.
00:49:10:00	00:00:00:00	Music starts as Mitzi moves toward the two men. The camera follows her as she sits and gives them the eye.
00:49:15:23	00:00:05:23	Cut to CU of Shorty.
00:49:17:21	00:00:07:21	Shorty: We didn't come in here looking for trouble. So if you're trouble, you can get lost.
00:49:24:03	00:00:14:03	Cut to CU of Mitzi. Mitzi: Actually, I have some information for you.
00:49:29:25	00:00:19:25	Cut to MS of Phil and Shorty looking at each other.
00:49:31:50	00:00:21:50	Phil: Well, I guess we might be interested in that. You got a private spot around here where we can talk?
00:50:40:40	00:00:30:40	Music swells then fades out as Phil, Shorty, and Mitzi head toward a hallway in the bar.

Gambar 2.1. *Timing sheet* untuk *music composer*
(Reese, 2009, hlm. 203)

Timing sheet mencantumkan waktu dan angka sebagai tanda, kapan sutradara merasa harus ditambahkan musik. Tentu saja *timing sheet* berfungsi sebagai panduan untuk komposer. Lalu komposer akan merekam musik yang cocok dengan *mood* dan durasi yang tepat. Di lain waktu, seorang komposer juga menulis musik yang dirancang untuk dimainkan oleh orkestra atau band yang telah disewa oleh perusahaan produksi video (Reese, 2009, hlm. 203).

Seorang komposer memimpin grup musisi melalui musik, bagian *scene* yang membutuhkan musik diproyeksikan ke layar, sehingga seorang komposer dapat memastikan bahwa durasi yang telah direkam telah sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan ini biasa dilakukan oleh studio yang besar dan mempunyai

teknisi yang handal dalam bekerja di kosol *audio*. Proses *mixing* dan perekaman mirip dengan proses perekaman musik (Reese, 2009, hlm. 203).

Komposer adalah seorang yang berbeda dengan pemain musik, bukan hanya karena pekerjaan mereka tidak memainkan alat musik, tetapi seorang komposer dituntut untuk memiliki pengetahuan yang kuat dari semua instrumen yang berbeda dan dari semua genre musik. Bagaimana komposer dapat membuat simfoni secara keseluruhan dan konser, jika mereka tidak memahami cara kerja semua instrumen. Jika mereka tidak tahu instrumen mana yang saling melengkapi dan instrumen mana yang mempunyai nada yang dapat membanjiri keseluruhan orkestra, maka lagu tersebut tidak akan mempunyai *taste* dari seorang komposer (Wierzbicki, 2005, hlm. 3).

Komposer dan penampil yang hebat tampil di panggung selama bertahun-tahun contohnya Mozart, Beethoven, Chopin, Puccini. Gaya klasik, romantis dan impresionis menjadi tren. Sekitar pergantian abad kedua puluh, periode masa modern dimulai. Komposer seperti Schoenberg dan Webern, menulis musik atonal yang tidak bergantung pada kunci. Beberapa komposer pemula mengikuti pondasi yang telah dibangun para komposer ini, ketika yang lain telah beralih ke tradisi yang lebih tua mengikuti gaya romantik dan impresionis (Wierzbicki, 2005, hlm. 6-7).

Komposer memiliki tempat kerja yang lebih bervariasi. Biasanya komposer melakukan penulisan di ruangan yang tenang, dalam kesendirian. Mungkin bisa di kantor rumah, bisa berada di kediaman utama mereka, atau bisa berada di kota, negara bagian, atau bahkan negara yang berbeda. Ruang kerja

komposer mungkin memiliki kesamaan dengan musisi, akan ada kertas nada dan ruangan rekaman, atau mungkin sebuah piano. Komposer kontemporer (masa sekarang) sering juga menggunakan program komputer (*Studio one*, Cubase, dll) untuk membantu mereka membangun komposisi musik yang baru (Wierzbicki, 2005, hlm. 8-9).

Komposer mungkin membuat musik melalui berbagai cara. Biasanya penulis lagu menyanyikan komposisi mereka langsung direkam ke *tape recorder*. Lalu yang mahir dalam notasi musik langsung menuliskan apa yang baru saja mereka nyanyikan lalu menambah, mengubah, dan membentuk lagu dari kertas mereka. Untuk pencipta lagu yang kurang mengerti notasi musik, memberikan rekamannya ke *arranger* untuk menulis notasi musiknya. Beberapa komposer menggunakan komputer untuk membuat musik baru. Beberapa komposer lebih memilih bekerja di depan piano. Ada banyak cara komposer dalam membangun komposisi musik (Wierzbicki, 2005, hlm. 11).

2.3. Musik

Musik di dalam film dapat diartikan sebagai musik yang menemani gambar bergerak. Musik tidak berbunyi dengan nada yang sama, Musik menyesuaikan waktu, kultur, dan budaya. Di dalam film, musik mampu menuntun kita untuk merespon terhadap gambar dan mengkoneksikan diri kita dengan gambar yang kita lihat (Kalinak, 2010, hlm. xiv).

Musik di dalam film, musik di dalam lagu pop, atau musik instrumen, dapat membuat banyak hal. Contohnya musik dapat menetapkan pengaturan

tempat, menentukan waktu tertentu, lalu dapat membentuk mood dan *atmosphere*, dapat menarik perhatian elemen di dalam layar maupun diluar layar, dapat mengklarifikasi masalah yang ada di dalam plot dan perkembangan narasi, dapat memperkuat perkembangan narasi serta menjelaskan maksud dan motivasi dari karakter dan membantu kita apa yang sedang dipikirkan sang aktor, dan berkontribusi dalam penciptaan emosi yang terkadang hanya diperlihatkan secara transparan (kalinak, 2010, hlm. 1).

Musik juga dapat menyatukan serangkaian klip yang mungkin tampak terlihat tidak berkesinambungan dan memberikan ritme disetiap pergantian klip. Musik mendorong kita untuk masuk ke dalam film, dimana biasanya film mempunyai dua dimensi, tiga dimensi, kadang hitam dan putih, terkadang gambar tidak bergerak. tentu saja musik tidak selalu melakukan beberapa hal diatas, namun musik sangat berguna bagi film karena musik dapat melakukan banyak hal secara bersamaan (kalinak, 2010, hlm. 1-2).

Sepanjang sejarah manusia, musik telah didasari dalam berbagai cara. Berikut merupakan beberapa hal mendasar dari musik :

2.3.1. *Tonality*

Nada suara dapat didefinisikan sebagai sistem musik yang berputar di sekitar satu nada, berfungsi sebagai dasar patokan di mana musik mulai dan berakhir. Contohnya musik India klasik dan musik Timur Tengah lainnya, mereka bergantung pada sebuah nada tunggal yang berdengung. Berbeda dengan musik Barat yang lebih memproduksi tone tinggi dan rendah untuk menciptakan tekanan terhadap suatu visual (kalinak, 2010, hlm. 10).

Sebagian besar dari semua musik jazz, popular, folk, klasik, atau apapun yang dilakukan di Barat dapat diberi label sebagai nada. Namun ada berbagai cara non-barat musik bisa mempunyai nada. Dalam pertunjukan musik India, instrumen tambura di pukul secara terus menerus dengan satu nada di sepanjang keseluruhan pertunjukan selama satu jam atau lebih. Hal ini menjelaskan bahwa nada suara dapat membentuk hal tertentu, menciptakan rasa kehilangan dan kecemasan dalam berbagai penyimpangan (Brown, 1994, hlm. 3).

Elemen lain yang penting dan terus menerus digunakan dalam musik film adalah mayor dan minor. Contohnya untuk nada minor dalam musik barat cenderung membangkitkan kesan lebih gelap (*dark*), atau tentang sisi emosi manusia. Lalu contoh untuk nada mayor dalam musik barat cenderung menawarkan arah potensial dalam antisipasi aktif (hal baik) dan biasanya terkait dengan stabilitas dan ketertiban (Brown, 1994, hlm. 5-6).

Nada suara dapat dibagi lagi menjadi beberapa cara, namun yang terpenting adalah nada mayor dan nada minor, dua nada suara ini dapat membawa mood serta memberikan perubahan yang sangat berbeda. Tidak ada hubungan erat senang atau sedih tentang musik yang disusun dalam nada mayor atau minor, namun kebahagiaan dan kecerahan biasanya ditunjukkan dengan nada mayor, sedangkan ketidaknyamanan biasa ditunjukkan dengan nada minor (Kalinak, 2010, hlm. 11).

2.3.2. *Interval, octave*

Note musik dikarakteristikan dengan tiga parameter utama : nada, durasi, dan intensitasnya. Pitch berhubungan langsung dengan frekuensi note : frekuensi

rendah sama dengan pitch rendah dan frekuensi tinggi sama dengan pitch tinggi. Dalam teori musik. Jarak antara dua nada yang berbeda disebut dengan *interval*. *Interval* antara dua nada dalam rasio frekuensi yang sama dengan dua ($220/110 \text{ Hz} = 440/220 \text{ Hz} = 2$), disebut dengan oktaf (Guillaume, 2006, hlm. 23-24).

Jarak antara melodi ditentukan oleh *interval* antara yang tertinggi dan nada terendah dari lagu tersebut. Naik turunnya ketegangan dalam sebuah melodi sering kali sebanding dengan jangkauannya. Melodi yang mempunyai jangkauan nada sempit, cenderung memiliki sedikit ketegangan dalam musik. Sedangkan melodi dengan jangkauan nada luas, cenderung memiliki jangkauan ekspresif yang luas dan juga ketegangan yang meningkat. Contohnya ketika melodi menurun, atau *pitch* merendah akan terasa santai dan tenang, lalu ketika *pitch* naik ketegangan akan meningkat (Pilhofer, 2007, hlm. 221-222).

2.3.3. Melody

Karakteristik yang membedakan dari nada musik adalah melodi, serangkaian *notes* yang dimainkan dalam urutan yang mudah diingat dan mudah untuk dikenali. Melodi menyediakan akses untuk masuk ke musik, bagaikan sebuah kait yang berfungsi untuk mendapatkan perhatian dari para penonton. Di dalam penggunaannya, musik klasik India dibangun atas melodi yang telah tergabung selama berabad-abad. Sehingga membuat musik yang ditampilkan mudah untuk diingat dan dikenal, hal ini membuat musik di dalam film klasik India dapat secara mudah menciptakan *mood* dan *atmosphere* (kalinak, 2010, hlm. 11).

Melodi sering mengambil bentuk *leitmotif*, menggunakan pola musik yang berulang untuk menunjukkan suatu perasaan. *Leitmotif* dapat terdiri dari jenis

musik apa saja. Para komposer Hollywood biasanya membuat *leitmotif* melalui melodi, *Leitmotif* dapat dikembangkan dan bervariasi, bisa menjadi semakin kuat pada saat film berlangsung. Ketika *leitmotif* digunakan di tahap akhir film, emosional yang diciptakan akan berdampak sangat besar (Kalinak, 2010, hlm. 11).

Seringkali, melodi adalah bagian dari lagu yang tidak bisa kita lepas dari pikiran kita. Melodi adalah baris utama sebuah lagu, bagian yang membangun harmoni, dan bagian dari lagu yang memberikan gambaran sekilas tentang emosi sepotong seperti ritme. Sebagian besar kekuatan ekspresif melodi berasal dari atas atau bawah aliran nada. Contohnya ketika pitch lagu naik, dan itu bisa membuat lagu berbunyi seperti menjadi lebih tegang atau lebih hidup. Ketika pitch merendah, itu bisa membuat lagu berbunyi seperti melankolis atau gelap (Pillhofer, 2007, hlm. 219-220).

2.3.4. *Harmony*

Harmoni lebih berguna dengan koordinasi dari *note* yang berbunyi secara berulang. Di dalam musik barat, harmoni bekerja dengan cara membangun suara yang tidak beraturan lewat jauh atau dekatnya lokasi harmoni ditetapkan, jika harmoni berbunyi jauh dari tangga nada pusat, semakin banyak juga ketidakstabilan dan gangguan yang diciptakan. Jika dibunyikan dekat dengan tangga nada dasar maka akan menciptakan kestabilan dan ketertiban (Kalinak, 2010, hlm. 12).

2.3.5. *Rhythm*

Ritme mengarah kepada organisasi musik, dimana satuan dasarnya ialah *beat*/ketukan. Karakter dalam musik barat lebih mengarah pada ketukan yang beraturan dan berirama, biasanya musik barat terdengar dalam tiga atau empat

ketukan. Sedangkan musik India lebih mempunyai irama yang lebih rumit dari musik barat. Contohnya di dalam salah satu musik India, ritme musik terdiri dari 108 ketukan terpisah (kalinak, 2010, hlm. 12-13).

2.3.6. *Timbre*

Timbre merupakan kualitas dari sebuah suara yang membedakan instrumen dengan suara yang lainya. Untuk mendengar *timbre*, kita harus membedakan antara musik barat, musik populer, dan seni musik. Seni musik lebih mengutamakan untuk menghasilkan *timbre* yang standar dalam rentang vokal tertentu. Musik populer lebih bertujuan sebaliknya, membedakan satu suara dengan suara yang lainnya dan memainkan instrumen yang satu dengan yang lainnya. Contohnya, kita dapat melihat penyanyi Mariah Carey dengan P!nk. Dimana Mariah Carey lebih mengutamakan untuk menciptakan rentang vocal tertentu, sedangkan P!nk lebih mengutamakan permainan instrumen dan suara-suara unik lainnya (kalinak, 2010, hlm. 13).

Musik sangat melekat di dalam film, kegunaan musik dalam film dapat ditunjukkan dengan film *Jaws* (1975, Steven Spielberg). Dengan tema musik ikonik, memberikan fungsi musik yang sesuai, melalui hubungan antara skor film dan visual dengan visual lainnya. Di berbagai *scene* ketika temanya terdengar, termasuk ketika Alex Kintner diserang hiu, penonton dapat menyadari hiu itu berada disana meskipun visualnya tidak terlihat di layar. Ini menunjukkan bentuk asosiasi antara *theme song* dengan si hiu itu sendiri (Hogg, 2019, hlm. 4-5).

2.4. Instrumen Musik

Penjelasan sederhana mengapa beberapa instrumen digunakan sebagai *lead lines* dalam musik dan lain-lain adalah telinga manusia bereaksi lebih baik pada suara nada yang lebih tinggi, atau pitch yang lebih tinggi. Contohnya dari pitch yang tinggi adalah suara bayi menangis anak kecil berteriak, burung berkicau, dan hampir semua hal kecil yang “membahagiakan” membuat keributan. Kita tidak bisa jauh dari hal-hal yang menyenangkan ini, hal ini telah menjadi bagian dalam hidup kita (Pilhofer, 2007, hlm. 93).

Ada juga contoh lain dari pitch tinggi. Mau susah apapun anda menggerakkan jari-jari sambil membungkuk untuk memainkan instrumen cello, suara yang dihasilkan tidak akan terdengar mendesak dan semarak seperti yang dimainkan di instrumen biola. Hal ini sama ketika anda ingin menyampaikan ide, terutama ide penting, nada suara anda akan cenderung naik menuju ke atas, ke pitch yang lebih tinggi, bukan turun ke pitch yang lebih rendah. Inilah sebabnya mengapa instrumen utama sering disebut *talking instrument* (Pilhofer, 2007, hlm. 93).

2.4.1. Ukulele

Sama seperti gitar, ukulele dianggap sebagai alat musik yang sesuai untuk Wanita. Suaranya lembut dengan nada sesuai dengan suara sopran yaitu suara tinggi wanita dan kecil dalam ukuran, memungkinkan untuk postur anggun, anggun saat bermain dan membutuhkan sedikit tenaga (Tranquada, 2012, hlm. 67).

2.5. Character

William Archer mencatat bahwa petunjuk khusus untuk membuat karakter akan seperti aturan untuk menjadi tinggi 6 kaki. Yang bisa kita lakukan ketika membentuk karakter adalah memberikan ide yang dapat dipertimbangkan, Agar karakter yang dibuat dapat mempunyai arti (Sheldon, 2004, hlm. 37-38).

Kita sering menyebutnya *three dimensional character*, istilah ini sama seperti yang diterapkan di dunia ini contohnya : tinggi, lebar, dan kedalaman. Deskripsi karakter yang dibuat oleh kita sering dibuat menyerupai seperti contoh diatas, namun yang membedakan adalah karakter mempunyai arti yang lebih dalam. *Three dimensional character* tersebut adalah *physical*, *sociological*, dan *psychological*. Hal ini berlaku untuk semua karakter yang dibuat (Sheldon, 2004, hlm. 38).

2.5.1. Sociological

Sociological merupakan segala hal yang menyangkut masa lalu karakter yang sedang dibuat, misalnya pendidikan serta lingkungan bertumbuh, baik lokal dan kultur budaya. Dengan memberikan karakter sebuah masa lalu, kita dapat membuat segala tindakannya berhubungan dengan perspektif masa lalu. Hal ini dapat menambah bobot dan ketertarikan terhadap karakter yang kita buat. Sehingga ketika karakter yang kita buat beraksi, penonton dapat merasakan empati dari karakter yang kita buat (Sheldon, 2004, hlm. 38-39).

Lingkungan dalam konteks ini tidak hanya tempat karakter dibesarkan, tetapi bisa juga tempat karakter di masa kini. Namun hal yang harus diingat ketika menentukan latar belakang ialah tidak berlebihan ketika membuat latar belakang

karakter. Karena ketika kita membuat latar belakang karakter secara berlebihan, ini akan mengacaukan daftar masa lalu yang telah kita buat. Masa lalu karakter juga harus dipilih sesuai kebutuhan. Jika anda tahu kemana karakter anda akan pergi, cukup menyiapkan rute, bukan peta dunia (Sheldon, 2004, hlm. 39).

Corbett (2019) menyebutkan ada empat elemen kunci ketika membuat karakter utama dan keempat elemen tersebut adalah kekurangan, kerinduan, resistensi(kelemahan/luka/keterbatasan/kewajiban/cacat), dan yang terakhir adalah keinginan. Seorang karakter memulai cerita dengan kekurangan yang dia mungkin tidak sadari. Lalu lebih detailnya lagi, dia bahkan tidak memenuhi pengharapan tentang siapa dia seharusnya, bagaimana dia harus hidup, dalam beberapa hal gagal menghadapi tantangan dalam hidupnya, gagal memenuhi ambisinya, mimpinya, takdirnya (hlm. 3).

Elemen kekurangan setidaknya diciptakan karena kerinduan yang tidak terpenuhi, yang mungkin tidak ditentukan di awal cerita. Kerinduan individu berbicara kepada dirinya akan janji hidup atau mimpinya tentang hidup bisa menjadi awal yang baik. Lalu alasan kerinduan karakter tidak terpenuhi adalah karena karena beberapa bentuk perlawanan yang menghalangi jalan karakter. Apakah itu berasal dari eksternal atau internal. Kekurangan dapat terjadi dalam beberapa bentuk (Corbett, 2019, hlm. 3).

Kelemahan (kemalasan, kepengecutan, kurang percaya diri, sinisisme dan putus asa), luka (kehilangan beberapa bagian tubuh, atau cedera yang telah melumpuhkan kemampuan karakter itu), keterbatasan (masa muda, usia tua, pengalaman, kurangnya kecerdasan, Kesehatan yang buruk, dan kemiskinan),

oposisi (kekuatan eksternal yang melawan, biasanya diwujudkan dalam diri orang lain, ayah yang membunuh mimpi, ibu yang terlalu protektif, guru yang merendahkan, dan lain-lain), lalu yang terakhir ada cacat (keegosian, tipu daya, ketidakpedulian, kekejaman, keserakahan, dan memanipulasi orang lain) (Corbett, 2019, hlm. 3).

Ketiga elemen diatas membahas latar belakang karakter saat cerita dimulai. Kemudian sesuatu terjadi, sebuah peluang muncul atau kemalangan melanda (orang yang dicintai muncul, mayat ditemukan, ekspedisi disetujui, mobil mogok diantah berantah) dan itu memicu keinginan karakter untuk merespon atau bertindak. Salah satu persyaratan mendasar dari cerita yang secara dramatis memikat dan terpadu secara tematis adalah kebutuhan untuk menjalin dalam mengejar tujuan utama karakter (*desire*) dengan kerinduan mendasar yang dibicarakannya. Faktanya, Kerinduan memberikan motivasi karakter untuk mengejar tujuan dan menentukan apa yang terjadi jika tak mencapai tujuan tersebut (Corbett, 2019, hlm. 3).

Konsep stereotip dapat digunakan ketika membuat karakter di film naratif. Berbagai jenis stereotip ini cukup menjelaskan secara detail karakter tersebut. Ketika membuat karakter, kita perlu mempertimbangkan bagaimana karakter akan berinteraksi dengan konsep-konsep stereotip tersebut. Berdasarkan psikologi sosial, antropologi, studi budaya, atau analisis ideologi (Schewinitz, 2010, hlm. 276).

2.6. Theme Song

Hampir komposer di seluruh dunia telah menggunakan melodi. A. R. Rahman, komposer yang berasal dari India dan seseorang yang mengisi suara dari film “*Slumdog Millionaire* (2008)” sangat menyukai melodi dengan “melodi mempunyai peran yang sangat penting dalam kepekaan di dalam musik”. Melodi telah menjadi ciri khas penilaian di dalam film Hollywood. John Barry menjelaskan, “Saya suka bekerja dengan melodi, jika anda dapat menangkap sesuatu dengan cara yang paling mudah, yaitu melodi, maka anda sudah setengah jalan”, lalu Randy Newman “saya percaya dengan melodi, mungkin melodi adalah tempat yang tidak anda inginkan, tetapi saya tidak tahu dari mana melodi berasal” (Kalinak, 2010, hlm. 11).

Melodi sering kali mengambil bentuk *leitmotif*, suatu bentuk yang dapat diidentifikasi dan menggunakan pola musik yang berulang. *Theme song* dapat terdiri dari materi musik apa saja. Ritme yang khas, misalnya komposer Hollywood sering kali membangun *theme song* melalui melodi, walaupun hanya beberapa nada atau hanya sepanjang sebuah tema. *Theme song* dapat dikembangkan dan bervariasi di keseluruhan *musik score*, memperkuat suatu karakter dan menjadi lebih kuat seiring film berjalan. Pengulangan *theme song* terutama ketika bertepatan dengan akhir film tersebut, dapat memiliki dampak yang sangat besar (Kalinak, 2010, hlm. 10-11).

Richard Wagner memberikan pengaruh pada pengiring film. Melalui teorinya “*gesamtkunstwerk*” (karya seni total) memberikan contoh bagaimana musik dapat menjadi perhatian untuk drama, dan penggunaan *theme song* untuk

menjadi contoh dalam penyatuan pengiringan musik dan memperjelas cerita. Pada awal tahun 1910, lembar nada untuk perusahaan Edison yang digunakan Frankenstein yang mengambil tema dari opera “Carl Maria von Weber’s Der Freischu’tz” sebagai *theme song* untuk karakter dari monster (Kalinak, 2010, hlm. 46).

Tradisi pembuatan film Arab dan Afrika juga mengeksploitasi dengan cara menggabungkan musik film Hollywood, musik asli, tradisional dan populer, dan komposisi asli. Dalam film sutradara Mesir Youssef Chahine, musik yang berlatar Hollywood sering digunakan dalam tandingan yang dihitung untuk musik tradisional Arab. “In Always in My Heart (1945), sutradara Mesir Salah Abu Saif menggunakan lagu rakyat sebagai *theme song* diseluruh film dan itu menjadi cara andalannya di setiap pembuatan karyanya (Kalinak, 2010, hlm. 61).

Film score Korngold untuk film “*The Adventure of Robin Hood*” adalah contoh sempurna dari “*film scoring*”. Korngold membangkitkan *scene*, tanpa mengadopsi musik abad pertengahan, menyusun musiknya melalui orkestra Studio Warner Bros. tapi dalam penggunaan *theme song*, Korngold sangatlah istimewa. *Theme song* Raja Richard, pertama kali didengar di harmoni yang tenang, dari E b major. Raja Richard adalah seorang yang tidak aktif dalam perang salib, karena itu dikeseluruhan film *theme song* untuk Raja Richard hanya berputar melalui serangkaian kunci mayor dan minor lalu kembali ke E b mayor dan itu hanya dimainkan dalam kemunculan dramatis dari Raja Richard saja (Kalinak, 2010, hlm. 63).



Gambar 2.2. Korngold sedang melakukan *Scoring*
(Kalinak, 2010, hlm. 63)

Theme song untuk orang jahat Gisbourne dibangun di atas ketujuh mayor dan kesembilan minor. Kepolosan Maid Marian dicirikan melalui harmoni sederhana dan melodi yang halus dengan pengulangan yang sering. *Theme song* dapat menghubungkan setiap karakter melalui cara yang menarik. Misalnya *theme song* untuk Robin dan Marian, yang berfungsi sebagai tema percintaan mereka, tumbuh dari *theme song* Raja Richard. Hal ini menunjukkan bahwa Robin dan Marian sangat mencintai raja dan negara adalah hal yang dapat menyatukan cinta mereka. *Theme song* sangatlah berkontribusi pada perkembangan karakter dan tema (Kalinak, 2010, hlm. 63-64).

Theme song bisa dapat diartikan sebagai penggunaan ide musik secara berulang yang telah di buat oleh *musik composer*, *theme song* mengiringi figur, atau melodi pendek yang mengiringi karakter. *Theme song* mengilustrasikan, atau sebagai label, tokoh, situasi, atau ide abstrak tertentu yang muncul secara

mencolok dalam jalan cerita atau drama. *Theme song* juga dapat menunjukkan ide tersirat dari seorang tokoh (Stull, 2015, hlm. 7-8).

Theme song adalah frasa atau tema musik yang pendek dan tidak rumit, biasanya satu untuk tiga ukuran, yang digunakan dan digunakan kembali oleh komposer jika seorang komposer menganggap melodi itu penting untuk sebuah komposisi. Contohnya dalam “*Wagner and his Ring*” *theme song* mewakili sosok, peristiwa, emosi, pikiran, sebuah ide, atau konsep dalam drama, yang temanya diulang sering kali secara halus, tapi dengan nada dan intensitas yang berbeda. Jadi *theme song* bukan hanya pelabelan musik untuk orang dan benda, *theme song* adalah memori musik yang dapat mendeskripsikan sesuatu ketika kita mengingat sebuah melodi. *Theme song* bisa indah, kuat, menyayat hati, atau firasat, tapi dalam perkembangannya itu kita bisa merasakan kemajuan dari *theme song* itu sendiri (Stull, 2015, hlm. 8).

Di awal Desember 1928 *theme song* memiliki hak publikasi yang berpotensi menguntungkan dan dikendalikan oleh studio yang membuat mereka. Setiap film yang keluar harus memiliki *theme song* yang telah tersinkronisasi dengan film. *Theme song* dulunya hanya bisa dinikmati di kota-kota yang besar dan iringan orkestra yang indah, namun sekarang dapat didengar di setiap theater yang memiliki audio. Contohnya dulu lagu-lagu hit biasanya hanya muncul di acara musik besar New York. Namun sekarang lagu-lagu hit berasal dari film dan dimana sebelumnya ribuan orang telah mendengarnya (Wierzbicki, 2009, hlm. 116).

2.7. Perkembangan Karakter

Pramaggiore (2008) menyatakan bahwa di dalam pola pengeditan dapat mengartikan dinamika emosional. Begitu juga dengan pengeditan suara, bahwa suara dapat memberikan gambaran tentang perasaan yang sedang dialami oleh karakter (hlm. 209). Penulis memahami bahwa dengan suara dapat membantu karakter dalam sebuah film, sehingga penonton dapat mengerti tentang apa yang sedang dialami oleh karakter.

Pramaggiore (2008), mengemukakan bahwa suara juga dapat membuat bentuk *flashback*. Hal ini dapat dibuat melalui penggunaan *voice over*, dicontohkan oleh beliau melalui film *Psycho*. Dimana tokoh utama dalam film tersebut membawa lari uang yang banyak dari atasannya. Saat karakter utama sedang mengendarai mobil, terdengar suara *voice over* dari atasannya,. Ini merupakan *flashback* dari karakter utama (hlm. 209).

Perkembangan karakter menggambarkan perubahan yang terjadi pada saat karakter berkembang, contohnya melalui film “Dark Side of the Moon”, karakter pemain Jake Wright beralih dari pemuda pemalu dan lesu menjadi pencari kebenaran yang tak kenal lelah. Pertumbuhan dari pemain Jake Wright ini akan terlihat seperti buatan dan sulit dipercaya jika kita tidak menanam *clue* di cerita awal (Sheldon, 2004, hlm. 40-41).

Pentunjuk pertama adalah cinta dari pamannya yang mendorong Jake untuk memiliki rasa ingin tahu dan dalam pencariannya, Jake menemukan kekuatan untuk melawan budak korporat dan makhluk tak berjiwa yang

membunuh pamannya. Selain menggambarkan karakter yang berkembang, pertumbuhan membantu kita dalam mendongeng. Pertumbuhan menyiratkan momentum agar cerita dapat berjalan ke depan (Sheldon, 2004, hlm. 41).