

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Music Scoring*

Music scoring, atau penataan musik dalam sebuah film, merupakan proses penciptaan musik yang dirancang untuk memperkuat elemen naratif dan emosional pada visual. *Music scoring* memiliki peran penting seperti menciptakan suasana, mendukung alur cerita, dan membangun karakter. Seperti yang dijelaskan oleh Karlin dan Wright (2004), *scoring* melibatkan penciptaan komposisi musik yang isecara khusus diselaraskan dengan adegan tertentu dalam film untuk meningkatkan dampaknya. Musik ini tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga dapat memberikan informasi tambahan, seperti menandai perasaan karakter atau mempertegas ketegangan dalam cerita.

Musik memainkan peran penting dalam film, membentuk suasana, nada, dan karakter, serta meningkatkan kekuatan musik (Zhuang, C. 2023). Musik film dapat memengaruhi persepsi dan interpretasi penonton terhadap alur cerita dan tokoh utama film, memicu asosiasi supra-individu dan membuat pola persepsi dapat diprediksi (Herget, A. 2019).

Menurut David Neumeyer (2014) dalam *The Oxford Handbook of Film Music Studies*, hubungan antara suara dan gambar mungkin bersifat simbolis dalam pengertian suasana hati dan atmosfer yang sederhana. Musik mungkin menandakan pertempuran, badai, cinta dan suasana hati yang terwakili dalam koleksi musik yang diterbitkan untuk pertunjukan film—tetapi penggunaan simbol-simbol musik tersebut dipandu oleh selera dan penilaian komposer musik berkenaan dengan harmoni yang dirasakan dengan urutannya.

Menurut David Neumeyer (2014), musik juga menemukan korespondensi dalam suara dan gerakan tubuh yang memungkinkannya menemukan analogi dalam gambar tanpa memiliki sumber gambar untuk suara tersebut. Musik dengan cara ini menjadi simbolis.

Musik film dapat melakukan banyak hal, mulai dari menciptakan suasana hati dan latar hingga memperjelas inti cerita dan menciptakan emosi yang hanya samar-samar tersirat dalam gambar (Kathryn Kalinak, 2017).

2.2 Karakter Antagonis

Karakter antagonis adalah tokoh dalam cerita yang berperan sebagai penghambat atau lawan dari protagonis, sering kali menciptakan konflik yang mendorong perkembangan plot. Karakter antagonis tidak hanya digambarkan sebagai sosok "penjahat," tetapi karakter yang kompleks dengan motivasi, perjuangan, dan latar belakangnya sendiri. Karakter-karakter ini sering muncul dari konflik sosial, emosional, atau pribadi yang membentuk tindakan antagonistik mereka. Alih-alih jahat hanya demi kejahatan, karakter antagonis sering kali didorong oleh motivasi seperti kekuasaan, balas dendam, atau bertahan hidup, yang bertolak belakang dengan tujuan protagonis, sehingga menciptakan ketegangan dinamis (Murphet, 2017; Willow Writes, 2024).

2.3 *Leitmotif* dan Elemen-Elemen Musik

Dalam penelitian *Discovering Leitmotifs in Multidimensional Time Series* (2024), *leitmotif* dijelaskan sebagai tema yang berulang dalam literatur, film, atau musik yang memiliki signifikansi simbolis dalam karya tersebut (Schafer, P., & Leser, U. 2024).

Kemudian ada teori dari Buhler dan Neumeyer (2016) yang mendiskusikan *leitmotif* sebagai alat pengulangan musik yang mengikat tema atau karakter tertentu secara emosional di benak penonton. Menurut mereka, konsep ini dapat menciptakan memori emosional bagi penonton setiap kali musik tersebut muncul kembali dalam cerita, memperkuat ikatan antara tema musik dan perkembangan karakter.

Tempo adalah kecepatan dasar musik yang sering dikaitkan dengan ritme utama atau "tactus," yang merupakan periodisitas ritmis paling menonjol dalam musik (London et al., 2016). Tempo memengaruhi proses emosional manusia selama mendengarkan musik (Liu et al., 2018). Dalam musik, tempo berkaitan erat

dengan ritme, yang sering didefinisikan dalam hal kecepatan atau tempo suatu karya. Tempo melibatkan interaksi pola ritme dan kurva tempo, yang dipahami melalui prinsip-prinsip psikologi Gestalt (Tangian, A. 2021).

Rhythm merupakan elemen mendasar yang memberikan struktur temporal pada musik. Hal ini melibatkan pengulangan pola nada yang dapat dirasakan melalui gerakan tubuh dan persepsi pendengar (Bryant, 2020). Dalam musik populer seperti *rock*, *rhythm* dianggap sebagai parameter yang menonjol karena ketukan eksplisit dari *drum* dan kompleksitas ritmis yang sering kali disesuaikan dengan pola metrik yang stabil (Biamonte, 2020).

Berbagai jenis aksentuasi, seperti intensitas dan temporal, memengaruhi persepsi ketukan secara berbeda, dengan efek yang lebih kuat saat mengikuti ketukan dan bergantung pada keahlian bermusik (Bouwer, F., Burgoyne, J., Odijk, D., Honing, H., & Grahn, J. 2018).

Menurut Stephen (2024) dalam *The Musical Storyteller*, dinamika adalah *volume* keseluruhan saat musik diputar. *Volume* musik adalah salah satu cara paling mendasar tetapi ampuh untuk memberi dampak langsung pada tingkat energi dan keintiman cerita. Musik yang keras dan bombastis akan lebih menarik perhatian dengan intensitasnya, sementara musik yang lebih pelan dan lebih halus dapat mendekatkan audiens dan memikat mereka dengan suaranya.

Chord minor memiliki konotasi emosional yang kuat, sering diasosiasikan dengan kesedihan, melankoli, atau keputusasaan (Bakker & Martin, 2015). *Chord* minor sering dikaitkan dengan pesan emosional "tidak lagi," yang dapat mengindikasikan penolakan, rasa sakit, atau kesedihan. Dalam *music scoring*, teori ini dapat digunakan untuk mengarahkan persepsi emosi penonton terhadap karakter yang menderita atau menghadapi konflik internal (Willimek & Willimek, 2014).

Dalam musik film, *chord* minor digunakan untuk memperkuat identitas emosional karakter. Misalnya, progresi *chord* minor dapat menggarisbawahi rasa kerentanan, ketidakpastian, atau perjuangan yang dialami oleh karakter sehingga membantu audiens membangun hubungan emosional dengan cerita. *Chord* minor

dalam musik latar juga terbukti meningkatkan nostalgia dan kerinduan ketika dimainkan dengan instrumen seperti biola, memberikan kesan lebih mendalam pada penggambaran karakter (Lahdelma & Eerola, 2016).

2.4 Instrumen Musik

Biola merupakan alat musik gesek yang senarnya digerakkan dengan cara dipukul, dipetik, dan digesek, menghasilkan suara melalui interaksi senar dan papan suara (Giordano, N. 2018).

Saat membuat musik untuk tokoh antagonis, *strings* sering digunakan untuk menciptakan harmoni yang tidak selaras atau atonal, sehingga menimbulkan kesan ketidakstabilan psikologis atau niat jahat (Hill, A. 2017).

Fleksibilitas *strings section* memungkinkan untuk membangkitkan keagungan dan ancaman, menjadikannya alat yang sangat diperlukan untuk mengiringi tema antagonis (Schifrin, 2014).

Perkusi adalah instrumen yang beragam dan penting, dengan berbagai gaya dan genre, termasuk *orchestra* dan pertunjukan (Hartenberger, J. 2016).

Drum memainkan peran mendasar dalam menciptakan perubahan dinamika dan intensitas emosional dalam musik, sering kali meniru detak jantung atau denyut suatu adegan (Burgess, 2014).

Gitar listrik dengan efek distorsi sering digunakan untuk menggambarkan pemberontakan atau kehancuran, sifat-sifat yang umum dikaitkan dengan antagonis dalam sinema modern (Burlingame, 2014).

Walzer (2016) menjelaskan bahwa *synthesizer* berbasis *software* memperkenalkan konsep dasar scoring dan desain suara untuk media visual melalui perangkat digital seperti *DAW (Digital Audio Workstation)* yang mendukung kreativitas dalam pencampuran dan granular synthesis.