

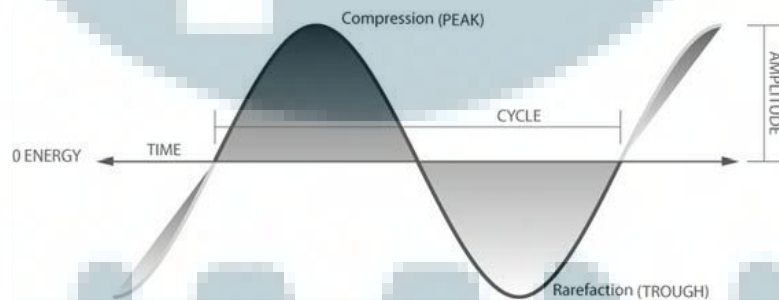
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Definisi Suara

##### 1.) Pengenalan Suara

Ada sebuah proses terciptanya sebuah suara. Hal ini diawali karena adanya sebuah sumber suara yang menghasilkan energi akustik. Energi akustik ini nanti bergerak melalui medium seperti udara, air, ataupun dinding dan akhirnya diterima oleh telinga hingga ke otak, lalu otak menginterpretasikan apa yang disebut dengan suara. Perjalanan gelombang dari waktu ke waktu disebut siklus (Beauchamp, 2011).

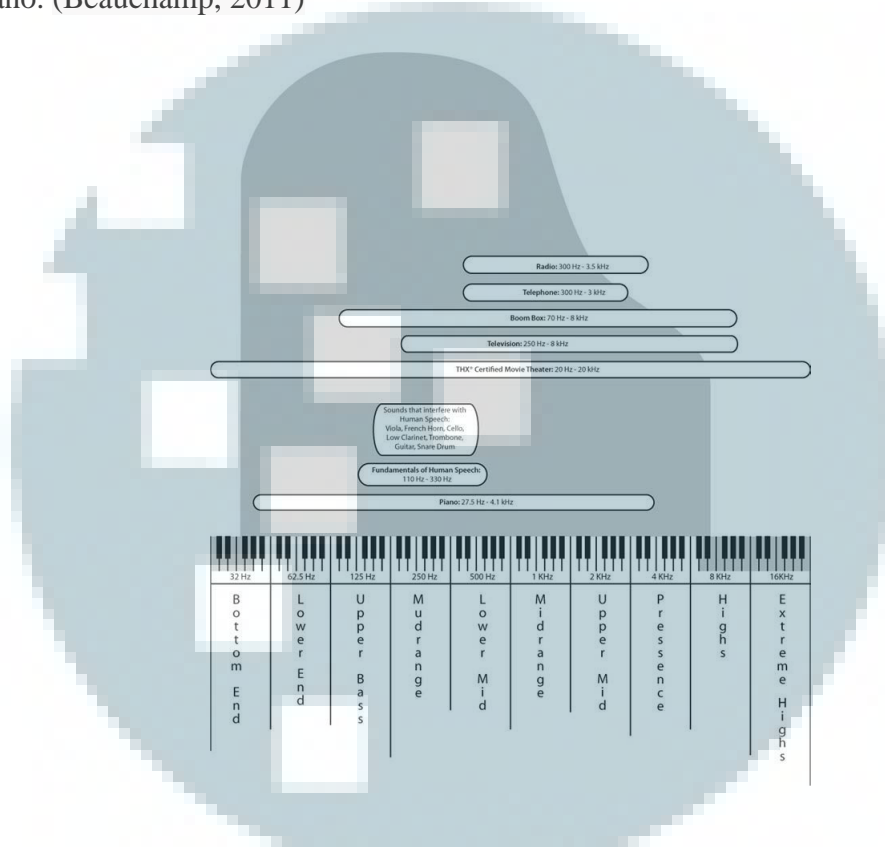


Gambar 2.1. Gelombang Suara  
(Designing Sound in Animation, 2005)

##### 2.) Frekuensi

Frekuensi tercipta oleh seberapa banyak siklus terjadi dalam setiap detik, biasanya disebut dalam satuan yang disebut *hertz (Hz)*. Jumlah sebuah siklus/detik bernilai 1 *hertz*, frekuensi biasanya juga diinterpretasikan dengan sebutan *pitch*. Frekuensi

yang dapat didengar oleh manusia adalah 10 oktaf yaitu berkisar antara (20 *hz*- 20 *khz*) berikut adalah nilai frekuensi jika dilihat dalam instrumen musik *grand* Piano. (Beauchamp, 2011)



Gambar 2.2. Daftar Frekuensi dalam *Piano*  
(*Designing Sound in Animation*, 2011)

Adapun frekuensi yang diciptakan oleh berbagai barang elektronik seperti radio (300 *hz*- 3.5 *khz*), telepon (300 *hz* - 3 *Khz*), televisi (250 *Hz* - 8 *Khz*), dan auditorium teater *THX* (20 *Hz* - 120 *Khz*).

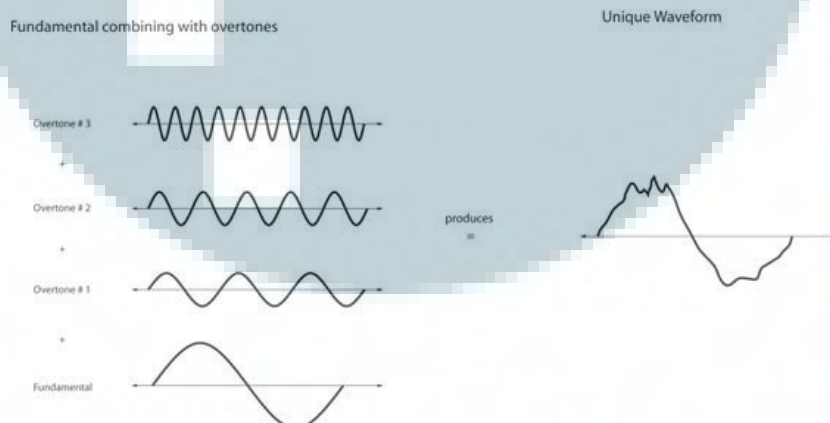
### 3.) Amplitudo

Amplitudo adalah unit yang mengukur jarak antara titik ekuilibrium dengan titik maksimum dari gelombang. Amplitudo yang besar meningkatkan tekanan suara sehingga berpengaruh pada pendengaran telinga. Istilah teknis untuk menjelaskan

tekanan suara ini disebut *Decibel Sound Pressure Level (dB SPL)* yang berpengaruh juga pada volume suara (Beauchamp, 2011).

#### 4.) Timbre

Makhluk hidup memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi karakter suara yang dihasilkan oleh sebuah objek. Masing-masing suara yang dihasilkan tersebut memiliki bentuk yang berbeda-beda. Berbagai pergerakan dari gelombang tersebut itu dinamakan dengan *timbre*. Variasi timbre merupakan faktor penting ketika mengidentifikasi suara apa yang akan dibutuhkan untuk objek atau karakter pada animasi (Beauchamp, 2011).



Gambar 2.3. Bentuk *Timbre* Suara  
(*Designing Sound in Animation*, 2011)

#### 2.1.1. Sejarah Suara

Pada awalnya suara digunakan melalui sebuah telepon. Alat komunikasi utama ini adalah penemuan yang sangat penting dibidang komunikasi. Telepon dapat menghubungkan dua orang yang berada di tempat berbeda. 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 multiple pada bahan baja untuk memberikan jeda pada sirkuit. Tahun 1876 perusahaan The Bell mematenkan *improvement in telegraphy*. Sistem ini memberikan metode untuk mentransmisikan suara secara telegraf. Tahun 1877 telepon pertama kali diproduksi 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. 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. Hubungan Suara dan Gambar

Suara yang berlangsung di dalam sebuah film, baik dari sisi penggunaan musik, *sound effect*, ataupun dialog dapat memberikan informasi kepada penonton tentang hal apa yang akan terjadi di dalam adegan atau dilayar (Sonnesnchein, 2001).

Sonnesnchein (2001) memberikan penjelasan bahwa terdapat tiga jenis sumber suara yang dapat didengar dalam sebuah film, yaitu :

#### 1.) *On screen*

Suara jenis ini berasal dari sumber suara yang dilihat penonton di layar lalu, yang termasuk ke dalam tipe suara ini yaitu *foleysound effect*, *hard sound effects* dan dialog. Contoh dari suara ini adalah dialog dengan *lip sync*, langkah kaki, suara ombak, suara mobil, suara pintu tertutup dengan keras, suara anak-anak sedang bermain. Suara yang terjadi bisa tanpa visualisasi gambar, tetapi suara dalam kategori ini memerlukan sinkronisasi atau penyesuaian antara suara dan gambar.

#### 2.) *Off screen*

Suara jenis ini adalah sumber suara ataupun karakter yang tidak dilihat maupun didengar oleh penonton secara langsung di layar. Jenis yang termasuk ke dalam tipe suara ini yaitu *backgrounds effect* contohnya adalah suara kemacetan di luar sebuah ruangan, suara petir, suara kicauan burung (*ambient sound*), suara karakter yang bersumber di luar *frame* adegan film yang memanggil karakter di dalam *frame* film, musik dari radio yang tidak terlihat di kamera, dan lain sebagainya.

Suara *off screen* terbagi atas dua jenis yaitu aktif dan pasif. Suara *off screen* aktif merupakan suara yang menimbulkan sebuah pertanyaan dan keingintahuan akan penyebab dari bunyi yang timbul tersebut. Sedangkan suara *off screen* pasif merupakan suara yang berperan dalam menciptakan atmosfer dan lingkungan hingga terkesan realistis dan memiliki kesatuan gambar yang estetis.

### 3.) *Nondiegetic*

Suara jenis ini merupakan suara yang tidak dapat didengar oleh karakter atau dihasilkan dari aktivitas suara yang berada dalam cerita di film tersebut, contoh suara jenis ini adalah suara narator dalam bernarasi. Fungsi dari suara ini adalah menginterpretasikan perasaan tertentu kepada para penonton.

Sonnenchein (2001) menyimpulkan kekuatan persepsi antara suara dan gambar sangatlah bersinergis, seseorang dapat terbawa ke suasana dalam film melalui kesatuan suara yang terbangun dari dialog, *sound effects*, dan musik sehingga muncul suatu emosi dari seseorang setelah menyaksikan film itu dan menciptakan sebuah empati ke dalam film tersebut, seperti rasa sedih, senang, terharu dan lain sebagainya.

## 2.2. Sound Design

*Sound design* adalah proses pengolahan atau memanipulasi unsur - unsur suara. Suara sebagai unsur pendukung dalam suatu film, game, iklan dan lain sebagainya haruslah memiliki pesan estetika yang dapat tersampaikan ke pada para penonton.

Sonnenschein (2001) berpendapat bahwa didalam penyampaian sebuah cerita di dalam film, hubungan suara dan gambar memiliki suatu kekuatan yang

bersinergis.

Hubungan psikologis antara audio dan visual adalah 2 elemen yang tidak bisa kita pisahkan dalam kehidupan kita sehari-hari dan keduanya dapat mempengaruhi aspek psikologis penonton sehingga hal ini digunakan untuk memandu persepsi penonton melalui suara yang diciptakan berdasarkan elemen yang ada di dalam sebuah film.

*Sound designer* adalah orang yang bertanggung jawab atas segala suara yang terdapat dalam sebuah film meliputi semua suara berdasarkan fungsinya, dan harus bekerjasama dengan sutradara dari tahap pra-produksi, dan berdiskusi guna membuat konsep serta *sound design* dari skenario sesuai dengan visi sutradara.

*Sound designer* juga dituntut untuk dapat menciptakan mood dan suasana yang akan disampaikan kepada penonton sehingga penonton dapat terbawa ke dalam suasana seperti ketegangan, ketakutan, kegelisahan berdasarkan kreatifitas, ide dan imajinasi yang dituangkan melalui pembuatan suara, adapun tugas yang harus dilakukan seorang *sound designer* menurut FFTV IKJ yaitu:

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 pasca produksi/ *mixing*.

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.) Bertanggung jawab terhadap hasil desain suara.
- 6.) Bersama *re-recording mixer* mengawasi pelaksanaan pemindahan suara hasil *final mix*.

### 2.2.1. Pembangunan Konsep dalam *Sound Design*

Di dalam proses *sound design* ada berbagai tahapan yang harus dilalui dari proses *script reading* hingga *sound map*, berikut ini adalah tahapan menurut (Sonnenschein, 2001):

#### 1.) *Script reading*

Dengan menganalisis naskah serta memahami fase alur cerita dari suatu film kita bisa menggali lebih dalam elemen apa yang bisa disampaikan dalam tiap objek dalam *scene* yang ada didalam film tersebut, sehingga akan mempermudah kita untuk merasakan tema atau ritme suara apa yang akurat untuk disampaikan pada



penonton dalam film.



## 2.) *What to listen for*

*Object, action, environment, emotion* dan *transition* adalah elemen-elemen dasar yang harus diperhatikan sebagai unsur dalam membangun *sound design*. Hal ini dikarenakan suara memiliki hubungan yang erat dengan berbagai elemen seperti seseorang (subjek), *object, action, environment, emotion* dan *transition* yang merupakan bagian dalam film dan dilihat oleh penonton.

## 3.) *Grouping the voices*

Mengelompokkan suara berdasarkan *object, action, environment, emotion* di dalam film sehingga memudahkan kita untuk menentukan suara apa yang akan diciptakan dalam tiap *scene* di dalam film. Selanjutnya suara dikelompokkan lalu suara-suara ini kita gabungkan sehingga menciptakan sebuah kesatuan suara yang seimbang satu sama lainnya demi pencapaian pesan di dalam film.

## 4.) *Drawing the visual maps*

Membuat skema diagram suara sehingga dapat mempermudah dan membantu untuk melihat gambaran keseluruhan struktur suara apa yang berlangsung di dalam plot cerita dalam film tersebut, apakah suara tersebut memiliki ritme dan timbre yang klimaks, anti klimaks, atau netral.

### 5.) *Meeting with the director*

Mempresentasikan hasil proses pekerjaan kita kepada sutradara film untuk menyesuaikan *style, tone*, serta pilihan suara apa saja yang cocok dipakai dalam film tersebut. Hal ini nantinya akan memberikan kesempatan bagi sang sutradara dalam menyampaikan masukan atau saran sehingga kita dapat mengoreksi suara apa saja yang dinilai kurang baik atau perlu diperbaiki.

### 6.) *The sound map*

Membuat daftar jenis suara dalam setiap adegan di dalam script dan membaginya menjadi beberapa kategori yaitu *concrete sounds*, musik, dan *voice*. Jenis *concrete sounds* merepresentasikan suara dengan wujud konkrit misalkan langkah kaki atau suara gerbang terbuka dan lain sebagainya. Musik merepresentasikan jenis ritme yang akan dipakai apakah cepat, sedang, atau lambat, dan *voice* mempresentasikan suara yang bersifat dialog seperti teriakan ataupun perbincangan.

## 2.3. Pembagian Jenis Suara Dalam Film

Didalam sebuah film, jenis suara terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu dialog, musik, dan *sound effect*, ketiga unsur ini sangat terkait satu sama lainnya.

### 2.3.1. Dialog

Seorang pakar teori Michael Chion, Sonnenschein (2001) membagi dialog menjadi 3 bagian yaitu:

### 1.) *Theatrical speech*

Jenis dialog seperti ini adalah jenis dialog yang berupa isyarat, gerakan-gerakan atau perilaku serta tidak ada aspek penekanan didalamnya. Contoh dari dialog ini adalah dialog pada saat pementasan drama yang tidak mengandalkan aksentuasi gerakan pada mulut saja tetapi melibatkan anggota tubuh juga sehingga orang yang melihatnya akan menimbulkan persepsi akan kata yang diucapkan atau pesan yang disampaikan oleh pembicara tersebut.

### 2.) *Textual speech*

Jenis dialog ini adalah jenis dialog yang bersifat lisan contoh dari dialog ini yaitu dialog formal yang biasa dilakukan sehari-hari untuk menyampaikan suatu pesan dan terdapat penekanan aspek pada dialog yang dapat menimbulkan kontradiksi, konflik, atau lelucon.

### 3.) *Emanation speech*

Jenis dialog ini adalah jenis dialog yang tidak sepenuhnya didengar atau dipahami, dan terkait dengan narasi yang disampaikan secara langsung. Secara verbal memiliki sifat yang sulit dipahami contoh dari dialog ini adalah dialog yang didengar dari kejauhan sehingga seseorang yang mendengarnya akan sulit untuk didengar.

### 2.3.2. *Sound Effect*

Menurut Viers (2008) *Sound effect* adalah suara yang tidak bersifat musikal atau dialog dan diciptakan untuk dimanipulasi sehingga memberikan sisi artistik, dramatis ataupun aksen yang berbeda dari sebuah film. *Sound effect* biasanya dapat ditemukan dalam animasi, permainan konsol, musik serta media lainnya. *Sound effect* digunakan untuk menghidupkan suasana dan memberikan aksen bermacam-macam. Menurut Viers (2008) *sound effect* biasanya terbagi menjadi berbagai tipe kategori yaitu :

#### 1.) *Hard sound effects*

Jenis efek suara adalah yang paling khas dalam efek suara. Jenis suara ini biasanya terpisah dengan adegan atau gambar yang sedang terjadi di layar. Contoh dari suara ini adalah suara tembakan, ledakan, dan lain sebagainya.

#### 2.) *Foley sound effects*

Istilah *foley* diambil dari seorang pelopor *sound effects* bernama Jack Foley. *Foley* itu sendiri sebenarnya adalah sebuah seni dalam mementaskan sebuah *sound effect* dalam proses meng-sinkronisasikan suara dengan gambar. Perbedaan antara *foley sound effects* dengan jenis *sound effects* lainnya yaitu *foley* diperankan atau dikerjakan langsung pada saat proses peng-sinkronisasikan antar suara dan gambar di dalam film studio *editing*.

Jenis *sound effect* selain *foley* biasanya tidak harus direkam atau diciptakan bersamaan langsung dari gambar atau film. Seseorang yang

memerankan

*foley*

biasanya disebut *foley artist*. Didalam *foley sound effects*, biasanya sumber suara didalamnya terbagi menjadi 3 yaitu, *cloth* yang merepresentasikan sumber suara dengan bahan kain. *foot steps* merepresentasikan sumber suara dari langkah kaki, sedangkan *props* merepresentasikan sumber suara yang tercipta oleh interaksi karakter dengan objek yang berlangsung dilayar atau film.

### 3.) *Electronic sound effects*

Suara jenis ini sangat populer di genre film fiksi ilmiah pada tahun 1960 – 1970. Jenis tipe suara ini biasanya bersumber dari objek yang bersifat elektronik. Contoh dari tipe suara ini adalah seperti, suara tegangan listrik, komputer dan lain sebagainya.

### 4.) *Sound design effects*

Suara jenis ini sangat sulit dan tidak mungkin untuk diciptakan secara murni, bahkan membutuhkan pengolahan atau desain lebih lanjut demi mencapai efek suara yang diinginkan dalam film. Jenis suara yang tergolong seperti ini adalah, *lightsaber*, suara *monster*, dan lain sebagainya.

### 5.) *Backgrounds effects*

Jenis suara yang seperti ini mengisi kekosongan pada gambar, serta dapat menggambarkan suasana di sekitar lokasi dalam adegan yang berlangsung di layar atau film.

### 2.3.3. Musik

Musik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *mousikos*. Kata ini diambil dari nama salah satu dewa Yunani yang bernama *mousikos*. *Mousikos* dilambangkan sebagai dewa keindahan dan menguasai bidang kesenian dan ilmu pengetahuan. Musik dapat diartikan sebagai ungkapan perasaan yang dituangkan dalam bentuk bunyi – bunyian. Menurut M. Soeharto (Kamus Musik, 1992) dijelaskan bahwa pengertian musik adalah pengungkapan melalui gagasan melalui bunyi yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi.

Musik adalah aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan manusia, dalam berbagai bangsa maupun cara musik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari peristiwa penting di kehidupan. Musik memiliki berbagai manfaat dalam aspek teknis, estetika serta emosi didalam film. Menurut Sonnenchein (2001), musik terbagi menjadi berbagai kategori dalam penggunaannya di dalam film yaitu:

#### 1.) *Emotional signifier*

Musik dapat berperan untuk menghipnotis kita sehingga kita untuk masuk kedalam dan mempercayai dunia yang tercipta didalam film tersebut. Musik menghadirkan proses emosi yang berlangsung pada sebuah karakter.

#### 2.) *Continuity*

Musik dapat sepenuhnya mengisi kekosongan atau celah diantara suara dan gambar yang bermanfaat untuk memperhalus transisi didalam adegan dalam film.





### 3.) *Narrative cueing*

Musik membantu penonton untuk meorientasikan *setting*, karakter, *event* narasi serta menyediakan sudut pandang tertentu. Dengan memberikan interpretasi emosi ke dalam gambar ini dapat memperkuat pesan narasi yang akan disampaikan dalam film.

### 4.) *Narrative unity*

Musik memiliki struktur dan fungsi dalam penyampaian kesatuan narasi di dalam film. Musik yang baik harus bisa mendukung dialog dan visual yang merupakan elemen utama dalam penyampaian narasi.

### 5.) *Pragmatic Music*

Ritme musik mengikuti segala hal yang terjadi di film. Seperti setiap pergerakan fisik dalam karakter namun secara umum hal ini lebih efektif didalam film ber *genre* comedy, seperti "*The Pink Panther*" sedangkan untuk film yang lebih kearah drama penggunaan *style* seperti ini dianggap kuno.

### 6.) *Anempathetic Music*

Musik memberikan emosi, *tone*, atau poin plot yang berlawanan atau tidak berempati dalam sebuah adegan yang terjadi, misalkan didalam adegan yang menggambarkan kematian seseorang tapi, musik yang dipakai adalah musik yang senang, hal ini justru menggambarkan kematian tersebut menjadi sesuatu yang menyenangkan. Hal ini nanti dapat memberikan kesan tragis dalam sebuah adegan.

Menurut Michael Pilhofer (2007) Sebuah musik biasanya memiliki berbagai unsur unsur yang selalu ada didalamnya yaitu:

- *Pitch*, adalah kualitas bunyi yang dirasakan terutama terkait dengan fungsi frekuensi. Tinggi atau rendahnya sebuah *pitch* merepresentasikan tinggi atau rendahnya suatu frekuensi suara yang dihantarkan sehingga menjadi sebuah nada.
- Nada, bunyi yang dihasilkan frekuensi secara teratur. Nada memiliki tangga nada atau ukuran tinggi rendahnya sebuah not. Di dalam teori musik biasanya tangga nada dasar ditetapkan dari nada C sebagai Do sehingga bentuk struktur nadanya adalah C, D, E, F, G, A, B. walaupun Do tidak harus dari nada dasar C. Di dalam nada ada juga istilah kromatis yaitu nilai dari sebuah nada yang dinaikkan atau diturunkan setengah not. Perbedaan jarak antara satu not dengan not yang lain disebut interval. Adapun istilah *chord* dalam musik yaitu 2 buah nada atau lebih yang dimainkan secara bersamaan hingga membentuk kesatuan nada yang estetis. *Chord* yang sering digunakan adalah mayor, minor, *diminished*, *augmented*.
- Ritme, yaitu pergerakan bunyi dalam satu waktu. Ritme adalah pola yang diidentifikasi suara. Kecepatan pergerakan pola dari suara dinamakan tempo. Waktu dalam tempo bisa bergerak secara konstan, dipercepat, atau diperlambat. 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, 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 hingga membentuk kesatuan nada yang estetis. Harmoni yang terdiri dari tiga atau lebih nada yang dibunyikan secara bersamaan juga disebut dengan *chord*. Jenis *chord* yang sering digunakan dalam musik adalah mayor, minor, *diminished*, *augmented*. Harmoni yang diciptakan dapat memberikan bermacam-macam suasana berikut adalah daftarnya menurut pakar musikologis dan para ahli terapi suara :

Tabel 2.1. Korelasi Emosi dengan Harmoni  
(*Sound Design*, 2001)

<i>Interval</i>	<i>Ratio</i>	<i>Emotional Characteristic</i>
<i>Unison</i>	1 : 1	<i>Strength, solidity, security, calmness</i>
<i>Minor 2nd</i>	15 : 16	<i>Tense, uneasy, mysterious</i>
<i>Major 2nd</i>	9 : 10	<i>Anticipatory, unsettled</i>

<i>Minor 3rd</i>	5 : 6	<i>Elated, uplifting</i>
<i>Major 3rd</i>	4 : 5	<i>Hopeful, friendly, resolved, comfortable, square, Charactererless</i>
<i>Perfect 4th</i>	3 : 4	<i>Serenity, clarity, openness, light, angelic</i>
<i>Augmented 4th Diminished 5th</i>	5 : 7	<i>Malevolent, demonic, horror</i>
<i>Perfect 5th</i>	2 : 3	<i>Power, centering, comfortable, completeness, feeling of home</i>
<i>Augmented 5th Minor 6th</i>	5 : 8	<i>Scoothing, but delicate &amp; sad</i>
<i>Minor 7th</i>	4 : 7	<i>Suspenseful, expectant, rich but unbalanced</i>

#### **2.4. Musik sebagai Pembangun Emosi**

Musik dipercaya dapat menjadi perantara untuk menyampaikan perasaan serta mengkomunikasikan dan 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. Banyak cara untuk mendefinisikan sebuah emosi, tetapi para peneliti setuju bahwa emosi tetap dapat dilihat dari banyak sisi seperti :

1.) Terkait dengan penelitian kognitif (perkiraan sebuah situasi sebagai bahaya).

2.) Perasaan subyektif, seperti (rasa takut)

3.) Getaran fisiologis, seperti (jantung mulai berdebar)

4.) Ekspresi emosi, seperti (berteriak, dan minta tolong)

5.) Kecenderungan beraksi, seperti (cenderung berlari)

6.) Regulasi emosi, seperti (mencoba menenangkan diri)

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

Tabel 2.2. Korelasi Musik Dengan Emosi Dalam Ekspresi Musikal (Djohan, 2010)

<b>Emosi</b>	<b>Ciri-ciri Musikal</b>
Gembira	Tempo cepat, modus mayor, tingkat suara tinggi, harmoni sederhana, <i>pitch</i> tinggi, <i>timbre</i> terang, vibrato sedang-cepat, bentuk teratur.
Sedih	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.

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

pesan disampaikan melalui penerjemahan sejumlah elemen musikal yang nonverbal secara bertahap.

Adapun korelasi musik dengan emosi dalam ekspresi musikal menurut seorang composer Friederich Marpurg (Sonnenschiens, 2001) seperti pada tabel berikut :



Tabel 2.3. Korelasi Musik Dengan Emosi Dalam Ekspresi Musikal 2  
(Sonnenshein, 2001)

<i>Emotion</i>	<i>Expression</i>
<i>Sorrow</i>	<i>Slow, languid melody, sighting, caressing of single words with exquisite tonal material, prevailing dissonant harmony.</i>
<i>Happiness</i>	<i>Fast movements, animated and triumphant melody, warm tone color, more consonant harmony</i>
<i>Contentment</i>	<i>A more steady and tranquil melody than with happiness</i>
<i>Repentance</i>	<i>The elements of sorrow, except that turbulent, lamenting melody is used</i>
<i>Hopefulness</i>	<i>A proud and exultant melody.</i>
<i>Fear</i>	<i>Tumbling downward progressions, mainly in the lower register</i>



<i>Laughter</i>	<i>Drawn out, languid tones</i>
<i>Fickleness</i>	<i>Alternating expressions of fear and hope</i>
<i>Timidity</i>	<i>Similar to fear, but often intensified by an expressions of impatience.</i>
<i>Love</i>	<i>Consonant harmony, soft, flattering melody , in broad movements</i>
<i>Hate</i>	<i>Rough harmony and melody.</i>
<i>Envy</i>	<i>Growling and annoying tones</i>
<i>Compassion</i>	<i>Soft, smooth, lamentating melody, slow movement, repeated figures in the bass.</i>
<i>Jealously</i>	<i>Introduced by a soft, wavering tone to intense, scolding tone, to a moving sighing tone, alternating slow and quick movement.</i>

<i>Wrath</i>	<i>Expression of hate combined with running notes, frequent changing in the bass, sharp violent movement, shrieking dissonances</i>
<i>Modesty</i>	<i>Wavering, hesitating melody, short, quick stops</i>
<i>Daring</i>	<i>Defiant, rushing melody.</i>
<i>Innocence</i>	<i>A pastoral style</i>
<i>Impatience</i>	<i>Rapidly changing, annoying modulations</i>

Pe  
ter  
Os  
wa  
ld  
me  
m  
ba  
gi  
ins  
tru  
me  
nt  
m  
usi  
k  
be

rdasarkan sifatnya (Sonnescheins, 2001) yakni seperti pada tabel berikut :

Tabel 2.4. *Musical instrument Personality Type*  
(Sonnenshein, 2001)

<i>Instrument</i>	<i>Personality Type</i>
<i>Drums</i>	<i>Blusteres, loud laughter and a torrent of noise to domineer in public assemblies and stun their companions.</i>
<i>Lute</i>	<i>Exquisitely sweet and very low, easily drowned in the multitude, men of fine genius, uncommon reflection, good taste.</i>
<i>Trumpet</i>	<i>Capable of exquisite turns and modulations, fashionable education and refined breeding, but have shallow parts, weak judgments.</i>
<i>Violin</i>	<i>Lively, flourishes of imagination, sharpness of repartee, glances of satire.</i>
<i>Bass</i>	<i>Grumbles, tempers the sweetness, rough and unpolished, do not love to hear themselves talk, but agreeable bluntness.</i>

<i>Bagline</i>	<i>Repetition of few notes, perpetual humming of a drone, tedious storytellers.</i>
----------------	---

Di dalam musik terdapat berbagai jenis *genre* musik yang dikelompokkan berdasarkan jenis tema atau rasa yang dibangun melalui sebuah nada yang tergabung antara yang satu dengan yang lain. Sehingga menghasilkan suatu musik yang memiliki keindahan estetika (Borthwick, 2004).

Adapun penjelasan yang dikemukakan oleh pakar musik terapis terhadap korelasi emosi yang ditimbulkan dari berbagai *genre* musik serta budaya di berbagai belahan dunia (Sonnenschein, 2001) yaitu seperti pada table berikut :

Tabel 2.5. Korelasi Emosi Yang Ditimbulkan Dari Berbagai Genre Musik (Sonnenschein, 2001)

<i>Genre</i>	<i>Impact</i>
<i>Sacred, Hymns, Gospel, Shamanic drumming</i>	<i>Grounding, deep peace, spiritual awareness, transcend and release pain.</i>
<i>Gregorian chants</i>	<i>Regular breathing, openness, lowered stress, contemplation.</i>
<i>Slower Baroque (Bach, Vivaldi)</i>	<i>Security, precision, orderliness.</i>
<i>Classical (Mozart, Haydn)</i>	<i>Lightness, visionary, regal, three-dimensional perceptual.</i>

<i>Romantic (Tchaikovsky, Choplin)</i>	<i>Emotion, warmth, pride, romance, patriotism.</i>
<i>Impressionist ( Debussy, Ravel)</i>	<i>Feelings, dream images, day dreaming.</i>
<i>African American (Jazz, Blues, Dixieland, Reggae)</i>	<i>Joyous, heartfelt feelings, sly, playful, ironic.</i>
<i>Latin (Salsa, Rhumba,Samba)</i>	<i>Sexy, heartpounding, body stimulating.</i>
<i>Rock</i>	<i>Aggressive movement, building or releasing intense.</i>
<i>Heavy metal, Punk, Rap, Hip hop, Grunge</i>	<i>Animating the nerveous system, rebellious behavior.</i>

Tabel 2.6. Korelasi Emosi Yang Ditimbulkan Dari Berbagai Budaya  
(Sonnenshein, 2001)

<b><i>Geographic location</i></b>	<b><i>Music style</i></b>
<i>Middle Eastern</i>	<i>Minor key melody with ornamentation.</i>
<i>Indian territory</i>	<i>4/4 allegato drumbeat with first beat accented, woodwinds with simple minor tune</i>
<i>Latin America</i>	<i>Rumba rhytm and major melody with thrumpet or marimba</i>
<i>Japan and China</i>	<i>Xylophones and woodblocks with simple minor melodies in 4/4, pentatonic scales.</i>

<i>Turn-of-the-century Vienna</i>	<i>Strauss-like waltz with strings</i>
<i>Rome and Paris</i>	<i>Accordions, harmonicas</i>
<i>Medieval, Renaissance</i>	<i>Harps, flutes</i>
<i>Old New York, Big city</i>	<i>Jazzy or pop slightly discordant major theme with brass or strings</i>
<i>Pastoral location</i>	<i>Woodwinds in major key</i>

### **2.5. Soundscapes**

*Soundscape* merupakan penggabungan dari kata *sound* dengan makna suara yang relasinya berhubungan dengan bunyi sedangkan *landscape* mempunyai arti pemandangan yang relasinya berhubungan dengan mata. Menurut Schafer (1967), *soundscape* adalah bunyi yang terjadi di dalam sebuah pemandangan, dimana bunyi tercipta untuk mengambil tempat dalam konteks lingkungan. Unsur dalam *soundscape* itu sendiri adalah merupakan kombinasi dari suara dalam suatu lingkungan dalam adegan yang berlangsung di film. Hal ini nantinya berfungsi untuk memberikan gambaran kepada para penonton mengenai keadaan seluruh aspek yang berlangsung dalam lingkungan di dalam film.

U  
M  
M  
N