

*scoring*, film dapat mengarahkan emosi penonton, memperdalam keterlibatan mereka, dan membantu menyampaikan makna yang ingin diungkapkan sutradara (Winters., 2017. hlm. 145).

Zhuang (2023) menjelaskan bahwa musik juga berperan dalam membentuk persepsi penonton terhadap karakter, tempat, dan peristiwa dalam filmnya, sebagai contohnya, musik klasik dapat membuat suasana gelap tampak elegan dan penuh harapan (Zhuang., 2023. hlm. 597). Dengan demikian, musik tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga menjadi bahasa emosional yang mempengaruhi makna dan suasana film (Zhuang., 2023. hlm. 597). Hal ini dapat membuat musik untuk memperkuat nuansa yang bersifat positif bahkan dalam narasi yang kurang baik atau suram, menciptakan keseimbangan antara visual dan perasaan yang dirasakan penonton (Zhuang., 2023. hlm. 597).

## 2.2 DAW dan VST

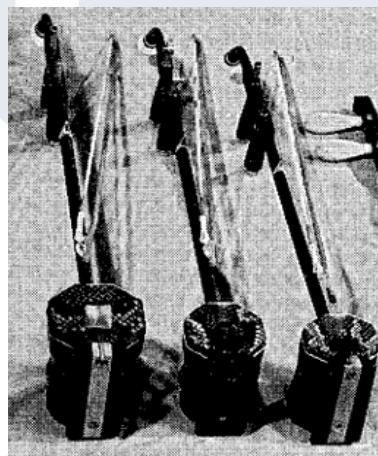
Proses *scoring* dalam film memanfaatkan teknologi *Digital Audio Workstation* atau DAW, yaitu perangkat lunak yang berfungsi untuk menciptakan, mengedit, dan memproduksi musik secara digital. Stickland, Athauda, & Scott (2022) menjelaskan bahwa DAW berperan penting dalam kegiatan mixing audio dan pascaproduksi (hlm. 1). Fajar (2021) menekankan kemudahan dari DAW dalam proses pembelajaran dan komposisi musik berkat *plugin* bawaan yang dapat diedit untuk efek suara (hlm. 258).

RaNa (2024) menjelaskan salah satu aplikasi DAW yang menjadi standar industri adalah FL Studio karena memungkinkan produksi musik dilakukan sepenuhnya melalui komputer tanpa memerlukan studio pada umumnya (hlm. 20). Dengan tambahan plugin *Virtual Studio Technology* atau VST, DAW memberikan kemudahan bagi komposer dan produser untuk mengeksplorasi berbagai instrumen dan suasana suara dalam proses penciptaan musik film (Rana., 2024. hlm. 20).

### 2.3 Alat Musik *Huqin*

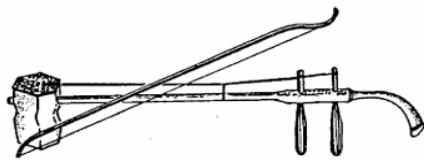
Alat musik *huqin* memiliki sejarah yang panjang, terdapat berbagai macam alat musik *huqin* yang hingga sekarang alat musik *huqin* ini memiliki varian digitalnya, yaitu dengan melalui aplikasi DAW dan penggunaan VST yang bisa didapatkan dari internet.

Stock et al. (2023) menjelaskan *huqin* (胡琴) adalah keluarga alat musik gesek tradisional Tiongkok yang berasal sejak abad ke-10, awalnya dimainkan dengan bilah bambu sebelum kemudian menggunakan busur dari rambut kuda pada masa Dinasti Song (hlm. 190). Nama *huqin* merujuk pada asal-usulnya dari suku-suku utara atau keluarga *Hu* yang membawa instrumen leluhur bernama *xiqin* (奚琴) (Stock et al., 2023, hlm. 190).

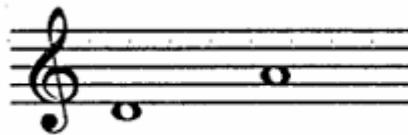


Gambar 2.1. Alat Musik *Huqin*, *zhonghu*, *erhu*, *gaohu*. Sumber: Mu (2025, hlm. 48)

Ciri khas *huqin* adalah dua senar yang digesek dengan busur diapit di tengahnya, serta resonator kecil yang biasanya ditutup kulit ular atau kayu (Stock et al., 2023, hlm. 190). Jenis-jenis *huqin* sangat beragam, salah satunya yang paling terkenal yaitu *erhu*, lalu terdapat *gaohu* atau bernada tinggi dan *zhonghu* atau bernada menengah (Stock et al., 2023, hlm. 190-191).



Gambar 2.2. Alat Musik Erhu. Sumber: Mu (2025, hlm. 48)



Gambar 2.3. Penyeteman umum dalam Alat Musik Erhu. Sumber: Mu (2025, hlm. 48)

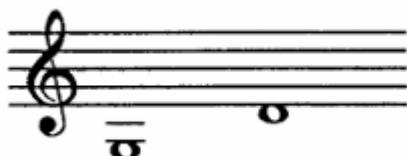
Mu (1993) menjelaskan *Erhu*, sebagai yang paling populer dan biasanya juga sering disebut sebagai representatif dari alat musik gesek *huqin*, dimainkan sambil duduk dengan resonator kecil diletakkan di paha kiri dekat perut, menghasilkan suara hangat dan ekspresif (hlm. 49). *Erhu* biasanya fokus dimainkan pada nada rendah dan menengah karena suaranya yang hangat dan lembut, nada-nada yang tinggi juga dapat dimainkan tapi sulit dikendalikan dan memiliki suara yang cenderung kering (hlm. 49). Dari gambar 2.3 menjelaskan dua senar pada erhu biasanya disetel berjarak lima nada yang menjadi penyeteman nada umum untuk *erhu* dan jangkauan dari suaranya *erhu* dapat mencapai angka tiga oktaf.

Mu (1993) menjelaskan *erhu* memiliki berbagai teknik permainan utama yang sebagian besar setara dengan teknik pada biola, seperti *liangong* atau legato di biola, *fengong* atau détaché di biola, dan *dungong* atau marteledi biola untuk variasi gesekan busur (hlm. 50). Ada juga *liandungong*, versi legato dari *dungong* yang menghasilkan banyak nada dalam satu arah gesekan seperti staccato, serta *tiaogong*, teknik gesekan pantul seperti sautille meski lebih sulit karena ruang antar senar yang sempit (Mu., 1993, hlm. 50). Teknik lainnya meliputi *dougong*

atau tremolo di biola, *boxian* atau pizzicato di biola, *huayin* yang memiliki beragam glissando khas Tiongkok, dan *fanyin* yaitu seperti harmonik pada biola (Mu., 1993, hlm. 50). Teknik-teknik ini juga dapat dimainkan di alat musik *huqin* lainnya (Mu., 1993, hlm. 50).

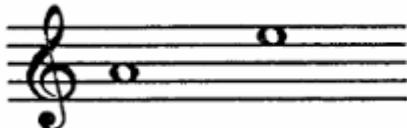


Gambar 2.4. Alat Musik Zhonghu. Sumber: Shuying & Chuangprakhon. (2025, hlm. 33)



Gambar 2.5. Penyeteman umum dalam Alat Musik Zhonghu. Sumber: Mu (2025, hlm. 48)

*Zhonghu* dimainkan dengan cara yang sama, namun ukurannya lebih besar dan nadanya yang lebih rendah, sehingga berfungsi mirip dengan peran viola (Mu., 1993, hlm. 51). Dilihat dari gambar 2.5 penyeteman umum dari dua senar di *zhonghu* berjarak lima nada dan jangkauan dari suaranya adalah dua oktaf. Alat musik *zhonghu* ini dimainkan dengan gaya mirip dengan *erhu*, teknik permainannya juga sama dengan *erhu* (Mu., 1993, hlm. 51). *zhonghu* memberikan harmonik dan membuat aransemen musiknya lebih mendalam (Shuying & Chuangprakhon., 2025, hlm. 34).



Gambar 2.6. Penyeteman umum dalam Alat Musik Gaohu. Sumber: Mu (2025, hlm. 48)

*Gaochu* juga memiliki bentuk yang mirip dengan *erhu*, dapat dilihat dari gambar 2.1, *gaochu* berada di tengah dan *erhu* berada di kirinya. Resonatornya dijepit di antara lutut dan menghasilkan nada yang lebih tinggi, sehingga menjadi instrumen khas dalam musik Guangdong (Mu., 1993, hlm. 51). Dua senar pada *gaochu* biasanya disetel berjarak lima nada yang sama dengan *erhu* dan seperti dalam gambar 2.6 jangkauan suara dari *gaochu* terdapat dua oktaf (Mu., 1993, hlm. 51).

Song (2025) menjelaskan perbedaan yang signifikan antara *erhu* dan biola dalam memperlihatkan respons emosional pendengar. Biola cenderung menghasilkan intensitas emosi yang lebih tinggi pada perasaan seperti kebahagiaan, ketenangan, dan kegelisahan, yang dipengaruhi oleh jangkauan dinamika yang lebih luas serta karakter nada yang lebih cerah. Sebaliknya, *erhu* lebih kuat dalam memunculkan emosi sedih karena karakter timbrenya yang melankolis (hlm. 26). Temuan ini menyimpulkan bahwa jenis alat musik memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman emosional musik, karakter akustik masing-masing alat musik secara langsung mempengaruhi kualitas emosi yang dirasakan pendengar (Song, 2025, hlm. 26).

## 2.4 *Spotting* dalam Film

*Spotting* Karlin & Wright (2004) menjelaskan *spotting* yang merupakan tahap awal yang krusial dalam penyusunan musik film, bertujuan untuk menentukan bagaimana musik dimainkan di setiap adegan, termasuk penempatan, durasi, dan fungsi dramatiknya (hlm. 60). Proses ini dilakukan bersama komposer, sutradara, dan editor dengan menonton filmnya bersama terlebih dahulu untuk memahami sinkronisasi antara musik dan filmnya (Karlin & Wright., 2004, hlm 60).

## 2.5 *Scale* Pentatonik Tiongkok

*Scale* pentatonik dalam musik Tiongkok, disebut mode Tiongkok tradisional, dikenal sebagai wǔ shēng (五声) terdiri dari gōng (宫), shāng (商), jué (角), zhǐ (徵), dan yǔ (羽), di scale ini juga terdapat lima mode yang tergantung pada

pemilihan awal dari kelima notasinya, seperti mode gōng (宫), mode shāng (商), mode jué (角), mode zhǐ (徵), dan mode yǔ (羽) (Cui, 2021. hlm. 26). Mode pentatonik dan *scales* telah menjadi identitas dan berdampak pada perkembangan musikal Tiongkok selama ribuan tahun, sehingga dari sudut pandang Barat maupun tradisi nasional sendiri, musik Tiongkok dikenali dan dibentuk oleh mode dan *scale* pentatoniknya (Liang, 2023. hlm. 30).

Kelima mode pentatonik Tiongkok dipetakan langsung ke nada dasar Barat, yaitu gōng (宫) pada C (do), shāng (商) pada D (re), jué (角) pada E (mi), zhǐ (徵) pada G (sol), dan yǔ (羽) pada A (la), sehingga setiap mode dimulai dari nada yang berbeda namun tetap menggunakan lima nada dasar yang sama (Zhu et al., 2024. hlm. 371). Law et al. (2024) menjelaskan lima emosi dari lima nadanya, gōng (宫) menggambarkan pikiran yang terbanyak, shāng (商) menunjukkan rasa duka, jué (角) menunjukkan kemarahan , zhǐ (徵) menunjukkan kesenangan, dan yǔ (羽) menunjukkan ketakutan (hlm. 2).

## 2.6 *Rekonsiliasi dan Scale Mayor*

Rekonsiliasi adalah proses dinamis pemulihan hubungan yang rusak melalui kehendak untuk berdamai, pengampunan, dan pemulihian emosional yang saling mempengaruhi, sehingga tercipta kembali harmoni dan keterhubungan antara manusia (Kim et al., 2015). Musik berperan membentuk rekonsiliasi karena mampu menyembuhkan luka psikologis, meredakan ketegangan sosial, dan membangun rasa kebersamaan melalui emosi yang dirasakan bersama (Amanze seperti yang dikutip dalam Kim et al., 2015. hlm. 236 - 237). Melalui ritme dan harmoni yang disatukan, musik membuka ruang komunikasi nonverbal yang mendorong keterhubungan, pengampunan, serta pemulihan hubungan yang sebelumnya terpecah (Amanze seperti yang dikutip dalam Kim et al., 2015. hlm. 237 - 238). Hal ini dapat dihubungkan dengan *scale* mayor, Carraturo (2025) menjelaskan berbagai paradigma emosi seperti suka atau tidak suka, menyenangkan atau tidak menyenangkan, bahagia atau sedih, menunjukkan pola umum bahwa mode mayor berkaitan dengan emosi positif dan mode minor

dengan emosi negatif, baik dalam emosi yang dirasakan maupun yang dipersepsikan (hlm. 84).

## 2.7 Chord D Mayor

Aldwell et al (2018) menjelaskan chord adalah penggabungan dari tiga atau lebih nada yang membentuk satu kesatuan yang harmonis, contohnya adalah chord C–E–G atau 1, 3, 5, yaitu sebuah triad yang tersusun dari interval ketiga dan kelima dari nada dasar atau *root C*, sehingga disebut tonic triad (hlm. 7). Hal ini dapat dihubungkan langsung pada nada dasar D mayor, Socarras (2016) menjelaskan D mayor menggunakan nada D–E–F#–G–A–B–C#, jadi jika dibikin chord triad terdapat D–F#–A atau 1, 3, 5. Socarras juga menjelaskan salah satu contoh progresinya terdapat D (1, 3, 5) A (5, 7, 2) Em (2, 4, 6) A7 (5, 7, 2, 4).

# 3. METODE PENCIPTAAN

## 3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode penciptaan kualitatif untuk menjelaskan secara detail penerapan alat musik *huqin* dalam menggambarkan rekonsiliasi. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi karya untuk menggambarkan rekonsiliasi antara ibu dan Noel di adegan 17 sampai 21.

## 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

- Karya berjudul *The Color Ang* dari rumah produksi Sugeng Media memiliki durasi 15 menit. Penggunaan alat musik *huqin*, seperti *erhu*, *gaohu*, dan *zhonghu* akan menjadi fokus utama musik dalam filmnya untuk menggambarkan rekonsiliasi. *Scoring* yang dilakukan dimulai dengan spotting film bersama sutradara dari visual dan suara yang telah di mixing agar sutradara dan komposer mengetahui penempatan dan alat musik apa yang sesuai. teknologi yang digunakan berupa DAW yaitu FL Studio dengan VST plugin untuk tiga alat musik *huqin*, *erhu*, *gaohu*, dan *zhonghu*. Musik