

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk mengeksplorasi proses penerapan melodi arpeggiator dalam Membangun ketegangan scene *low point* Film “Bisnis Rasa Malu (2026)”.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Hennessy (2025), berpendapat bahwa melodi dapat mempengaruhi psikologi pendengar memungkinkan komposer untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih imersif sehingga musik dapat berfungsi sebagai karakter tambahan yang memandu emosi penonton sepanjang film. Pada dasarnya, melodi diterapkan dengan mengandalkan penggunaan *leitmotif* (tema nada tertentu) untuk membangun identitas karakter serta mendemonstrasikan perkembangan internal mereka lewat variasi dari nada.

Buhler & Neumeyer (2015), *leitmotif* adalah tema musik yang mewakili karakter, tempat, atau ide tertentu dalam cerita. Musik berfungsi menjaga alur cerita tetap menyatu sekaligus memperlihatkan isi pikiran dan perasaan terdalam si karakter kepada penonton. Melodi juga berfungsi sebagai subteks yang memberi petunjuk kepada penonton tentang ketegangan atau rahasia yang tersembunyi di balik interaksi yang tenang. Dengan pemilihan alat musik tertentu seperti bunyi piano untuk kesan keterasingan atau suara gesekan cello untuk kesedihan yang mendalam, melodi memiliki kemampuan untuk mengatur ritme emosi penonton, menciptakan ruang untuk refleksi yang pribadi sekaligus dramatis dalam setiap adegannya.

### 2.1 ARPEGGIATOR

Wennekoski (2021), instrumen dan modulasi elektronik (*synthesizer/arpeggiator*) dalam film bukan lagi sekadar modernisasi saja, melainkan alat psikologis untuk menggambarkan ruang digital yang dingin,

mekanis, sekaligus menakutkan bagi karakter utama. Dengan mengatur parameter seperti kecepatan ketukan (*rate*) dan jangkauan oktaf, seorang produser musik dapat menciptakan tekstur melodi yang dinamis dan kompleks tanpa harus memainkannya secara manual dengan jari yang sangat cepat. Oleh karena kemampuannya dalam memberikan nuansa ritmis yang konsisten, arpeggiator menjadi elemen krusial dalam pembentukan karakteristik suara pada berbagai genre musik modern, mulai dari pop hingga musik dansa elektronik.

Lozej (2016), Karakteristik arpeggiator memicu proses kreatif yang menyatukan produksi, komposisi, improvisasi, dan performa dengan cara yang menginspirasi musisi maupun produser. Alat ini turut mendefinisikan estetika, proses kreatif, dan fungsi sosial musik elektronik secara keseluruhan.

## 2.2 KETEGANGAN

Steffens, J. (2020) Musik tidak hanya membuat kita merasa sedih atau senang, tetapi secara aktif "membujuk" otak kita untuk menyukai atau membenci karakter tertentu. Disini penulis akan menerapkan teori ini dengan cara memainkan melodi yang beragam sesuai dengan *timestamp* film tersebut. Diawali dengan melodi-melodi teratur sebagai gambaran perasaan panji di ruangan operator yang sangat chaos, dan semakin lama melodi mulai tidak beraturan yang menggambarkan panji sudah benar-benar ada di titik terendahnya.

## 2.3 SCORING

Kalinak (2015), *scoring* tidak sekadar berfungsi sebagai latar suara (*background music*), melainkan sebagai elemen yang mengikat adegan dan memberikan informasi naratif yang tidak dapat ditunjukkan secara visual atau melalui dialog saja. Dalam film, *scoring* memiliki kemampuan unik untuk menembus batas ruang penonton dan secara langsung mempengaruhi persepsi psikologis mereka terhadap cerita di dalam film

## 2.4 VST PLUGIN

Huber & Runstein (2013), perpaduan VST *Plugin* dan instrumen virtual membuka peluang untuk menciptakan suara yang rumit. ditambah parameter suaranya bisa dimanipulasi secara langsung untuk menciptakan atmosfer latar yang dinamis. *Virtual Studio Technology (VST) Plugin* merupakan *software* yang bertugas meniru alat musik nyata, *synthesizer*, hingga *sound effect* langsung di *Digital Audio Workstation (DAW)*. Dengan adanya VST *Plugin* dalam produksi musik, produser/komposer musik memiliki kebebasan untuk menciptakan suara yang diinginkan hanya dengan satu gelombang suara tertentu. Hal ini sangat berguna untuk menciptakan karakteristik audio yang sesuai dengan tuntutan cerita visual.

Yuana (2013), teknologi instrumen berbasis *sound library* digital dapat menghasilkan karakteristik audio yang sangat mendekati kualitas instrumen aslinya secara efisien, sehingga komposer/produser musik tetap dapat memberi kualitas musik yang maksimal meskipun berada dalam ruang lingkup produksi dengan anggaran terbatas (*low budget*).

## 2.5 PSIKOAKUSTIK

Thaut (2005) menyatakan bahwa sistem saraf manusia memiliki kecenderungan biologis kuat untuk menyelaraskan motorik dan respons internalnya terhadap pola ritme yang bersifat konstan dan berulang-ulang. Ketika sebuah suara dibunyikan dengan tempo yang mengalami percepatan secara bertahap, otak pendengar secara tidak sadar akan menerjemahkan percepatan ritme tersebut sebagai sinyal darurat, yang berguna untuk memacu percepatan aktivitas fisiologis tubuh.