

***“MOUSE HOUSE” DAN “FROM THE DEEP”***

**KOMPOSISI MUSIK FILM UNTUK ANIMASI AKAN DAN *MEATFAN*  
BERDASARKAN SUASANA DALAM ADEGAN DENGAN FORMAT  
ORKESTRA**

**Tugas Akhir**

**Program Studi S1 Penciptaan Musik**



Diajukan oleh :

**Abdul Aziz**

**NIM. 2010 1790 133**

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
TAHUN 2023/2024**

***“MOUSE HOUSE” DAN “FROM THE DEEP”***

**KOMPOSISI MUSIK FILM UNTUK ANIMASI AKAN DAN *MEATFAN*  
BERDASARKAN SUASANA DALAM ADEGAN DENGAN FORMAT  
ORKESTRA**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Tim Penguji  
Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu prasyarat untuk  
mengakhiri jenjang studi sarjana**



Diajukan oleh :

**Abdul Aziz**

**NIM. 2010 1790 133**

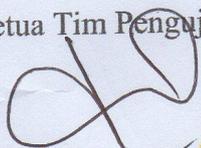
**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
TAHUN 2023/202**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Tugas Akhir berjudul :

**“MOUSE HOUSE” DAN “FROM THE DEEP” KOMPOSISI MUSIK FILM UNTUK ANIMASI AKAN DAN MEATFAN BERDASARKAN SUASANA DALAM ADEGAN DENGAN FORMAT ORKESTRA** diajukan oleh **Abdul Aziz**, NIM 20101790133, Program Studi **S-1 Penciptaan Musik**, Jurusan **Penciptaan Musik**, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91222), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **22 Mei 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



**Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.**

NIP.197604102006041028/  
NIDN.0010047605

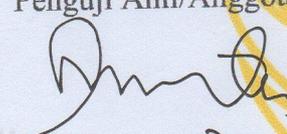
Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



**Joko Suprayitno, S.Sn., M.Sn.**

NIP.196511102003121001/  
NIDN.0010116510

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



**Drs. Hadi Susanto, M.Sn.**

NIP.196111031991021001/  
NIDN.0003116108

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



**Drs. Haris Natanael Sutaryo, M.Sn**

NIP.196102221988031002/  
NIDN.0022026101

Yogyakarta, 4 Juni 2024

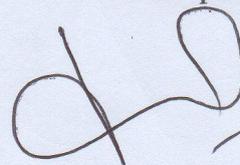
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**

NIP.197111071998031002/  
NIDN.00071171104

Ketua Program Studi  
Penciptaan Musik



**Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.**

NIP.197604102006041028/  
NIDN.0010047605

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa karya musik dan karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lainnya dan belum pernah dipublikasikan. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis yang disebutkan di dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya saat ini, dan saya bersedia sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 6 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Abdul Aziz

NIM 2010 1790 133

*“If art is how we decorate space,  
then music is how we decorate time.”*



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

**Bunda**

**Ayah**

**Semua Teman Seperjuangan**

**Semua Orang Yang Berusaha Memajukan Industri Musik Film di Indonesia**

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam atas segala limpahan anugerah dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir dengan judul **“*Mouse House*” Dan “*From The Deep*” Komposisi Musik Film Untuk Animasi Akan Dan *Meatfan* Berdasarkan Suasana Dalam Adegan Dengan Format Orkestra”** dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Tugas Akhir ini merupakan keharusan formal untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S-1) dari Program Studi Penciptaan Musik, Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir ini. Untuk itu, dengan tulus hati dan rasa syukur, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil. selaku Ketua Program Studi Penciptaan Musik, FSP ISI Yogyakarta, yang telah mendukung semua kegiatan yang diadakan dalam lingkungan kampus dan Program Studi.
2. Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A. selaku Sekertaris Program Studi Penciptaan Musik, FSP ISI Yogyakarta, yang telah mendukung semua kegiatan yang diadakan dalam lingkungan kampus dan Program Studi.
3. Joko Suprayitno, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing I, yang telah memberikan waktu dan usaha dalam membantu serta membimbing dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
4. Drs. Haris Natanael S., M.Sn. Selaku Pembimbing II, yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk membimbing penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
5. Puput Pramuditya, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pemikirannya sejak awal penulis memasuki lingkungan kampus hingga pengerjaan tugas akhir ini.

6. Keluarga tercinta yang mendukung jalannya perkuliahan dari awal semester hingga akhir semester.
7. Seluruh Dosen Pengampu dan Karyawan di Jurusan Musik, terutama Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta.
8. Sahabat Bayu Madhuswara yang bersedia mengerahkan tenaga dalam mewujudkan konser tugas akhir ini.
9. Studio Xania yang bersedia membantu dalam menyediakan animasi untuk tugas akhir ini.
10. Manusia-manusia kurang waras eksekusi tanpa batas: Muhammad Huda, Nabila Farazhafira, Sisilia Alda, Brahmantio Hanif, Muhammad Tites Julang Priambada, Bowie Putra Bayu Mukti, Katon Rizky Ramadhan, Potot dan teman-teman yang selama kuliah telah menjadi teman belajar sekaligus sahabat dalam menemukan jati diri.
11. Teman-teman Stone House yang menjadi tempat untuk kembali di saat rumah terasa sangat jauh.
12. Semua Pihak yang sudah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca selanjutnya.

Yogyakarta, 6 Mei 2024

Abdul Aziz

## ABSTRAK

Musik berbeda dengan lukisan dan narasi, unsur dan konteks dalam lukisan akan langsung tersampaikan dengan indra penglihatan, adegan dan suasana yang ada dalam narasi akan langsung tervalidasi oleh teks-teks yang ada dalam narasi. Sedangkan musik, terdapat kesulitan dalam mengidentifikasi makna dan konteks dalam musik, namun musik dapat dirasakan tanpa harus mengetahui unsur-unsur yang ada di dalamnya. Rasa yang timbul oleh musik menghasilkan efek-efek psikis, di mana terdapat proses mental yang terjadi di saat seseorang mendengarkan musik. Efek psikis tersebut yang akan menjadi benang merah dan menjadi penghubung antara musik dengan adegan visual sehingga mempunyai konteks suasana yang sama.

Dengan meneliti penggunaan unsur-unsur dalam musik (melodi, harmoni, ritmis, dinamik, warna suara, ekspresi, tekstur dan bentuk) yang dapat memengaruhi psikis diharapkan dapat menciptakan variasi dari musik tema yang sejalan dengan konteks dan suasana yang ada dalam adegan visual. Menggunakan jurnal-jurnal terdahulu yang membahas tentang efek psikis yang dihasilkan dari unsur-unsur musik seperti tensi, emosi, *mood*, gairah, dan meneliti keputusan yang diambil oleh komponis musik film dalam menentukan variasi untuk musik tema yang mengiringi adegan, penelitian ini bertujuan untuk mencari cara dalam mengembangkan musik tema dalam film dengan menggunakan efek psikis yang ada di dalam narasi dan visual, sehingga musik tema dapat mengikuti perubahan suasana yang terdeskripsikan dalam adegan visual.

**Kata Kunci :** *music film, music theme variation, psychology music*

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	Kesalahan! Bookmark tidak didefinisikan.
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR NOTASI .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	8
C. Tujuan Penciptaan .....	8
D. Manfaat Penciptaan .....	9
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN .....	10
A. Kajian Pustaka .....	10
B. Kajian Karya .....	15
1. <i>Kung Fu Panda</i> .....	15
2. <i>How To Train Your Dragon</i> .....	18
3. <i>Bloodborne : Ludwig The Accursed and The Holy Blade</i> .....	21
C. Landasan Penciptaan .....	22
BAB III PROSES PENCIPTAAN .....	26
A. Perumusan Ide Penciptaan .....	26
B. Tahap Observasi .....	29
C. Penentuan Judul .....	32
D. Konsep Penciptaan .....	34

1. Melodi .....	35
2. Harmoni .....	36
3. Ritmis .....	37
4. Dinamika .....	38
5. Warna suara .....	38
6. Ekspresi .....	38
7. Tekstur .....	39
8. Bentuk .....	39
E. Penggarapan Detail Karya .....	41
1. Akan .....	41
2. <i>Meatfan</i> .....	44
F. Penulisan Notasi .....	46
BAB IV ANALISIS KARYA .....	48
A. Akan .....	48
1. <i>Mouse House</i> .....	48
2. <i>House Goes Boom</i> .....	52
3. <i>The End?</i> .....	54
4. Yang penting Hidup .....	56
B. <i>Meatfan</i> .....	61
1. <i>From The Deep</i> .....	61
2. <i>Anyone?</i> .....	62
3. <i>The Monster</i> .....	63
4. Permulaan .....	64
BAB V PENUTUP .....	66
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN .....	72

## DAFTAR NOTASI

<b>Notasi 1.2</b> Musik Tema “ <i>Oogway Ascends</i> ” .....	16
<b>Notasi 2.2</b> Hero Theme <i>Leitmotif</i> .....	18
<b>Notasi 3.2</b> Melodi <i>Flying Theme</i> (Mayor).....	19
<b>Notasi 4.2</b> <i>Counter Attack Theme</i> (Melodi minor dari <i>Flying Theme</i> ).....	19
<b>Notasi 5.2</b> “ <i>This is Berk</i> ” Musik tema dari Hiccup.....	20
<b>Notasi 6.2</b> “ <i>This is Berk</i> ” Musik tema dari Hiccup (Tempo Cepat).....	21
<b>Notasi 7.2</b> <i>Bloodborne : Ludwig The Accursed and The Holy Blade Theme</i> .....	22
<b>Notasi 1.3</b> Melodi dari <i>Bloodborne : Ludwig The Accursed and The Holy Blade Theme</i> .....	30
<b>Notasi 1.4</b> Melodi dari musik tema “ <i>Mouse House</i> ” .....	49
<b>Notasi 2.4</b> Introduksi dari musik tema “ <i>Mouse House</i> ” .....	50
<b>Notasi 3.4</b> Iringan dari melodi “ <i>Mouse House</i> ” .....	51
<b>Notasi 4.4</b> <i>Diatonic common modulation</i> pada pengulangan tema.....	52
<b>Notasi 5.4</b> <i>Neopolitan chord</i> pada akhir dari musik tema “ <i>Mouse House</i> ” .....	52
<b>Notasi 6.4</b> <i>Motto theme</i> dari musik “ <i>House Goes Boom</i> ” .....	53
<b>Notasi 7.4</b> <i>Gramatical theme</i> dari musik “ <i>House Goes Boom</i> ” .....	54
<b>Notasi 8.4</b> Teknik <i>harmonic</i> yang ada pada awal musik “ <i>The End?</i> ” .....	55
<b>Notasi 9.4</b> Melodi dan akor dari “ <i>Mouse House</i> ” yang dirubah <i>candence</i> dan nilai nadanya pada musik “ <i>The End?</i> ” .....	56
<b>Notasi 10.4</b> Introduksi dari tema “Yang Penting Hidup” .....	57
<b>Notasi 11.4</b> Melodi dari tema “Yang Penting Hidup” .....	58

<b>Notasi 12.4</b> Pengulangan melodi dari tema “Yang Penting Hidup” .....	59
<b>Notasi 13.4</b> Kalimat akhir dari tema “Yang Penting Hidup” .....	60
<b>Notasi 14.4</b> Melodi dari tema “ <i>From The Deep</i> ” .....	61
<b>Notasi 15.4</b> Pengulangan melodi dari tema “ <i>From The Deep</i> ” .....	62
<b>Notasi 16.4</b> Musik tema “ <i>Anyone?</i> ” .....	63
<b>Notasi 17.4</b> Musik Tema “ <i>The Monster</i> ” .....	64
<b>Notasi 18.4</b> Musik adegan “Permulaan” .....	65



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam perkembangannya musik telah menjadi sarana pendukung untuk berbagai hal, tidak hanya untuk menggambarkan musik itu sendiri namun juga digunakan untuk tujuan tertentu. Hal ini menjadikan musik sebagai alat pendukung untuk berbagai bidang. Musik dapat digunakan dalam membangun suasana tempat layaknya kafe, elevator, toko swalayan, dan juga digunakan sebagai alat pendukung seperti musik di dalam film dan animasi. Dalam film dan animasi, musik berperan seperti lampu kecil yang ditaruh di depan layar kaca hanya untuk menghangatkannya, tidak terlalu mencolok tapi dapat dirasakan oleh jiwa. Claudia Gorbman berpendapat dalam bukunya yang berjudul “*Unheard Melodies*” (1987:11), musik merupakan seni yang tidak terlihat. Hal ini menjadikan musik sebagai alat yang tepat untuk mendukung jalannya film dan animasi tanpa harus mengambil alih perhatian serta dapat membangun sebuah suasana di dalam adegan.

Pembentukan suasana dalam musik film merupakan tantangan tersendiri, dikarenakan musik merupakan seni yang tidak dapat dilihat layaknya lukisan dan terdapat kesulitan dalam mengidentifikasi makna dan konteks dalam musik, berbeda dengan teks deskripsi/narasi di mana semua konteks langsung tervalidasi oleh teks-teks yang ada dalam narasi. Dalam sebuah kanvas, pelukis dapat dengan jelas melukis apa yang pelukis ingin sampaikan, dengan menggunakan indra

penglihatan, manusia dapat secara langsung mengidentifikasi apa yang ada di hadapannya. Dalam sebuah teks deskriptif semua kejadian dan aksi akan langsung tervalidasi oleh kalimat-kalimat yang ada.

Sedangkan dalam musik, terdapat kesulitan dalam mengidentifikasi makna dan konteks dalam musik, namun musik dapat dirasakan layaknya kehangatan lampu di sudut ruangan, emosi yang ada pada musik akan langsung terasa tanpa harus memahami unsur apa saja yang ada di dalam musik tersebut. Rasa yang ditimbulkan oleh musik menghasilkan efek-efek psikis di mana terdapat proses mental yang terjadi di saat seseorang mendengarkan musik. Hal ini menjadikan musik alat yang sempurna untuk dijadikan sebuah pendukung suasana yang spesifik dan rasa yang diinginkan. Dengan memanfaatkan efek psikis yang dihasilkan oleh unsur-unsur dalam musik seperti melodi, harmoni, ritmis, dinamik, warna suara, ekspresi, tekstur dan bentuk, musik dapat dibentuk sesuai dengan suasana serta rasa dari adegan di dalam film dan animasi.

Pembentukan menggunakan unsur-unsur tersebut menimbulkan pertanyaan. Bagaimana cara mengembangkan musik tema yang sesuai dengan konteks dan suasana dari setiap adegan yang ada? Apakah terdapat benang merah yang menyatukan konteks dari cerita dan visual dalam adegan film pada musik yang mengiringi adegan tersebut sehingga dapat membantu terbentuknya musik tema yang sesuai dengan suasana dalam adegan.

Terdapat sebuah persamaan pada unsur cerita, visual dan musik dalam film yang dapat digunakan untuk mendukung sebuah narasi, persamaan tersebut merupakan efek psikis. Dengan mengidentifikasi efek psikis yang ada pada

adegan, acuan dalam pembuatan musik yang mengiringi sebuah adegan terlihat dan teridentifikasi dengan jelas. Karena musik tidak dapat dilihat namun dirasakan, rasa yang dihasilkan oleh musik akan menuntun pembuatan musik untuk adegan sehingga adegan mempunyai rasa dan suasana sesuai dengan apa yang di mau.

Dalam psikologi terdapat unsur-unsur seperti tensi, emosi, *mood*, dan gairah. Tensi merupakan tekanan atau beban psikis yang dialami oleh seseorang sebagai respons terhadap situasi atau peristiwa tertentu. Tensi muncul pada adegan-adegan yang mendebarkan dan menegangkan dalam film. Tensi sering dikaitkan dengan hal-hal yang negatif seperti ketakutan, kekhawatiran dan penderitaan, namun dalam konteks lain tensi dapat menjadi motivasi dalam sebuah aktivitas dan menjadikannya hal yang positif (Moritz and Stefan, 2015:1).

Pada karya tulis "*Essentials of Organizational Behavior*", dituliskan bahwa emosi merupakan perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang/objek dengan durasi waktu yang singkat, sedangkan *mood* merupakan perasaan yang tidak terkait dengan stimulus tertentu dan lebih stabil dengan durasi waktu yang lebih lama dari emosi (Stephen Robbins, 2014:64).

Gairah sendiri merupakan aktivitas fisiologis dan psikologis yang mencakup respons tubuh terhadap stimulus pada jaringan saraf otak yang kemudian memengaruhi kesadaran yang ada (Robert E., 1989:6), seperti peningkatan detak jantung, pernapasan yang cepat dan tingkat kesadaran yang meningkat. Menjadikan unsur-unsur tersebut sebagai referensi dalam musik film diharapkan dapat membawa suasana yang ideal dalam pembentukan sebuah

adegan, seperti dalam adegan pertarungan yang mendebarkan, rasa kemenangan dari tokoh utama yang sesaat lagi berhasil dalam mengalahkan musuhnya. Pengetahuan tentang gairah itu sendiri sangat penting untuk mengetahui unsur musik apa saja yang mengekspresikan gairah itu sendiri.

Dalam musik film terdapat sebuah istilah yang dinamakan musik tema. Musik tema biasa digunakan untuk menggambarkan sebuah karakter dan tempat, yang selanjutnya diolah dalam berbagai adegan dengan rasa yang berbeda di tiap adegannya, menghasilkan suasana yang diinginkan. Layaknya seorang pahlawan yang mengalami kekalahan, kemenangan, rasa semangat, kebahagiaan dan putus asa, musik tema hanya mengikuti suasana yang dialami oleh pemilik musik tema namun pokok dari musik tema tersebut tidak berubah.

Untuk membuat musik yang sejalan dengan yang dialami oleh karakter yang memiliki musik tema, dibutuhkan unsur-unsur psikologis yang mewakili perasaan dan suasana dari pemilik musik tema. Unsur-unsur tersebut berupa tensi, emosi, *mood* dan gairah, dari ke empat unsur tersebut, nantinya akan diubah menjadi unsur-unsur yang ada di dalam musik yaitu melodi, harmoni, ritmis, dinamik, warna suara, ekspresi, tekstur dan bentuk. Untuk mentransformasikan konteks psikologi yang ada pada visual dalam film menjadi musik tema membutuhkan identifikasi rasa yang dihasilkan oleh unsur-unsur di dalam musik seperti, ritme yang tegas akan cenderung lebih serius daripada ritme yang fleksibel (Bruner, 1990:97, Gunlach, 1935:636), Tempo memengaruhi gairah bukan emosi, sedangkan tangga nada memengaruhi *mood* (Husain et al, 2002:151).

Penggunaan unsur-unsur dalam musik dapat digunakan untuk mengidentifikasi sebuah suasana/rasa yang sedang terjadi di dalam musik film. Musik yang sesuai dengan suasana dari adegan yang ada dapat membuat cerita dalam adegan mudah untuk dipahami. Cepatnya alur adegan, berat ringannya suasana dalam adegan yang kemudian diolah ke dalam unsur-unsur musik lalu dibuat menjadi variasi musik tema, menjadikan adegan mudah untuk dirasakan. Dengan memaksimalkan unsur-unsur dalam musik yang didasari oleh efek psikis yang terdapat di dalam sebuah adegan, diharapkan menjadikan musik yang ada di dalam film dan animasi mempunyai konteks suasana yang sama dengan adegan yang diiringinya.

Untuk menerapkan hal tersebut penulis menggunakan dua animasi pendek dengan total durasi sepuluh menit yang di produksi oleh studio bernama Xania. Animasi tersebut berjudul “Akan” dan “*Meatfan*”. Kedua animasi tersebut menceritakan tentang dampak dan akibat dari ulah manusia itu sendiri. “Akan” merupakan animasi yang ditulis oleh Dimas Fajar dan di produksi oleh Studio Xania. Animasi ini berlatar belakang perang dunia kedua, menceritakan kehidupan yang dialami oleh seekor tikus, tikus tersebut menetap pada suatu wilayah yang dinamakan Polandia, di mana tempat tersebut merupakan wilayah yang menjadi salah satu pemicu perang dunia kedua setelah terjadinya invasi oleh Jerman.

Animasi kedua dari Studio Xania yaitu “*Meatfan*” yang ditulis oleh Rizq Rafly Sinatriya Sembodo Prabowo, Animasi ini menceritakan tentang dunia yang sudah mengalami kehancuran akibat ulah manusia itu sendiri, di mana sisa-sisa

dari peradaban sebelumnya menjadi reruntuhan kota mati. Kehancuran bukan satu-satunya hal yang dihadapi umat manusia pada saat itu, terdapat *monster* yang bermutasi sehingga menambah mimpi buruk yang sedang dialami oleh umat manusia.

Kedua animasi tersebut mempunyai cerita dan suasananya masing-masing. Penulis ingin membuat sebuah musik tema untuk tiap animasi, yang nantinya tema tersebut akan dikembangkan menurut suasana yang ada pada adegan dalam animasi. Format untuk penulisan komposisi tersebut berupa orkestra di mana terdapat *string section*, *woodwind section*, *brass section*, perkusi, dan piano. Pemakaian berbagai macam instrumen digunakan untuk mengeksplorasi bentuk, tekstur dari bunyi tiap instrumen, digunakan untuk menyesuaikan efek psikis yang ada di dalam adegan.

Terdapat tiga jenis musik tema yang ada dalam musik film, yaitu *gramatical themes*, merupakan musik tema yang mempunyai bentuk anteseden-kosekuen, *motto themes*, tema dengan satu motif lalu dikembangkan, *discursive themes*, tema yang mengedepankan pengembangan daripada pengulangan (Richards, 2016:2). Bentuk musik tema dari komposisi yang akan dibuat menggunakan bentuk *gramatical themes*, *motto themes* dan *discursive themes* yang kemudian akan dikembangkan menurut suasana dan konteks cerita dalam adegan visual.

Terdapat sebuah bagian terkecil dari musik tema yang memberikan identitas terhadap musik tema itu sendiri. Bagian tersebut dinamakan *leitmotif*, *leitmotif* merupakan motif yang terus menerus diulang sepanjang musik tema

dimainkan untuk memunculkan karakter yang ditanamkan dalam motif tersebut. Peran *leitmotif* sangat penting dalam membangun rasa dan emosi yang kuat pada karya multimedia seperti opera dan film, maka relevansi antara *leitmotif* dan penonton tidak dapat disangkal. Relevansi ini juga dapat dilihat dari sudut pandang komponis, pernyataan para komponis menunjukkan bahwa motif utama merupakan komponen paling penting dalam proses komposisi itu sendiri (Matthew, 2015:6).



## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Berdasarkan hasil uraian di atas efek psikis dalam cerita dan adegan merupakan hal yang penting untuk pengembangan musik tema yang ada dalam adegan. Dari hal tersebut maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan efek psikis yang ada pada visual dan cerita dalam film untuk pengembangan musik tema dalam musik film?
2. Bagaimana hasil pengembangan dari musik tema yang menerapkan efek psikis yang ada pada visual dan cerita dalam film ?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana konteks visual dan cerita dalam film dapat mengembangkan sebuah tema dalam musik. Selain tujuan umum juga terdapat tujuan khusus pada penelitian ini diantaranya adalah:

1. Mengetahui cara penerapan efek psikis yang ada pada visual dan cerita dalam film untuk pengembangan musik tema dalam musik film.
2. Mengetahui hasil penerapan dari efek psikis yang ada pada visual dalam film untuk pengembangan musik tema dalam musik film.

#### **D. Manfaat Penciptaan**

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat yaitu, memberikan wawasan keilmuan baru di bidang penciptaan musik khususnya musik film dalam menerapkan efek psikis pada visual dalam film untuk pengembangan musik tema dalam musik film. Berusaha untuk meningkatkan kualitas musik yang ada dalam musik film serta memberikan kontribusi untuk komponis musik film dalam mengembangkan musik tema menjadi musik yang sesuai dengan adegan tanpa harus mengubah ide pokok.



## BAB II

### KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN

#### A. Kajian Pustaka

Terdapat banyak penelitian/jurnal tentang efek psikis pada unsur-unsur dalam musik yang dapat mendukung teori tentang penggunaan efek psikis dalam pengembangan musik tema. Dalam jurnal “*Music, Mood and Marketing*” Gordon C Burner, 1990 mengumpulkan beberapa jurnal yang membahas tentang efek psikis yang dihasilkan oleh unsur-unsur musik, seperti perbedaan efek yang dihasilkan oleh penggunaan interval di bawah satu oktaf dan di atas satu oktaf. Jurnal-jurnal yang dikumpulkan oleh Burner tidak hanya membahas tentang efek dari interval, namun juga tentang efek dari tempo dan juga tekstur. Musik dengan interval yang tinggi, konsonan harmoni, interval lebih dari satu oktaf memberikan kesan yang bersemangat dan bahagia, sedangkan musik dengan interval yang rendah, disonansi harmoni dan interval tidak lebih dari satu oktaf dikaitkan dengan kesedihan (Burner, 1990:97).

Penelitian yang sama dilakukan oleh Gregory D. Webster dan Catherine G. Weir dalam jurnalnya berjudul “*Emotional Respones to Music: Interactive Effects of Mode, Texture, and Tempo*”. Penelitian ini dilakukan oleh Gregory dan Catherine untuk membuktikan penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas efek dari tangga nada, tekstur dan tempo pada psikis manusia. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa musik dengan tangga nada mayor dengan tekstur yang tidak rumit dengan tempo yang cepat cenderung terkesan bahagia