

**METAFORA EMOSI AMBIGU MELALUI ELEMEN *PITCH*
DALAM KARYA “AMBIGHOST”**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan
Program Studi Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni dengan Minat Utama
Penciptaan Musik Nusantara

**Yoga Ardiyanto
2221428411**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**METAFORA EMOSI AMBIGU MELALUI ELEMEN *PITCH*
DALAM KARYA “AMBIGHOST”**

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal **14 Januari 2025**

Oleh:

Yoga Ardiyanto

NIM 2221428411

Di hadapan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Tim Penguji

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Dr. Reyke Bobby Koapaha, M.Sn

Prof. Dr. Djohan, M.Si

Ketua Tim Penguji

Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Yogyakarta,

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik diperguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun. Karya tulis ini merupakan hasil penelitian dan mengacu pada berbagai referensi yang dicantumkan dalam karya tulis ini. Saya menjamin keaslian TESIS ini dan bersedia menerima sanksi jika ditemukan kecurangan dikemudian hari.



Yogyakarta, 31 Desember 2024

Yang Menyatakan

Yoga Ardiyanto
NIM. 2221428411

Metafora Emosi Ambigu Melalui Elemen Pitch Dalam Karya “Ambighost”

Yoga Ardiyanto
2221428411

ABSTRAK

Fenomena emosi ambigu didasari oleh adanya faktor eksternal dan faktor internal, dimana EDM sebagai faktor eksternal menstimulus perasaan yang tidak jelas dan juga didasari oleh faktor internal berupa kenangan dan asosiasi tertentu, sehingga menciptakan emosi ambigu yang tidak dapat diidentifikasi. Kompleksitas dan sifat multitafsir dari emosi ambigu ini membuat emosi ambigu tidak dapat dipahami secara universal, sehingga memungkinkan metafora sebagai jembatan untuk merepresentasikan emosi ambigu melalui elemen *pitch* dengan penggunaan teknik *Frequency Modulation*.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Practice-led Research* dengan pendekatan studi kasus yang menekankan pada pengamatan dari berbagai sumber kajian informasi, dan analisis sebagai dasar penelitian. Dengan pendekatan ini, proses praktik atau eksplorasi yang diikuti oleh tahap analisis, diharapkan dapat menghasilkan praktik serta pengetahuan baru.

Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam mengidentifikasi enam aspek spesifik dari emosi ambigu terhadap EDM, yaitu *ketidakpastian*, *keraguan*, *kontradiksi*, *kebingungan*, *konflik internal*, dan *dualisme emosi*. Selanjutnya, enam aspek ambigu tersebut di tuangkan kedalam komposisi musik EDM berjudul “Ambighost”. Dengan penggunaan suara *init* sebagai material, yang pada awalnya datar dan netral, dapat “diwarnai” dengan berbagai emosi melalui manipulasi *pitch* dengan teknik *frequency modulation*. Proses ini memberikan pemahaman baru tentang potensi suara *init* dengan teknik variasi *pitch frequency modulation*, sebagai metafora dari ambiguitas emosional itu sendiri. Karya Ambighost ini, merupakan refleksi dari pemahaman tentang ambiguitas emosional dan bagaimana hal tersebut dapat dimetaforakan melalui elemen *pitch* pada musik EDM.

Kata Kunci: Emosi Ambigu, Ambivalensi, EDM, *pitch*, *Frequency Modulation*.

Ambiguous Emotional Metaphor Through Pitch Elements In the Work “Ambighost”

Yoga Ardiyanto
2221428411

ABSTRACT

The phenomenon of ambiguous emotions is based on external and internal factors, where EDM as an external factor stimulates unclear feelings and is also based on internal factors in the form of certain memories and associations, thus creating ambiguous emotions that cannot be identified. The complexity and multi-interpretable nature of these ambiguous emotions make ambiguous emotions not universally understood, allowing metaphors to be a bridge to represent ambiguous emotions through pitch elements using the Frequency Modulation technique.

The method used in this study is the *Practice-led* Research method with a case study approach that emphasizes observations from various sources of information studies, and analysis as the basis for research. With this approach, the process of practice or exploration followed by the analysis stage is expected to produce new practices and knowledge.

This study shows success in identifying six specific aspects of ambiguous emotions towards EDM, namely uncertainty, doubt, contradiction, confusion, internal conflict, and dualism of emotions. Furthermore, the six ambiguous aspects are poured into an EDM music composition entitled "Ambighost". With the use of this sound as material, which was initially flat and neutral, it can be "colored" with various emotions through pitch manipulation with the frequency modulation technique. This process provides a new understanding of the potential of this sound with the pitch frequency modulation variation technique, as a metaphor for emotional ambiguity itself. Ambighost's work is a reflection of the understanding of emotional ambiguity and how it can be metaphorized through the pitch element in EDM music.

Keywords: Ambiguous Emotion, Ambivalence, EDM, *Pitch*, *Frequency Modulation*

KATA PENGANTAR

Rasa dan puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat, nikmat, dan anugerah-Nya, sehingga, tesis yang berjudul *Metafora Emosi Ambigu Melalui Elemen Pitch Dalam Karya “Ambighost”*, dapat terselesaikan dengan lancar dan baik sesuai dengan yang diharapkan. Tesis ini disusun untuk memenuhi syarat dalam mengakhiri masa studi untuk memperoleh gelar Magister Seni, Program Penciptaan Seni Musik Nusantara, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Usaha yang cukup optimal dengan waktu yang maksimal, telah penulis lalui dengan proses yang cukup baik. Segala hambatan dan tantangan memberikan pengalaman dan pelajaran yang sangat berharga bagi penulis untuk terus belajar dan berkarya. Tesis ini tentunya tidak akan berjalan begitu saja, dan terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari pihak-pihak yang telah berkontribusi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D selaku ketua penguji, yang memberikan pelajaran dan pemahaman berharga mengenai kejujuran dalam suatu penelitian.
3. Dr. Royke Bobby Koapaha M.Sn selaku dosen pembimbing, yang telah banyak memberi bimbingan dan memberi arahan dalam penelitian dan penulisan tesis hingga dapat terselesaikan.

4. Prof. Dr.Djohan, M.Si selaku dosen penguji yang memberikan banyak masukan terutama pada konseptual penelitian, sehingga tesis ini dapat terwujud dengan cukup baik.
5. Seluruh staf pengajar, pengelola akademik dan karyawan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak dan Mamak tercinta, Sarjono dan Sumatria Winarsih, yang tak henti memberikan dukungan dalam setiap langkah, serta senantiasa memberikan doa-doa terbaiknya.
7. Almarhum Fadly Firmansyah merupakan adik yang paling kusayangi, telah memberikan banyak pelajaran dalam hidup, dan juga memberikan makna yang sebenarnya mengenai apa itu kasih dan sayang.
8. Mbokpoh Winarti yang telah kuanggap sebagai ibu kedua yang senantiasa memberi dukungan terkait apapun yang penulis lakukan.
9. Seluruh keluarga yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Seluruh teman-teman yang telah berkontribusi dalam hidup penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	ii
<i>ABSTRAK</i>	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Tinjauan Karya.....	15
C. Landasan Teori.....	18
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN.....	23
A. Metode Penelitian.....	23
B. Pengumpulan Data.....	23
D. Analisis Data.....	26
E. Proses Penciptaan.....	27
BAB IV.....	39
HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil.....	39
B. Analisis.....	45
C. Pembahasan.....	51
BAB V.....	55
KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA	56
WEBTOGRAFI	58
LAMPIRAN	59
A. Dokumentasi	59
B. Notasi	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial dan emosional memiliki kemampuan untuk merasakan berbagai emosi, seperti senang, sedih, dan marah. Emosi-emosi ini memberikan sinyal penting tentang keadaan internal dan eksternal seseorang, membantu individu beradaptasi dengan lingkungan, serta memahami hubungan dengan orang lain. Dalam beberapa situasi, seseorang dapat mengatasi emosi dengan baik, namun ada kalanya kompleksitas emosi menjadi tantangan yang membingungkan dan sulit dihadapi. Meskipun emosi sering kali dapat dirasakan dengan jelas, ada momen di mana perasaan menjadi tidak jelas dan ambigu, yang dapat menyebabkan kebingungan.

Ambigu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai ungkapan yang bermakna lebih dari satu, yang sering kali menimbulkan keraguan dan ketidakjelasan. Dalam masyarakat, ambigu sering terjadi akibat kompleksitas nilai, keyakinan, dan struktur kebijakan yang beragam. Ketidakpastian dalam interpretasi hukum, keragaman informasi dari berbagai sumber, serta perubahan sosial dan teknologi yang sulit diprediksi, dapat menyebabkan kesulitan dalam menafsirkan dan merespons situasi tertentu.

Contoh fenomena ambigu yang terjadi di masyarakat, dilansir dari kumparan.com (2018), ambigu merujuk pada ketidakjelasan atau kebingungan yang muncul dalam berbagai aspek kehidupan sosial. Hal ini sering terjadi sebagai akibat dari kompleksitas nilai, keyakinan, dan struktur kebijakan yang

beragam di dalam masyarakat. Faktor-faktor penyebabnya meliputi ketidakpastian dalam interpretasi hukum atau regulasi, keragaman informasi yang disampaikan oleh berbagai sumber, serta perubahan sosial dan teknologi yang sulit diprediksi dampaknya. Dalam konteks ini, masyarakat sering mengalami kesulitan dalam menafsirkan berita dan merespons situasi tertentu, mengakibatkan situasi di mana penilaian dan tindakan menjadi tidak jelas dan ambigu.

Beberapa kasus ambigu menurut salah satu psikolog Indonesia Tika Bisono pada laman antaranews.com (2010). Perempuan Indonesia cenderung bersikap ambigu saat menghadapi kasus kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) yang dilakukan suaminya. Ia sebenarnya takut dan tidak senang dengan perlakuan kekerasan itu, tetapi disisi lain melekat keyakinan bentuk pengabdian terhadap suami dan pertimbangan akan kepedulian terhadap masa depan anak. Menurut Tika kebanyakan Perempuan juga mengalami perang batin yang luar biasa, yang mana di satu sisi, mereka mungkin merasa terjebak antara keinginan untuk melindungi diri dan anak-anak mereka dari kekerasan yang terus-menerus, namun di sisi lain, mereka juga dapat merasa terkungkang oleh norma-norma budaya atau tekanan sosial yang menghambat mereka untuk melaporkan atau mencari pertolongan.

Bentuk lain dari fenomena ambigu, dilansir dari laman indonesiana.id (2021). Ialah bahwa orang-orang sekarang banyak yang seperti ambigu, dimana apa yang dituju berbeda dengan apa yang dijalani, Apa yang dikatakan berbeda dengan apa yang dikerjakan, apa yang dialami berbeda dengan apa yang

dirasakan. Syarif juga menyatakan orang bila sudah ambigu itu sulit ditebak. Misalnya, bilanganya cinta tapi perilakunya menghardik dan mencela, bilanganya paham agama tapi kerjanya menyalahkan orang lain, katanya cinta bangsa Indonesia tapi kerjanya berceles tentang kekurangan dan kesalahan bangsanya.

Pengalaman ambigu juga turut dialami dan dirasakan oleh Tantri Syalindri Ichlasari vokalis band Kotak. Dilansir dari laman Kompas.com (2021), ia mengatakan bahwa ia sempat mengalami ambigu saat ditawari untuk menjadi vokalis band kotak pada saat itu. Disisi lain ia merasakan senang karena bisa menjadi bagian dari band yang telah mempunyai nama cukup besar yaitu Kotak, dan itu merupakan salah satu impiannya. Namun, disisi lainnya ia tidak percaya diri, merasa takut kalau ia tidak mampu menggantikan sosok vokalis sebelumnya dan juga dapat menyesuaikan diri dengan band tersebut. Hal tersebut cukup lama dialami oleh Tantri sampai menimbulkan perasaan yang gelisah dan tidak jelas, yang pada akhirnya ia menemukan jalannya memutuskan untuk bergabung dengan band Kotak dengan kepercayaan dirinya dan karakter suaranya sendiri.

Dari fenomena ambigu di atas, terlihat bahwa banyak faktor yang dapat menyebabkan terjadinya perasaan ambigu. Faktor-faktor tersebut mulai dari pengalaman pribadi yang sifatnya sangat emosional, konflik internal, hingga faktor eksternal. Fenomena ambigu ini juga merupakan bagian dari pengalaman penulis, yang mana penulis merasakan perasaan ambigu saat mendengarkan musik EDM, penulis merasakan perasaan yang tidak jelas, dan sulit untuk diidentifikasi.

Dalam konteks ini, *Electronic Dance Music* (EDM) muncul sebagai faktor eksternal pemicu perasaan ambigu. Dilansir dari jagoweb.com (2022) EDM adalah genre musik yang ditandai oleh penggunaan teknologi elektronik yang intensif seperti *Synthesizer* dan drum digital, ritme yang dinamis, dan struktur komposisi yang naik turun. EDM memiliki potensi signifikan untuk memberikan pengalaman emosional yang beragam pada pendengarnya. EDM dikenal memiliki energi yang tinggi, *pitch* melodinya yang bervariasi dan ritme yang kuat. Variasi elemen *pitch* dalam musik EDM memungkinkan untuk memberi pengaruh signifikan terhadap respons emosional pendengarnya. Dalam EDM, perubahan *pitch* yang cepat dan dinamis, seperti yang sering ditemui pada bagian *drop* atau *buildup*, dapat menciptakan sensasi euforia atau ketegangan. Variasi dan manipulasi *pitch* yang kompleks dalam EDM dapat menghasilkan gelombang emosi yang beragam dan memperkuat ambiguitas perasaan yang dirasakan pendengarnya.

Penggunaan *pitch* dalam EDM tidak hanya mempengaruhi suasana hati secara umum, tetapi juga dapat memicu kenangan atau asosiasi tertentu. Nada-nada tertentu mungkin mengingatkan seseorang pada momen spesifik atau orang tertentu, menambah dimensi emosional pada saat mendengarkan EDM. Sebagaimana seperti yang dialami oleh penulis. Saat mendengarkan EDM, EDM justru menimbulkan perasaan yang tidak jelas atau ambigu, seolah merasakan beberapa perasaan sekaligus seperti senang dan sedih secara bersamaan. Di satu sisi, penulis menyukai jenis musik ini karena mampu memberikan energi positif berupa perasaan gembira dan bersuka ria. Namun, di

sisi lain, seolah terdapat perasaan lain yang ingin mendominasi. Kemungkinan ketidakjelasan perasaan ini, disebabkan oleh adanya hubungan dari kenangan, ingatan, bayangan, dan momen-momen berharga tentang seseorang.

Fenomena ambiguitas emosional merupakan topik yang menarik untuk diteliti, namun kompleksitas dan sifat multitafsir dari emosi ambigu ini menghadirkan tantangan tersendiri dalam upaya untuk memahaminya dan merepresentasikannya. Ambiguitas emosional dapat diartikan sebagai keadaan dimana individu mengalami perasaan yang tidak jelas atau bertentangan, yang sulit untuk diidentifikasi atau diungkapkan dengan tepat. Salah satu masalah utama yang muncul adalah keragaman dalam penafsiran emosi, dimana setiap individu dapat merasakan dan menafsirkan emosi dengan cara yang berbeda, tergantung pada latar belakang, pengalaman, dan konteks sosialnya. Hal ini menyulitkan pengembangan emosi ambigu untuk dapat dipahami secara universal. Selain itu, keterbatasan dalam bahasa dan alat ukur yang ada juga menjadi tantangan, karena banyak instrumen psikologis yang cenderung mengategorikan emosi dalam bentuk yang lebih sederhana, seperti positif atau negatif, sehingga tidak mampu menangkap kompleksitas emosi yang sebenarnya.

Berdasarkan hal tersebut, metafora dianggap potensial untuk menjembatani kesenjangan antara pengalaman subjektif dan ekspresi verbal. Dalam penelitian ini, metafora tidak hanya dipandang sebagai representasi dari emosi ambigu yang dialami ketika mendengarkan musik EDM, tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi pemahaman konsep ambiguitas itu sendiri. Seperti penjelasan

sebelumnya, bahwa variasi *pitch* pada EDM dapat memicu berbagai perasaan pendengarnya. Sehingga melalui pendekatan *pitch* dan emosi, serta dari segi praktik dan output bunyi, diharapkan dapat menghasilkan sensasi bunyi yang unik dan sebagai metafora dari emosi ambigu.

B. Rumusan Masalah

Fenomena emosi ambigu diatas didasari oleh adanya faktor eksternal dan faktor internal, dimana EDM sebagai faktor eksternal menstimulus perasaan yang tidak jelas dan juga didasari oleh faktor internal berupa kenangan dan asosiasi tertentu, sehingga menciptakan emosi ambigu yang tidak dapat diidentifikasi. Kompleksitas dan sifat multitafsir dari emosi ambigu ini membuat emosi ambigu tidak dapat dipahami secara universal, sehingga memungkinkan metafora sebagai jembatan untuk merepresentasikan emosi ambigu melalui elemen *pitch*. Dengan demikian, diharapkan karya musik yang diciptakan dapat merefleksikan pengalaman penulis dengan menghadirkan sensasi bunyi dan keunikan yang berbeda dari karya musik EDM pada umumnya.

Pertanyaan penelitian:

1. Apa saja aspek ambigu yang dapat dimetaforakan melalui elemen *pitch*?
2. Bagaimana mengaplikasikan aspek ambigu tersebut ke dalam komposisi musik EDM?

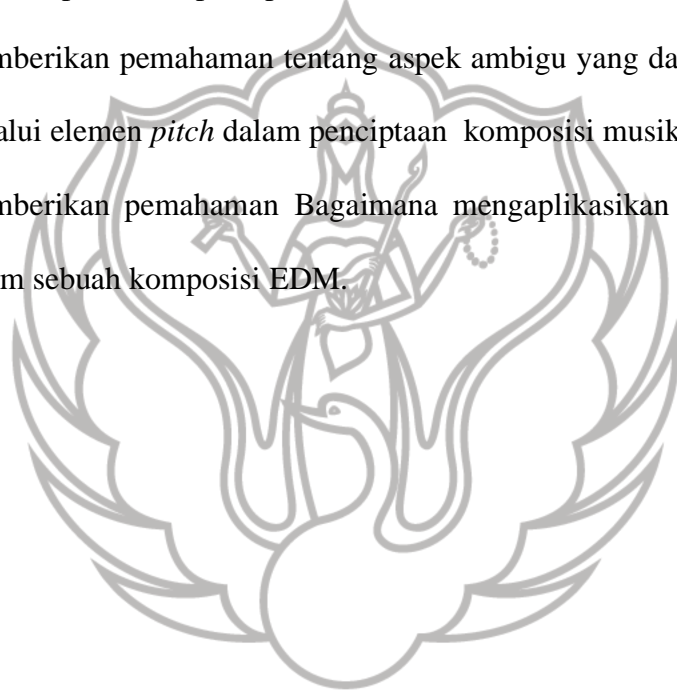
C. Tujuan dan Manfaat

Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui aspek ambigu yang dapat dimetaforakan melalui elemen *pitch* dalam penciptaan komposisi musik.
2. Untuk mengetahui Bagaimana mengaplikasikan aspek ambigu ke dalam sebuah komposisi EDM.

Manfaat dari penelitian penciptaan ini adalah :

1. Memberikan pemahaman tentang aspek ambigu yang dapat dimetaforakan melalui elemen *pitch* dalam penciptaan komposisi musik.
2. Memberikan pemahaman Bagaimana mengaplikasikan aspek ambigu ke dalam sebuah komposisi EDM.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Dasar dari sebuah penciptaan musik adalah ide dan konsep yang bersumber dari pengalaman pribadi penciptanya. Kemudian dilanjutkan dengan mengkaji sumber serta hasil penelitian terkait sebelumnya melalui beragam literatur, yang berfungsi sebagai referensi serta perbandingan dalam menunjang penelitian.

Seperti yang disampaikan Adrianna Wielgopolan and Kamil K. Imbir (2024) bahwa ambiguitas emosional merujuk pada ketidakpastian atau keraguan dalam menilai suatu emosi yang terkandung dalam kata-kata. Ambiguitas tidak hanya terbatas pada perasaan campur aduk (ambivalensi), tetapi juga mencakup dua dimensi utama, yaitu asal (*origin*) dan aktivasi (*activation*). Ambiguitas emosional dalam penelitian ini menunjukkan bahwa emosi yang terkandung dalam kata-kata dapat dipahami melalui dua dimensi yang berbeda, yaitu asal dan aktivasi, yang saling berinteraksi dan mempengaruhi persepsi dan reaksi individu terhadap kata-kata tersebut.

Emosi manusia pada dasarnya dapat dipicu oleh beragam faktor, baik internal ataupun eksternal, Dalam penelitian Swathi Swaminathan & E. Glenn Schellenberg (2015) menjelaskan, musik merupakan faktor eksternal dan cenderung membangkitkan berbagai emosi melalui berbagai mekanisme, yang dapat memunculkan respons positif dan negatif pada saat yang bersamaan. Musik dianggap sebagai ekspresi emosi oleh pendengar, dan preferensi untuk berbagai genre musik juga bervariasi, tergantung pada perbedaan individu dan

faktor kontekstual, sementara preferensi untuk musik, bervariasi tergantung pada emosi yang ditimbulkan atau disampaikan oleh musik tersebut.

Musik dalam konteks psikologis, dapat dilihat sebagai medium transformatif yang mampu menghadirkan stimulus emosional yang mendalam. Selain itu, musik juga sebagai penyembuh yang dapat membangun kembali koneksi otak. Norman Doidge (2015:280-352) mengatakan, musik lebih dari sekadar rangkaian bunyi nada dan melodi. Dengan musik, individu dapat membangun kembali koneksi otak yang mungkin hilang atau terganggu akibat cedera ataupun gangguan neurologis. Musik dapat memicu berbagai area di otak secara bersamaan, termasuk yang bertanggung jawab atas gerakan, emosi, dan kognisi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa mendengarkan atau bermain musik dapat merangsang pertumbuhan neuron baru dan memperbaiki sambungan saraf yang rusak, sehingga musik dapat membantu memulihkan fungsi motorik dan kognitif dari individu.

Musik memiliki peran yang penting dalam memahami psikologi manusia dan fungsi otak, seperti yang disampaikan oleh Stefan Koelsch (2013:3-265), musik merupakan bentuk seni yang dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mengeksplorasi berbagai aspek psikologis dan neurologis. Musik melibatkan proses persepsi, integrasi multimodal, perhatian, pembelajaran, memori, pemrosesan sintaksis, makna, aksi, emosi, hingga kognisi sosial. Hal ini menjadikan musik sebagai subjek ideal untuk memahami kerja otak manusia. Musik juga memiliki kemampuan unik untuk memengaruhi emosi manusia. Dengan cara mengaktifkan bagian-bagian tertentu pada otak yang terkait dengan

pengolahan emosi dan memori. Aktivasi ini dapat menghasilkan respons emosional yang kuat, seperti perasaan bahagia atau nostalgia.

Marc Leman (2008:1-26) menyatakan bahwa tubuh manusia berfungsi sebagai mediator biologis yang aktif dalam pengalaman musik, di mana gerakan, sensasi kinestetik, dan respons fisiologis memainkan peran penting dalam membentuk makna musikal. Ia berargumen bahwa interaksi fisik dengan musik menciptakan jalur komunikasi alternatif antara rangsangan eksternal dan representasi internal, yang memungkinkan individu untuk mengalami emosi secara lebih mendalam dan kompleks.

Hubungan antara musik dengan emosi kerap dijadikan sebagai objek penelitian. Markus Rumbino (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa elemen musik dan ekspresi dalam lantunan *helaehili* pada ritual pernikahan masyarakat Sentani dapat mempengaruhi emosi musikal audiens dan merupakan medium komunikasi emosional. Hal ini terjadi ketika pelantun melantunkan *helaehili*, terjadi respon emosi musikal sehingga audiens dapat merasakan kesan kesedihan sekaligus kebahagiaan. Selain itu, analisis menunjukkan bahwa unsur musik seperti tempo, ritme, melodi, dan dinamika dapat mempengaruhi emosi pendengar, serta mempengaruhi suasana hati pendengar. Hasil dari penelitian ini menyoroti hubungan yang kompleks antara musik dan emosi, serta bagaimana elemen musik dan ekspresi dapat mempengaruhi respons emosional audiens dalam konteks ritual pernikahan tradisional masyarakat Sentani, sekaligus memberikan gambaran bahwa musik dapat secara utuh memberikan suatu pengaruh emosional terhadap pendengar dan berinteraksi satu sama lain, seperti

halnya musik itu sendiri, di mana setiap elemen saling berinteraksi secara dinamis membentuk pengalaman emosional yang mendalam.

Setiap pergeseran struktural musikal menciptakan ruang interpretasi yang terbuka, memungkinkan pendengar mengalami spektrum emosional yang beragam. makna musikal tidak bersifat statis, melainkan terus berevolusi sesuai dengan dinamika interaksi elemen musik. Seperti halnya EDM. Menurut Brewster & Broughton (2014), EDM adalah genre musik elektronik yang dinamis dan terus berkembang, mencerminkan evolusi teknologi dan kreativitas musikal kontemporer. EDM telah mentransformasi menjadi fenomena global yang melampaui batas-batas geografis dan kultural. Dalam hal ini DJ sangat berperan dalam bertransformasi dari sekadar pemutar musik menjadi penggerak utama perubahan dalam lanskap musik. DJ juga berkontribusi pada perkembangan berbagai genre musik seperti disco, house, techno, hip-hop, dan EDM. Selain itu, DJ juga menciptakan pengalaman kolektif di lantai dansa serta dampak sosial dan budaya yang ditimbulkan oleh inovasi yang dilakukan.

Thai Hau Koo, Vincent Tee dan Garry Kuan (2024) menjelaskan, bahwa EDM (*Electronic Dance Music*) adalah istilah umum yang dicetuskan pada awal tahun 1970-an, yang mencakup berbagai macam subgenre musik dansa elektronik lainnya, seperti *house*, *techno*, *trance*, *Trap*, *breakbeat*, *dubstep*, *hardstyle*, dan sebagainya. Umumnya EDM menyajikan permainan perkusi yang berulang, dan memiliki melodi yang dimainkan pada *synthesizer*. EDM memiliki komposisi musik yang unik, mulai dari irama minimalis half-time *dubstep* hingga frase *trance* yang berulang dan menghipnotis. Adanya ketukan teratur

yang menggerakkan denyut berkelanjutan dalam musik merupakan salah satu karakteristik yang menentukan EDM. Jenis musik ini biasanya dicirikan oleh irama 4/4, ketukan teratur dan simetris yang stabil dengan kecepatan sekitar 120 hingga 180 ketukan per menit (BPM). Adanya ketukan berulang terjadi melalui pelapisan trek musik yang berbeda, menciptakan pengalaman pendengaran multidimensi sehingga dapat memicu berbagai emosi dan sensasi. Musik EDM yang awalnya diciptakan untuk digunakan di bar, klub, dan tempat lain yang mencakup hiburan berbasis dansa, beberapa ilmuwan berpendapat bahwa EDM adalah gaya musik yang bermanfaat bagi aktivitas otak manusia, terutama aspek kognitifnya, dan dianggap dapat membangkitkan dan memberikan semangat kepada individu yang mendengarkan.

James W. Cannon dan Alinka E. Greasley (2021) mengkaji pengalaman individu dalam festival EDM dan pengaruhnya terhadap keseimbangan emosi. Penelitian menemukan bahwa festival EDM memberikan kontribusi positif pada kesejahteraan psikologis dan sosial melalui elemen musik, atmosfer, dan interaksi sosial yang intens. Pengalaman sensorik dan emosional dalam festival memfasilitasi ekspresi diri, kreativitas, dan kesenangan mendalam, yang secara signifikan memengaruhi kesejahteraan individu.

Perubahan elemen musikal secara dinamis, dalam hal ini *pitch* pada EDM dapat menciptakan berbagai sensasi, baik kesenangan maupun kesedihan. Sebagaimana menurut Diana Deutsch (1999:61-66), *pitch* adalah karakteristik dari nada, baik nada sederhana maupun nada yang rumit. Neuron di otak dapat merespons berbagai elemen musik yang berkaitan dengan *pitch*. Sehingga

mampu memengaruhi gelombang otak dan melepaskan neurotransmitter seperti dopamin.

Penelitian oleh E. Glenn Schellenberg, Ania M. Krysciak, dan R. Jane Campbell (2000), mengkaji bagaimana *pitch* dan ritme mempengaruhi persepsi emosi dalam melodi pendek. Melalui eksperimen, mereka mengembangkan melodi yang secara konsisten dinilai menyampaikan emosi tertentu, seperti bahagia, sedih, dan menakutkan. Kemudian memanipulasi parameter *pitch* dan ritme untuk menciptakan tiga versi dari setiap melodi. Hasil menunjukkan bahwa perbedaan dalam *pitch* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap penilaian emosi dibandingkan dengan perbedaan dalam ritme. Temuan ini memberikan pemahaman bagaimana elemen musik berinteraksi dalam memengaruhi persepsi emosional pendengar.

Daniel J. Levitin (2006:13-188), menjelaskan bagaimana musik, terutama melodi dan *pitch*, memengaruhi otak dan emosi manusia. Levitin, seorang ahli neurosains, menggunakan teknologi pencitraan otak (neuroimaging) seperti MRI untuk melihat aktivitas otak saat seseorang mendengarkan musik. Hasilnya menunjukkan bahwa perubahan *pitch* dalam melodi mengaktifkan area-area otak yang terkait dengan emosi, seperti amigdala dan korteks prefrontal. *Pitch* tinggi cenderung dikaitkan dengan perasaan gembira, bersemangat, atau bahagia, sedangkan *pitch* rendah dengan perasaan sedih, tegang, atau melankolis. Namun, respons emosional ini, tentunya juga dipengaruhi oleh konteks musik dan pengalaman individu. *Pitch* memiliki peranan yang signifikan dalam mempengaruhi emosi bagi pendengarnya.

Elemen *pitch* yang ada pada musik memiliki hubungan langsung dengan emosi manusia, Sarah A. Sauvé, dkk (2018) memaparkan, *pitch* pada musik merupakan faktor yang dapat memengaruhi emosi pendengarnya. Pada penelitiannya ia menunjukkan bahwa melodi dengan *pitch* yang dapat diprediksi cenderung menghasilkan respon emosional yang lebih positif dan menyenangkan, sedangkan melodi dengan *pitch* yang berubah secara tak terduga dapat meningkatkan ketegangan emosional dan membuat seseorang yang mendengarkan merasa kurang nyaman.

Bentuk eksplorasi *pitch* dan pengaruhnya terhadap emosi manusia, juga pernah dibahas oleh penelitian Curtis Roads (2001:179-324), yang menjelaskan bahwa *pitch* adalah persepsi subjektif terhadap frekuensi suara. Yang berarti seseorang mendengar dan merasakan *pitch* dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor, termasuk konteks dan karakteristik suara itu sendiri. *Pitch* dapat dimanipulasi melalui beragam metode, diantaranya *pitch shifting*, bertujuan untuk memodifikasi *pitch* dengan mempertahankan integritas karakteristik timbre, dan *Frequency shifting* yang merupakan suatu proses pengolahan sinyal audio yang menggeser keseluruhan spektrum frekuensi suara ke atas atau ke bawah.

Dodge dan Jerse (1997:90-115) juga menjelaskan proses eksplorasi teknik sintesis suara pada komputer, di mana suara elektronik dihasilkan melalui perangkat lunak dan algoritma, melalui berbagai metode sintesis termasuk *modulasi frekuensi (FM)*. *Modulasi frekuensi* dapat dianggap sebagai perubahan atau distorsi frekuensi *osilator* sesuai dengan amplitudo sinyal modulasi. dari

manipulasi frekuensi gelombang suara tersebut, menciptakan efek dinamis seperti *riser* dan *fall*. Yang akhirnya, Teknik FM ini menjadi krusial dalam menghasilkan berbagai spektrum suara dan efek khusus yang menjadi karakteristik musik elektronik.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah uraikan di atas, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu membahas hubungan antara musik dengan emosi khususnya dalam unsur *pitch*. Namun perbedaannya, penelitian sebelumnya mengujikan dan membahas elemen *pitch* pada musik yang mempengaruhi emosi, sedangkan pada penelitian ini eksperimentasi *pitch* dilakukan melalui penelitian untuk menghasilkan karya musik EDM. Perbedaan lainnya adalah, tujuan pada penelitian sebelumnya untuk mengetahui seberapa pengaruhnya unsur musik terhadap emosi, sedangkan pada penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui proses penciptaan musik berdasarkan ide emosi ambigu. selain itu pada penelitian ini, *pitch* digunakan sebagai metafora dari aspek emosi ambigu.

B. Tinjauan Karya

Karya ini mengacu kepada penciptaan karya yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu sumber karya yang penciptaannya memiliki hubungan dengan ambigu, *pitch*, dan EDM. Joan Wulf merupakan seorang seniman yang membuat suatu pameran di Los Angeles pada bulan januari 2017, dan di Naples, Italia pada bulan November 2017. Dimana karya yang dipamerkan merupakan karya-karya lukis gabungan yang dibuat oleh dua belas seniman, enam orang Amerika, dan enam orang Italia, guna untuk menangkap aspek realitas dan mendukung

konsep ambigu secara nyata seperti yang diinginkan oleh Joan Wulf. Pada pameran ini Ia menyamaratakan semua judul pada karya-karya lukis yang dipamerkan, yaitu dengan judul *Ambiguous Reality*. Maksud dari karya ini adalah memberikan cerminan Masyarakat kontemporer dalam menghadirkan permasalahan yang tidak diclaim dapat dipecahkan, serta kekusutan yang tentunya tidak dapat diatasi.

"Stairway to Heaven" oleh Led Zeppelin (1971), adalah salah satu lagu yang penuh dengan konsep ambigu. Lirik-liriknya yang puitis dan metaforis, serta penggunaan gambaran-gambaran simbolis, memberikan ruang untuk berbagai penafsiran yang berbeda. Salah satu interpretasi konsep ambigu dalam lagu ini adalah tentang perjalanan spiritual menuju pemahaman yang lebih dalam tentang kehidupan, namun juga bisa diartikan sebagai kritik terhadap keinginan materialistik yang tidak memberi kepuasan hakiki. Lagu ini juga memuat elemen-elemen mitologis, agama, serta dimensi psikologis dan filosofis yang menghadirkan pertanyaan tentang makna hidup, keputusan moral, dan hubungan manusia dengan alam semesta, menjadikannya sebuah karya seni yang kaya makna dan dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh setiap pendengarnya.

"1st panorama de musique concrete (Remastered)" oleh Pierre Henry (2014) merupakan sebuah komposisi musik yang menggabungkan elemen-elemen piano dengan teknologi elektronik secara inovatif. Dalam karya ini, Pierre Henry menciptakan dua dimensi yang berbeda dalam penggunaan suara piano, dari yang tradisional hingga manipulasi suara yang kompleks dengan bantuan teknologi. Dengan melakukan eksperimen *pitch* pada piano, lalu

menggabungkan suara piano yang diperbesar dan diubah secara elektronik, karyanya menciptakan pengalaman mendengarkan yang unik, mencerminkan eksplorasi artistiknya terhadap perpaduan antara kecanggihan teknologi dan ekspresi musik yang mendalam.

Lagu "Shelter" oleh Porter Robinson & Madeon (2016) adalah sebuah karya musik Electronic Dance Music (EDM) yang menghadirkan perasaan campur aduk. Lagu ini menggabungkan elemen-elemen enerjik dari EDM dengan melodi yang melankolis, menciptakan suasana kompleks dan penuh dengan lapisan emosi. Kolaborasi antara Porter Robinson & Madeon menghasilkan perpaduan unik antara dua dunia musik yang berbeda, yaitu EDM yang enerjik dan pop yang melankolis. Melodinya memberikan ruang bagi interpretasi yang beragam, sehingga menghadirkan konsep ambigu dalam pengertian dan perasaan yang disampaikan kepada pendengarnya. Hal ini membuat lagu "Shelter" menjadi karya yang menarik dan memperkaya pengalaman mendengarkan musik.

Lagu "Language" oleh Porter Robinson (2014) merupakan sebuah EDM yang menggambarkan perjalanan emosional melalui musik yang dinamis dan melodi yang melankolis. Dengan *kick on the beat* yang enerjik dan melodi yang mengalun indah, musik ini menciptakan perasaan campur aduk antara euforia dan refleksi yang dalam. Struktur musiknya yang kompleks memadukan elemen-elemen seperti synthesizer yang khas dengan lapisan-lapisan suara yang beragam, menciptakan pengalaman mendengarkan yang memikat dan menggugah emosi. "Language" sering dianggap sebagai salah satu karya terbaik dalam genre EDM, karena mampu menyampaikan pesan emosional tanpa

menggunakan kata-kata, namun melalui kekuatan musiknya yang kuat dan emosional.

Berdasarkan karya-karya telah ada sebelumnya diatas, perbedaan utama karya pada penelitian ini terletak pada fokus yang lebih mendalam terhadap konsep ambiguitas emosional yang dimetaforakan melalui elemen *pitch*. Penulis mengeksplorasi bagaimana penggunaan variasi *pitch* dan teknik produksi dapat memetaforakan aspek ambiguitas, dan menciptakan pengalaman yang kompleks dan berlapis bagi pendengar, yang juga memungkinkan munculnya ambiguitas dalam interpretasi emosional. Karya ini menyoroti bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi pada pengalaman emosional yang intens, dan menciptakan ruang interpretasi yang luas. Dengan pendekatan ini, karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pemahaman tentang hubungan antara musik, ambiguitas emosional, dan konteks sosial yang relevan dengan perkembangan terkini dalam dunia musik modern.

C. Landasan Teori

Untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini, berikut merupakan konsep dan teori yang digunakan sebagai sebuah acuan landasan penciptaan dalam penelitian ini. Pertama, penggunaan teori dua faktor emosi, adalah untuk menjawab pertanyaan mengenai aspek emosi ambigu, kedua, penggunaan teori metafora untuk menjawab pertanyaan terkait proses memetaforakan aspek emosi ambigu, ketiga, penggunaan teori *Sintesis Modulasi Frekuensi* digunakan untuk memahami teknik dari pengolahan *pitch*, sehingga dapat menjadi metafora dari aspek emosi ambigu. Berikut pemaparannya secara rinci.

Teori emosi yang dikembangkan oleh Stanley Schachter dan Jerome Singer (1962), dikenal dengan teori Dua Faktor Emosi, menawarkan pemahaman mengenai emosi yang terbentuk melalui interaksi antara reaksi fisiologis dan interpretasi kognitif. Teori ini menantang pandangan klasik tentang emosi dengan menekankan bahwa emosi bukanlah hasil dari respons fisiologis semata, melainkan juga melibatkan proses kognitif yang kompleks. Rangsangan Fisiologis adalah perubahan fisik dalam tubuh yang terjadi sebagai respons terhadap rangsangan eksternal. Contoh dari gejala ini termasuk peningkatan denyut jantung, tekanan darah yang meningkat, dan perubahan dalam pernapasan saat seseorang menghadapi situasi. Setelah mengalami rangsangan fisiologis, individu melakukan penilaian atau interpretasi terhadap apa yang dirasakan. Interpretasi Kognitif ini adalah memaknai situasi yang dipengaruhi oleh konteks situasi dan pengalaman sebelumnya. Dengan kata lain, bagaimana seseorang memahami perasaan fisik mereka akan memengaruhi emosi yang mereka rasakan. (Adnan Achiruddin Saleh, 2018; Fatima Idrees, 2024).

Teori Metafora yang dikemukakan oleh Lakoff & Johnson (1980). Bahwa metafora merupakan proses kognitif yang memungkinkan individu untuk memahami konsep yang lebih abstrak melalui konsep yang lebih konkret. Dengan bahasa lain, metafora adalah sebuah hal yang memiliki makna lain dan fungsi utamanya yaitu untuk memahami. Metafora ialah hasil dari konstruksi mental berdasarkan prinsip analogi yang melibatkan konseptualisasi suatu unsur pada unsur yang lain. Metafora mencakup transfer dari ranah sumber (source domain) ke ranah sasaran (target domain), sehingga ranah kedua dipahami tidak

terlepas dari ranah pertama. Teori metafora ini lebih dikenal dengan teori metafora konseptual (Conceptual Metaphor Theory). Dalam konsep ini terdapat dua ranah konseptual, yaitu ranah sumber dan ranah sasaran. Ranah sumber digunakan manusia untuk memahami konsep abstrak dalam ranah sasaran. Ranah sumber umumnya berupa hal-hal yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan bersifat konkret, sedangkan ranah sasaran bersifat abstrak. Metafora mengorganisasi hubungan antarobjek dan menciptakan pemahaman mengenai objek tertentu melalui pemahaman mengenai objek lain.

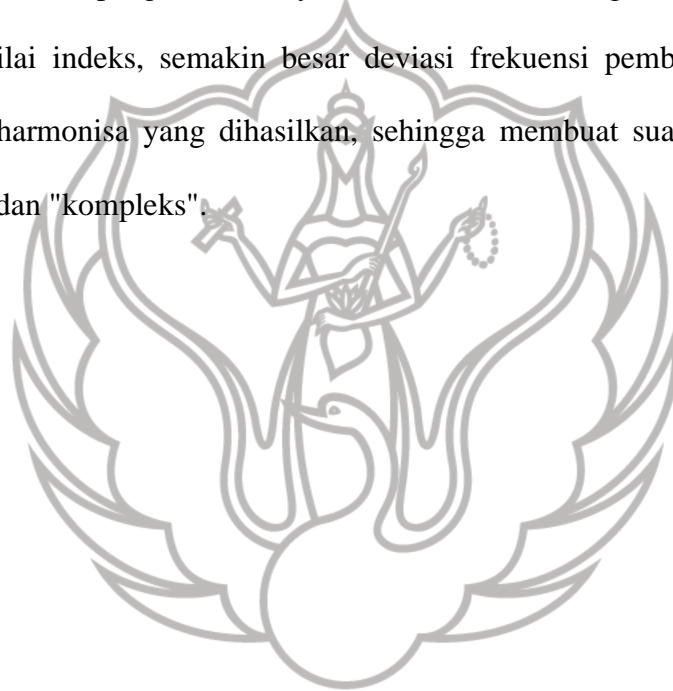
Metafora, menurut Lakoff dan Johnson, terdiri dari tiga jenis utama: metafora struktural, metafora orientasional, dan metafora ontologis. Metafora struktural adalah konsep yang terstruktur secara metaforis dalam konsep lain, yang didasarkan pada korelasi sistematis pengalaman sehari-hari. Dalam metafora ini, terdapat dua ranah, yaitu ranah sumber dan ranah sasaran, yang saling berhubungan. Sementara itu, metafora orientasional berkaitan dengan orientasi ruang, seperti naik-turun, dalam-luar, dan depan-belakang, yang muncul dari kenyataan bahwa manusia memiliki tubuh yang berfungsi dalam lingkungan fisik. Metafora ini lebih didasarkan pada pengalaman fisik manusia dalam mengatur orientasi arah dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat bervariasi menurut pengalaman fisik atau budaya masyarakat. Terakhir, metafora ontologis melihat kejadian, aktivitas, emosi, dan ide sebagai entitas dan substansi. Metafora ini mengonseptualisasikan pikiran, pengalaman, dan proses abstrak ke dalam sesuatu yang memiliki sifat fisik, sehingga menganggap nomina abstrak sebagai nomina konkret. Dengan demikian, ketiga jenis metafora ini

memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana manusia menggunakan bahasa untuk menggambarkan dan memahami pengalaman mereka.

Teori Sintesis FM (*Frequency Modulation*), yang dipelopori oleh John Chowning (1977), merupakan teknik memproduksi suara digital yang berpusat pada modulasi frekuensi. Dalam proses ini, frekuensi dari sebuah gelombang pembawa (*carrier*) diubah-ubah secara periodik oleh gelombang lain yang disebut modulator. Chowning, dalam risetnya "The Synthesis of Complex Audio Spectra by Means of Frequency Modulation", mengungkapkan bahwa interaksi dua gelombang sinusoidal/osilator dengan rasio frekuensi dan indeks modulasi tertentu menghasilkan spektrum harmonik yang kaya. Variasi parameter ini memungkinkan penciptaan suara yang beragam, mencakup imitasi instrumen akustik maupun eksplorasi bunyi dan *pitch* yang belum pernah ada. Keunggulan sintesis FM terletak pada efisiensi komputasi dan fleksibilitasnya dalam menghasilkan suara kompleks, sehingga menjadi fondasi bagi perkembangan sintetizer digital yang merevolusi dunia musik elektronik dan desain suara.

Teori Sintesis FM melibatkan tiga parameter utama dalam manipulasi suara, yaitu Frekuensi Pembawa (*Carrier Frequency*), Frekuensi Modulator (*Frequency Modulation*), dan Indeks Modulasi (*Modulation Index*). Frekuensi Pembawa merupakan frekuensi dasar dari gelombang yang akan dimodulasi, di mana nilai f_c menentukan *pitch* atau ketinggian nada suara yang dihasilkan; semakin tinggi nilai f_c , semakin tinggi pula nada suara yang dihasilkan, dan sebaliknya. Frekuensi Modulator adalah frekuensi dari gelombang yang

digunakan untuk memodulasi frekuensi pembawa, yang berperan penting dalam menentukan kecepatan perubahan frekuensi pembawa serta membentuk timbre atau warna suara. Rasio antara f_m dan f_c akan mempengaruhi harmonisa yang terkandung dalam spektrum suara, sehingga menghasilkan karakter suara yang berbeda-beda. Sementara itu, Indeks Modulasi menentukan seberapa besar deviasi atau perubahan frekuensi pembawa yang disebabkan oleh modulator. Indeks ini mempengaruhi kekayaan harmonisa dan brightness suara; semakin tinggi nilai indeks, semakin besar deviasi frekuensi pembawa dan semakin banyak harmonisa yang dihasilkan, sehingga membuat suara terdengar lebih "tajam" dan "kompleks".



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode riset berbasis praktek, atau yang lebih dikenal dengan *Practice-led Research* dengan pendekatan studi kasus, yang menekankan pada pengamatan dari berbagai sumber kajian informasi, dan analisis sebagai dasar penelitian. Dengan pendekatan ini, proses praktik atau eksplorasi yang diikuti oleh tahap analisis, diharapkan dapat menghasilkan praktik serta pengetahuan baru. Dalam konteks penciptaan seni kreatif, studi pustaka berupa kumpulan materi yang relevan dengan penelitian, dan karya-karya komponis terdahulu yang telah melakukan penelitian serupa, juga menjadi bagian penting sebagai referensi dan bahan perbandingan. Diharapkan dengan pendekatan ini, dapat mengidentifikasi dan menganalisis berbagai aspek ambiguitas emosional, dengan proses pengumpulan data dan analisis yang mendalam.

B. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui dua metode yang saling melengkapi, untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang ambiguitas emosional yang dihasilkan dari interaksi elemen-elemen pada EDM dan respon emosi pendengar. Diawali dengan studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya yang berfungsi sebagai acuan dan referensi dalam penelitian. Seiring dengan berjalannya penelitian, studi literatur yang telah dilakukan mengalami perkembangan, sebagaimana temuan-temuan

baru pada literatur yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Selanjutnya, metode paling utama dalam penelitian ini ialah wawancara, wawancara dilakukan secara mendalam dengan subjek penelitian. Pada tahapan ini, untuk memperoleh data yang sepenuhnya utuh, perekaman audio dilakukan selama prosesi wawancara. Lalu untuk kelengkapan data, dapat diperkuat dengan teknik lain yang dirasa perlu dilakukan. Berikut uraian dari metode pengumpulan data yang digunakan:

1. Studi Literatur

Penelitian ini menempuh tahapan awal berupa eksplorasi data faktual yang bersumber dari artikel-artikel ilmiah. Fokus penelusuran diarahkan pada konsep *pitch*, EDM (Electronic Dance Music), dan metafora, serta keterkaitan ketiganya dalam fenomena ambiguitas emosi. Kajian mendalam terhadap literatur ilmiah relevan dimaksudkan untuk membangun kerangka teoritis yang kokoh dan mengidentifikasi celah penelitian (research gap) yang akan dijawab oleh penelitian ini. Data yang terkumpul melalui studi literatur ini dianalisis secara kritis untuk mengungkap relasi yang kompleks antara *pitch*, elemen-elemen dalam EDM, dan penggunaan metafora dalam mengekspresikan keadaan emosional yang ambigu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan interpretasi individu terhadap fenomena tertentu. Dalam konteks ini, pemilihan narasumber disesuaikan berdasarkan kriteria yang

telah ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu orang yang pernah mengalami fenomena ambigu dan respon emosi dalam mendengarkan ataupun memproduksi EDM.

Berikut adalah daftar narasumber pada penelitian ini:

1. Donny Ashari Budhi Santoso (30 tahun / Yogyakarta)

Dikenal dengan nama panggilan Inod, ia merupakan seorang musisi, komponis, dan produser musik EDM, sekaligus pendiri dan pemilik Inod Studio Yogyakarta. Ia memiliki pengalaman sebagai seorang produser belakang layar atau yang sering disebut *ghost producer* untuk beberapa artis dan DJ di Asia, Amerika, dan Eropa sejak tahun 2015.

2. Hasbi Herly (25 tahun / Dumai)

Ia adalah seorang produser musik EDM lokal, yang telah memiliki banyak klien dalam proyek EDM-nya. Ia juga memiliki pengalaman dan pandangan yang serupa dengan penulis terkait emosi ambigu terhadap musik EDM.

3. Wahab Fiorano (26 tahun / Taluk Kuantan)

Ia mewakili perspektif masyarakat umum, yang merupakan lulusan sarjana pendidikan otomotif, yang baru saja terjun ke dunia DJ dan mempelajari produksi musik EDM. Hal menarik darinya adalah, selama ini ia menjadikan EDM sebagai media hiburan dan alat untuk merefreshing pikirannya saat ia merasa tidak baik-baik saja, sehingga ini menjadi alasan penulis untuk memilihnya menjadi narasumber.

4. Tri Wisda (24 tahun / Medan)

Lebih dikenal dengan nama Wisda Askiya, merupakan seorang mahasiswa pascasarjana jurusan psikologi Universitas Negeri Medan (Unimed), yang pernah merasakan dan mengkaji emosi ambigu. Ia turut menjadi narasumber dalam penelitian ini, karena diharapkan dapat memberikan perspektif psikologis terkait fenomena emosi ambigu dan aspek-aspeknya.

Melalui wawancara ini, peneliti berusaha untuk mendapatkan perspektif yang beragam mengenai bagaimana elemen-elemen musik, seperti *pitch*, ritme, dan harmoni, berkontribusi pada pengalaman emosional yang kompleks, dalam hal ini ambigu, beserta penjelasan mengenai aspek-aspeknya. Selain itu, wawancara juga memberikan kesempatan bagi responden untuk berbagi pengalaman pribadinya, yang dapat memperkaya pemahaman tentang interaksi antara musik dan emosi.

D. Analisis Data

Seluruh data yang diperoleh dari berbagai sumber kemudian dianalisa secara mendalam sesuai dengan jenis data yang terkumpul, dengan mempertimbangkan potensi proyeksinya sehingga akan memperoleh informasi penting berupa temuan penelitian. Sebagaimana sesuai dengan yang dipaparkan Stake (1995), bahwa terdapat empat bentuk analisis data beserta interpretasinya, yaitu: pengelompokan kategori, adalah proses pencarian kumpulan data yang relevan mengenai topik yang diteliti, yaitu pengalaman emosi ambigu terhadap musik

EDM, melalui studi literatur dan wawancara. Setelah itu dilakukan penafsiran atau interpretasi langsung terhadap data dari studi literatur, yang memberikan pemahaman teoritis tentang emosi ambigu, EDM, dan elemen musik terkait. Penelusuran data dan wawancara terhadap narasumber memberikan gambaran tentang bagaimana musik EDM dapat membangkitkan emosi ambigu. Kemudian dilakukan penetapan pola dengan membandingkan fenomena atau kasus yang terjadi untuk mencari persamaan dan perbedaan antara kasus tersebut, selanjutnya dilakukan generalisasi yakni simpulan umum mengenai topik penelitian, yang dalam hal ini adalah respon emosi ambigu terhadap EDM.

E. Proses Penciptaan

Proses penciptaan karya musik "Ambighost" merupakan bagian integral dari penelitian ini. Proses ini melibatkan eksplorasi kreatif dan penerapan teori yang relevan untuk menghasilkan karya musik EDM yang mampu membangkitkan emosi ambigu dan memetaforakan aspek-aspek ambiguitas melalui elemen *pitch*.



Gambar 1. Skematik proses penciptaan

1. Konseptualisasi

Proses penciptaan karya ini diawali dengan konseptualisasi, yaitu perumusan ide dan konsep dasar. Ide awal berasal dari pengalaman pribadi peneliti yang merasakan emosi ambigu saat mendengarkan EDM. Sebagaimana seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa hal ini terjadi karena adanya faktor pemicu dari elemen musical EDM yang bersifat euphoria, namun juga membangkitkan kenangan tentang seseorang yang telah tiada. Selanjutnya peneliti melakukan studi literatur untuk memperdalam pemahaman tentang emosi ambigu, music EDM, metafora, dan elemen-elemen musik terkait yang berkemungkinan dapat membangkitkan emosi seseorang.

2. Pengumpulan data

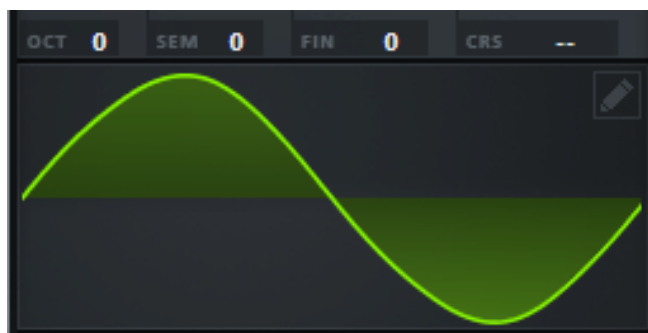
Pada tahapan ini adalah mengumpulkan seluruh informasi dan data terkait dengan kasus yang diteliti, dan selanjutnya mempertimbangkan hal-hal yang sekiranya dapat membantu menunjang penelitian untuk penciptaan karya, yaitu sebagai pemilihan materi yang akan dieksperimentasikan. Ini merupakan tahapan awal yang dimulai dari pengumpulan data berupa kajian-kajian yang diperoleh melalui studi literatur, observasi, dan wawancara terkait dengan narasumber yang memiliki pengalaman ambigu terhadap EDM.

3. Penentuan material

Dalam penelitian ini, penggunaan suara *init* dipilih sebagai material utama karena beberapa alasan mendasar yang berkaitan dengan tujuan

penelitian. *Init* memiliki peran krusial dalam membentuk nuansa emosional dan menciptakan pengalaman mendengarkan yang dinamis. *Init* sendiri merupakan sebuah sinyal audio dasar yang dihasilkan *osilator* dari sebuah modular synthesizer. *Osilator* menghasilkan bentuk gelombang periodik, selanjutnya kontrol yang diterapkan pada *osilator* menentukan amplitudo, frekuensi, dan jenis bentuk gelombang yang dihasilkan. Osilator bawaan dari sebuah modular synthesizer biasanya diatur ke bentuk gelombang standar seperti *sine wave* atau *sawtooth wave* pada frekuensi tertentu, yang umumnya nada A4 (440 Hz) atau C3 (261.63 Hz) (Dodge dan Jerse, 1997:75-80; Peter Gorges, 2010:92-105).

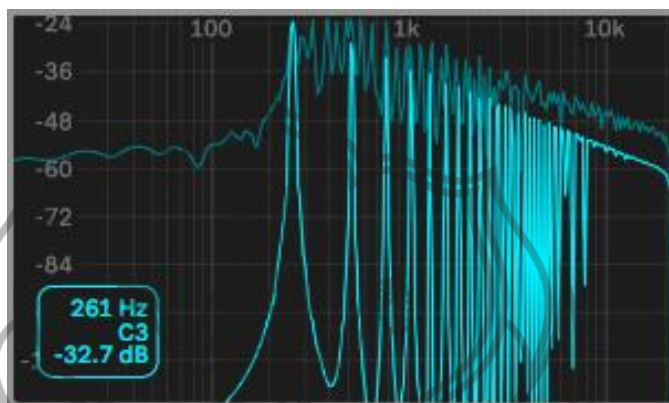
Selanjutnya, hasil dari pengolahan suara *init* diolah kembali dengan penambahan efek dan elemen lainnya seperti melodi sederhana, perkusi atau drum, dan bass sebagai elemen pendukung pada komposisi ini. Diharapkan, dengan menggunakan suara *init*, akan mempermudah dan dengan jelas dapat memetaforakan aspek emosi ambigu melalui elemen *pitch* dengan baik, sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.



Gambar 2. bentuk gelombang standar *sine wave*



Gambar 3. bentuk gelombang standar *sawtooth wave*

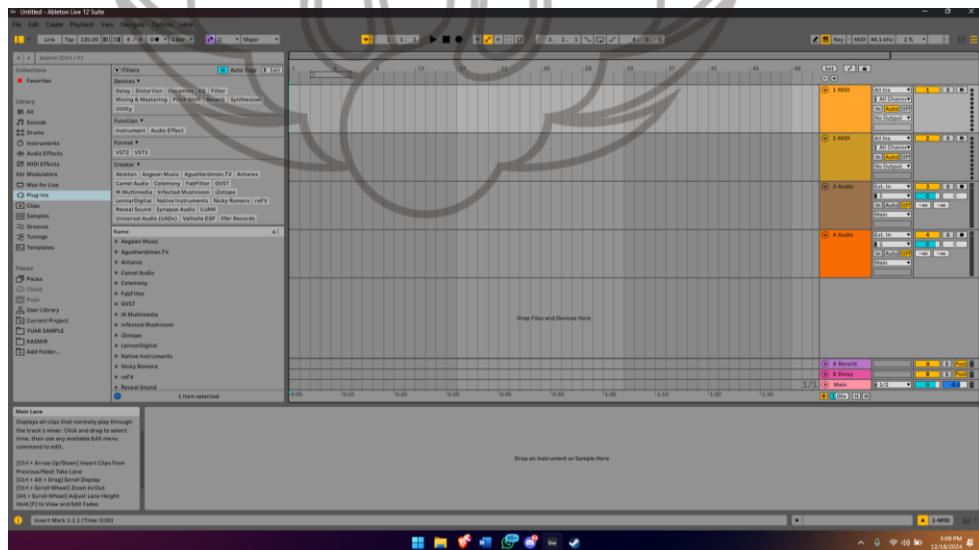


Gambar 4. Suara dasar *init* diukur dengan *Spectrum Analyser* yaitu C3 pada frekuensi 261.63 Hz

Dengan menggunakan suara *init*, penulis dapat secara leluasa melakukan eksplorasi dan pengolahan *pitch*, untuk menciptakan gradasi emosional yang merepresentasikan ambiguitas. suara *init* dipandang sebagai metafora dari ambiguitas emosional, yaitu suatu keadaan kosong yang penuh potensi dan dapat dibentuk menjadi berbagai ekspresi emosional. Melalui manipulasi *pitch* dan frekuensi, penulis dapat mewarnai suara *init* tersebut dan menghasilkan suara yang unik dan berbeda sesuai dengan tujuan dari penelitian.

4. Pemilihan instrumen

Dalam tahapan ini, proses penciptaan karya musik pada penelitian ini memanfaatkan komputer sebagai instrumen utama dalam memetaforakan aspek emosi ambigu melalui elemen *pitch* pada EDM. Perangkat lunak *Ableton* diimplementasikan sebagai aplikasi pengolah audio dan efek, sementara *Sylenth1* dan *Serum* diimplementasikan sebagai *virtual synthesizer oscillator* dan material bunyi yang digunakan dalam penelitian ini. *Sylenth1* menawarkan kemampuan untuk menghasilkan dan pengolahan frekuensi analog klasik, sementara *Serum* dikenal dengan kemampuannya dalam mendesain suara sehingga menghasilkan *pitch* yang lebih kompleks dan modern. Sehingga, dengan kedua *synthesizer* ini memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi frekuensi *pitch* secara lebih mendalam, guna untuk mewujudkan sebuah karya pada penelitian ini.



Gambar 5. Aplikasi pengolah suara *DAW Ableton*



Gambar 6. Plugin perangkat lunak Serum



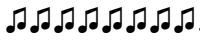
Gambar 7. Plugin perangkat lunak Sylenth1

5. Eksperimentasi dan Eksplorasi

Pada tahapan ini, eksperimen dilakukan berdasarkan ketentuan dari pemilihan material bunyi dan perangkat, dengan mempertimbangkan ulang material bunyi yang telah dijelaskan pada tahapan sebelumnya, kemudian melakukan eksperimentasi melalui beberapa tahapan dan teknik. Beberapa diantaranya diawali dengan melakukan eksplorasi mendalam terhadap berbagai variasi *pitch*, baik dalam skala *mikrotonal* (interval nada yang lebih kecil dari setengah langkah) maupun *makrotonal*, guna untuk menemukan

kombinasi dari variasi *pitch* yang menggambarkan rasa emosi ambigu. Selanjutnya, hasil dari eksplorasi *pitch* dieksperimentasikan dengan pola ritme sederhana, namun menghindari pola ritme atau melodi tipikal dalam EDM. *Pitch* dirancang agar bergerak secara tak terduga, menciptakan suasana yang sesuai dengan aspek emosi ambigu. Dari hasil eksplorasi dan eksperimen ini, aspek emosi ambigu diolah dan diaplikasikan kedalam bentuk komposisi musik EDM, dengan struktur komposisi *intro*, *verse*, *buildup*, *drop*, dan *breakdown*, sebagai wujud dari hasil metafora aspek emosi ambigu melalui elemen *pitch*.

Efek yang dihasilkan melalui teknik *frequency modulation* ini, ditentukan berdasarkan tiga parameter dalam melakukan manipulasi *pitch*, dan korelasi antara emosi ambigu dan variasi *pitch* itu sendiri. Berikut merupakan penjelasan, teknik pengolahan *frequency modulation* menghasilkan efek bunyi seperti yang dimaksud.

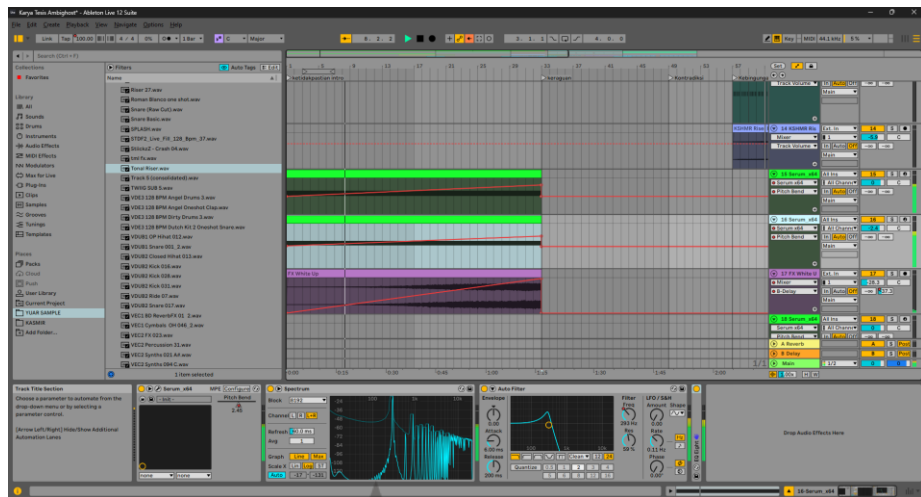
1. ***Uplifter***: Efek bunyi yang dihasilkan melalui teknik *frequency modulation* pada *Carrier Frequency*, yaitu secara bertahap menaikkan *pitch* suatu suara seiring waktu. Umumnya, efek ini menggunakan bentuk pola ritme yang sederhana, misalnya seperti pola konstan dengan not seperdelapan . Pada karya *Ambighost* ini untuk menciptakan efek *uplifter*, penulis menggunakan frekuensi dasar (*Carrier Frequency*) pada 127 Hz. Sampai 198 Hz.
2. ***Downlifter***: Efek bunyi yang dihasilkan melalui teknik *frequency modulation* kebalikan dari *uplifter*, yaitu secara bertahap menurunkan

pitch suatu suara seiring waktu. Umumnya, efek ini juga menggunakan bentuk pola ritme yang sederhana, seperti pola konstan dengan not seperdelapan ♪♪♪♪♪♪♪♪, namun terkadang dengan variasi *uptempo*. frekuensi dasar (*Carrier Frequency*) yang digunakan merupakan frekuensi tertinggi dari *uplifter* seperti 714 Hz.

3. **Riser:** Efek bunyi yang dihasilkan melalui teknik *frequency modulation* pada *Carrier Frequency*, yaitu menaikkan *pitch* pada suatu suara secara dramatis dan seiring waktu. Umumnya, teknik ini hanya berupa suara panjang, tanpa adanya pola ritme. Untuk menciptakan efek *riser* ini, penulis menggunakan beberapa frekuensi dasar (*Carrier Frequency*), yaitu 101 Hz., 215 Hz., dan 54.8 Hz.
4. **Fall:** Efek bunyi yang dihasilkan melalui teknik *frequency modulation* kebalikan dari *riser*, yaitu menurunkan *pitch* suatu suara secara dramatis dan seiring waktu. Dan sama seperti *riser*, umumnya teknik ini hanya berupa suara panjang, tanpa adanya pola ritme.

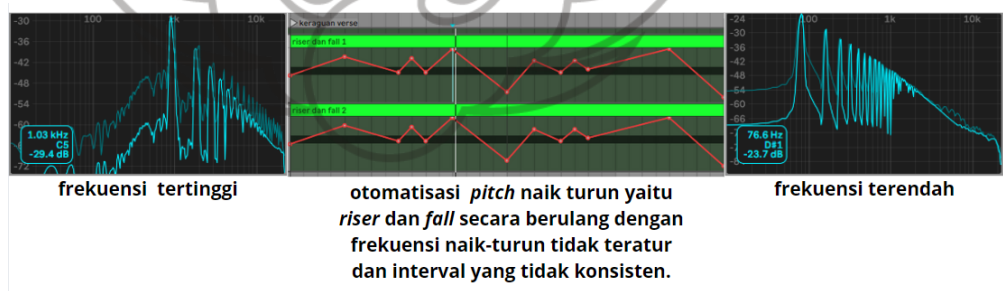
Selanjutnya, efek-efek yang dihasil dari pengolahan *pitch* tersebut, digunakan untuk menggambarkan aspek emosi ambigu yang telah diidentifikasi seperti berikut ini:

1. **Ketidakpastian:** Digambarkan dengan penggunaan efek *riser* yang panjang dan lambat dengan *filter low-pass* yang perlahan terbuka dengan lapisan *white noise* dengan tekstur yang samar. Ini merupakan bagian pertama yaitu *intro*.



Gambar 8. Proses eksplorasi dan eksperimentasi rasa ketidakpastian melalui elemen *pitch*

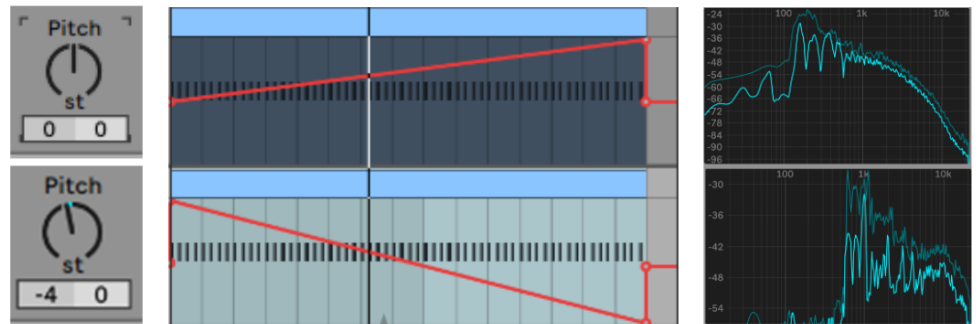
2. **Keraguan:** Ini merupakan bagian kedua yaitu *verse*. Yang mana situasi ini digambarkan melalui *pitch* naik turun yaitu *riser* dan *fall* secara berulang dengan frekuensi naik-turun tidak teratur dan interval yang tidak konsisten, dengan *riser* tertinggi pada frekuensi 1.03 kHz, dan *fall* terendah pada frekuensi 76.6Hz.



Gambar 9. Proses eksplorasi dan eksperimentasi rasa keraguan melalui elemen *pitch*

3. **Kontradiksi:** Digambarkan dengan mengkombinasikan *uplifter* pada *beat* tempo, dan *downlifter* pada *up* tempo, secara bersamaan pada frekuensi dan *pitch* yang berbeda, lalu dialas oleh sound dasar *init* dengan otomatisasi *pitch* naik atau *riser*. Dengan menambahkan satu lagi *pitch*

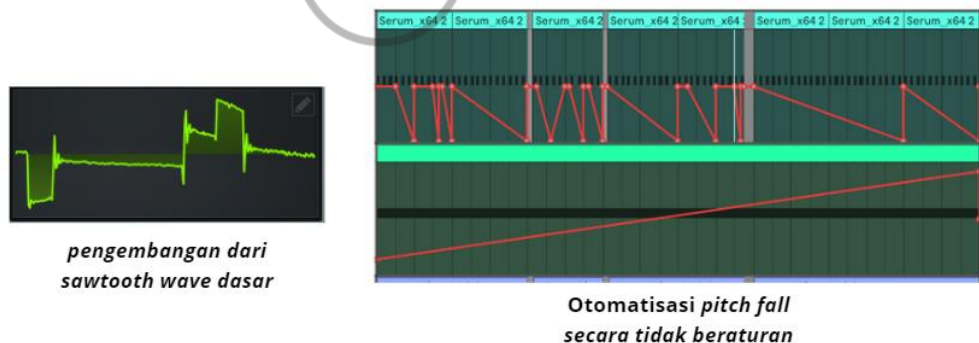
uplifter dengan tempo dan suara yang berbeda. Ini merupakan bagian ketiga yaitu *buildup*.



pitch dasar Otomatisasi *pitch* *uplifter* yang diatas *downlifter* yang dibawah frekuensi yang berbeda

Gambar 10. Proses eksplorasi dan eksperimentasi rasa kontradiksi melalui elemen *pitch*

4. **Kebingungan:** Situasi ini digambarkan dengan penggunaan suara *init* dengan pengembangan dari *sawtooth wave* dasar, membentuk *fall* secara tidak beraturan, dalam bentuk pola ritme sederhana, lalu berhenti secara tidak terduga ditengah-tengah *riser* yang berjalan. Ini merupakan bagian keempat yaitu *drop 1*.

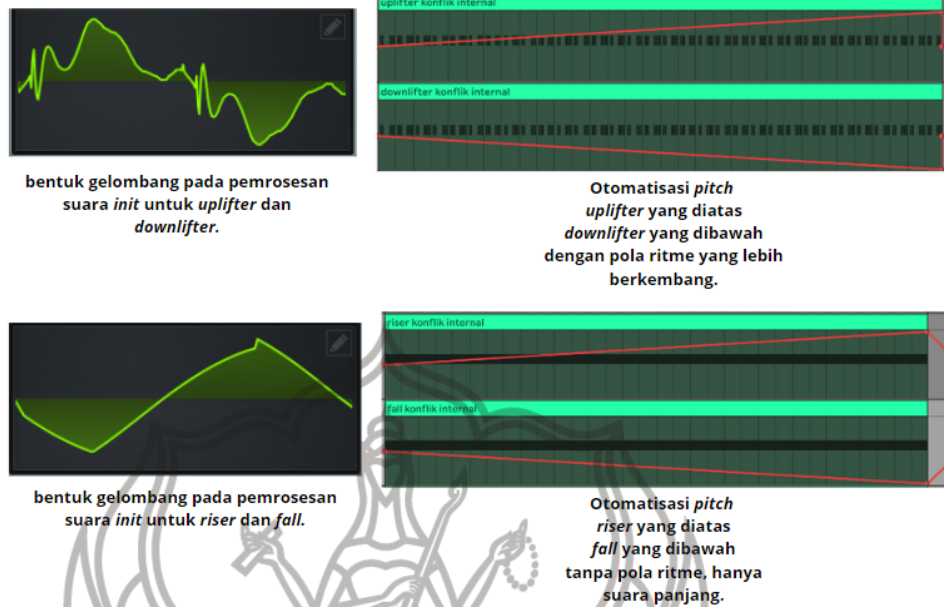


Otomatisasi *pitch* *fall* secara tidak beraturan

Gambar 11. Proses eksplorasi dan eksperimentasi rasa kebingungan melalui elemen *pitch*

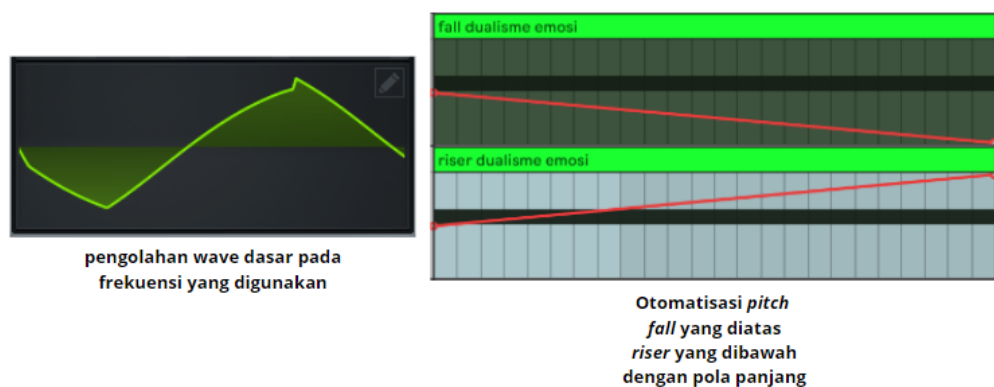
5. **Konflik Internal:** Situasi ini digambarkan melalui dua pola ritme dengan *pitch* yang naik *uplifter* dan turun *downlifter*. Lalu juga dengan *pitch*

Panjang naik *riser* dan *pitch* Panjang turun *fall*, dengan *timing* timing yang sedikit berbeda. Ini merupakan bagian kelima yaitu *drop 2*.



Gambar 12. Proses eksplorasi dan eksperimentasi rasa kebingungan melalui elemen *pitch*

6. **Dualisme Emosi:** Digambarkan dengan penggunaan efek *riser* dan *fall* bersamaan, dengan suara *init* yang di sedikit dimodifikasi dengan tumpang tindih dalam satu waktu. Ini merupakan bagian keenam yaitu *breakdown* dan ending pada komposisi ini.



Gambar 13. Proses eksplorasi dan eksperimentasi rasa dualisme emosi melalui elemen *pitch*

6. Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengukur keefektifan karya musik "Ambighost" dalam mencapai tujuan penelitian. Evaluasi ini menilai sejauh mana karya tersebut berhasil memetaforakan aspek ambigu yang telah diidentifikasi melalui elemen *pitch*, serta bagaimana aspek emosi ambigu tersebut diterapkan ke dalam komposisi musik EDM. Parameter yang digunakan dalam penilaian meliputi ketepatan metafora, kedalaman eksplorasi, efektivitas penyampaian, integrasi elemen musik, originalitas, dan kesesuaian dengan genre EDM.

7. Refleksi

Tahapan ini, merupakan tahap perenungan peneliti terhadap seluruh proses penciptaan karya "Ambighost". Penulis merenungkan secara berulang dan mendetail, proses eksplorasi elemen *pitch* dan pengidentifikasian aspek emosi ambigu yang berhasil dimetaforakan, serta kendala yang dihadapi dan cara mengatasinya. Selanjutnya, penulis juga merenungkan penerapan aspek emosi ambigu ke dalam komposisi musik EDM, mengevaluasi keefektifan teknik komposisi yang digunakan, dan merefleksikan pengalaman kreatif yang diperoleh selama proses penciptaan. Berdasarkan refleksi tersebut, penulis dapat merumuskan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan karya "Ambighost" di masa mendatang. Refleksi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara elemen *pitch*, ambiguitas emosional, dan proses penciptaan karya musik EDM.

BAB IV

HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber memberikan gambaran bahwa ambigu bisa saja dirasakan oleh banyak orang. Salah seorang produser EDM, yang juga memiliki pengalaman ambigu persis seperti yang dialami oleh penulis mengatakan, bahwa EDM memiliki kemampuan unik untuk membangkitkan perasaan ambigu. Variasi *pitch* menjadi sebuah rangkaian melodi yang megah dapat menciptakan rasa euforia dan kebebasan, namun di saat yang sama, elemen-elemen terkait, misalnya seperti nada minor dan disonansi dalam EDM juga dapat memicu perasaan melankolis, kesedihan bahkan kecemasan.

”EDM itu cukup unik ya, karena entah mengapa dia bisa membuat kita merasakan sensasi yang luar biasa senang, tapi ya luar biasa juga sensasi sedihnya. Hal ini mungkin terjadi karena adanya kenangan yang dialami dengan seseorang, sehingga malah memancing dan menimbulkan perasaan sedih. Terus, sound-sound yang ada di EDM itu juga sangat berpengaruh dalam membangun emosi” (Hasbi Herly).

Pernyataan diatas diperkuat oleh pernyataan dari seorang produser EDM yang telah berkecimpung di dunia EDM sejak tahun 2015, yang mengindikasikan bahwa emosi ambigu terhadap EDM merupakan fenomena yang relatif umum. Pengalaman individual dan variasi dalam intensitas ambiguitas berperan signifikan dalam pembentukan respon emosional tersebut. Kompleksitas ini diperkuat oleh adanya kontradiksi antara nuansa bahagia yang ditimbulkan oleh elemen-elemen musik EDM, khususnya *pitch*, dengan kondisi

psikis atau pengalaman personal individu. Dengan demikian, terdapat disonansi antara respon emosional yang dipicu oleh stimulus musik sebagai faktor eksternal, dengan interpretasi kognitif dan emosional yang berakar pada latar belakang individu sebagai faktor internal.

“merasakan emosi ambigu saat mendengarkan EDM ataupun membuatnya, itu bisa dirasakan oleh siapapun, karena walaupun EDM itu nuansanya senang dan euforia, tapi tetap gak bisa menghilangkan suatu perasaan dari permasalahan, kegundahan, dan juga kesedihan yang dirasakan oleh seseorang, bahkan sepertinya ketika orang bersuka-cita, bersenang-senang untuk pesta di klub dansa (bar) ataupun di suatu festival musik EDM seperti DWP atau Ultra Bali, disisi lain otak dan hatinya tetap ada merasakan suatu perasaan yang tidak sejalan dengan perasaan senang itu” (Donny Ashari budhi Santoso).

Berdasarkan pengalamannya, terdapat pernyataan lain yang juga memperkuat bahwa variasi *pitch* pada EDM juga berpengaruh dalam memberikan stimulus emosional terhadap pendengar

*“banyaknya sub-genre dari EDM, menghadirkan banyaknya variasi pengolahan *pitch* pada setiap sub-genrenya, misalnya House, *pitch* yang umumnya digunakan adalah sekitar 400 Hz - 1000 Hz dengan karakteristik sound yang cathy, lalu Techno, *pitch* cenderung lebih rendah sekitar 200 Hz - 700 Hz, sehingga menciptakan nuansa yang gelap dan berenergi, juga ada Dubstep, *Pitch* cenderung rendah dan berat, sekitar 50 Hz - 300 Hz dengan variasi *pitch* yang khas, dan masih banyak lagi contoh lainnya. Intinya masing-masing dari rata-rata penggunaan *pitch* itu bisa membangun nuansa, vibe, dan rasa yang beragam, misalnya seperti nuansa gelap (dark) bisa menggambarkan perasaan marah, nuansa cerah, merdu atau cathy menggambarkan keceriaan. Tapi perlu digarisbawahi bahwa permainan dan penyajian dari EDM itu ditujukan untuk pesta, berdansa, dan bersenang-senang, apapun jenis EDM nya, karakter, nuansa, frekuensi, dan variasi *pitch* dari masing sub-genre tersebut tidak sepenuhnya akan menciptakan rasa sebagaimana seperti yang dimaksudkan oleh produser, karena ya kembali lagi, terkait rasa dan emosi itu kan personal dan tergantung pengalaman hidup dari setiap orang” (Donny Ashari budhi Santoso).*

Penjelasan diatas sekiranya memberikan gambaran kepada penulis bahwa walaupun permainan dan penyajian dari EDM itu ditujukan untuk pesta, berdansa, dan bersenang-senang, namun frekuensi dari variasi *pitch* pada EDM itu dapat menciptakan berbagai emosi dan perasaan yang kompleks tergantung dari pengalaman individual pendengar, yang mana sangat memungkinkan untuk merasakan emosi ambigu. Dalam konteks EDM, Donny juga mengatakan, bahwa pengolahan *pitch* merupakan salah satu teknik dasar yang berperan penting dalam membentuk karakter dan nuansa emosional sebuah karya musik EDM. Menariknya, pengolahan variasi *pitch* dalam EDM memiliki keterkaitan intrinsik dengan konsep emosi ambigu. Hal ini dikarenakan *pitch* yang bervariasi, baik secara halus maupun drastis, ataupun misalnya naik dan turun secara bersamaan, dapat membangkitkan ataupun juga menggambarkan respon emosional yang kompleks seperti ambigu.

“pengolahan variasi pitch di EDM itu bisa dikatakan sebagai salah satu teknik yang cukup penting, karena dengan permainan itu, bisa membangun emosi di setiap bagian-bagian EDM. Lagu atau musik itu kan ada strukturnya, seperti intro, verse, chorus, dan lainnya, nah di EDM itu ada terdapat perbedaan, yaitu buildup, drop, dan breakdown, lalu juga adanya efek uplifter, downlifter, riser, dan fall. Yang menurutku disetiap bagian dan efek-efek itu, seolah memiliki rasa dan emosi sendiri kayak pas buildup itu naik, drop itu jatuh, lalu breakdown itu turun. Ya progres permainan EDM kebanyakan memang selalu seperti itu, dan hal terkait rasa ini memang cukup sulit dijelaskan. Menurutku, kompleksnya variasi dari elemen-elemen di EDM, selain bisa menstimulus emosi bagi pendengarnya, juga bisa menggambarkan bagaimana konsep dari perasaan ambigu” (Donny Ashari budhi Santoso).

Penjelasan ini memberikan pandangan bahwa bagian-bagian EDM dan elemen-elemennya, khususnya variasi *pitch*, memiliki korelasi dengan konsep

emosi ambigu dan bahkan bisa untuk menggambarkan bagaimana konsep emosi ambigu itu sendiri.

Fenomena menarik juga terungkap dalam penelitian ini terkait dengan dampak musik EDM terhadap emosi pendengarnya. Meskipun musik EDM dapat memicu pengalaman emosi yang ambigu, salah seorang narasumber penelitian yang merupakan seorang pemuda mengungkapkan bahwa EDM juga dapat berfungsi sebagai obat atau media relaksasi untuk melepaskan kepenatan yang dirasakannya. Ia menjelaskan bahwa ketika menghadapi tekanan atau permasalahan hidup, ia memilih untuk mendengarkan musik EDM, baik dengan bermain DJ, mengunjungi klub dansa, maupun menghadiri festival EDM. Aktivitas tersebut, meskipun bersifat sementara dan tidak menyelesaikan akar permasalahan, diakuinya mampu memberikan semangat baru dan menyegarkan kembali kondisi mentalnya, selayaknya sebuah *charger* yang mengisi ulang energi pada sebuah baterai.

“Aku akui, musik EDM itu terkadang bikin perasaan campur aduk. Kadang bisa bikin semangat banget, tapi kadang juga malah bikin mellow. Tetapi buat aku pribadi, lebih seringnya EDM itu kayak obat, pelarian lah dari semua beban pikiran. Kalau lagi stres berat, aku pasti langsung dengerin musik EDM, entah itu sambil DJ-an di kamar, dugem di klub, atau ikut festival musik EDM. Memang itu cuma sementara, masalahnya nggak langsung ilang gitu aja. Tapi seenggaknya abis itu aku seolah kayak ngerasain adanya semangat baru, untuk melanjutkan hidup dan menyelesaikan apa yang harus aku selesaikan”(Wahab Fiorano).

Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa EDM memiliki potensi sebagai sarana katarsis emosional, khususnya bagi kalangan muda. Pengalaman mendengarkan dan terlibat dalam aktivitas yang berhubungan dengan EDM dapat memberikan ruang ekspresi dan pelepasan emosi, yang dapat berkontribusi

pada pemulihan sementara dari tekanan psikologis. Namun, penting untuk diingat bahwa pengalaman emosional yang ditimbulkan oleh musik EDM dapat bersifat ambigu, di mana pada beberapa individu memicu emosi positif, sementara pada individu lain justru memunculkan emosi negatif, atau bahkan keduanya, tergantung dari individu dan pengalamannya.

Emosi ambigu memang dapat menimbulkan berbagai perasaan yang kompleks dan membingungkan. Narasumber lain yaitu seorang mahasiswa pascasarjana Universitas Negeri Medan (Unimed) jurusan psikologi menyebutkan beberapa di antaranya, seperti kebingungan yang muncul akibat ketidakjelasan situasi, keraguan akan pilihan yang tepat, dan ketidakpastian akan apa yang akan terjadi di selanjutnya. Emosi ambigu juga dapat memicu konflik internal, di mana individu merasa terombang-ambing antara dua pilihan atau lebih. Kontradiksi antara perasaan yang dirasakan dan pikiran yang dipikirkan, dan yang paling umum terjadi adalah Dualisme emosi, di mana dua emosi yang berlawanan dirasakan secara bersamaan. Yang pada akhirnya menunjukkan betapa kompleksnya emosi ambigu dalam kehidupan manusia.

“Emosi ambigu itu kan memang cukup rumit ya. Jadi, wajar kalau bikin orang ngerasa bingung. Nah, beberapa aspek yang bikin emosi ambigu itu antara lain seperti kebingungan itu sendiri, terus ada juga keraguan. Maksudnya, orang jadi ragu-ragu gitu, 'Ini sebenarnya gimana sih?' gitu. Terus, ya ada juga ketidakpastian. Ketidakpastian tentang apa yang akan terjadi, apa yang harus dilakukan, dan sebagainya. Emosi ambigu ini sepertinya juga bisa memicu konflik internal. Jadi, di dalam diri orang itu sendiri tuh seolah ada pertentangan. Ada juga yang namanya kontradiksi, di mana apa yang dirasakan sama apa yang dipikirkan tuh nggak sinkron. Belum lagi, ada juga yang namanya dualisme emosi. Jadi, dua emosi yang bertolak belakang itu muncul secara bersamaan” (Tri Wisda).

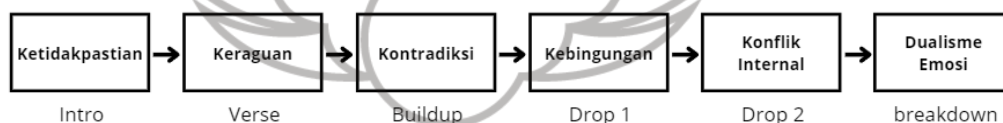
Dari penjelasan ini dapat memberikan gambaran kepada penulis mengenai aspek penunjang dari emosi ambigu, yang dianggap dapat di metaforakan melalui eksplorasi elemen *pitch* pada EDM menjadi sebuah karya musik.

Hasil wawancara penulis dari dua narasumber yang memiliki latar belakang produser EDM dengan pengalaman ambigu terhadap EDM, satu narasumber yang berlatar belakang masyarakat umum yang hanya memiliki pengalaman terhadap EDM, dan satu narasumber yang memiliki disiplin ilmu psikologi, memperlihatkan, sekaligus mempertegas bahwa efek *uplifter*, *downlifter*, *riser*, dan *fall* pada pengolahan variasi *pitch* dalam EDM dapat menstimulasi emosi ambigu dan juga menggambarkan bagaimana konsep dari emosi ambigu. Penjelasan mengenai aspek-aspek dari rasa ambigu juga memberikan gambaran yang kuat untuk menjawab pertanyaan pada penelitian ini, selanjutnya temuan dari wawancara ini, dikembangkan dan dikaji lebih lanjut dengan teori yang digunakan pada penelitian ini, guna untuk mempertegas, aspek-aspek emosi ambigu yang dapat dimetaforakan melalui variasi elemen *pitch*, tentunya dengan teknik dan metode yang relevan. Dengan memetaforakan aspek emosi ambigu melalui elemen *pitch*, pada sebuah komposisi musik EDM baru. Proses ini melibatkan eksplorasi dan eksperimen dengan berbagai teknik manipulasi *pitch* untuk menghasilkan karya musik yang tidak hanya merepresentasikan emosi ambigu, tetapi juga mampu membangkitkan emosi tersebut pada pendengarnya.

Penciptaan ini dilatar belakangi oleh fenomena emosi ambigu yang dirasakan saat mendengarkan musik EDM. Perasaan ini menimbulkan kegelisahan sehingga diperlukan adanya media sebagai pengungkapan dan

representasi dari emosi ambigu, yang dalam hal ini adalah eksplorasi elemen *pitch* sebagai metafora dari aspek emosi ambigu. Karya *Ambighost* ini terdiri dari enam bagian, sesuai dengan aspek ambigu yang ditemukan, selanjutnya disesuaikan dengan struktur yang umumnya digunakan dalam komposisi EDM. Yaitu *kektidakpastian* sebagai *intro*, *keraguan* sebagai *verse*, *kontradiksi* sebagai *buildup*, *kebingungan* sebagai *drop* pertama, *konflik* sebagai *drop* kedua, dan *dualisme emosi* sebagai *breakdown* sekaligus *ending*. Struktur komposisi musik *Ambighost* ini, pada setiap bagiannya memiliki variasi *pitch* yang berbeda, sebagai metafora dari aspek-aspek emosi ambigu tersebut. Karya ini juga mengaplikasikan teori Sintesis *Frequency Modulation* sebagai model dari pengolahan variasi *pitchnya*, dan dalam proses penciptaan karya *Ambighost* ini.

Komposisi musik *Ambighost* berdurasi 4 menit 6 detik, yang pada setiap bagian struktur memiliki durasi yang tidak menentu, menyesuaikan dengan karakter dari aspek ambiguitasnya.



Gambar 6. Struktur komposisi musik *Ambighost*

B. Analisis

Berangkat dari fenomena pengalaman rasa ambigu terhadap EDM, studi ini menggali lebih dalam mengenai bagaimana elemen musikal, khususnya *pitch*, berkontribusi pada pembentukan persepsi emosi ambigu. Ketidaktahuan dalam mendefinisikan perasaan, bahkan kesulitan dalam mengidentifikasi apa yang

dirasakan, menjadi dasar penelitian ini untuk mendalami dan menelusuri mengenai ambiguitas emosional, sehingga dapat ditemukan apa aspek dari emosi ambigu tersebut.

Pada dasarnya ketika mendengarkan EDM, individu dapat mengevaluasi dan menginterpretasinya perasaannya, sehingga bisa merasakan perasaan yang ambigu. kemungkinan, hal ini terjadi karena adanya gejala pada internal individu, atau adanya suatu hal yang berkaitan dengan EDM itu sendiri. Seperti halnya pandangan Stanley Schachter dan Jerome Singer (1962). Menurutnya, pengalaman emosional adalah hasil interaksi antara dua faktor fundamental, yaitu rangsangan fisiologis dan interpretasi kognitif.

Rangsangan fisiologis merujuk pada reaksi tubuh terhadap suatu situasi. Seperti dalam konteks EDM, dengan karakteristiknya yang didominasi oleh ritme yang cepat, ketukan yang kuat, dan variasi *pitch* yang dinamis, memiliki potensi adanya rangsangan fisiologis seperti peningkatan detak jantung, pernapasan yang cepat, tertawa, menangis, berkeringat dan lain sebagainya.

Rangsangan fisiologis ini akan didukung oleh interpretasi kognitif, yang merupakan proses interpretasi dan pemberian makna terhadap rangsangan fisiologis yang dialami. dimana berdasarkan hasil dari wawancara dengan narasumber, ketidakpastian dan keraguan dapat dipahami sebagai manifestasi dari proses kognitif dalam menilai situasi yang memicu emosi ambigu, ditambah kesulitan dalam memberi label yang jelas pada emosi tersebut, disebabkan karena kurangnya isyarat situasional atau adanya isyarat yang kontradiktif. Konflik internal dan kontradiksi antara perasaan dan pikiran yang merupakan

hasil dari upaya individu untuk mendamaikan rangsangan fisiologis dengan interpretasi kognitif yang beragam. Dan juga dualisme emosi, di mana dua emosi yang berlawanan dirasakan secara bersamaan, menunjukkan kompleksitas proses atribusi kognitif dalam menghadapi situasi yang ambigu. Individu mungkin mengalami aktivasi fisiologis yang serupa untuk dua emosi yang berbeda, namun interpretasi kognitif yang beragam menghasilkan pengalaman emosi yang kompleks dan kadang bertentangan. Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya elemen-elemen pembentuk EDM seperti ritme dan variasi *pitch* yang dinamis dan kompleks, sangat memungkinkan individu memiliki ruang interpretasi yang luas, berdasarkan preferensi musik pribadi, suasana hati, dan pengalaman hidupnya. Semuanya berkontribusi dalam membentuk interpretasi kognitif yang berbeda pada setiap individu. Dari proses analisis inilah, diidentifikasi aspek-aspek ambiguitas adalah terdiri dari *Ketidakpastian, Keraguan, Kontradiksi, kebingungan, konflik internal, dan dualisme emosi.*

Pengalaman mendengarkan musik EDM, sebagaimana diuraikan sebelumnya, memunculkan fenomena ambiguitas emosional. Musik EDM, dengan karakternya yang dinamis dan kompleks, menawarkan pengalaman mendengarkan yang unik, beragam, dan sama kompleksnya dengan emosi ambigu. sehingga penelitian ini menempatkan metafora bukan hanya sebagai representasi dari ambiguitas emosional yang dialami saat mendengarkan musik EDM, tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi pemahaman akan konsep ambiguitas itu sendiri. Variasi *pitch*, pendekatan *pitch* dan emosi, serta bentuk bunyi dalam musik EDM, semuanya berpotensi menjadi metafora yang

mengungkapkan kekayaan nuansa emosi ambigu. persepsi ini didukung oleh George Lakoff dan Mark Johnson (1980), bahwa metafora dapat menjadi jembatan dan bahkan mempermudah dalam memahami sesuatu. Dalam konteks ini, elemen *pitch* dan efek yang dihasilkannya (*riser, fall, uplifter, downlifter*) digunakan sebagai domain sumber yang konkret, sedangkan aspek emosi ambigu sebagai domain target yang abstrak.

Ketidakpastian adalah kondisi psikologis yang sering dialami individu ketika merasakan keraguan atau ketidakpastian mengenai hasil dan konsekuensi dari suatu peristiwa yang akan terjadi di masa depan. Mengacu pada George Lakoff dan Mark Johnson (1980), mengenai metafora struktural, yang dalam hal ini, variasi efek *riser* yang panjang dan lambat disertai *filter low-pass* yang perlahan terbuka dengan lapisan *white noise* dan tekstur yang samar, dapat dianggap sebagai representasi konkret dari ketidakpastian. Suara yang dihasilkan menciptakan pengalaman auditori yang mencerminkan ketidakpastian yang mendalam, yang diibaratkan sebagai sebuah perjalanan yang tidak memiliki tujuan yang jelas, dimana individu terjebak dalam limbo antara harapan dan ketakutan.

Keraguan adalah perasaan bimbang dan ketidakmampuan untuk mengambil keputusan dalam suatu peristiwa, yang sering kali dipenuhi dengan pertanyaan dan ketidakpercayaan. Mengacu pada metafora orientasional, yang mana keraguan dapat dipahami sebagai pengalaman yang melibatkan orientasi ruang naik dan turun, di mana individu terjebak dalam dilema antara pilihan "iya" atau "tidak". Penggunaan *pitch* yang naik dan turun menciptakan efek visualisasi yang kuat,

seolah individu merasakan ketegangan antara dua pilihan yang saling bertentangan. Dalam hal ini, keraguan bukan hanya sekadar perasaan, tetapi juga menjadi pengalaman yang dapat dirasakan secara fisik dan emosional. Keraguan yang dihasilkan dari fluktuasi suara menciptakan pengalaman yang mendalam, di mana individu merasa terjebak dalam dilema yang tidak dapat dipecahkan.

Kontradiksi terjadi ketika individu merasakan dua emosi yang bertentangan secara bersamaan terhadap suatu hal. Mengacu pada metafora ontologis, yang mana kontradiksi dapat dipahami sebagai entitas yang memiliki dua sisi, yang setiap emosi berusaha untuk mendominasi. Variasi *pitch* dan suara yang dihasilkan dari kombinasi dua efek *uplifter* pada tempo dan frekuensi yang berbeda, serta *downlifter* pada *up* tempo secara bersamaan, menciptakan pengalaman yang menggugah, di mana individu merasakan ketegangan antara dua kekuatan yang saling bertentangan.

Kebingungan adalah perasaan tidak mengerti dan kehilangan arah, di mana individu merasa kesulitan untuk berpikir jernih, fokus, dan memahami situasi atau informasi. Mengacu pada metafora ontologis bahwa kebingungan dapat dipahami sebagai keadaan di mana individu merasa terjebak dalam labirin tanpa jalan keluar. Variasi *pitch* yang tidak teratur menciptakan representasi dari kebingungan, di mana individu tidak dapat menemukan makna atau arah yang jelas. Suara yang terputus-putus dan tidak terduga menciptakan pengalaman auditori yang mencerminkan ketidakpastian dan kebingungan, seolah-olah individu terjebak dalam pikiran mereka sendiri tanpa kemampuan untuk melanjutkan.

Konflik internal adalah kondisi di mana individu merasa terombang-ambing antara dua pilihan atau lebih. konflik emosional muncul ketika ada pertentangan antara keyakinan, nilai, keinginan, atau kebutuhan individu. Konflik internal ini mengacu pada metafora struktural, yang dapat dipahami sebagai pertarungan antara dua kekuatan yang saling bertentangan. Efek *uplifter* dan *downlifter*, dan juga efek *riser* dan *fall* menciptakan suara tabrakan yang menggambarkan konflik yang dialami individu. Yang dalam konteks ini, suara menjadi representasi dari pertarungan batin, dimana individu merasakan ketegangan antara keinginan dan kebutuhan yang saling bertentangan.

Dualisme emosi adalah kondisi psikologis yang kompleks, di mana individu mengalami dua emosi yang berbeda secara bersamaan. Fenomena ini sering kali menimbulkan sensasi yang berlapis dan sulit untuk dipahami, menciptakan pengalaman emosional yang kaya dan mendalam. Mengacu pada metafora ontologis, berfungsi untuk menggambarkan pengalaman emosional yang kompleks sebagai entitas yang memiliki dua sisi. Variasi *pitch* yang ada merepresentasikan pengalaman merasakan dua perasaan secara bersamaan, tanpa adanya satu bentuk yang mendominasi.

Karya *Ambighost* ini pada proses penciptaanya, mengadaptasi tiga parameter dari teori sintesis *frequency modulation*, yaitu Frekuensi Pembawa (*Carrier Frequency*), Frekuensi Modulator (*Frequency Modulation*), dan Indeks Modulasi (*Modulation Index*). Dengan pengaplikasian ini, karya tersebut berhasil menciptakan variasi suara yang dinamis dan kompleks, yang tidak hanya merepresentasikan ambiguitas emosional, tetapi juga memberikan

pengalaman mendengarkan yang mendalam bagi pendengar. Melalui manipulasi *pitch* yang cermat, "*Ambighost*" diharapkan mampu menggugah berbagai emosi, menciptakan gradasi yang mencerminkan ketidakpastian, keraguan, kontradiksi, kebingungan dan dualisme emosi. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menjadi sebuah komposisi musik EDM, tetapi juga sebuah eksplorasi artistik yang menyoroti potensi musik sebagai medium untuk mengekspresikan pengalaman emosional yang kompleks.

C. Pembahasan

Dalam penciptaan komposisi musik, ide dan gagasan tidak selalu terperangkap dalam batasan musik itu sendiri. Berbagai sumber inspirasi dapat memicu lahirnya sebuah karya, bahkan dari ranah yang tampaknya berjarak dari dunia musik. Fenomena alam, dinamika sosial, kondisi lingkungan, sindrom atau emosi tertentu, hingga permasalahan personal yang kompleks sekalipun, dapat menjadi pemantik ide sebuah penciptaan karya musik. Proses transformasi sumber inspirasi non-musikal menjadi komposisi musik melibatkan pemikiran kreatif yang menerjemahkan esensi sumber tersebut ke dalam bahasa musikal. Dalam konteks penelitian, validitas sumber inspirasi tersebut ditentukan oleh data-data yang diperoleh dari berbagai aspek yang menunjang penelitian, sehingga menguatkan relasi antara sumber inspirasi dan karya musik yang dihasilkan.

Melalui penciptaan komposisi musik *Ambighost* dalam penelitian ini, memberikan sebuah pemahaman dan pandangan baru bahwa *Electronic Dance Music* (EDM), dengan karakteristiknya yang dinamis dan kompleks, berpotensi

untuk membangkitkan emosi ambigu pada pendengarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh James W. Cannon dan Alinka E. Greasley (2021), yang mengatakan bahwa EDM mampu mempengaruhi suasana hati dan emosi seseorang melalui kombinasi elemen-elemen musik elektronik, ritme yang kuat, dan penggunaan suara yang inovatif. Studi pada penelitian ini dirasa melangkah sedikit lebih jauh dengan mengidentifikasi enam aspek spesifik dari emosi ambigu yang dapat ditimbulkan oleh EDM, yaitu *ketidakpastian, keraguan, kontradiksi, kebingungan, konflik internal, dan dualisme emosi*. Temuan ini memperkaya penelitian Adrianna Wielgopalan and Kamil K. Imbir (2024), yang menjelaskan bahwa emosi ambigu merujuk pada rasa campur aduk, ketidakpastian atau keraguan dalam menilai suatu emosi yang diakibatkan oleh suatu stimulus.

Dalam proses penciptaan karya *Ambighost*, penulis menyadari bahwa penggunaan *pitch* yang bervariasi, baik secara halus maupun drastis, dapat membangkitkan respon emosional yang kompleks. Hal ini sesuai dengan pandangan Levitin (2006) yang menjelaskan bagaimana perubahan *pitch* dalam melodi mengaktifkan area-area otak yang terkait dengan emosi. Menariknya, dalam mengeksplorasi dan mengeksperimen dengan berbagai variasi *pitch*, penulis menemukan bahwa penggunaan suara *init* memungkinkan penulis untuk menghasilkan gradasi emosional yang merepresentasikan ambiguitas dengan lebih jelas. Suara *init* yang pada awalnya datar dan netral, dapat "diwarnai" dengan berbagai emosi melalui manipulasi *pitch*. Proses ini memberikan

pemahaman baru tentang potensi suara *init* sebagai metafora dari ambiguitas emosional itu sendiri.

Temuan pada penelitian ini menunjukkan keselarasan dengan penelitian Curtis Roads (2001) dan Sarah A. Sauv , dkk (2018), yakni *pitch* adalah persepsi subjektif yang menjadi faktor dalam memberikan respon emosional pendengarnya. Namun terdapat perbedaan yang terletak pada objek kajiannya, dimana pada penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi elemen *pitch*, yang kemudian dijadikan sebagai metafora dari aspek emosi ambigu.

Karya *Ambighost* ini merupakan refleksi dari pengalaman dan pemahaman penulis tentang emosi ambigu, yang kemudian dapat dimetaforakan melalui elemen *pitch* pada sebuah karya musik EDM. Penulis berusaha untuk menerjemahkan enam aspek emosi ambigu ke dalam bahasa musik dengan memanfaatkan teknik *frequency modulation* (John Chowning, 1977), dan berbagai efek *pitch* seperti *uplifter*, *downlifter*, *riser*, dan *fall*. Meskipun karya ini telah berhasil mewujudkan tujuan awal penelitian, penulis menyadari bahwa karya musik *Ambighost* masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Eksplorasi *pitch* yang lebih mendalam, penambahan elemen musik lain, dan penggunaan teknik produksi yang lebih beragam dapat memperkaya karya ini, dan menghasilkan pengalaman emosional yang lebih kompleks dan mendalam bagi pendengar.

Dengan demikian, pemetaforaan aspek emosi ambigu, melalui elemen *pitch* dan struktur komposisi EDM, bisa menjadi bagian penting dari pengalaman ambigu terhadap EDM, baik sebagai medium mengekspresikan emosi,

mengenang sebuah pengalaman, bersenang-senang, atau sebagai media katarsis. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa elemen musik seperti *pitch* yang bervariasi dan struktur komposisi EDM, menciptakan ruang bagi pendengar untuk menginterpretasikan emosi yang terkandung dalam musik secara personal.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam mengidentifikasi enam aspek spesifik dari emosi ambigu terhadap EDM, yaitu *ketidakpastian*, *keraguan*, *kontradiksi*, *kebingungan*, *konflik internal*, dan *dualisme emosi*. Selanjutnya, enam aspek ambigu tersebut di tuangkan kedalam komposisi musik EDM berjudul “Ambighost”. Dengan penggunaan suara *init* sebagai material, yang pada awalnya datar dan netral, dapat "diwarnai" dengan berbagai emosi melalui manipulasi *pitch* dengan teknik *frequency modulation*. Proses ini memberikan pemahaman baru tentang potensi suara *init* dengan teknik variasi *pitch frequency modulation*, sebagai metafora dari ambiguitas emosional itu sendiri. Karya *Ambighost* ini, merupakan refleksi dari pemahaman tentang ambiguitas emosional dan bagaimana hal tersebut dapat dimetaforakan melalui elemen *pitch* pada musik EDM.

B. Saran

Proses pengidentifikasian aspek emosi ambigu terhadap EDM, kemudian memetaforakannya melalui elemen *pitch*, memiliki banyak kekurangan dan kelemahan, namun juga memiliki banyak potensi eksplorasi dan eksperimentasi yang lebih kreatif dan mendalam. Sehingga berpeluang untuk menemukan pembaruan lainnya, baik dalam hal emosi manusia, musik EDM sebagai katarsis, ataupun metafora. Harapannya, kelemahan dan kekurangan pada penelitian ini tidak akan terulang kembali pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku & Artikel Jurnal

- Brewster, Bill dan Frank Broughton. (2014). *Last Night a DJ Saved My Life: The History of the Disc Jockey* (Updated Edition). New York: Grove Press.
- Cannon, J. W., & Greasley, A. E. (2021). "Exploring Relationships Between Electronic Dance Music Event Participation and Well-Being". Sempre: Society for Education, Music and Psychology Research, Music & Science. <https://doi.org/10.1177/2059204321997102>
- Chowning, J. M. (1977). *The Synthesis of Complex Audio Spectra by Means of Frequency Modulation*. Computer Music Journal, The MIT Press.
- Deutsch, Diana. (Ed.). (1999). *The psychology of music* (2nd ed.). San Diego, CA: Academic Press.
- Dodge, C., & Jerse, T. A. (1997). *Computer Music: Synthesis, Composition, And Performance* (2nd ed.). Schirmer.
- Doidge, Norman. (2015). *The Brain's Way Of Healing: Remarkable Discoveries And Recoveries From The Frontiers Of Neuroplasticity*. New York: Viking.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, I., Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hau, K. T., Tee, V., & Kuan, G. (2024). "Effects of electronic dance music on academic performance among medical students: A narrative review". Education in Medicine Journal. <https://doi.org/10.21315/eimj2024.16.1.2>
- Idrees, Fatima. (2024). "Formation of Emotions: Two Factor Theory" <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4807134>
- Koelsch, Stefan. (2013). *Brain and Music*. Chichester, West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. University of Chicago Press, Chicago.
- Leman, Marc. (2008). *Embodied music cognition and mediation technology*. MIT Press.

- Levitin, Daniel J. (2006). *This is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*. New York: Dutton, a member of Penguin Group (USA) Inc.
- Roads, Curtis. (2001). *Microsound*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Rumbino, M. (2023). “*Elemen dan Ekspresi Musikal dalam Memperkuat Makna Lantunan Helaehili pada Ritual Pernikahan Masyarakat Adat Sentani*”. Journal on Education.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2854>
- Saleh, Adnan Achiruddin. (2018). *Pengantar Psikologi*. Makassar: Penerbit Aksara Timur
- Schellenberg, E. G., Krysciak, A. M., & Campbell, R. J. (2000). “*Perceiving Emotion in Melody: Interactive Effects of Pitch and Rhythm*”. Music Perception: An Interdisciplinary Journal, University of California Press.
<https://doi.org/10.2307/40285907>
- Swaminathan, S., & Schellenberg, E. G. (2015). “*Current Emotion Research In Music Psychology*”. Emotion Review.
<https://doi.org/10.1177/1754073914558282>
- Sauvé, S. A., Sayed, A., Dean, R. T., & Pearce, M. T. (2018). “*Effects of pitch and timing expectancy on musical emotion*”. Psychomusicology: Music, Mind, and Brain.
<https://doi.org/10.1037/pmu0000203>
- Wielgopolan, A., & Imbir, K. K. (2024). “*More than just ambivalence: the perception of emotionally ambiguous words on the spaces of origin and activation indexed by behavioural and webcam-based eye-tracking correlates*”. Language and Cognition.
<https://doi.org/10.1017/langcog.2023.43>

WEBTOGRAFI

<https://archive.org/details/energyflashjourn0000reyn>

<https://kbbi.web.id/ambigu>

<https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/apa-itu-ambigu-dalam-bahasa-indonesia-ini-pengertian-jenis-dan-contohnya-24COB2lCBwj>

<https://edm.com/features/inside-the-origins-of-electronic-dance-music>

<https://www.antaraneews.com/berita/175404/psikolog-perempuan-cenderung-ambigu-hadapi-kdrt>

<https://www.indonesiana.id/read/168845/aimai-hyougen-ambiguitas-dalam-komunikasi-masyarakat-jepang>

<https://www.kompas.com/hype/read/2021/01/07/150725466/tantri-sempat-ragu-dan-dilema-saat-gabung-dengan-kotak>

<https://www.jagoweb.com/kb/mengenal-lebih-dalam-edm-electronic-dance-musik-dan-budaya-indonesia/>

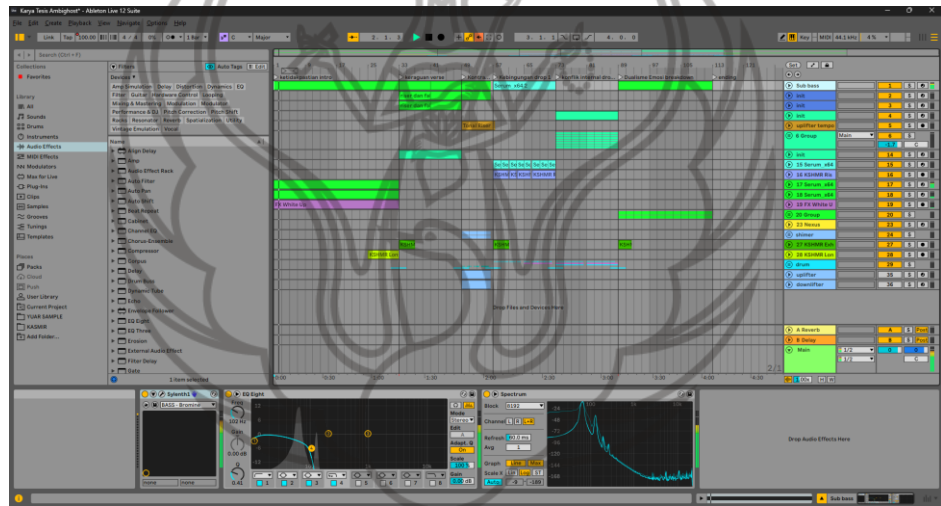
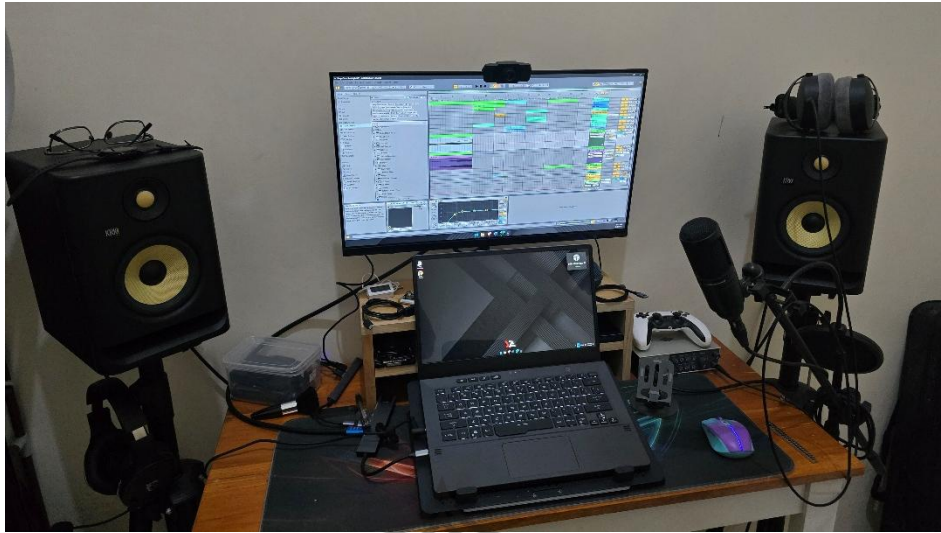


LAMPIRAN

A. Dokumentasi

Proses kerja Studio Karya “Ambighost”





Proses wawancara dengan salah satu narasumber Donny Ashari budhi Santoso



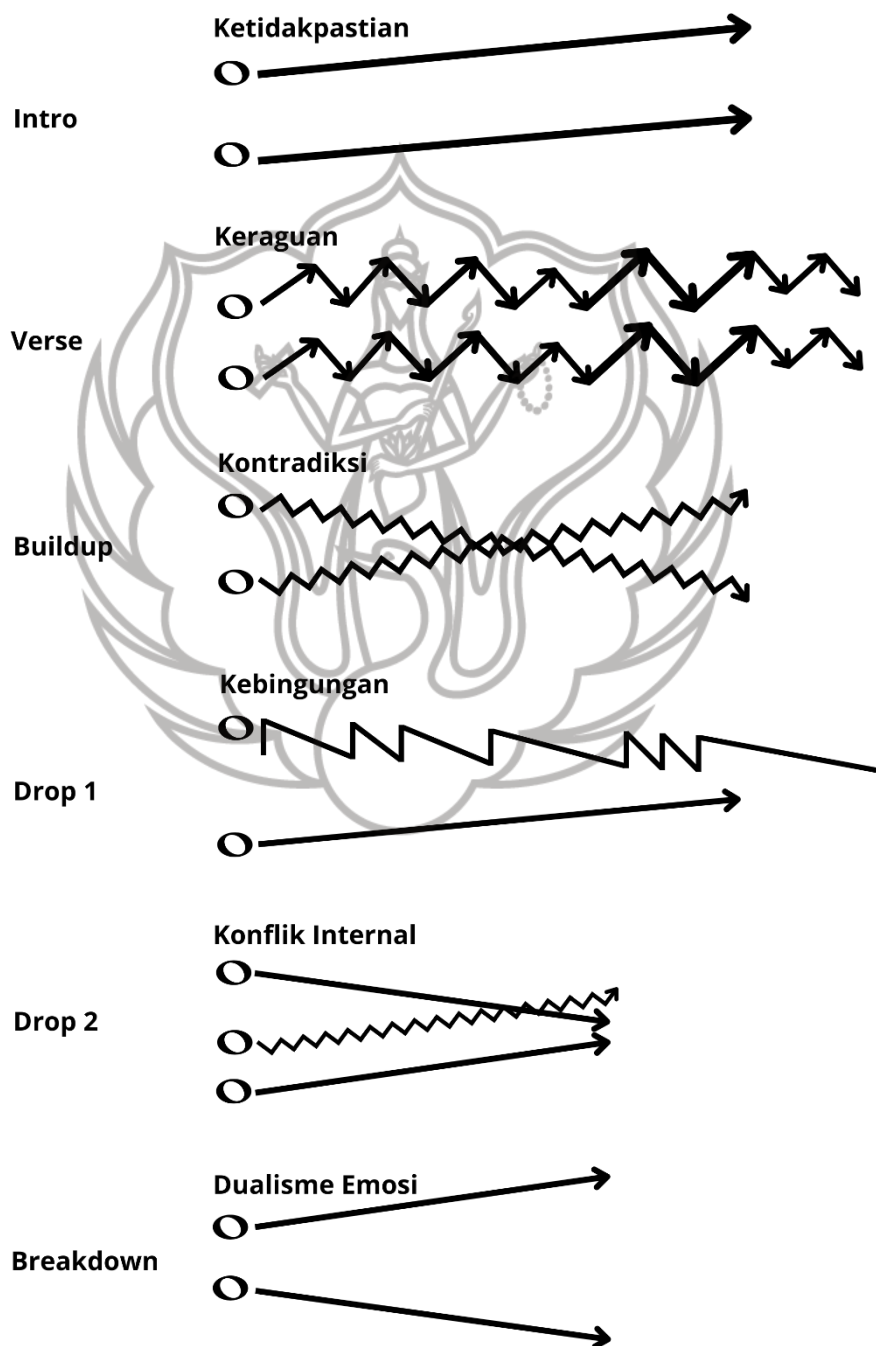
Link file audio karya “*Ambighost*”

[https://drive.google.com/file/d/1HTTksVV5smB6c1nNcj0a4eL1ZnoMZ5h/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1HTTksVV5smB6c1nNcj0a4eL1ZnoMZ5h/view?usp=sharing)

B. Notasi

Keterangan :

- : Bunyi
- : Frekuensi *pitch*
- ∩ : Frekuensi *pitch* dengan pola ritme



Turnitin Originality Report

Processed on: 31-Jan-2025 11:41 +07

ID: 2575880808

Word Count: 11559

Submitted: 1

Tesis Yoga Ardiyanto - Metafora emosi ambigu melalui elemen pitch dalam karya ambigohost.docx By yugaay@gmail.com 1

Similarity Index

13%

Similarity by Source

Internet Sources: 13%
Publications: 4%
Student Papers: 5%

1% match (Internet from 20-Sep-2024)

http://digilib.isi.ac.id/17313/2/Suprayedno_2024_%20BAB%20I.pdf

1% match (Internet from 20-Sep-2024)

http://digilib.isi.ac.id/17568/2/Frendy%20Satria%20P_2024_BAB%20I.pdf

1% match (Internet from 20-Sep-2024)

http://digilib.isi.ac.id/16977/2/Alif_2024_BAB%20I.pdf

1% match (Internet from 14-Dec-2022)

<https://docplayer.info/124782992-Metafora-konseptual-dalam-lirik-lagu-band-revolverheld-album-in-farbe-conceptual-metaphor-in-songs-lyric-revolverheld-band-album-in-farbe.html>

1% match (Internet from 28-Sep-2022)

<https://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/issue/download/9/38>

< 1% match (Internet from 03-Sep-2024)

http://digilib.isi.ac.id/16305/2/Zul%20Hazmi%20Harahap_2024_BAB%20I.pdf

< 1% match (Internet from 04-May-2020)

<http://digilib.isi.ac.id/5983/1/BAB%20I.pdf>

< 1% match (Internet from 24-Feb-2021)

http://digilib.isi.ac.id/7558/1/Carinda%20Nabila%20Huda_2021_Bab%201.pdf

< 1% match (Internet from 20-Sep-2024)

http://digilib.isi.ac.id/17180/2/GUNAWAN%20WICAKSANA_2024_BAB%20I.pdf

< 1% match (Internet from 19-Nov-2019)

<https://docplayer.info/145718401-Problem-emosi-anak-terla-ntar-di-pendidikan-layanan-khusus-plk-bima-sakti-karang-bayan-demak-dan-upaya-mengatasinya.html>

< 1% match ()

[Rumbino, Markus. "Elemen dan Ekspresi Musikal dalam Memperkuat Makna Lantunan Helaehili pada Ritual Pernikahan Masyarakat Adat Sentani", Departement of Mathematics Education, 2023](#)

< 1% match (Internet from 12-May-2023)

<https://jonedu.org/index.php/joe/citationstylelanguage/get/apa?submissionId=2854>

< 1% match (Adrianna Wielgopolan, Kamil K. Imbir. "More than just ambivalence: the perception of emotionally ambiguous words on the spaces of origin and activation indexed by behavioural and webcam-based eye-tracking correlates", Language and Cognition, 2023)

[Adrianna Wielgopolan, Kamil K. Imbir. "More than just ambivalence: the perception of emotionally ambiguous words on the spaces of origin and activation indexed by behavioural and webcam-based eye-tracking correlates", Language and Cognition, 2023](#)

< 1% match (Internet from 13-Apr-2024)

<https://bogor-kita.com/manusia-ambigu-bilang-cinta-tapi-menyakiti/>

< 1% match (student papers from 08-Oct-2024)

[Submitted to Universitas Musamus Merauke on 2024-10-08](#)

< 1% match ()

[Sudana, Dadang, Kurniawan, Eri. "PROSIDING SEMINAR TAHUNAN LINGUISTIK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA \(SETALI 2018\) TINGKAT INTERNASIONAL : Language in the Digital Era: Opportunities or Threats?", 2018](#)

< 1% match (Internet from 08-Oct-2021)

http://repository.upi.edu/64093/2/S_KIM_1704493_Chapter1.pdf

< 1% match ()

[Sudana, Dadang, Aziz, E. Aminudin, Suherdi, Didi. "PROSIDING SEMINAR TAHUNAN LINGUISTIK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA \(SETALI 2016\) TINGKAT INTERNASIONAL: Analisis Bahasa dari Sudut Pandang Linguistik Forensik", 2016](#)

< 1% match (Internet from 21-Dec-2020)

<https://budikolonjono.blogspot.com/2010/11/sekilas-tentang-undang-undang.html>

< 1% match (student papers from 14-Dec-2024)

Submitted to Indiana University on 2024-12-14

< 1% match (Internet from 22-Oct-2023)

<https://ebin.pub/media-narratives-in-popular-music-9781501357275-9781501357305-9781501357299.html>

< 1% match (Internet from 13-May-2023)

<https://ebin.pub/sonic-writing-technologies-of-material-symbolic-and-signal-inscriptions-1501313851-9781501313851.html>

< 1% match (student papers from 08-Dec-2019)

[Submitted to Eastern Illinois University on 2019-12-08](#)

< 1% match (Internet from 14-Apr-2024)

<https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/46244/19422055.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

< 1% match (Internet from 07-Feb-2021)

<https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/23786/16421201%20Atika%20Hasanah.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

< 1% match (Internet from 25-Aug-2019)

<https://www.scribd.com/document/409538257/DWI-ARIANI-FEB-terkunci-pdf>

< 1% match (Internet from 01-Jan-2020)

<https://www.scribd.com/document/336966522/unud-1510-1447564310-tesis-rini-w>

< 1% match (Internet from 25-Jul-2016)

<https://www.scribd.com/doc/106319048/Proposal-Tugas-Akhir-Sekolah-Terpadu>

< 1% match (Internet from 11-Aug-2023)

<https://export.arxiv.org/pdf/1809.05075>

< 1% match (Internet from 15-Dec-2016)

http://sro.sussex.ac.uk/46975/1/Kennedy,_Barbara_Cecily.pdf

< 1% match (Internet from 13-Mar-2020)

<http://www.publikasi.weblog.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/sites/1147/2019/03/SNIPMD-2018-Full-Text.pdf>

< 1% match (Internet from 14-Dec-2022)

<https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/download/53026/32925>

< 1% match (student papers from 20-Jun-2021)

[Submitted to Jyväskylä University on 2021-06-20](#)

< 1% match (Internet from 04-Oct-2022)

http://eprintslib.ummgl.ac.id/1308/1/15.0305.0148_BAB%20I_BAB%20II_BAB%20III_BAB%20IV_Daftar%20Pustaka.pdf

< 1% match (student papers from 10-Jan-2014)

[Submitted to Jacobs University, Bremen on 2014-01-10](#)

< 1% match (Internet from 19-Apr-2019)

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01735434/document>

< 1% match (Internet from 27-Sep-2023)

<https://www.kompas.com/hype/read/2021/01/07/151539766/semangat-berniat-rehat-6-bulan-agnez-mo-terkejut-dunia-dihadapkan-pandemi>

< 1% match (Internet from 26-Oct-2023)

<https://researchonline.ljmu.ac.uk/id/eprint/20870/1/4.%20Dance%2C%20Rhythm%20and%20Autism%20Spectrum%20Disorder%20A%20Scoping%20Study.pdf>

< 1% match (Internet from 25-Feb-2023)

http://core-cms.prod.aop.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/DB9A4FC242E9FC920BE3A6CDCA4AEBED/S1355771822000541a.pdf/visual_representation_of_timbre.pdf

< 1% match (Internet from 25-Jul-2024)

https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/95729/Abstract%20Booklet%20SysMus%20%2724_edit2.pdf?isAllowed=y&sequence=1

< 1% match ()

[RIZAL AKBAR, MUHAMAD. "METAFORA LAKOFF DAN JOHNSON DALAM SURAT KABAR BILD", UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA, 2016](#)

< 1% match (Internet from 03-Aug-2021)

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JTE/article/download/34044/30356/>

< 1% match (student papers from 19-May-2024)

[Submitted to University of East Anglia on 2024-05-19](#)

< 1% match (Internet from 26-Oct-2022)

<http://repository.unika.ac.id/15111/2/11.20.0022%20Yana%20Andrika%20BAB%20I.pdf>

< 1% match (student papers from 18-Nov-2019)

[Submitted to De Montfort University on 2019-11-18](#)

< 1% match (Internet from 03-Feb-2024)

<https://journal.maranatha.edu/index.php/srjd/article/download/6490/2707>

< 1% match (Internet from 04-Jan-2025)

<https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/16298>

< 1% match (Internet from 18-Apr-2023)

<https://WWW.coursehero.com/file/56705649/makalah-Ilmu-Negara-kelompok-hakikat-negaradocx/>

< 1% match (Internet from 10-Sep-2023)

<https://dokumen.pub/the-cambridge-companion-to-electronic-music-1stnbsped-9781139001762-1139001760.html>

< 1% match (Internet from 01-Nov-2020)

<https://www.widyaparwa.com/index.php/widyaparwa/article/download/170/177>

< 1% match (student papers from 20-Sep-2023)

[Submitted to Eastern Florida State College on 2023-09-20](#)

< 1% match (Internet from 03-Jul-2024)

<https://docslib.org/doc/12154274/metafora-dalam-lirik-lagu-anggun-c-sasmi>

< 1% match (Internet from 20-Jun-2021)

<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/mjpm/article/download/9378/6748>

< 1% match (Internet from 17-Oct-2021)

<https://nasional.sindonews.com/berita/1436879/18/mampukah-media-sosial-meruntuhkan-hegemoni-tv?showpage=all>

< 1% match (Internet from 08-Oct-2021)

<http://repository.ibs.ac.id/1629/1/Saeful%20Anwar%2C%20Ak.-IBS%2C%202009.pdf>

< 1% match (Internet from 12-Dec-2022)

<https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2266/2022%20Ardiwinata%20Dwi%20Putra%204517033036.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

< 1% match (Internet from 31-Aug-2021)

<https://badru2.wordpress.com/pertanyaan-bagaimana-hubungan-kita-dengan-alam-semesta-dan-bumi/>

< 1% match (Internet from 14-Jul-2021)

<https://magdalene.co/story/kursi-kosong-mata-najwa-dan-suara-keras-perempuan-agar-didengar>

< 1% match (Internet from 09-Feb-2019)

<http://sudutpandangsyamsuddinsimmau.blogspot.com/2013/01/dampak-perceraian.html>

< 1% match (Internet from 08-Sep-2024)

<https://unhaspress.unhas.ac.id/terbitan/petualangan-di-dunia-penyiaran/>

< 1% match (Internet from 24-Sep-2022)

<https://www.sempre.org.uk/news/187-music-science-journal-assistant-editor>

< 1% match (Internet from 11-Mar-2019)

<https://docobook.com/konsep-diri-pada-anak-dengan-orangtua-yang-bercerai964f38fce2db1fd541d8d652af7a05a917309.html>

< 1% match (Internet from 11-Jun-2024)

<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/aladyan/article/view/6757>

< 1% match (Internet from 20-Feb-2020)

<http://eprints.uny.ac.id/45966/1/TAS%20pdf.pdf>

< 1% match (Internet from 19-Apr-2021)

http://repositori.ukdc.ac.id/346/3/COVER%2C%20BAB%201%2C%20BAB%202%20TONI%20SOEGIANTO_archive.pdf

< 1% match (Internet from 05-Nov-2019)

http://repository.unjaya.ac.id/1226/2/PUTRI%20NUR%20PAMUNGKAS_1314070_pisah.pdf

< 1% match (Internet from 22-Oct-2022)

<https://trunkrecords.greedbag.com/dept/~everything-trunk/?page=2>

< 1% match (Internet from 01-Dec-2020)

<http://sawerigading.kemdikbud.go.id/index.php/sawerigading/article/download/524/346>

< 1% match (Faisal Saade, Aminuddin Saade, Annisa, Ramlan, Ariel, Fitriani R. "ANALISIS KEHIDUPAN SOSIAL EKONOMI PETANI DALAM MENINGKATKAN TARAF HIDUP DI PT AL FATIH PORANG, INDONESIA", Jurnal Agrisistem: Seri Sosek dan Penyuluhan, 2024)

[Faisal Saade, Aminuddin Saade, Annisa, Ramlan, Ariel, Fitriani R. "ANALISIS KEHIDUPAN SOSIAL EKONOMI PETANI DALAM MENINGKATKAN TARAF HIDUP DI PT AL FATIH PORANG, INDONESIA", Jurnal Agrisistem: Seri Sosek dan Penyuluhan, 2024](#)

< 1% match ()

[Lake, Adriyanti, Robot, Marselus, Margareta, Karus Maria. "METAFORA NAMA DIRI DALAM TRADISI MASYARAKAT SABU", Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana, 2022](#)