BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Musik memiliki hubungan yang sangat erat dengan Emosi, emosi merupakan hal dasar yang ada pada diri manusia, dikatakan bahwa emosi memiliki bentuk yang berbeda yang dapat dianalisa diteliti dan dikaji. Beberapa bentuk dasar dari emosi adalah; *gembira, takut, sedih, cemas, dengki, marah, malu, terkejut, benci dan cinta*. Dalam dunia psikologis dikatakan bahwa Emosi dapat dikontrol, baik itu menciptakan ataupun meredam tetapi tidak bisa dihilangkan¹. Sejalan dengan usianya, emosi seorang individu akan terus berkembang. Proses pembentukan emosi didukung oleh faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal misalnya usia, dan lingkungan keluarga. Sedangkan faktor eksternal seperti teman sebaya, lingkungan sekolah dan masyarakat.

Menurut Chaplin, emosi adalah suatu keadaan yang teransang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari serta mendalam yang sifatnya dari perubahan perilaku² seperti naik nya volume suara seseorang ketika marah, dan gelisah nya seorang yang

¹ Ahmadi, A. 2009. *Psikologi Umum* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

² Chaplin, C. P. 1995. *Dictionary of Psikologi* (Terjemahan Kartini Kartono). Jakarta : Raja Grafindo Persada.

sedang ketakutan. Chaplin membedakan emosi dengan perasaan, perasaan (*feelings*) adalah pengalaman disadari yang diaktifkan baik oleh perangsang eksternal maupun oleh bermacam-macam keadaan jasmaniah seperti ibu sayang kepada anak, saling suka terhadap lawan jenis dan sebagainya. Sedangkan menurut Sudarsono emosi adalah suatu keadaan yang kompleks dari organism seperti tergugahnya perasaan, biasanya ditambahi dengan perasaan yang kuat yang mengarah ke suatu bentuk tingkah laku atau perilaku tertentu³.

Musik adalah contoh murni dari Emosi, salah satunya adalah musik yang terkandung dalam film yang biasa di sebut *film scoring*. Tidak hanya *score*, dalam produksi sebuah musik film *sample pack* sangatlah dibutuhkan. *Sample pack* adalah kumpulan audio hasil rekaman seperti bunyi sebuah instrumen, ambience sehari hari, ataupun audio dari sfx (bunyi ledakan, benda jatuh dan lain-lain). Kebutuhan akan *sample pack* dalam dunia produksi musik sangat tinggi, pengkarya ingin menciptakan *sample pack* yang akan berisi berbagai macam audio gestur, sfx, dan ambience dengan judul '*Emotion Basic*' yang bertujuan sebagai pendukung dalam pembuatan karya musik multimedia. Sample audio akan diproduksi menggunakan teknik *foley* (Pembuatan ulang dari bunyi-

³ Ahmadi, A. 2009. *Psikologi Umum* (edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

bunyian sehari-hari) di mana teknik ini memerlukan kreatifitas, imajinasi, serta eksperiment⁴.

Sebagai bahan contoh untuk penggunaan *sample pack* yang pengkarya produksi, pengkarya juga akan membuat sebuah karya yang berjudul *'The Book'*. Karya *'The Book'* ini sendiri merupakan sebuah karya multimedia berupa *film scoring* dan *audio design* dimana semua audio berasal dari *sample pack 'Emotion Basic'* yang di produksi.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, pengkarya merumuskan pertanyaan sebagai berikut :

Bagaimana menggarap *sample pack 'Emotion Basic'* yang di aplikasikan pada karya "The Book" dalam bentuk film scoring dan audio design.

C. Tujuan dan Kontribusi Penciptaan

a. Tujuan Produksi

Karya ini bertujuan untuk menciptakan *sample pack* dengan judul *'Emotion Basic'*, yang nantinya pengkarya berharap dapat dipergunakan secara terus menerus oleh mahasiswa dengan minat

⁴ <http://filmsound.org/terminology/foley.htm> diakses pada 7 februari 2019 pukul 12:45

Multimedia Musik yang telah atau akan bergelut dibidang musik film dan audio design.

b. Kontribusi Penciptaan

1. Sebagai bahan baku pendukung dalam produksi musik multimedia dan musik film di ISI Padang Panjang khususnya prodi Musik dengan minat Multimedia.
2. Sebagai referensi produksi dalam pembuatan sampler audio yang akan dijelaskan dalam tulisan ini.

D. Keaslian Karya

karya *sample pack 'Emotion Basic'* ini bukanlah hasil meniru dari karya yang sudah ada, meskipun ada juga karya-karya multimedia yang mengarah kepada pembuatan sample audio dengan tujuan yang berbeda. Referensi keaslian karya dilakukan untuk menelaah sumber-sumber yang mempunyai relevansi dengan produksi karya ini, untuk menghindari duplikasi dari produksi karya seni yang pernah dilakukan oleh pihak-pihak lain. Pengkarya meninjau beberapa literatur dan pertunjukan yang berhubungan dengan produksi karya seni ini diantaranya:

Karya multimedia dari Iran Amri, dalam karyanya yang berjudul '*Noise Ambience*' (2010), dalam karya ini Iran Amri menggarap suara

feedback dan noise yang dieksplorasikan demi menciptakan sound *sampler* melalui proses *synthesis* sehingga menciptakan bentuk baru sebuah *sampler* audio. Berbeda dari karya ini dengan *Sample pack 'Emotion Basic'* adalah dibagian pengambilan *sampler*. Di mana karya dari Iran Amri mengarah kepada Noise yaitu ;suara yang terjadi karena gangguan signal pada benda-benda audio yang biasa dikategorikan sebagai bunyian yang diakibatkan oleh audio digital, sedangkan pengkarya mengarah kepada *foley* di mana *sampler* diambil dari karakter yang akan diceritakan sehingga menciptakan suasana emosi yang diinginkan, jadi *sampler* yang digunakan adalah suara dari apa yang kita dengar sehari-hari baik hasil dari recording ataupun manipulasi software VST.

Karya *sample pack* dari Niles Hollowell-Dhar, yang berjudul Sound of KSHMR (2012). Dalam karya ini Niles Hollowell-Dhar melakukan sampling pada instrument tradisi yang bertujuan untuk pembuatan Dance Musik. Niles Hollowell-Dhar juga melakukan eksplorasi dalam *sample pack* ini seperti menggabungkan beberapa sample sekaligus untuk menghasilkan bunyi yang diinginkan. Berbeda dari karya ini, pengkarya dalam *sample pack 'Emotion Basic'* melakukan sampling terhadap benda sehari-hari dan hasil record editing VST. Tujuan dari produksi *sample pack 'Emotion Basic'* sangat berbeda dari *sample pack*

'Sound of KSHMR' dimana *sample pack 'Emotion Basic'* lebih mengarah kepada film scoring dan audio design.

Karya multimedia dari Dodi Ilmayanto, dalam karyanya yang berjudul '*Athmosphere Of War*' (2009), ia mengeksplorasi suara dan *sound module* yang dijadikan komposisi musik yang baru. Berbeda dari karya ini, dalam produksi *sample pack 'Emotion Basic'* pengkarya melakukan ekplorasi audio menggunakan benda sehari-hari dan juga software VST. Tujuan dari eksplorasi audio dari karya "*Athmosphere Of War*" juga sangat berbeda dari karya *sample pack 'Emotion Basic'* yang pengkarya produksi, dimana eksplorasi audio dilakukan untuk meniru bunyi-bunyian sehari-hari (*foley*).