

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia saat ini telah berkembang sangat pesat. Salah satu unsur multimedia adalah *audio*. Pemanfaatan pengolahan *audio* telah banyak digunakan untuk berbagai macam hal, seperti musik digital, *live recording*, *scoring* film, penyalur informasi, dan lain sebagainya. Semakin banyak orang yang membuat produk *audio* untuk kepentingan mereka mulai dari *passion*, *entertainmen*, sosial, hingga bisnis.

Purana merupakan film pendek yang bercerita tentang pertemuan dan pertarungan tokoh – tokoh yang berasal dari dimensi waktu yang berbeda akibat sebuah mantra. Tema yang diangkat adalah *action*. Tokoh protagonist yang tidak percaya dengan mitos dan tahayul akhirnya merasakan sendiri sebuah pertarungan akibat dari kekuatan mantra yang dibacanya.

Kekuatan film ini ada pada unsur budaya, penokohan karakter, naskah dialog, dan adegan *fighting*. Film ini tidak mengambil *setting* tempat selain pada rumah protagonis, namun teknik pengambilan gambar dan juga transisi yang tepat, mampu menggiring penonton untuk ikut merasakan *moment* yang dialami protagonist walaupun hanya menceritakan kejadian dalam satu malam. Beberapa unsur komedi juga diselipkan pada setiap adegan, membuat film Purana ini kaya akan permainan emosi. Film ini memiliki dialog yang tidak berlebihan, akting yang baik, serta alur cerita yang padat walaupun tanpa *plot twist* yang megah. Kejeniusan

sutradara dalam membalut suasana setiap adegan pada film ini membuat film Purana sangat layak untuk ditonton.

Untuk memperkaya emosi dan memperkuat suasana dari setiap *scene*, film Purana membutuhkan film *score original* yang sesuai. Fokus perancangan scoring film ini ada pada adegan *fighting*, syair, dan dialog yang harus kuat pada *scale* dan *ambient* musik jawa, serta *ambient* untuk menciptakan kesan atmosfer yang baik. Selain itu, film *score* untuk film pendek “Purana” juga harus sesuai dengan keinginan dan gambaran umum dari sutradara film.

FL Studio 20 adalah sebuah DAW (*Digital Audio Workstation*) yang berfungsi untuk pengolahan *audio*. FL Studio 20 dapat digunakan hampir untuk semua kebutuhan musik produser ataupun *sound engineer* untuk *recording*, *composing*, *mixing*, dan *mastering* sebuah *audio*. Bahkan dapat juga untuk eksplorasi *sound – sound* yang sudah ada untuk menciptakan *sound* baru yang unik dan berbeda, tanpa membutuhkan alat – alat musik yang rumit. Dengan adanya DAW, proses mengolah *sound* bisa dilakukan dengan sangat efisien dengan kualitas *audio* yang setara atau bahkan lebih baik dari perekaman menggunakan metode *analog recording*.

Dengan melihat permasalahan diatas, peneliti bermaksud untuk membuat film *score* Purana dengan tujuan untuk menyempurnakan atmosfer dari setiap adegan sehingga penonton dapat menangkap pesan dan informasi yang ingin sutradara sampaikan dengan menggunakan software FL Studio 20. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pembuatan Film *Score* untuk Film Pendek “Purana” menggunakan FL Studio 20”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu "*Bagaimana merancang dan membuat film score untuk film pendek "Purana" menggunakan FL Studio 20?"*

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan Batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada film pendek "Purana"
2. Penulis memfokuskan pembahasan tentang proses pembuatan *film score* film pendek Purana
3. Produk *audio* dibuat menggunakan perangkat lunak FL Studio 20 dan teknologi MIDI
4. Hasil *film score* ini akan di uji coba kepada beberapa *sound engineer* MSV Studio serta beberapa anggota AMO Amikom apakah sudah memenuhi informasi yang ingin disampaikan
5. Hasil akhir yaitu film pendek "Purana" berdurasi 14 menit 59 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai:

1. Memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program strata 1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta

2. Menerapkan ilmu serta teori – teori yang selama ini didapat dan kemudian diaplikasikan dalam keadaan nyata
3. Menambah wawasan dan pengetahuan dibidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di industry multimedia

1.4.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian dan tugas akhir “Pembuatan Film *Score* pada Film Pendek “Purana” menggunakan FL Studio 20” adalah menghasilkan produk audio sebagai penyempumaan suasana, dinamika, dan adegan dalam film agar penonton dapat menerima pesan yang ingin disampaikan sutradara film Purana.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian tentu harus memiliki sebuah manfaat, baik untuk peneliti maupun untuk pihak-pihak yang terkait dengan penelitian. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian tersebut:

1. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan dari hasil penelitian, portofolio, dan sebagai syarat kelulusan Pendidikan Strata I (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Informatika.

2. Manfaat Bagi 17-S1-06

Digunakan sebagai original *score* pada film pendek “Purana”.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan metode yang menunjang dalam penulisan laporan skripsi. Adapun metode tersebut adalah:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penyusun menggunakan metode untuk memenuhi kebutuhan data, metode tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. **Metode Wawancara**

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada pihak rumah produksi film "Purana" dengan tujuan memperoleh informasi langsung dari sutradara.

2. **Metode Studi Pustaka**

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan mencari, membaca, dan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur yang ada baik internet, jurnal, skripsi, dan buku.

3. **Metode Observasi**

Metode yang digunakan dalam penelitian dengan mengamati visual dan mempelajari naskah dengan tujuan mendapatkan data yang dibutuhkan di dalam film pendek Purana.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan system yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan adalah tahap – tahap bagaimana film *score* ini dibuat, mulai dari *storytelling*. Tahap perancangan ini dibuat sesuai kebutuhan film pendek Purana.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan adalah tahapan dimana dilakukan pemeriksaan kembali hasil sementara produksi untuk disesuaikan dengan rancangan dan menentukan hasil untuk dapat melakukan tahap pasca produksi (*edifing*).

1.6.5 Metode Testng

Metode testing merupakan kegiatan untuk menguji informasi dan kualitas pada *audio*. Pengujian dilakukan untuk mengetahui tingkat *sample rate*, *stereo*, dan *peak level*.

1.7 Sistematika Penulisan

Seperti umumnya laporan penelitian ilmiah, maka pada laporan tugas yang tercantum memberika 5(lima) bab, masing – masing bab ini meliputi:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini menguraikan pengenalan system secara umum serta system perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : Analisa dan Perancangan

Bab ini berisi mengenai analisa dan perancangan film *score* "Purana".

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai produksi film *score* Purana.

BAB V : Penutup

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil film *score* yang dibuat.

Daftar Pustaka

Berisi tentang daftar sumber informasi data dan teori baik dari buku maupun dari internet dengan mencantumkan nama penulis, tahun, penerbit.

