

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INSTRUMEN MUSIK SCORING
CINEMATIC MENGGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Suryo Hartono

14.11.7788

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INSTRUMEN MUSIK SCORING
CINEMATIC MENGGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika**



disusun oleh

Suryo Hartono

14.11.7788

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INSTRUMEN MUSIK SCORING CINEMATIC MENGGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

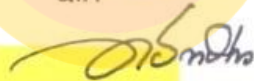
Suryo Hartono

14.11.7788

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Maret 2018

Dosen Pembimbing,

a.n



Sudarmawan, ST, MT.
NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INSTRUMEN MUSIK SCORING CINEMATIC MENGGUNAKAN PENGOLAHAN DIGITAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suryo Hartono

14.11.7788

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

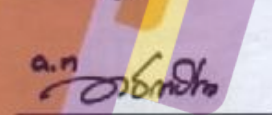
Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



Sudarmawan, ST, MT.
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



MOTTO
PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab kami pribadi.

Yogyakarta, 31 Juli 2018

METERAI
TEMPEL
Rp25000
6000
Suryo Hartono
NIM. 14.11.7786

MOTTO



”Dont Waste Your Time”

“Bila kita benar-benar YAKIN bahwa segala sesuatu itu milik ALLAH,
kita tidak akan pernah merasa kehilangan.”

(K.H.Mustafa Bisri)

“Lebih baik bertempur dan kalah daripada tidak pernah bertempur sama sekali”

(Arthur Hugh Clough)

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan skripsi ini dengan penuh rasa syukur kepada setiap orang yang telah membantu secara langsung atau tidak langsung dalam pembuatan skripsi ini:

1. Sembah serta syukur kepada Allah SWT. Atas karunia, hidayah, dan kasih-Mu yang telah memberikanku kekuatan, kesabaran, ilmu pengetahuan dan kemudahan untuk selesainya tugas akhir yang sederhana ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah SAW. Kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang telah mendukung dan mempercayaku
2. Ayah dan Ibu saya tercinta yang telah mendidik dan membesarkan saya dari bayi hingga sekarang, Entah berapa kesalahan dan kekeliruan yang telah saya lakukan kepada mereka berdua, tanpa adanya orang tua tidak akan ada pula diriku, Terima kasih untuk orang tua ku tercinta atas kehidupan yang telah kalian berikan, Berilah kesempatan untuk diriku membalas semuanya.
3. Teman-teman seperjuangan saya dari kelas 14-S1-TI03, terima kasih sudah menjadi partner dalam pembuatan skripsi. Beribu-beribu terima kasih untuk kalian semua semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.
4. Bapak pembimbing Sudarmawan, S.T, M.T., terima kasih saya ucapkan karena selalu memberikan bimbingannya dari awal hingga akhir skripsi ini selesai.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat ALLAH SWT, karena berkat rahmat dan karunia-NYA, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada manusia paling sempurna, Rasulullah Muhammad SAW beserta keturunannya.

Pembuatan dan penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam pengerjaan skripsi ini sejak awal hingga akhir, penulis telah mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang sudah sepantasnya penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat dalam kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom.
5. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

6. Pada kedua orang tua penulis yang telah memberikan segala dukungan dan motivasi serta tak pernah lelah memberikan do'a yang tulus.
7. Kepada semua teman-teman kelas 14-S1TI-03 yang selalu membantu dalam kelancaran Skripsi ini.

Akhir kata semoga pembuatan skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan.



Yogyakarta, 30 Agustus 2018

Penyusun

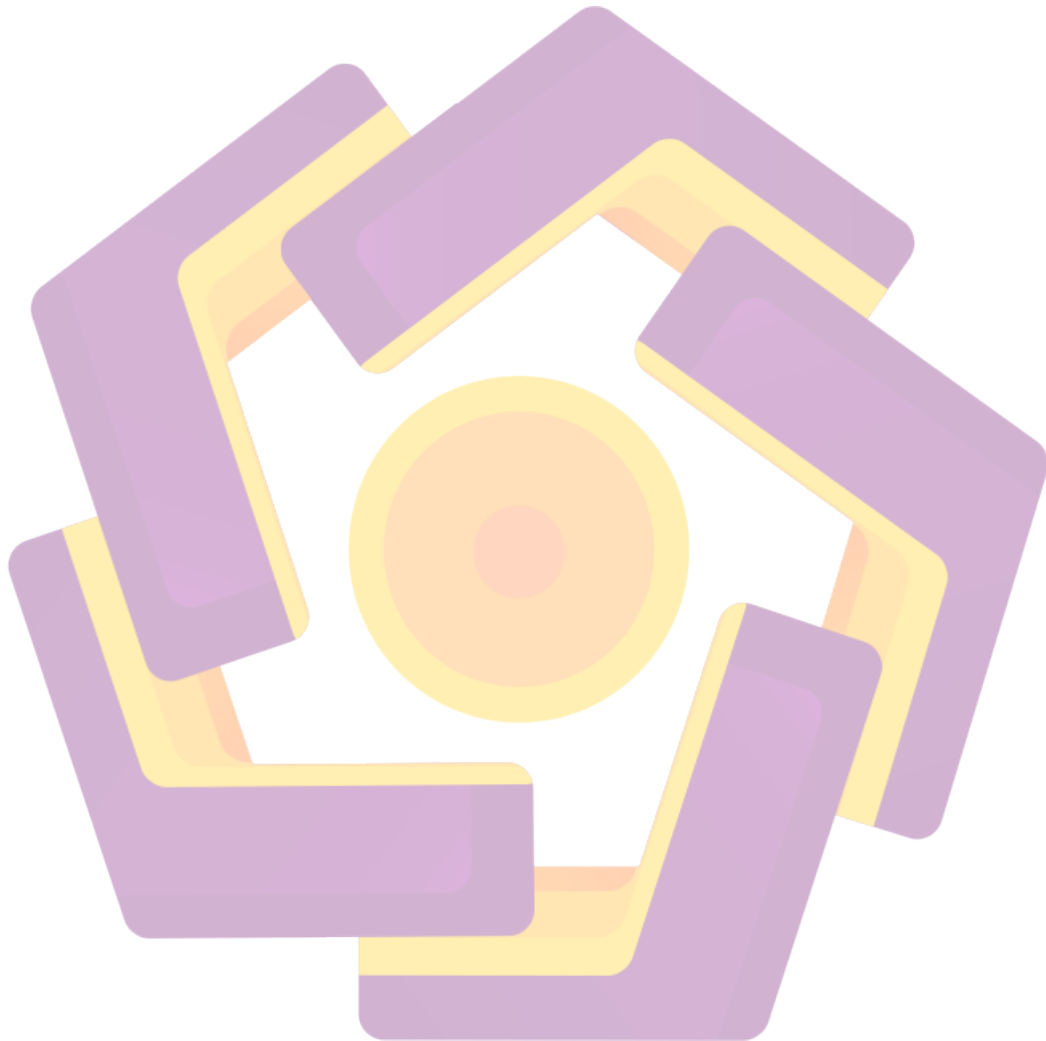
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
AINTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1.1 Eksperimen	4
1.5.1.2 Studi Pustaka	4
1.5.1.3 Pengamatan.....	4
1.5.1.4 Dokumentasi.....	5
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5

1.5.3.1	Pra Produksi.....	5
1.5.4	Metode Pengembangan.....	6
1.5.4.1	Proses Produksi	6
1.5.4.2	Pasca Produksi.....	6
1.5.5	Metode Testing	6
1.6	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Sejarah Film.....	9
2.2.1	Unsur-Unsur Pembentuk Film.....	10
2.2.2	Film Trailer.....	11
2.2.3	Film Laga.....	11
2.3	Pengertian Musik	12
2.3.1	Alat musik	13
2.3.2	Media Musik.....	14
2.3.3	Jenis Suara Instrumen Musik.....	14
2.3.4	Tempo Musik.....	15
2.4	Film Score	16
2.4.1	Jenis Suara Dalam Film.....	17
2.5	Format File Audio Untuk Film	19
2.6	DAW (Digital Audio Workstation).....	19
2.7	MIDI	20
2.8	Recording.....	21
2.9	Editing.....	21
2.10	Mixing.....	22
2.11	Mastering	22
2.12	FL Studio	23
2.13	Metode Analisa Kualitatif.....	24
2.13.1	Definisi Musikologis	24
2.14	Metode Perancangan	25
2.15	Metode Pengembangan	26

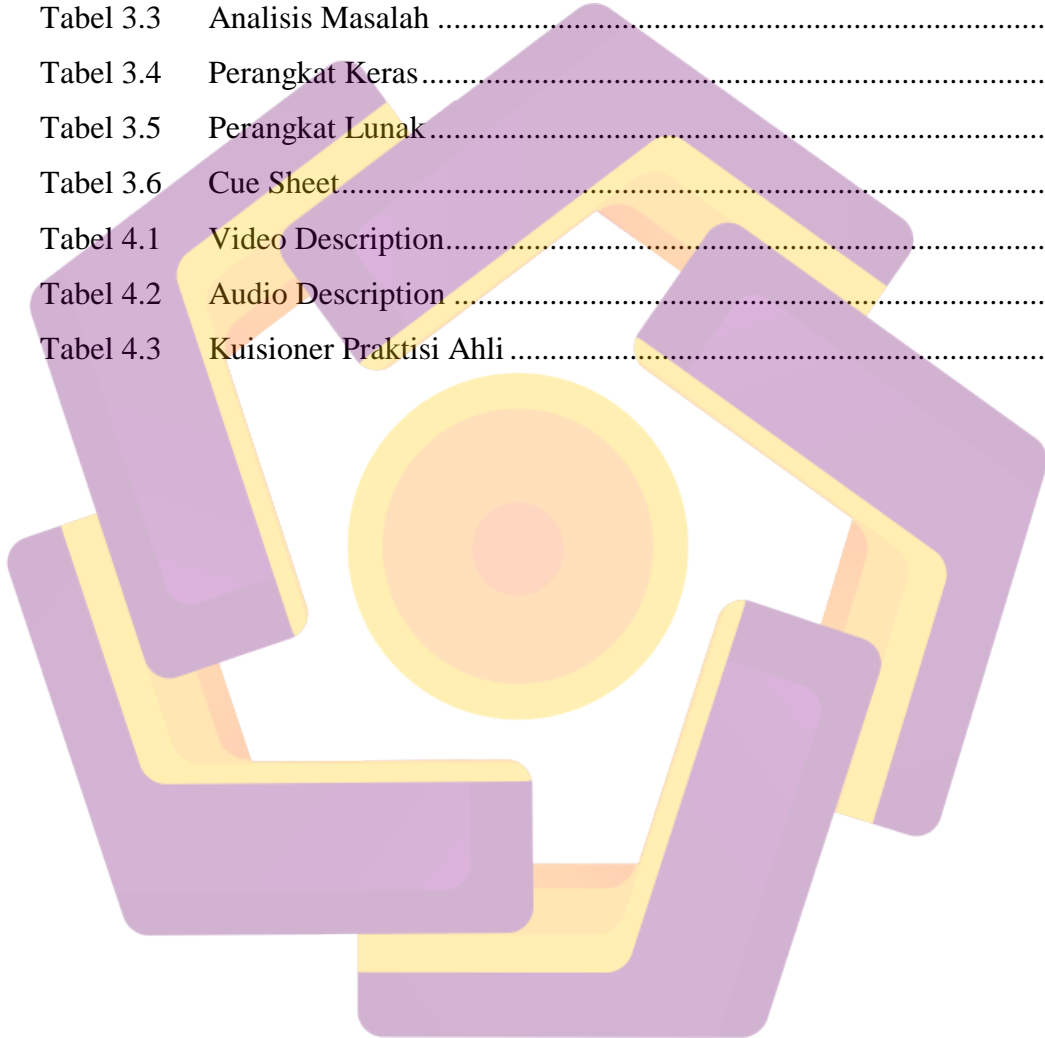
2.16 Metode Testing	26
2.17 Metode Implementasi.....	29
2.17.1 YouTube	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	30
3.2 Hipotesis	31
3.2.1 Analisis Data	31
3.2.2 Pengumpulan Data.....	31
3.2.3 Dua Ilustrasi Musik	32
3.2.4 Cue Sheet.....	33
3.3 Analisis Masalah.....	34
3.4 Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	36
3.5 Solusi yang Dipilih	36
3.6 Analisis Kelayakan Operasional	37
3.7 Analisis Kelayakan Hukum	37
3.8 Alat Dan Bahan Penelitian.....	37
3.8.1 Perangkat Keras Penelitian.....	37
3.8.2 Perangkat Lunak Penelitian.....	39
3.8.3 Kebutuhan Lain	39
3.9 Alur Penelitian	40
3.10 Perancangan dan Pembuatan Film Score.....	41
3.9.1 Membuat Dasar Film Score.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Produksi	43
4.1.1 Writing.....	43
4.1.2 Recording	46
4.1.2.1 Penyeimbangan Volume Channel.....	50
4.1.3 Mixing	51
4.2 Pasca Produksi	53
4.3 Hasil Pengujian	55
4.4 Testing.....	57

4.4.1 Penilaian Dengan Kuesioner	59
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis Tempo.....	15
Tabel 3.1	Isi Emosi dari Nada Musik.....	32
Tabel 3.2	Cue Sheet.....	33
Tabel 3.3	Analisis Masalah	35
Tabel 3.4	Perangkat Keras.....	38
Tabel 3.5	Perangkat Lunak.....	39
Tabel 3.6	Cue Sheet.....	41
Tabel 4.1	Video Description.....	56
Tabel 4.2	Audio Description.....	57
Tabel 4.3	Kuisisioner Praktisi Ahli.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	FL Studio 12	24
Gambar 2.2	Sample Rate	27
Gambar 3.1	Flowchart Alur Penelitian.....	40
Gambar 4.1	Tampilan Menu Add.....	44
Gambar 4.2	Tampilan Menu Instrumen	44
Gambar 4.3	Tampilan Tempo	44
Gambar 4.4	Channel Rack.....	45
Gambar 4.5	Piano Roll	45
Gambar 4.6	Penulisan Notasi Piano Roll	46
Gambar 4.7	Instrumen Channel Rack	47
Gambar 4.8	Instrumen Channel.....	47
Gambar 4.9	Plugin Sawer.....	48
Gambar 4.10	Tampilan Pattern	49
Gambar 4.11	Hasil Penempatan Notasi Instrumen Pada Pattern	49
Gambar 4.12	Instrumen Hidup	50
Gambar 4.13	Knob Level Channel Instrumen.....	50
Gambar 4.14	View Mixer.....	51
Gambar 4.15	Tampilan Mixer	52
Gambar 4.16	Tampilan Hasil Input Instrumen Pada Mixer	52
Gambar 4.17	Export Instrumen Musik.....	53
Gambar 4.18	Compositing Adobe Premier Pro CS6.....	54
Gambar 4.19	Rendering Pada Adobe Premiere Pro CS6	55
Gambar 4.20	Screenshot Ghost In The Shell Trailer Pada media VLC	56
Gambar 4.21	Fruity Big Clock	57
Gambar 4.22	Fruity dB Meter and Spectroman	58
Gambar 4.23	Frekwensi Audio Wave Form.....	58
Gambar 4.24	Frekwensi Spectrogram	58
Gambar 4.25	Grafik Umum Pertanyaan 1	59
Gambar 4.26	Grafik Umum Pertanyaan 2	60

Gambar 4.27	Grafik Umum Pertanyaan 3	60
Gambar 4.28	Grafik Umum Pertanyaan 4	60
Gambar 4.29	Grafik Umum Pertanyaan 5	61
Gambar 4.30	Grafik Umum Pertanyaan 6	61
Gambar 4.31	Grafik Umum Pertanyaan 7	61
Gambar 4.32	Grafik Umum Pertanyaan 8	62
Gambar 4.33	Grafik Umum Pertanyaan 9	62
Gambar 4.34	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 1	63
Gambar 4.35	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 2	63
Gambar 4.36	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 3	63
Gambar 4.37	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 4	64
Gambar 4.38	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 5	64
Gambar 4.39	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 6	64
Gambar 4.40	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 7	65
Gambar 4.41	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 8	65
Gambar 4.42	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 9	65
Gambar 4.43	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 10	66
Gambar 4.44	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 11	66
Gambar 4.45	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 12	66
Gambar 4.46	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 13	67
Gambar 4.47	Grafik Kuesioner Ahli Pertanyaan 14	67
Gambar 4.48	Grafik Rata – Rata Kuesioner Mahasiswa dan Umum.....	68
Gambar 4.49	Grafik Rata – Rata Kuesioner Praktisi Ahli	68

INTISARI

Musik digital semakin hari semakin berkembang pesat. Terutama di dunia musik perfilman, teknologi digital dalam hal ini komputer sangat membantu setiap produksi musik. Film *Scoring* adalah proses pembuatan musik film atau *Incidental Music* yang merupakan musik orisinal yang ditulis secara khusus untuk memberi warna dan rasa pada sebuah film.

Perkembangan jaman dalam musik teknologi membuat proses film *scoring* ini semakin mudah dan sederhana, produser film tidak perlu menggunakan jasa orkestra, cukup dengan 1 atau lebih *sound designer* dapat membuat efek-efek suara atau musik dari segala genre melalui Plug-Ins yang tersedia di perangkat lunak DAW (Digital Audio Workstation). MIDI adalah suatu format musik yang mempermudah pembuatan musik *score*. Pemanfaatan DAW dan Plug-in yang tersedia dalam pembuatan film memungkinkan produser film untuk menekan pengeluaran *budget* atau anggaran.

Dalam pembuatan Trailer film “Ghost In The Shell” penulis berfokus pada proses pembuatan film *score* untuk memperkuat emosi dan suasana setiap adegan-adegan, terutama dengan menggunakan perangkat lunak DAW FL Studio 12.

Kata Kunci: Film *Scoring*, DAW, MIDI, Trailer film, FL Studio 12.

ABSTRACT

Digital music is growing rapidly. Especially music for film, digital technology is very helpful every music production. Film Scoring is the process of making the film music or incidental music which is original music written specifically to supports a dramatic situation.

Technology makes the process of film scoring is increasingly easy and simple, a film producer does not need to use the services of the orchestra, just with one or more sound designer can create sound effects or music of any genre through Plug-Ins are available in the software DAW (Digital Audio Workstation). MIDI is a music format that is easy to create musical score. Utilization DAW and plug-ins in filmmaking allows film producers to reduce budget.

In making the action film "Ghost In The Shell" the author focuses on the process of making film score to amplify the emotions and the atmosphere of each of scenes, especially using Fl Studio DAW software 12.

Keywords: *Movie Scoring, DAW, MIDI, Trailer film, Fl Studio 12.*