

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik adalah salah satu seni yang sering ditemui dalam keseharian. Musik sendiri memiliki berbagai kegunaan, diantaranya sebagai media komunikasi, hiburan, pendidikan, dan kesehatan bagi yang menerapkannya. Musik juga memiliki berbagai fungsi di dunia industri seperti industri periklanan, pariwisata, kesehatan, pertainevisian dan perfilman. Fungsi musik tidak dapat terlepas begitu saja dalam industri film. Musik memiliki peranan tertentu dalam menciptakan suasana yang tertulis di dalam sebuah naskah sehingga para editor musik kerap kali menggunakan musik untuk film yang mereka buat.

Musik film dikelompokkan menjadi dua macam, ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat mood cerita serta tema utama filmnya. Setelah diciptakannya teknologi digital dan audio sampling banyak produksi-produksi film minim anggaran mampu menciptakan musik untuk kebutuhan film mereka dengan menggunakan suara - suara tiruan yang terdapat di dalam software musik tertentu.

Sound Effect ialah suara tambahan selain suara dialog, musik latar serta lagu. Dari efek yang ditimbulkan, *Sound effect* lebih dapat memberi suasana penikmat film untuk membawa imajinasi penonton. Berbagai macam musik dan *sound effect* digunakan sebagai pendukung film. Terdapat beragam instrumen

sebagai pendukung musik dan *sound effect* dalam pembuatan film. Instrumen atau alat musik yang digunakan tak hanya berupa alat musik konvensional tapi juga alat musik non-konvensional termasuk di dalamnya. Jika dimanfaatkan dengan baik, musik yang digunakan pada film sangat berpengaruh besar pada penontonnya.

Fruity Loop Studio 12 adalah suatu software aplikasi *audio* yang digunakan untuk merekam, mengedit ataupun membuat sebuah audio bahkan bisa tanpa campur tangan alat music secara langsung. Software ini merupakan pioneer untuk audio editing, serta rekaman penuh untuk audio dan pasca-produksi. Memungkinkan untuk titik tangan menggambar berdasarkan splines kurva serta memungkinkan pengguna untuk mengakses playlist, piano roll, dan fitur otomatisasi. Efektifitas permainan dan *efisiensi* waktu merupakan kelebihan utama penggunaan software audio making Fruity loop Studio 12.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan virtual *instrument* sebagai alternatif pembuatan musik ilustrasi dalam Trailer film "Ghost In The Shell".
2. Bagaimana *mengfungsikan* peran musik *ilustrasi* dalam Trailer film "Ghost In The Shell".

1.3 Batasan Masalah

1. Hanya pembuatan *instrument music ilustrasi scoring* pada film.
2. Trailer Film "Ghost In The Shell" hanya sebagai penelitian.

3. Penulis memfokuskan pembahasan tentang proses pembuatan *scoring* Trailer film “Ghost In The Shell”.
4. Pembuatan film *score* menggunakan teknologi *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI).
5. Perangkat lunak yang digunakan FL Studio 12 dan Adobe Audition sebagai software pendukung
6. Hasil akhir yaitu film berdurasi Dua Menit Sebelas Detik.
7. Tidak membahas legalitas dalam pembuatan musik ilustrasi untuk Trailer film “Ghost In The Shell”.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk meneliti lebih dalam tentang pembuatan film *score* dengan memakai musik *ilustrasi*.

Tujuan laporan ini agar kendala yang dihadapi dalam pembuatan film *score* dapat terlaksana sehingga tujuan penelitian ini bisa dirincikan sebagai berikut:

1. Untuk membuat *instrument audio* yang digunakan pada *scoring* film serta dapat mengkolaborasikan lagu dan *effek sound*, juga mampu menciptakan kuat karakter musik serta *mood* film.
 2. Pemanfaatan perangkat lunak musik *digital* lebih real dengan merancang dan menciptakan *music ilustrasi* film *score* yang berkualitas dengan mudah tanpa membutuhkan instrumen fisik.
 3. Sebagai syarat lulus Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada
- UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara memperoleh data - data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat demi mencapai maksud dan tujuan penelitian. Sumber data untuk kelengkapan penelitian ini adalah menggunakan metode berikut :

1.5.1.1 Eksperimen

Cara efektif melalui praktek secara langsung untuk menerapkan pengetahuan musik yang dimiliki, melatih kemampuan untuk mengenal lebih jauh profesi *sound designer*, termasuk kesulitan yang mungkin akan ditemui dan pencarian solusi atas masalah yang muncul.

1.5.1.2 Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal ilmiah internasional maupun buku yang membahas proses pembuatan musik ilustrasi.

1.5.1.3 Pengamatan

Pengamatan yaitu mengamati langsung Trailer film "Ghost In The Shell" serta mencari informasi film untuk mendapatkan data film, cue "film Ghost In The Shell" dan mencatat peristiwa yang perlu dianggap sebagai data penelitian. Untuk diterapkan pada proses scoring film.

1.5.1.4 Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi pustaka hingga implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

1.5.2 Metode Analisis

Metode penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan secara musikologis. Metode penelitian kualitatif yaitu memberikan penjelasan tentang keadaan atau gejala yang terjadi tanpa melewati objek yang diteliti, dikarenakan data yang terkumpul berbentuk kata-kata ataupun gambar bukan berupa angka (Sugiyono, 2009).

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini film score belum dibuat, namun persiapan apa saja yang dibutuhkan telah direncanakan. Untuk mendapatkan gambaran cerita dan pendekatan *storytelling* dan juga catatan *spotting*.

1.5.3.1 Pra Produksi

1. *Idea Gathering*
 - a. *Storytelling*
 - b. *Genre*
 - c. *Cue Sheet*
2. *Sample Score*

1.5.4 Metode Pengembangan

1.5.4.1 Proses Produksi

1. *Spotting*
2. *Editing Guide*
3. *Final Score Production*

1.5.4.2 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap pengkomposisian final film score menjadi satu dengan film.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan ialah pengujian tingkat bit rate dan sample rate, atau bit depth (nilai resolusi suara atau jumlah tingkat level suara). Lalu penilaian dari ahli dibidang film score untuk mengetahui apakah hasil penelitian ini layak atau tidak, untuk digunakan dalam composing film score.

1.6 Sistematika Penulisan

Memuat persoalan-persoalan dasar penelitian, kajian teoretis, pengungkapan data, analisis, dan kesimpulan. Dalam penulisan penelitian tugas akhir ini penulis mencoba menjabarkan dengan sistematis atas beberapa bab antara lain.

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dan membahas teori – teori berhubungan dengan pembuatan film score yang akan digunakan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang penelitian secara lebih khusus uraian analisis perancangan musik ilustrasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian tentang pembahasan hasil perancangan musik *ilustasi scoring* pada Trailer film Ghost In The Shell.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran. Daftar Pustaka dan Lampiran.