

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Scoring film menjadi penting dalam dunia perfilman. Ketika musik mulai bergabung dengan adegan maka karakter film menjadi kuat dan membentuk banyak pengalaman ketika menontonnya[1]. Penggalan-penggalan musik yang sering disebut dengan musik *score* tidak sama dengan musik pengisi dalam sebuah video (*soundtrack*) dan musik pop. Biasanya musik *score* cenderung tanpa lirik dan mendukung suatu adegan dalam film. Beberapa *sound designer* memulai pekerjaannya pada saat *editing* film atau bahkan saat editor sudah menyelesaikan tugasnya.

Perkembangan industri perfilman Indonesia menjadi peluang bagi *sound designer* dan musisi untuk ikut andil dengan memanfaatkan teknologi komputer serta kemampuan dan pengalamannya untuk menghasilkan film *score* yang berkualitas[2]. Seorang *sound designer* dapat membuat efek-efek suara atau musik dari segala *genre* melalui *plug-in* yang tersedia pada virtual instrumen. Dengan penggunaan MIDI dapat membuat produksi musik dengan cepat dan kualitas yang cukup baik[3].

Bohlan Production merupakan rumah produksi yang bergerak dibidang pembuatan film *indie* yang berfokus pada film pendek. Biaya pengeluaran sebuah film sangatlah diperhitungkan dalam pembuatan musiknya. Film "ARAH" akan mengikuti ajang festival film nasional yang menuntut tingkat keaslian karya. Virtual instrumen dapat menjadi alternatif yang diandalkan dalam pembuatan

musik agar biaya produksi menjadi minimal dan keaslian karya dapat dipertanggungjawabkan[4].

Fokus penelitian ini adalah film pendek produksi Bohlam Production yang berjudul "ARAH" nantinya akan dibuatkan film *score* untuk memperkuat emosi dan suasana setiap adegan. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah film *score* yang dapat menekan biaya produksi dan hasil film *score* tersebut akan diikutsertakan dalam kompetisi film nasional.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang ada pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana memanfaatkan virtual instrumen sebagai alternatif pembuatan digital *scoring* pada film pendek "ARAH" produksi Bohlam Production ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

1. Topik pembahasan tentang proses pembuatan *scoring* film pendek "ARAH" produksi Bohlam Production.
2. Perangkat lunak yang digunakan FL Studio 12, *plug-ins* dari NEXUS dan Adobe Audition sebagai software pendukung.
3. Sample rate yang digunakan 48000Hz.
4. Format file audio menggunakan .WAV
5. Hasil akhir film *score* dan pengembangan selanjutnya diserahkan langsung pada produser Bohlam Production.
6. Tidak membahas penilaian akhir penonton terhadap film "ARAH".

7. Film “ARAH” akan diikutsertakan dalam ajang festival film pendek nasional.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini untuk menunjukkan lebih dalam tentang pembuatan film *score* dengan ilustrasi musik yang lebih nyata dengan pengeluaran yang minimal.

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Memanfaatkan perangkat lunak FL Studio dan *Plug-Ins* dari NEXUS dalam merancang dan membuat film *score* yang berkualitas dengan mudah tanpa membutuhkan instrumen fisik yang mahal.
2. Membuat digital score film “ARAH” untuk diikutsertakan dalam ajang festival film pendek nasional.
3. Memberikan alternatif baru dalam pembuatan film *score* dan dapat menjadi referensi bagi masyarakat, khususnya mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang didapat dari beberapa metode, antara lain :

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.
2. Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal ilmiah maupun buku yang membahas proses pembuatan ilustrasi musik, teori musik serta tutorial.

3. Wawancara

Tanya jawab langsung kepada produser Bohlam Production untuk mendapatkan data film, gambaran cerita dan pendekatan *storytelling* dan catatan *cue* film "ARAH". Untuk kemudian diterapkan pada proses *scoring* film.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan dengan berpedoman pada analisis kualitatif dengan pendekatan secara musikologis. Metode penelitian kualitatif yaitu memberikan penjelasan mengenai keadaan atau gejala yang terjadi tanpa mengabaikan objek yang diteliti, dikarenakan data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar bukan berupa angka-angka. Analisis kebutuhan dan analisis biaya manfaat.

1.5.3 Metode Perancangan

Melakukan langkah pra produksi meliputi mempelajari dan menganalisa film "ARAH" dan bekerjasama dengan sutradara dalam menentukan konsep film *score* serta mencatat waktu pada setiap adegan (*spotting notes*).

1.5.4 Metode Pengembangan

Melakukan langkah produksi berupa *writing*, *recording* dan *mixing*. Setelah itu masuk pada tahap pasca produksi berupa *compositing* dan *rendering*.

1.5.5 Metode Testing

Menguji tingkat *bit rate* dan *sample rate* (nilai resolusi suara atau jumlah tingkat level suara) dan dipresentasikan kepada sutradara untuk mengetahui hasil

film *score* sudah sesuai dengan konten dan layak untuk dipergunakan pada film “ARAH” dan dikompertisikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Memberikan gambaran jelas serta menjadi pedoman dalam menuliskan penelitian secara urut. Sistematika penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang profil Bohlam Production, menjabarkan semua analisis termasuk analisis kebutuhan dan kelayakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menerapkan metode-metode tahap produksi film *score* “ARAH”.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dikemukakan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan serta saran yang penulis rangkum selama penelitian.

