

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital dalam hal ini komputer sangat membantu setiap produksi musik terutama dalam *scoring* film. Film *Scoring* adalah proses pembuatan ilustrasi musik film atau *Incidental Music* yang merupakan musik orisinal yang ditulis secara khusus untuk memberi warna dan rasa pada sebuah film. Film *score* membentuk bagian dari *soundtrack film*, yang biasanya menyertakan dialog dan *sound effect*, serta terdiri dari sejumlah karya – karya orkestra dan instrumental atau *choral* atau disebut sebagai *Cue Note* yang bertujuan meningkatkan dampak naratif dan emosional dari adegan sebuah film itu.

Melihat perkembangan industri perfilman di Indonesia yang berkembang pesat. Hal ini menjadi peluang bagi *sound designer* dan musisi untuk ikut andil di dalam industri perfilman dengan memanfaatkan teknologi komputer serta kemampuan dan pengalamannya untuk menghasilkan film *score* yang berkualitas pada sebuah film. Seorang *sound designer* ataupun musisi dapat membuat efek – efek suara atau musik dari segala genre melalui Plug-In yang tersedia pada perangkat lunak DAW (Digital Audio Workstation).[1] Penggunaan MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) bisa membuat produksi musik dengan cepat dan kualitas yang cukup baik.

Logic Pro X merupakan perangkat lunak dari Apple yang dapat bekerja sebagai *recording* studio yang komprehensif. Pemanfaatan DAW dan Plug-in yang

tersedia dalam pembuatan film *score* memungkinkan produser film untuk menekan pengeluaran *budget* atau anggaran.[2] Namun karena masih banyak musisi yang belum mengetahui pemanfaatan perangkat lunak DAW khususnya Logic Pro X untuk membuat film *score*. Maka penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi "PEMBUATAN DIGITAL SCORING PADA FILM PENDEK "INFORMAN" MENGGUNAKAN LOGIC PRO X".

Dalam film pendek dengan genre laga berjudul "INFORMAN" ini penulis berfokus pada pembuatan film *score* untuk memperkuat emosi dan suasana setiap adegan, terutama dengan menggunakan perangkat lunak DAW Logic Pro X dan Kontakt Versi 5.

Harapan dari skripsi ini dapat dijadikan media referensi bagi para musisi ataupun *sound designer* dalam pembuatan digital film *score*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana pembuatan digital *scoring* pada film pendek "INFORMAN" menggunakan Logic Pro X.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penulis memfokuskan pembahasan tentang proses pembuatan *scoring* film pendek "INFORMAN"

2. Dalam proses pembuatan film *score* menggunakan perangkat lunak Logic Pro X dan pendukung *Plug-Ins* dari Kontakt Versi 5.
3. Pembuatan film *score* menggunakan teknologi MIDI.
4. Hasil akhir yaitu film pendek berdurasi 13 menit 53 detik.
5. Tidak membahas legalitas dalam pembuatan ilustrasi musik untuk film pendek INFORMAN.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti lebih dalam tentang pembuatan film *score* dengan ilustrasi musik yang lebih *real* dengan pengeluaran yang minimal.

Tujuan diadakan laporan ini agar permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan film *score* dapat terlaksana sehingga tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk orisinalitas ilustrasi musik pada film pendek "INFORMAN" sebagai syarat festival film pendek nasional.
2. Langkah – langkah dan pemanfaatan perangkat lunak Logic Pro X dan pendukung *Plug-Ins* dari Kontakt Versi 5 dalam merancang dan membuat film *score* yang berkualitas dengan mudah tanpa membutuhkan instrumen fisik yang mahal.
3. Agar skripsi dapat menjadi referensi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dalam pembuatan ilustrasi musik untuk film.
4. Sebagai syarat lulus Program Strata – I Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Penelitian

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

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi Pustaka

Mempelajari referensi dari jurnal ilmiah internasional maupun buku yang membahas proses pembuatan ilustrasi musik, buku tentang teori musik, dan tutorial pembuatannya.

2. Wawancara

Wawancara yaitu mengadakan tanya jawab langsung kepada produser rumah produksi KOSONGLIMA untuk mendapatkan data film, gambaran cerita dan pendekatan *storytelling* dan catatan *cue* film pendek "INFORMAN". Untuk kemudian diterapkan pada proses *scoring* film.

3. Dokumentasi

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

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis teknik yang digunakan, analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dan analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi dan operasional.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini film *score* belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari pertemuan antara penulis sebagai ilustrator musik dengan sutradara atau produser film. Untuk mendapatkan gambaran cerita dan pendekatan *storytelling* dan juga catatan *spotting*.

1.5.1.1 Pra Produksi

1) Idea Gathering

- a. *Storytelling*
- b. *Genre*
- c. *Spotting Notes*
- d. *Editing Guide*

2) Sample Score

1.5.4 Metode Pengembangan

1.5.1.2 Proses Produksi

- 1) *Penambahan Instrumen*

2) *Record & add Effect*

3) *Mastering*

4) *Bouncing*

1.5.1.3 Pasca Produksi

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

1.5.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan yaitu pengujian pada audio hasil *bounce* dengan Multimeter pada Logic Pro X untuk mendapatkan informasi korelasi suara pengujian dari *peak level*, dan juga pengujian tingkat *bit rate* dan *sample rate*-nya, atau *bit depth* (nilai resolusi suara atau jumlah tingkat level suara)

Lalu dilakukan survei menggunakan kuesioner kepada 30 orang yang terdiri dari praktisi audio dalam bidang ilustrasi musik untuk film dan masyarakat umum untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian ini layak atau tidak, untuk digunakan dalam pada film informan untuk kemudian dikompetisikan.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

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

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian perancangan pembuatan *scoring* film pendek INFORMAN menggunakan Logie Pro X dan pendukung Plug-in dari Kontakt Versi 5.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian tentang pembahasan hasil analisis dan pembuatan *scoring* film pendek INFORMAN.

BAB V : PENUTUP

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