

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan salah satu cabang seni yang selalu dijumpai dalam keseharian. Musik sendiri mempunyai banyak fungsi, antara lain sebagai media komunikasi, alat hiburan, pendidikan, dan kesehatan bagi yang menerapkannya. Musik mempunyai banyak fungsi dalam dunia industri seperti industri periklanan, pariwisata, kesehatan, pтелеvisian dan perfilman. Fungsi musik tidak bisa dilepaskan begitu saja dalam industri film. Musik mempunyai peranan penting dalam membangun suasana yang ada atau tertulis di dalam sebuah naskah film sehingga para *editor* musik kerap kali memanfaatkan musik untuk pembuatan film mereka.

Musik dalam film dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu *ilustrasi* musik dan lagu. *Ilustrasi* musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat *mood* cerita serta tema utama filmnya. Sejak ditemukannya teknologi *digital* dan *audio sampling* banyak produksi-produksi film minim anggaran mampu membuat musik untuk kebutuhan film tersebut dengan menggunakan bunyi-bunyian imitasi yang ada di dalam *software* musik tertentu. Hampir semua musik pernah berperan dalam pembuatan sebuah film pasti berbeda pula efek yang ditimbulkan.

Sound Effect adalah semua suara tambahan selain suara *dialog*, musik latar serta lagu. Berdasarkan efek yang ditimbulkan. *Sound effect* lebih dapat memberi suasana penikmat filmnya untuk membawa imajinasi seseorang. Berbagai musik dan *sound effect* digunakan untuk mendukung film. Terdapat beragam instrumen sebagai pendukung musik dan *sound effect* dalam penggarapan film. Instrumen atau alat musik yang digunakan tidak hanya berupa alat musik *konvensional* saja melainkan alat musik *non-konvensional* juga termasuk di dalamnya. Jika dipergunakan dengan baik, musik dalam film sangat berpengaruh besar pada penontonnya.

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

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan *instrument* musik ilustrasi dalam *Trailer* film "Assassin's Creed".
2. Bagaimana mengfungsikan peran musik *ilustrasi* dalam *Trailer* film "Assassin's Creed".

1.3 Batasan Masalah

1. Hanya pembuatan *instrument music ilustrasi scoring* pada film.
2. *Trailer* Film "Assassin's Creed" yang digunakan hanya sebagai penelitian.
3. Penulis memfokuskan pembahasan tentang proses pembuatan *scoring Trailer* film "Assassin's Creed".
4. Pembuatan film *score* menggunakan teknologi *Musical Instrument Digital Interface (MIDI)*.
5. Hasil akhir yaitu film berdurasi 1 menit 48 detik.
6. Tidak membahas legalitas dalam pembuatan musik *ilustrasi* untuk *Trailer* film "Assassin's Creed".

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti lebih dalam tentang pembuatan film *score* dengan menggunakan musik *ilustrasi*.

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

1. untuk membuat *instrument audio* yang dipakai dalam *scoring* film serta bisa menggabungkan lagu dan *effek sound*, juga mampu membentuk kuat karakter musik serta *mood* film.
2. Pemanfaatan perangkat lunak musik *digital* lebih real dengan merancang dan membuat *music ilustrasi* film *score* yang berkualitas dengan mudah tanpa membutuhkan instrumen fisik yang mahal.
3. Agar skripsi dapat menjadi *referensi* mahasiswa STMIK AMIKOM

4. Sebagai syarat lulus Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika 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 musik ilustrasi, buku tentang teori musik, dan tutorial pembuatannya.

2. Pengamatan

Pengamatan yaitu mengamati langsung terhadap *Trailer* film "Assassin's Creed" serta mencari informasi detail pada film untuk mendapatkan data film, cue "film Assassin's Creed" dan mencatat berbagai peristiwa yang dianggap perlu sebagai data penelitian. 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 penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian 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 (Sugiyono, 2009: 13).[30]

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 *illustrator* musik dengan sutradara atau produser film. 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 yaitu diuji tingkat bit rate dan sample rate-nya, atau bit depth (nilai resolusi suara atau jumlah tingkat *level* suara). Lalu penilaian dari ahli dibidang film *score* untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian ini layak atau tidak, untuk digunakan dalam composing film *score*.

1.6 Sistematika Penulisan

memuat tentang persoalan-persoalan dasar penelitian, kajian teoretis, pengungkapan data, analisis, dan kesimpulan. Dalam penulisan penelitian tugas akhir ini penulis mencoba menjabarkan secara 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 Assassin's Creed.

BAB V : PENUTUP

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