

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

SKRIPSI



disusun oleh

Bagus Andy Sanjaya

13.11.7425

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

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

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Bagus Andy Sanjaya

13.11.7425

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Andy Sanjaya

13.11.7425

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

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

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Andy Sanjaya

13.11.7425

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Februari 2017

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Syanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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 saya pribadi.

Yogyakarta, 23 November 2016



Bagus Andy Sanjaya
NIM. 13.11.7425

MOTTO

Hasbunallaahu wa ni‘mal-wakiil...

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung.”

(QS. ALI IMRAN: 173)

Hidup di dunia hanya sementara, akhirat selamanya.

Masih mau main – main ?

(Ust. Felix)

Choose a job you love, and you will never have to work in your entire life

Pilih pekerjaan yang kamu cintai, maka kamu tidak akan pernah merasa bekerja selama hidupmu

Jadikan semua tempat adalah sekolah dan semua orang adalah guru

Kebahagiaan bukan hanya soal uang. Kebahagiaan adalah soal hati yang selalu bersyukur

Lakukan yang bisa kamu lakukan semaksimal mungkin, sisanya biarkan rencana Tuhan yang berjalan

PERSEMBAHAN

Pada halaman persembahan ini penulis mempersembahkan dan mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

1. Terima kasih dan syukur kepada Allah SWT yang memberikan nikmat yang tak terhingga seperti yang dirasakan penulis selama penyusunan skripsi.
2. Terima kasih kepada Ayah dan Ibu, dengan kerja keras, doa dan motivasi beliau saya dapat menyelesaikan studi S1 sesuai dengan target
3. Terima kasih kepada teman-teman kontrakan yang telah memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Tidak lupa kepada seluruh teman-teman kelas 13-S1TI-10 yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Karena kalian semua yang selalu membantu selama studi dan menjadikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih semuanya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, kemudahan, kelancaran dan hidayah-Nya, terbukti penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Dan Perancangan Instrumen Musik *Scoring Cinematic* Menggunakan Pengolahan *Digital*” dengan cukup baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam selalu dicurahkan kepada nabi besar dan rasul junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW yang telah mengubah dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh dengan keislaman.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku pembimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
4. Kedua orang tua atas dukungan berupa doa dan meteril selama perkuliahan dan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Teman - teman kontrakan yang telah memberi support dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

6. Semua teman - teman kelas 13 S1TI 10 yang telah menemani dari awal perkuliahan sampai dengan sekarang ini.
7. Teman - teman semua yang penulis tidak bisa sebutkan satu per satu, karena kebaikan dan motivasi kalian skripsi ini bisa selesai.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diperlukan. Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih atas kesediaannya untuk membaca dan memahami skripsi ini.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 23 November 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
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

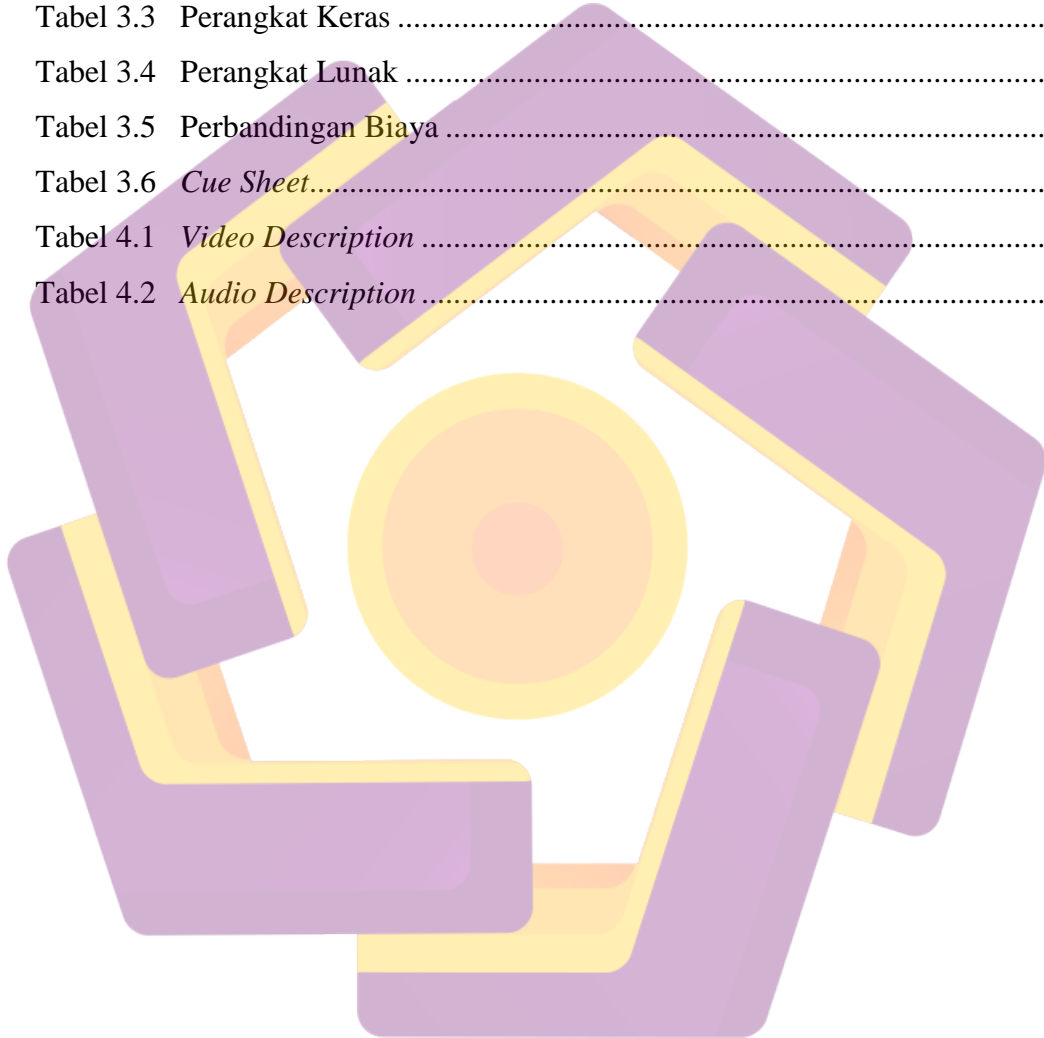
1.5.4.2. Pasca Produksi	6
1.5.5. Metode <i>Testing</i>	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Sejarah Film	9
2.2.1. Unsur-Unsur Pembentuk Film	10
2.2.2. Film <i>Trailer</i>	11
2.2.3. Film Laga	11
2.3. Pengertian Musik	12
2.3.1. Alat musik	13
2.3.2. Media Musik	14
2.3.3. Jenis Suara Instrumen Musik	14
2.3.4. Tempo Musik	15
2.4. Film <i>Score</i>	16
2.4.1. Jenis Suara Dalam Film	17
2.5. <i>Format File Audio</i> Untuk Film	19
2.6. <i>DAW (Digital Audio Workstation)</i>	19
2.7. <i>MIDI</i>	20
2.8. <i>Recording</i>	20
2.9. <i>Editing</i>	21
2.10. <i>Mixing</i>	21
2.11. <i>Mastering</i>	22
2.12. FL Studio 12	23
2.13. Metode Analisa Kualitatif	24
2.13.1. Definisi Musikologis	24
2.14. Metode Perancangan.....	24
2.15. Metode Pengembangan.....	25
1.16. Metode <i>Testing</i>	26
2.17. Metode Implementasi	28

2.17.1. <i>YouTube</i>	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Hipotesis.....	29
3.1.1. Analisis Data	29
3.1.2. Analisa Studi Pustaka.....	29
3.1.3. Dua <i>Ilustrasi</i> Musik	30
3.1.4. <i>Cue Sheet</i>	31
3.2. Analisis Kebutuhan.....	33
3.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak	34
3.2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	35
3.2.4. Kebutuhan Lain	36
3.3. Alur Penelitian.....	36
3.4. Analisis Biaya dan Manfaat.....	37
3.4.1. Analisis Kelayakan.....	37
3.4.2. Kelayakan Teknologi	37
3.4.3. Kelayakan Operasional	38
3.4.4. Kelayakan Ekonomi	38
3.4.5. Bahan Penelitian.....	39
3.5. Perancangan dan Pembuatan <i>Film Score</i>	39
3.5.1 Membuat Dasar <i>Film Score</i>	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1. Produksi..	41
4.1.1. Penambahan <i>Instrument Track</i>	41
4.1.2. <i>Mixer</i>	53
4.2. Pasca Produksi.....	55
4.3. Hasil Akhir Produk	57
4.4. Pembahasan	57
4.4.1. <i>Channel</i>	57
4.4.2. <i>Video Player</i>	57

4.4.3. <i>Piano Rool</i>	58
4.4.4. <i>Tempo</i>	58
4.4.5. <i>Synthesizer</i>	58
4.4.6. <i>Recording</i>	58
4.4.7. <i>Mixing</i>	59
4.4.7. <i>Rendering Instrument</i>	59
4.4.9. <i>Rendering Audio Visual</i>	59
4.5. Hasil Pengujian (<i>Testing</i>).....	59
4.5.1. Testing menggunakan FL studio 12 dan Adobe Audition.....	60
4.6. Penayangan <i>Trailer Film</i>	62
BAB V PENUTUP	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis <i>Tempo</i>	15
Tabel 3.1	Isi Emosi dari Nada Musik	31
Tabel 3.2	<i>Cue Sheet</i>	32
Tabel 3.3	Perangkat Keras	33
Tabel 3.4	Perangkat Lunak	34
Tabel 3.5	Perbandingan Biaya	38
Tabel 3.6	<i>Cue Sheet</i>	40
Tabel 4.1	<i>Video Description</i>	60
Tabel 4.2	<i>Audio Description</i>	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	FL Studio 12.....	23
Gambar 2.2	<i>Sample Rate</i>	26
Gambar 3.1	Flowchart Alur Penelitian	37
Gambar 4.1	<i>Open File</i>	42
Gambar 4.2	<i>New tracks/New from template</i>	42
Gambar 4.3	<i>Chanel rack</i>	42
Gambar 4.4	<i>Menulis note piano roll</i>	43
Gambar 4.5	<i>Membuat track instrument dari plug-in</i>	43
Gambar 4.6	<i>New Channel track</i>	44
Gambar 4.7	<i>Multi-instrument dari Kontakt V 5</i>	44
Gambar 4.8	<i>Dubbing pada Adobe Audition 1.5</i>	45
Gambar 4.9	<i>Transport Panel</i>	46
Gambar 4.10	<i>Channel rack</i>	46
Gambar 4.11	<i>Fruity Video Player</i>	47
Gambar 4.12	<i>Autogun</i>	48
Gambar 4.13	<i>Morphine</i>	48
Gambar 4.14	<i>Sawer</i>	49
Gambar 4.15	<i>Action Strikes</i>	50
Gambar 4.16	<i>Instrument hidup</i>	51
Gambar 4.17	<i>Grafik tempo</i>	51
Gambar 4.18	<i>Patcher Map</i>	52
Gambar 4.19	<i>Playlist</i>	52
Gambar 4.20	<i>Audio Mixer</i>	53
Gambar 4.21	<i>Export instrument musik</i>	54
Gambar 4.22	<i>Compositing Adobe Premiere Pro CS6</i>	55
Gambar 4.23	<i>Rendering Adobe Premiere Pro CS6</i>	56
Gambar 4.24	<i>Screenshot Assassin's Creed Movie Trailer</i>	57
Gambar 4.25	<i>Fruity Big Clock, dB Meter, Spectroman</i>	61
Gambar 4.26	<i>Frekuensi Audio Wave Form</i>	61

Gambar 4.27 *Frekuensi Spectrogram*61
Gambar 4.28 *File Info Adobe Audition 1.5*62
Gambar 4.29 *Penayangan Trailer Film*.....62



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 “Assassin's Creed” penulis berfokus pada proses pembuatan film *score* untuk memperkuat emosi dan suasana setiap adegan-adegan, terutama dengan menggunakan perangkat lunak DAW FL Studio 12 dan Kontakt Versi 5.

Kata Kunci: Film *Scoring*, DAW, MIDI, *Trailer* film, FL Studio 12, Kontakt 5

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 " Assassin's Creed" 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 and Kontakt Version 5.

Keywords: *Movie Scoring, DAW, MIDI, Trailer film, Fl Studio 12, Kontakt 5*