Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Dalam film terdapat beberapa elemen yang salah satunya adalah suara (Marks, 2009, hlm. 1). Menurut Marks, orang yang mengatur segala aspek tentang suara dalam film, *video game*, atau musik disebut sebagai *sound designer*. Marks juga menjelaskan bahwa *sound designer* terlibat dalam suatu *project* dari proses perencanaan produksi, produksi, hingga penyuntingan akhir produksi namun pekerjaan ini jarang dilirik oleh orang awam sehingga kurang diketahui keberadaannya.

Dalam *sound design*, musik memiliki peranan yang sangat penting (Harnum, 2001, hlm. 15). Menurut Harnum, orang yang membuat komposisi musik dalam film atau video game disebut sebagai *music composer*. Harnum menjelaskan juga bahwa musik memiliki kekuatan untuk mengatur emosi. Jadi, dari pernyataan tersebut, musik dalam film sangat penting untuk membangun emosi untuk mewujudkan suatu *mood* tertentu ke penonton. Sutradara dan *music composer* harus berdiskusi untuk menentukan *mood* yang ingin disampaikan pada sebuah adegan, lalu *music composer* membuat sebuah komposisi untuk mewujudkan *mood* tersebut. *Music scoring* berfungsi untuk memberikan nyawa pada gambar. Semua aspek *music scoring* dalam film bertujuan untuk membangun *mood*. Bahkan, kesunyian dalam suatu *scene* pun adalah bagian dari

Perancangan Musik...,Grady Ewaldo Jahja,FSD UMN,2017

music scoring, karena "sunyi" masuk ke dalam dinamika dalam film (Harnum, 2001, hlm. 98).

Sebagai *music composer* dalam karya tugas akhir ini, penulis memfokuskan pada perancangan *music scoring* untuk mendeskripsikan karakter Patrick yang merupakan pengidap *hoarding disorder* dalam film pendek "Memoir". Dalam KBBI, *Hoarding* dalam bahasa indonesia adalah timbun. Menurut Tolin (2013) *hoarding disorder* adalah penyakit mental dimana penderita mengumpulkan barang-barang bekas atau bahkan tidak berguna di rumahnya hingga menumpuk dan membuat aktifitas di rumah tidak bisa dilakukan (hlm. 13). Tolin juga menjelaskan barang-barang yang ditimbun oleh pengidap *hoarding* disorder contohnya adalah sampah, kardus, dan boneka. Jadi dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengidap *hoarding disorder* menimbun barang baik yang bermanfaat maupun tidak. Penjelasan diatas merupakan hal yang mendasari penulis tertarik untuk membuat perancangan *music scoring* yang membangun perasaan *disgust* kepada penonton dalam film pendek "Memoir".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *music scoring* untuk menimbulkan perasaan *disgust* dalam film "Memoir"?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan *music scoring* untuk menimbulkan perasaan *disgust* pada scene 10,16, dan 20 dalam film pendek "Memoir" yang menunjukan penyakit hoarding disorder yang diidap karakter Patrick. *Music scoring* pada ketiga *scene* tersebut dirancang untuk menunjukkan satu *mood* yang sama yaitu *disgust*.

Perancangan Musik...,Grady Ewaldo Jahja,FSD UMN,2017

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis adalah untuk merancang *music scoring* untuk menimbulkan perasaan *disgust* pada film "Memoir".

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis, diharapkan mampu memahami penggunaan *music scoring* untuk mencapai fungsi naratif pada film pendek.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat memahami peran *music composer* dalam merancang sebuah komposisi musik dalam sebuah film pendek.
3. Bagi UMN, diharapkan dapat menjadi bahan bacaan sebagai referensi.

Perancangan Musik...,Grady Ewaldo Jahja,FSD UMN,2017