

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Sweetow (2013), *Corporate Video* adalah media yang digunakan oleh perusahaan atau organisasi sebagai alat komunikasi kepada masyarakat. Setiap perusahaan atau organisasi menggunakan *corporate video* dengan tujuan dan fungsi yang berbeda, maupun kebutuhan internal ataupun kebutuhan eksternal yang dipublikasikan oleh perusahaan. *Corporate Video* merupakan salah satu jenis dalam film.

PT. Purinusa Jayakusuma merupakan perusahaan yang bekerja dibidang *developing* perumahan dan ruko, dan salah satu perumahan dan ruko yang mereka miliki adalah Aryana Karawaci. Penulis dan tim memutuskan untuk membuat *corporate video* tentang perumahan Aryana Karawaci. Penulis dan tim merasa bahwa Aryana Karawaci merupakan perumahan baru dan sedang dalam proses pembangunan tiga cluster rumah baru, dan penulis dan tim akan membantu PT Purinusa Jayakusuma untuk mempromosikan cluster baru tersebut dalam bentuk *corporate video*.

Menurut Harnum (2001), Dalam *sound design*, musik adalah salah satu elemen suara dalam yang memiliki peranan yang sangat penting. Orang yang menciptakan komposisi musik dalam film, animasi, maupun *video games* disebut dengan *music composer*. *Music composer* dalam dunia perfilman biasanya disebut dengan *film score*. Seorang *music composer* memiliki kemampuan untuk mengatur

sebuah emosi dalam film. Seorang *film score* dalam film tidak dapat mengerjakan sendiri tentunya harus bekerja sama dengan sutradara agar konsep *film scorer* dengan sutradara tidak berbeda (hlm. 15).

Sebagai *sound designer* dan *film scorer* dalam produksi tugas akhir *corporate video* ini, penulis memfokuskan pada perancangan *music scoring* pada konsep membangun *mood* keluarga dalam *corporate video* properti PT. Purinusa Jayakusuma. Konsep yang ingin diterapkan pada produksi *corporate video* ini adalah menunjukkan bahwa perumah Aryana Karawaci sangat nyaman, aman, dan cocok untuk pasangan muda atau keluarga kecil. *Music scoring* dalam produksi *corporate video* dapat mempengaruhi *mood* dalam film sehingga konsep tersebut dapat tersampaikan kepada penonton. *Mood* akan didapatkan dengan cara mengubah elemen-elemen dalam *music theory* seperti tempo, nada, *chord*, instrumen yang digunakan, dinamika, mengubah *scale*. Dalam produksi *corporate video*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan musik dalam membangun “*mood* keluarga” pada *corporate video* properti PT. Purinusa Jayakusuma ?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan musik dalam membangun “*mood* keluarga” pada *corporate video* PT. Purinusa Jayakusuma hanya dibuat berdasarkan teori musik tentang *chord*, *scale*, dan instrumen, yang hanya dibuat untuk membangun *mood* keluarga atau kehangatan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk menjelaskan proses penulis dalam mempelajari dan merancang musik dalam membangun “*mood* keluarga” pada *corporate video* properti PT. Purinusa Jayakusuma.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat untuk penulis agar dapat menganalisa penerapan tentang dinamika musik, penggunaan *scale* dalam musik, penggunaan instrumen musik, serta penulis ingin memperluas wawasannya tentang musik khususnya *film scoring*.
2. Manfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara adalah untuk menambah referensi bacaan.
3. Manfaat untuk pembaca untuk menambah wawasan dalam musik secara general dan *film scoring* dalam penerapan dinamika music, penggunaan *scale* dalam musik, dan penggunaan instrumen musik, serta memahami peran *film scorer*.