



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Karya tugas akhir yang dibuat oleh penulis bersama dengan kelompok adalah film pendek yang berjudul “Dongeng di Pagi Hari”. Film ber-*genre* drama keluarga ini menceritakan tentang seorang anak laki-laki yang ingin mencari tahu permasalahan yang terjadi antara kedua orangtuanya. Penulis sebagai *music composer* dalam film tersebut memiliki tanggung jawab untuk menciptakan komposisi musik yang kiranya dapat membantu penonton dalam merasakan emosi yang ingin dibangun dalam setiap *scene* yang diberi musik.

Metode yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan metode yang ingin melihat dan mengungkapkan suatu keadaan mengenai pencarian makna atau pemahaman yang mendalam mengenai masalah, yang tampak dalam bentuk data kualitatif, berupa gambar, kata, maupun suatu kejadian yang sesungguhnya (Yusuf, 2014, hlm. 43). Jenis pendekatan ini biasa digunakan untuk menemukan sesuatu sebagai dasar untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini, penulis ingin merancang musik yang memiliki *leitmotif* dalam film pendek drama keluarga. Penulis akan melakukan studi pustaka yang kemudian dijadikan teori landasan dan merancang *film score* berdasarkan teori tersebut.

3.1.1. Sinopsis

Nico adalah seorang anak laki-laki yang ingin mencari tahu permasalahan yang sedang terjadi antara kedua orangtuanya. Keinginan tersebut muncul ketika dia secara tidak sengaja bertemu dengan Ayahnya yang sudah cukup lama tidak pulang. Keinginannya untuk mencari tahu dilakukannya secara diam-diam.

Selain Nico, Ibunya juga ingin mencari keberadaan Ayah Nico dan hal tersebut dilakukan tanpa ingin melibatkan Nico. Salah satu cara yang dilakukan Ibu adalah dengan berkonsultasi ke seorang peramal bersama Nenek Nico. Ibu dan Nenek Nico pergi cukup lama sehingga Nico harus bisa mengurus dirinya sendiri di rumah.

Pada akhirnya, sang Ayah pun pulang. Namun hal tersebut malah membawa masalah baru untuk Nico dimana dia harus menerima keputusan orangtuanya untuk pindah rumah dengan alasan agar Ayahnya tidak lagi pergi jauh. Padahal, Nico ingin dia dan keluarganya menghadiri sebuah acara gereja yang akan segera diadakan.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis sebagai *music composer* dalam film tugas akhir ini memiliki tanggung jawab untuk menciptakan komposisi musik yang diharapkan dapat membantu penonton dalam merasakan emosi yang ingin dibangun dalam setiap adegan yang diberi *film score*.

Pada komposisi musik yang diciptakan, penulis ingin menerapkan adanya *leitmotif* sebagai unsur utama. Penulis memperbanyak referensi mengenai musik dengan *leitmotif* dengan cara mendengarkan beberapa *film score* dan *video game soundtrack* yang menerapkan *leitmotif*. Dalam mendengarkan musik-musik tersebut, penulis berfokus pada bagaimana susunan nada *leitmotif* dapat diaransemen menjadi beberapa musik yang dapat mendukung emosi atau suasana yang ingin diciptakan.

3.1.3. Peralatan

Daftar *software* yang digunakan:

1. *Presonus Studio One 3 Pro*
2. *Kontakt 5.7*
3. *Addictive Drums 2*
4. *Izotope RX5*
5. *Lurssen Mastering Console*

Daftar *hardware* yang digunakan:

1. *M-Audio Keystudio MIDI Controller*
2. *Samson SR880 Headphone*

3.2. Tahapan Kerja

Berikut penjabaran tahap-tahap kerja penulis sebagai *music composer* dalam pengerjaan film pendek tugas akhir.

3.2.1. Tahap Pra-produksi Film

Pada masa pra-produksi, penulis bersama kru lainnya merancang konsep-konsep yang akan diterapkan dalam film. Penulis merancang konsep musik yang akan bisa menggambarkan perasaan seorang anak yang ingin tahu masalah apa yang sedang terjadi pada kedua orangtuanya.

3.2.1.1. Perancangan Konsep *Leitmotif*

Setelah *logline*, sinopsis, dan *script draft* pertama dibuat, penulis mulai merancang susunan nada yang akan menjadi *leitmotif*. Susunan nada yang dirancang harus dapat disesuaikan dengan emosi atau suasana yang berbeda-beda tanpa mengalami banyak perubahan. Untuk memperkaya referensi, penulis menambah referensi film-film yang menggunakan *leitmotif* pada *film score*-nya. Penulis juga mendengarkan album musik dan *video game soundtrack* yang menggunakan *leitmotif*. Setelah menetapkan rancangan *leitmotif*, penulis mulai merancang aransemen musik.

3.2.1.2. Perancangan Aransemen

Untuk dapat mencaiptakan aransemen *film score* yang sesuai dengan cerita, penulis harus memahami cerita secara keseluruhan terlebih dahulu. Penulis melakukan diskusi dengan sutradara untuk memahami visinya dalam *script*, kemudian penulis membaca dan memahami *script* sehingga visi tersebut dipahami dengan baik. Adanya *leitmotif* yang sebelumnya telah dirancang dapat mempermudah proses pembuatan aransemen, karena *leitmotif* dapat dijadikan

dasar dalam membuat aransemen. Perancangan aransemen disesuaikan dengan emosi atau suasana yang ingin diciptakan dalam beberapa adegan.

3.2.2. Tahap Produksi Film

Pada masa *shooting*, penulis yang merangkap sebagai *sound recordist* dapat melihat secara langsung proses pengambilan setiap adegan sehingga mendapatkan gambaran emosi dan suasana yang lebih kuat pada setiap adegan yang akan muncul pada film. Melalui gambaran tersebut, perancangan *leitmotif* beserta aransemen yang sebelumnya telah dibuat dapat disesuaikan lagi sehingga menjadi semakin baik.

3.2.3. Tahap Pascaproduksi Film

Pada masa pascaproduksi, seorang *music composer* baru dapat mulai bekerja. Pada masa ini, penulis akan mencoba menerapkan teori-teori yang telah dikumpulkan beserta simulasi dan *demo* yang telah dibuat. Namun, tentunya dibutuhkan *rough cut* dari *editor* film agar penulis dapat menentukan letak *film score* di sepanjang film dan menyesuaikan kembali durasi *score* kasar yang sudah pernah dibuat dengan durasi *score* yang dibutuhkan. Sambil menunggu proses penyusunan *rough cut*, penulis kembali mencari acuan dan referensi yang paling berkaitan dengan film tugas akhir ini yang gambaran pastinya sudah semakin jelas.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.3.1. *Spotting*

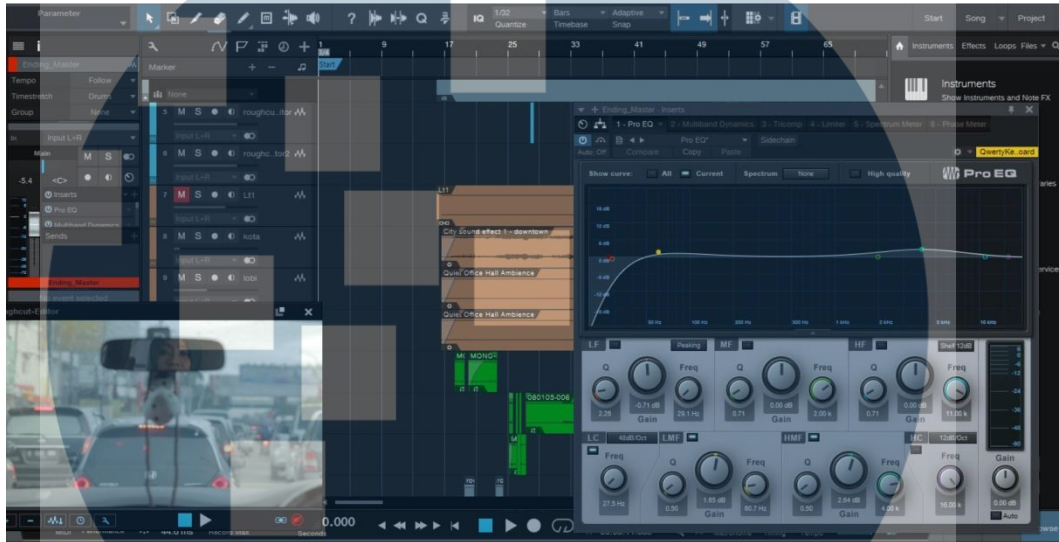
Spotting adalah proses penentuan pada bagian mana sajakah di dalam film yang akan diberi *film score*. Dalam tahap ini, setelah mendapatkan hasil *editing* film yang berstatus *picture lock*, penulis akan menonton *picture lock* tersebut dengan tujuan supaya penulis dapat mengetahui di bagian mana saja penulis akan memasukkan *film score* serta menentukan durasinya. Setelah proses *spotting* dilakukan, barulah penulis dapat memulai proses produksi *film score*.

3.2.3.2. Proses Produksi *Film Score*

Pada tahap ini, penulis akan membuat komposisi musik berdasarkan *picture lock* yang diterima. Pembuatan musik pada tahap awal akan dilakukan dengan cara menonton *picture lock*, kemudian langsung merekam nada-nada yang terpikirkan saat menonton setiap adegan yang akan diberi musik. Kemudian dari nada-nada tersebut dibuatlah komposisi yang lebih sesuai. Jika penulis menganggap nada-nada tersebut kurang sesuai, maka langkah awal akan diulangi. Ketika proses rekaman selesai, penulis akan melanjutkan ke tahap *mixing* dan *balancing*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.3.3. *Mixing dan Balancing*



Gambar 3.1. Contoh Proses *Mixing dan Balancing*

(Dok. Pribadi)

Pada tahap ini, penulis akan mencoba untuk menyatukan setiap *track* rekaman *film score* dengan cara mengatur *volume*, *equalizer*, hingga menambahkan efek pada setiap *track*. Setelah proses tersebut dilakukan, penulis akan melakukan *mixing dan balancing* pada semua *track* suara di dalam film, yaitu musik, dialog, *foley*, *ambience*, hingga *sound effects*.

3.3. Acuan

Dalam membuat komposisi *Film Scoring* untuk film pendek “Dongeng di Pagi Hari”, penulis sebagai *music composer* memiliki referensi dari film dan *video game*:

1. *What Maisie Knew* (2012). *Composer*: Nick Urata

2. *Detroit Become Human* (2018). *Composers*: Philip Sheppard, John Paesano, Nima Fakhrara.

Penulis menjadikan film *What Maisie Knew* sebagai referensi karena penulis ingin mempelajari film dengan tema dan cerita yang mirip dengan film tugas akhir yang sedang dikerjakan, sehingga penulis mendapatkan gambaran yang lebih kuat mengenai *film score* yang akan dibuat. Pada *video game Detroit Become Human*, penulis mempelajari bagaimana para *music composer* pada *video game* tersebut menciptakan *leitmotif* untuk para tokoh utama, serta bagaimana mereka menciptakan aransemen yang mendukung *mood* dalam setiap adegan dan tetap menyertakan *leitmotif* yang sudah dibuat.

