



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Film “Gelap Mata” adalah film pendek yang ber-genre drama *thriller* ini di tulis dan di sutradarai oleh Alvin Rizkiyadi. Penulis berperan sebagai *sound designer* namun dalam penulisan skripsi ini penulis memfokuskan untuk membahas musik *scoring* yang di lakukan selama proses pembuatan film “Gelap Mata”. Penulis bertanggung jawab untuk membangun *mood suspense* dalam film “Gelap Mata”. Di dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan metode kualitatif sebagai acuan untuk mendukung laporan ini.

Menurut Wibowo (2013) semiotika adalah salah satu bentuk analisa kualitatif, penelitian kualitatif dipakai untuk menganalisa hal-hal yang tidak terlihat atau dengan kata lain menganalisa hal yang tersirat (hlm.27). Kurniadi (2011) menambahkan bahwa tujuan dari metode ini adalah untuk menelusuri teori atau konsep yang sudah ada, selain itu metode kualitatif bersifat natural dan alamiah.

3.2. Sinopsis

Yatno (31) adalah seorang pekerja bangunan miskin, memiliki istri bernama Lina (25) yang sedang sakit parah dengan paru-parunya. Yatno sudah membawa istrinya berobat ke beberapa puskesmas hingga rumah sakit di kota. Namum di karenakan faktor ekonomi perjuangan Yatno terhenti.

Hari berikutnya Yatno bertemu dengan teman dekatnya, Solihin (36) di warung yang menjadi tempat togel bagi masyarakat setempat. Disitulah awal mula Solihin memperkenalkan Mbah Sukmo (53) awalnya Yatno tidak tertarik dengan hal tersebut, singkat cerita Yatno adalah seorang yang religius maka dari itu Yatno tidak percaya kepada Mbah Sukmo.

Namun sakit istrinya tak kunjung sembuh keimanan Yatno mulai goyah. Akhirnya Yatno menemui Solihin untuk berkunjung ke rumah Mbah Sukmo. Namun kesembuhan Lina tidaklah gratis, butuh darah kerbau untuk di tumbalkan dengan cara halal. Akhirnya Yatno memutuskan untuk mengikuti togel di warung tersebut karena tidak memiliki cukup uang. Tapi nasib tidak berkata baik, Yatno tidak memenangkan togel tersebut.

Akhirnya Yatno memutuskan untuk membunuh kerbau dengan Gelap Mata. Ritual penyembuhan pun dijalankan. Alhasil Lina berhasil sembuh dari penyakitnya, namun Yatno harus menanggung akibatnya karena menyepelkan amanah dari Mbah Sukmo.

3.2.1. Posisi Penulis

Posisi penulis pada film ini adalah sebagai *sound designer* yang akan bertanggung jawab atas segala aspek suara yang ada di dalam film “Gelap Mata” tetapi pada laporan ini penulis lebih berfokus kepada *music scoring*. *Music scoring* akan sangat membantu untuk membangun *mood* serta emosi yang terjadi dalam film ini.

Penulis akan melakukan riset dalam proses perancangan *music scoring* untuk membangun *mood suspense* dalam film “Gelap Mata”. Konsep dalam film ini akan mengacu berdasarkan diskusi dengan sutradara film “Gelap Mata”

3.3. Peralatan

3.3.1. *Hardware*

Berikut adalah *hardware* yang akan penulis gunakan selama proses pembuatan *music scoring*.

1. *Razer Kraken Gaming Headset*



Gambar 3.1. *Razer Kraken Headset*
(sumber: www.razer.com)

Untuk headset, penulis akan menggunakan headset Razer Kraken Gaming Headset. Konteks dari headset ini memang untuk pengguna game, tetapi headset ini juga dapat membantu penulis saat proses produksi dikarenakan hasil suara yang dikeluarkan cukup sensitif.

2. Yamaha PSR S975



Gambar 3.2. Yamaha PSR S975

(sumber: www.id.yamaha.com)

Kemudian penulis akan berencana untuk menggunakan Yamaha PSR-S975. Karena kualitas suara dari PSR-S975 yang realistis, begitupun dengan kumpulan suara yang bervariasi dari PSR-S975. Alat ini juga memberikan efek real distortion dan reverb dari tyros lima, dengan begitu suara yang dihasilkan dari PSR-S975 ini akan terasa alami. Dan alat ini dapat membantu penulis sebagai *MIDI* controler.

U M N
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. Soundcard: Scarlett 2i2 Studio



Gambar 3.3. Scarlett 2i2

(sumber: www.focusrite.com)

Penulis juga berencana untuk menggunakan audio interface soundcard: scarlett 2i2 studio, tujuan penulis akan menggunakan soundcard ini adalah untuk kepentingan foley, dan juga sebagai perantara dari Yamaha PSR-S975. Soundcard ini juga dilengkapi dengan mic preamp focusrite yang dimana hal ini menjadikan scarlett 2i2 sebagai salah satu perangkat konversi digital yang sangat presisi.

3.3.2. Software

Penulis akan menjabarkan beberapa jenis *software* yang akan penulis gunakan untuk mencapai konsep yang ingin penulis realisasikan. Berikut *software* yang penulis akan gunakan dalam proses *post production*.

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

1. *Reaper*



Gambar 3.4. *Reaper*

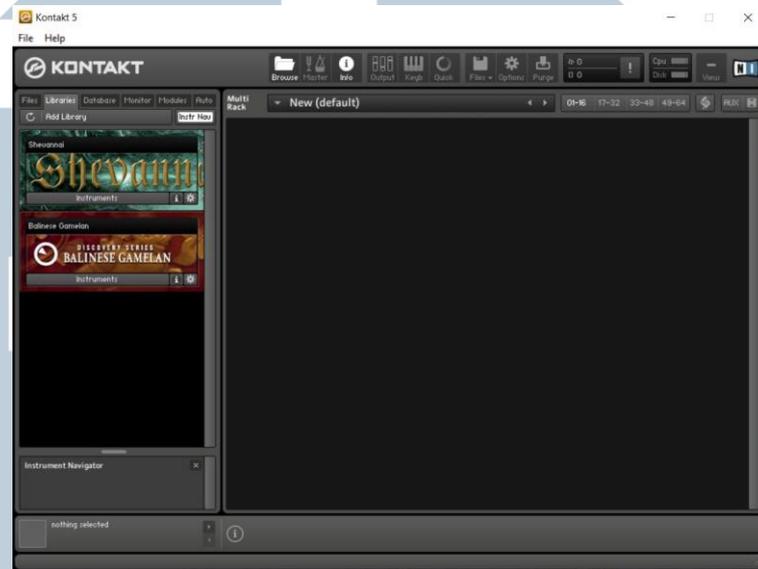
(sumber: dokumen pribadi)

Penulis berencana akan menggunakan *software* reaper untuk membantu dalam proses pembuatan lagu, reaper adalah salah satu *software* editing yang cukup ringan dibanding kompetitor lainnya.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *Kontakt 5*



Gambar 3.5. *Kontakt 5*

(sumber: dokumen pribadi)

Didalam penulisan lagu, penulis akan menggunakan plugins kontakt lima sebagai alat bantu penulis untuk membuat lagu berdasarkan dari referensi film yang ada.

3.4. Tahapan Kerja

Untuk tahapan kerja berikut penulis akan menjabarkan proses dari awal hingga tahap penelitian selesai:

3.4.1. *Script breakdown*

Tahap ini penulis akan memulai untuk membaca *script* dan mulai memikirkan konsep musik *scoring* pada film “Gelap Mata”. Kemudian penulis akan melakukan diskusi dengan sutradara mengenai visinya seputar film ini, terutama pada bagian musik *scoring* seperti apa yang ingin ditunjukkan ke penonton. Hal

ini penulis lakukan agar visi dari sutradara bisa terealisasikan dalam film “Gelap Mata”. Berikut adalah *script* “Gelap Mata”:

BLACK SCREEN

PESERTA TAHLIL (O.S.)
Laila Ha Ilallah... Laila Ha
Ilallah... Laila Ha Ilallah...

CUT TO:

1 INT. RUMAH YATNO (RUANG TAMU) - MALAM 1

Terlihat para PESERTA TAHLIL duduk melingkar. Sebuah bingkai berisi kaligrafi terpasang dengan miring di dinding.

PESERTA TAHLIL
(makin kencang)
Laila Ha Ilallah... Laila Ha
Ilallah.

CUT TO:

TITLE ON BLACK SCREEN

2 INT. RUMAH YATNO (KAMAR YATNO) - PAGI 2

Terlihat YATNO (31) sedang mendirikan solat dengan latar belakang LINA (25), istrinya, sedang terbaring diatas kasur. Sesekali Lina terbatuk-batuk, Yatno mengabaikan istrinya tersebut dan bibirnya tetap berkamat-kamit.

3 INT. WARUNG - SIANG 3

Yatno sedang duduk termenung dengan ROKOK di tangannya. Baju Yatno kucel, HANDUK KECIL bertengger di lehernya, SARUNG TANGAN KOTOR, Sebuah PIRING KOTOR dan GELAS berisi setengah air putih terletak di meja.

Terlihat SOLIHIN (36), teman baiknya, sedang duduk berhadapan dengan Yatno sambil membuka lembar demi lembar BUKU TAFSIR MIMPI TOGEL miliknya. Yatno melirik sedikit ke buku Tafsir Mimpi.

Di belakang Yatno terlihat PEREMPUAN PENJAGA WARUNG (40) sedang menulis di balik etalase dan PRIA 1 (26) sedang berjalan dari etalase warung mengarah keluar, lalu berhenti melipat-lipat KUPON TOGEL dan memasukkannya kedalam dompet.

Terdengar suara geberan MOTOR GEDE. Pria 1 naik ke motornya.

PRIA 1
Mari pak!

Solihin menoleh dan melambatkan tangannya. Pria 1 pergi meninggalkan warung. Solihin masih melihat mereka.

U
M
N U S A N T A R A

Gambar 3.6. *Script* gelap mata

(sumber: dokumen pribadi)

3.4.2. Analisis Referensi

Dalam perancangan film “Gelap Mata” penulis akan menulis lagu berdasarkan referensi musik *scoring* dari beberapa film berikut.

1. *Get Out* (2017)



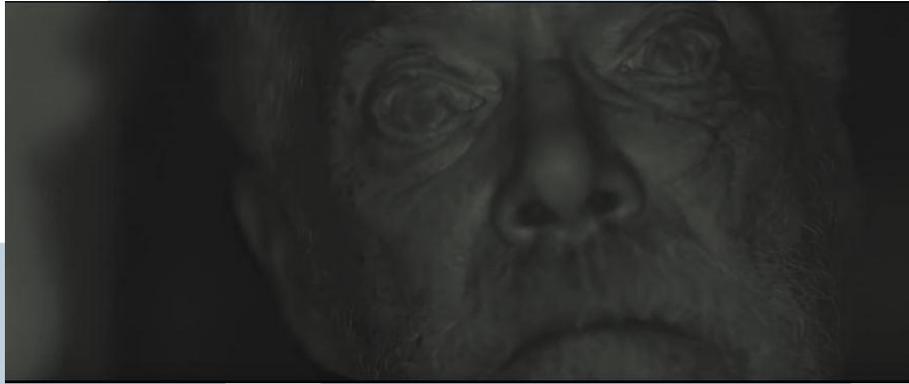
Gambar 3.7. *Get Out* (2017)

(sumber: film *Get Out*)

Screenshot diatas adalah salah satu *scene* dalam film *Get Out* yang menjadi referensi penulis. Karena pada *scene* ini *mood* yang ingin penulis analisa yakni *suspense* cukup dapat dirasakan oleh penonton, musik *scoring* pada *scene* ini akan menjadi salah satu referensi yang akan digunakan dalam film “Gelap Mata”.

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

2. *Don't Breathe*



Gambar 3.8. *Don't Breathe* (2016)

(sumber: film *Don't Breathe*)

Pada *scene* ini musik *scoring* yang digunakan sangat mendukung untuk mengubah *mood* kita menjadi tegang dan sesak nafas, tema yang diusung oleh film *don't breathe* adalah sunyi. Karena di film ini menceritakan tentang si pria buta mengejar tiga anak muda yang ingin mencuri uang pensiunan dari pria tua tersebut. Pada *scene* ini musik dan suara adalah salah satu element yang ditonjolkan. Film ini merupakan salah satu referensi penulis dalam perancangan musik.

3.4.3. Proses Brainstorming

Pada saat brainstorming penulis akan melakukan diskusi dengan sutradara, tujuan dari brainstorming ini adalah mencocokkan visi dari penulis dan juga sutradara. Penulis akan melakukan proses brainstorming berdasarkan tahap berikut:

3.4.3.1. Menentukan Instrumen

Untuk mendapatkan *mood suspense* penulis akan melakukan beberapa riset, riset yang akan penulis gunakan berdasarkan dari referensi yang

sudah penulis diskusikan bersama sutradara. Instrumen yang akan penulis riset untuk membuat sample lagu adalah piano, gendang, gamelan, harpa, waterphone, dan, *strings*. Riset ini akan dibandingkan dengan musik *scoring* dari referensi penulis.

3.4.3.2. Pembuatan Sample Musik

Pada saat selesai produksi seluruh file film diproses oleh editor, kemudian penulis akan membuat sample musik dari *Instrumen* yang sudah disepakati bersama sutradara. Tujuan dari pembuatan sample musik ini agar sutradara memiliki gambaran seputar musik dalam film “Gelap Mata” ini. Penulis akan merancang musik *scoring* dengan menggunakan *software reaper*.

3.4.4. Pembuatan Musik

Penulis akan membuat musik berdasarkan dari revisi sutradara. Tentunya tahap ini memudahkan penulis dalam perancangan musik *scoring*.

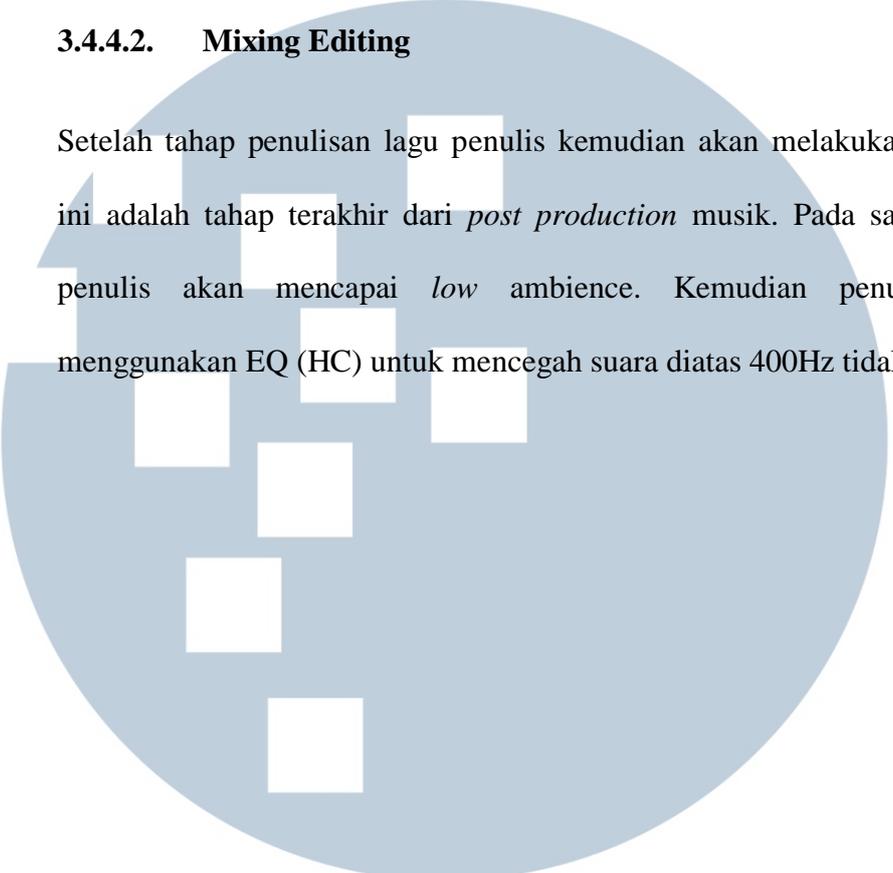
3.4.4.1. Proses Penulisan Lagu

Untuk panduan penulis dalam pembuatan lagu, penulis akan menggunakan acuan berdasarkan sample musik yang penulis buat. Kemudian penulis juga menjadikan revisi dari sutradara sebagai acuan dalam proses

penulisan lagu. Dan penulis juga membuat lagu berdasarkan dari film yang telah menjadi referensi penulis.

3.4.4.2. **Mixing Editing**

Setelah tahap penulisan lagu penulis kemudian akan melakukan *Mixing*, ini adalah tahap terakhir dari *post production* musik. Pada saat mixing penulis akan mencapai *low ambience*. Kemudian penulis akan menggunakan EQ (HC) untuk mencegah suara diatas 400Hz tidak keluar.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMN' in a stylized, blocky font. The 'U' is a solid shape, while the 'M' and 'N' are formed by a series of white rectangular blocks arranged in a grid-like pattern.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA