



### **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**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif untuk menunjang penelitian. Menurut Creswell (2014), metode kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang mempelajari suatu masalah dengan cara baik mengobservasi maupun menganalisa daftar pustaka dan literatur. Hal ini harus dilandasi dengan data yang sah guna mengukuhkan pondasi dari penulisan (hlm 636). Dari metode ini, penulis menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Selain itu, penulis juga menggunakan referensi yang terdapat pada internet. Pada penulisan ini, fokus utama penonton ada pada musik yang akan digunakan. Sehingga metode observasi dan studi pustaka yang dilakukan adalah pencarian dari referensi musik yang akan digunakan.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Billy, Nara, Zulkarnaen, Tresno, dan Mike yang tergabung dalam Geng Anti Pacaran (GAP) harus berhadapan dengan Pak Bambang, si kepala sekolah, setelah membuat salah satu murid laki-laki terluka memar di bagian pelipis mata kanannya. Satu persatu dari mereka mulai berargumen untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mereka masing-masing. Mulai dari menuduh murid laki-laki, meminta maaf dengan sopan, mendamaikan pertikaian, maupun justru tak menganggap serius permasalahan tersebut.

Setelah argumen anggota-anggotanya tak kunjung membuahkan hasil, Billy, sang ketua GAP akhirnya mulai berargumen dengan Pak Bambang. Namun, argumen Billy juga masih dimentahkan oleh Pak Bambang yang merasa tidak akan ada yang peduli pada gerakan yang sedang GAP jalankan. Tiba-tiba Devina, gadis yang Billy sukai masuk ke dalam ruangan kepala sekolah itu untuk mengambil surat perizinan acara sekolah. Hal itu membuat Billy bertingkah bijak agar bisa membangun *image* baik di depan Devina, namun justru membuat anggota GAP tak setuju dengan Billy dan mulai berdebat satu sama lain.

Setelah muak dengan sikap anggota-anggotanya, Billy pun keluar dari perdebatan itu agar tetap memberikan impresi positif bagi Devina. Tak disangka Devina justru menikmati momen tersebut sehingga senyuman Devina mempesona Billy. Akhirnya, keduanya saling pandang dan berbagi senyuman tanpa memikirkan orang-orang di sekitar mereka.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada penelitian ini adalah sebagai *music composer* yang bertujuan untuk merancang musik bergenre pop guna membangun *mood* komedi pada teaser.

### **3.1.3. Peralatan**

Penulis menggunakan beberapa software dan peralatan untuk merancang musik, software yang digunakan ialah:

1. Studio One

Software ini digunakan untuk merancang dan menciptakan musik pada teaser “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.



Gambar 3.1. Studio One  
(Software Studio One)

## 2. Pro Tools

Software ini digunakan untuk *mixing* serta *mastering* sound yang ada pada teaser “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.



Gambar 3.2. Pro Tools  
(Software Pro Tools)

## 3. Macbook Pro

Penulis menggunakan laptop guna membuat musik dengan software yang telah disebutkan diatas.



Gambar 3.3. Macbook Pro  
(Dokumentasi pribadi)

### 3.2. Tahapan Kerja

Pada saat melakukan penelitian ini, penulis akan melakukan beberapa tahapan kerja, yaitu:

#### 3.2.1 *Breakdown Script*

Pada saat pembagian *script*, penulis mulai membedah *script* yang diberikan bersama dengan sutradara. Karena dalam *script* hanya terdapat satu *scene*, maka pembagian *mood* dilakukan berdasarkan peradegan yaitu untuk *opening* dan *comedy moment*.

#### 3.2.2 Riset dan Analisis Referensi

Penulis mulai mencari referensi untuk *scoring* melalui Audio Network setelah menganalisis *script*. Dari pencarian tersebut, didapatkan beberapa referensi perbagian adegan, yaitu *Creeping Forward* untuk bagian *opening* dan *Sticky Wicket* untuk bagian *comedy moment*. Lalu dilakukan analisis tangga nada, tempo, dan instrumen yang digunakan.

### 3.2.3 Perancangan Musik

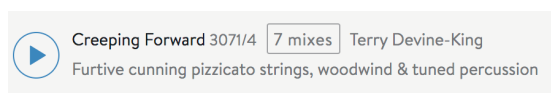
Dari proses riset dan analisis referensi telah didapatkan tangga nada yang dapat menciptakan *mood* komedi. Pada proses ini penulis mulai merancang lirik lagu serta tangga nada yang akan digunakan untuk *Original Soundtrack* pada *teaser*.

### 3.2.4 Proses Produksi Musik

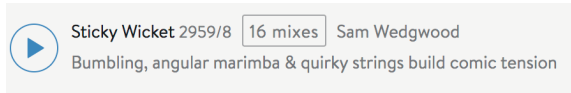
Pada proses ini, penulis membuat *scoring* musik dengan tangga nada yang berkesinambungan dengan lagu. Setelah itu melakukan rekaman *live record* bersama dengan pemeran utama pada film.

## 3.3. Acuan

Penulis menggunakan lagu yang terdapat dalam Audio Network sebagai referensi dalam pembuatan *scoring* film. Lagu yang terpilih yang akan digunakan untuk bagian *Opening* dan *Comedy moment* ialah *Creeping forward* dan *Sticky Wicket*. Pada *Opening* menggunakan referensi lagu *Creeping Forward* karena pada lagu ini menciptakan mood intimidasi yang diperlukan pada bagian *Opening* ketika Pak Bambang sedang memanggil Geng Anti Pacaran ke ruangnya. Lalu pada bagian *Comedy Moment* referensi lagu yang digunakan ialah *Sticky Wicket*, karena di dalam lagu ini menggunakan instrumen perkusi seperti yang diinginkan.



Gambar 3.4. Referensi *Creeping Forward*  
(Audio Network)



Gambar 3.5. Referensi Stickey Wicket  
(Audio Network)



Gambar 3.6. Audio Network  
(Audio Network)



Gambar 3.7. Bagian *Opening*  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8. Bagian *Comedy Moment*  
(Dokumentasi pribadi)

### **3.4. Proses Perancangan**

Penulis memproduksi lagu untuk *Original Soundtrack* yang telah dibuat dengan melakukan *live recording* di salah satu studio rekaman di daerah Gading Serpong. Alat musik yang digunakan untuk pembuatan lagu hanya menggunakan gitar akustik dikarenakan ingin menciptakan *mood* romantis pada bagian tersebut. Untuk perancangan musik *scoring*, penulis memilah tangga nada dari lagu yang sudah dibuat agar nada dari *scoring* dengan lagu masih berkesinambungan.