

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. Film Score

Davis (2012) menyatakan bahwa musik dan drama telah terhubung sebagai satu kesatuan selama ribuan tahun. Penerapan musik dalam drama telah dipraktikkan dalam berbagai pertunjukan kebudayaan di seluruh dunia; pertunjukan Kabuki di Jepang, Bharatnatyam di India dan Tari Kecak di Bali, Indonesia. Di masa medieval Eropa, musik melalui nyanyian telah digunakan untuk mengiringi cerita-cerita pagan ataupun cerita biblikal. Di masa Baroque Eropa, musik klasik digunakan untuk mengiringi opera dan drama musikal; kebiasaan ini dilanjutkan hingga masa sekarang. Dalam masa sekarang, kebudayaan mengiringi sebuah drama dengan musik masih terlihat melalui *film music*, atau dengan kata lain *soundtrack* sebuah film.

Penggunaan musik dalam film dimulai dalam penayangan film ciptaan Lumiere pada tahun 1895 dan 1896 di Paris dan London, penayangan tersebut diiringi oleh musik yang dimainkan oleh pemain orkestra. Keberhasilan penayangan yang diiringi oleh musik tersebut kemudian diadopsi dalam penayangan film-film lain di teater. Pada tahun 1908, Camille Saint-Saens menciptakan komposisi musik pertama yang dibuat secara khusus untuk film, *L'Assasinat du Duc de Guise*.

Sekitar 90 tahun setelah *score* film pertama buatan Camille Saint-Saens, muncul teknologi-teknologi baru yang memudahkan proses pembuatan musik untuk film. Munculnya teknologi komputer dan *synthesizer* yang terjangkau merubah trend musik orchestra dalam film menjadi musik yang dibuat melalui MIDI. Perubahan trend ini mengikuti keberhasilan komposer musik Vangelis dalam film *Chariots of Fire* yang dibuat sepenuhnya secara 'elektronik'. Penggunaan komputer dalam pembuatan *film score* ini kemudian diikuti oleh beberapa komposer musik ternama lainnya, salah satunya Hans Zimmer dalam film *Lion King*. Pada masa sekarang, penggunaan MIDI dalam pembuatan musik menjadi salah satu keahlian penting yang harus dimiliki oleh

seorang *film composer*. Terlebih, pembuatan film untuk televisi, kabel, dan film-film dengan budget rendah lainnya (termasuk film pendek) menjadikan pembuatan *film score* secara digital sebuah keharusan.

Musik merupakan sebuah produk pikiran dimana elemen yang terdiri dari frekuensi, amplitudo, durasi akan berubah secara neurologis dan diinterpretasikan melalui otak menjadi pitch (nada harmoni), timbre (warna suara), dinamika dan tempo. Menurut De Porter & Mike Hernaki (2008), music memiliki manfaat untuk menutupi kebisingan samar dan menciptakan lingkungan yang mendukung berkesinambungan. Musik dianggap seperti alat relaksasi seperti bunyi piano, cello, biola, dan lain-lainnya. Dari beberapa teori di atas mengenai musik, dapat dikatakan bahwa musik merupakan suatu karya seni yang diciptakan oleh pemikiran manusia mengenai susunan nada atau suara sehingga dapat menghasilkan suatu irama dan keharmonisan. Dalam menciptakan sebuah musik, terdapat beberapa teori yang dapat digunakan diantaranya adalah ritme, artikulasi, melodi, skala dan *leitmotif*.

#### 2.1.1. **Genre**

*Genre* menurut Fabbri (2000) dapat didefinisikan sebagai satu set permainan musik yang diatur oleh sekumpulan aturan yang telah disepakati dan diterima secara sosial. Menurutnya, aturan yang meliputi aturan teknis, semiotik, sifat, sosial-ideologi, dan aturan ekonomi serta jurudisial.

#### 2.1.2. **Ritme**

Menurut Schmidt (2005), ritme diartikan sebagai detak berulang yang terjadi dalam musik, atau sebuah pola ritmik yang diulang dalam sebuah musik. Selain itu ritme juga dapat diartikan sebagai pola musik yang mengandung susunan nada sederhana dalam sebuah bagian lagu.

#### 2.1.3. **Artikulasi**

Artikulasi dalam musik diartikan oleh Schmidt (2005) sebagai yang terjadi antara not, dimana awalan sebuah not (*attack*) dan jarak antara not menjadi

penting. Artikulasi yang sering digunakan dalam permainan musik diantaranya: *staccato* yaitu permainan not pendek dengan sedikit banyak ruang diantara not, dan *legato* yaitu permainan not yang saling berhubungan dengan not lain dan tidak memiliki jarak antar not sama sekali.

#### 2.1.4. **Melodi**

Menurut Carter (2016), sebuah melodi adalah hubungan antar *pitch* yang terjadi secara horizontal. Dengan kata lain, melodi terjadi ketika ada kelanjutan *note* yang memiliki variasi *pitch*. Melodi dianggapnya sebagai bagian dari harmoni yang fokus pada bagaimana sebuah note bersuara bersama dalam satu sekuens.

#### 2.1.5. **Skala**

Skala disebut oleh Carter (2016) sebagai salah satu bagian terpenting dalam sebuah musik. Skala memiliki peran penting dalam pembuatan *chord* maupun ide-ide melodik dalam sebuah lagu. Menurut Carter, skala adalah kumpulan abstrak dari not dan hubungan dari not atau *pitch* yang terhubung.

#### 2.1.6. **Leitmotif**

Menurut Bribitzer-Stull (2015), *leitmotif* ketika di terjemahkan dalam bahasa Inggris dapat diartikan sebagai “*leading motive*”, yaitu motif utama. Penggunaan kata *leitmotif* merujuk pada kata ‘motif’, yang dalam Bahasa Inggris mengindikasikan sebuah ide musikal yang tidak penuh; dengan kata lain, sebuah bagian kecil dalam musik yang utuh. Pengertian ini menurutnya dinilai cukup problematik, mengingat ‘tema’ adalah sebuah ide musikal yang tidak penuh namun lebih mendekati dengan apa yang pendengar dapat deskripsikan.

Definisi dari kata ‘*leitmotif*’ masih menjadi perdebatan dari 1860an, namun beberapa ahli mengusulkan definisi yang disederhanakan; *leitmotif* dapat diartikan sebagai sebuah ide musikal yang dimainkan secara berulang, dan telah di asosiasikan dengan sebuah unsur semantik oleh sang komposer. Dalam penjelasan yang lebih kompleks, *leitmotif* terdiri oleh potongan melodi atau

bagian kecil dalam musik yang digunakan untuk mengilustrasikan, atau menandai sebuah ide abstrak, situasi maupun sebuah karakter dalam drama yang diiringi musik. Potongan musik ini akan dimainkan setiap adanya kemunculan ide, situasi maupun karakter dalam cerita, atau bahkan bisa dimainkan ketika situasi atau karakter tersebut dirujuk.

## 2.2. Film Pendek

Film pendek atau *short movie* menurut Parker (2010) adalah sebuah film yang memiliki durasi mulai dari hanya beberapa detik hingga 30 menit. Keterbatasan secara durasi ini berdampak pada berkurangnya ketersediaan waktu dalam film untuk membangun sebuah plot maupun karakter. Oleh sebab itu, menurutnya, sebuah film pendek yang terlalu memaksa untuk memasukan banyak material kedalamnya dapat menyebabkan penonton kebingungan.

Menurut Nash (2012) sebagian besar film pendek yang ada umumnya menggunakan struktur linear *three-act* yaitu awalan, pertengahan dan akhir; umumnya dikenal juga sebagai struktur pendahuluan-konfrontasi-resolusi. Walaupun struktur dasar ini juga digunakan dalam film panjang, tidak berarti film pendek dapat dibuat dengan mengompresikan cerita dari sebuah film panjang. Pembagian antara ketiga *act* dalam sebuah film pendek harus disusun secara seksama untuk menciptakan perpindahan plot yang mulus.

Musik dalam sebuah film pendek seperti halnya film pada umumnya, biasa menggunakan *score* orisinal yang mengandung sebuah tema yang berulang di sepanjang film, terkadang bahkan mengimplementasikan *leitmotif* yang diasosiasikan dengan karakter protagonis atau antagonis tertentu. Walau begitu, penggunaan musik yang sebelumnya telah dipublikasikan secara komersial umumnya dihindari dalam produksi film pendek. Penggunaan musik komersial dalam sebuah film pendek membutuhkan proses yang rumit dan juga biaya untuk membayar *license* yang umumnya melebihi sebagian besar *budget* film pendek.