Lukman, pada suatu hari ketiga penggali tersebut menemukan emas yang cukup besar namun Surya egois dan serakah yang menjadikan emasnya diambil oleh Surya sepenuhnya. Dengan genre drama komedi dengan latar tempat pedesaan Indonesia maka penulis sebagai Sound Designer dan Sutradara setuju bahwa memasukan elemen lagu dangdut di dalam filmnya.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana Scoring Dangdut Untuk Memberikan Unsur Komedi Pada Adegan Kejar - Kejaran di Film "Surya Dapat Emas (kali)"?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini hanya dibatasi pada adegan kejar-kejaran (scene 9, 10, dan 11) di film "Surya Dapat Emas (kali)"

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini ditulis untuk mengetahui bagaimana Scoring Dangdut Untuk Memberikan Unsur Komedi Pada Adegan Kejar - Kejaran di Film "Surya Dapat Emas (kali)"?

2. STUDI LITERATUR

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. *Scoring* pada film.
2. Sejarah Lagu Dangdut dan Dangdut Koplo

2.2. Music Scoring

Scoring pada Film memang sudah lama diterapkan sejak era film bisu, pada awalnya musik instrumental akan dimainkan secara langsung di dalam bioskop, pada awal 1920an teknologi rekaman suara mulai berkembang sehingga film mempunyai lagu pengiring yang tidak dimainkan secara *live band* atau *orchestra*, film yang memakai teknik tersebut adalah *The Jazz Singer* (1927), berlanjut pada era 1930 -1940an dunia Hollywood beberapa sudah ada komposer musik ternama seperti Max Steiner, Alfred Newman, dan Bernard Herrmann yang menciptakan lagu orchestra, di era 1950an sampai sekarang pun *scoring* masih banyak dipakai bahkan hampir semua film mempunyai *scoring*nya sendiri (Bordwell et al., 2024, hlm. 476).

Menurut Paula F. (2012) musik *scoring* dapat menggambarkan suatu tempat dan waktu dari instrument yang dipakai dikarenakan alat musik merupakan fenomena kultural, seperti contoh alat musik banjo yang identik dengan Amerika. Musik dapat mensugesi genre film kepada penonton dikarenakan film itu sendiri dapat menggambarkan latar dan waktu, namun perancangan musik *scoring* dapat dibuat sefleksibel mungkin tergantung fungsinya dan tidak harus terpaku dengan tema dan genre film (Paula F. 2012)

2.3. Dangdut

Menurut Luaylik.F (2012) sejarah lagu dangdut diawali dengan lagu dangdut yang didasari dari Bahasa Melayu yang berasal dari Malaysia dan Indonesia, budaya melayu sendiri merupakan budaya yang sangat kultural sehingga terdapat lagu khas melayu sendiri pada tahun 1950an hingga 1960an yang liriknya bertemakan percintaan. Pada tahun 1970an musik melayu ini mendapatkan ciri khas yang berbeda dengan aliran musik rock dan lebih agresif terutama pada baris syairnya, yang kemudian diterapkan oleh penyanyi dangdut terkenal yaitu Rhoma Irama dengan lirik yang bertemakan cinta dengan isu sosial, Oleh karena itu musik dangdut berkembang pesat di Indonesia dan disebut dengan dangdut karena bunyi

instrument yang terdengar seperti “dang” dan “dut” (Luaylik. F, 2012). Dangdut di Indonesia dimainkan oleh band yang bernama “OM” yaitu Orkes Melayu yang dimainkan dengan instrumen drum, kendang, gitar, bass, dan suling sebagai alat musik pendukung serta ciri khas dari lagu dangdut. (Luaylik. F, 2012)

Penyebaran lagu dangdut pada awalnya dengan menampilkan konser keliling ke daerah – daerah perkampungan jawa pada tahun 1960an, konser atau penampilan lagu dangdut banyak disebut sebagai hiburan untuk masyarakat kelas bawah, karena pada umumnya penampilan dangdut ditampilkan secara sedikit vulgar dengan penyanyi perempuan yang berjoget seiring menyanyikan lagunya (Susan, Browne. 2000), lagu melayu bertransformasi menjadi lagu dangdut yang dipengaruhi oleh genre pop dan rock, lagu dangdut di Indonesia tersebar dari Radio Republik Indonesia atau yang biasa disebut RRI, sebelumnya RRI hanya menyiarkan lagu barat dan dianggap bahwa RRI kurang bergairah karena melodi dan syair musik yang kurang dimengerti. Dengan berkembangnya lagu dangdut di Indonesia para pendengar dangdut mulai memiliki ketertarikan pada suatu idola dangdut mereka yang membuat para label musik membuat kaset dari Orkes Melayu dan artis penyanyinya seperti Rhoma Irama dan Nano Romanza (Luaylik. F, 2012).

2.4. Dangdut Koplo

Ning nya- ta- ne nga- pu- si ci- dro a- ti i- ki

Gendang	$\overline{bt}$.t .p p $\overline{bt}$.t .p p bt bt $\overline{bt}$.t .p p $\overline{bt}$.t .p p bt bt $\overline{b}$ $\overline{tb}$ $\overline{tt}$ $\overline{bt}$. . . bt
Senggakan	e e u u . .e e ho ho wei . zag zag josh

Ket: birama 4/4
Tak: t, Tung: p, dang: b, dut: d, dak (dang+tak): bt,
dung (dang+tung): bp

Gambar 2.1 Pola Variasi Kendang Dangdut Koplo

Sumber : <https://handep.kemdikbud.go.id>

Dangdut Koplo merupakan modifikasi dari lagu dangdut yang sudah ada dengan mencampurkan iringan kendang atau tabla dengan teknik menggesekan tangan

diatas permukaan kulit tabla atau kendang yang menghasilkan suara “dang” yang dimainkan secara lebih dominan daripada suara “dut” dan adanya senggakan seperti “buka sikit joss”, yang membuat suara dangdut koplo lebih meriah dan semarak dibandingkan dangdut biasa (Setiaji. D, 2017). Perkembangan dangdut koplo dimulai dari daerah jawa timur yang merupakan penerapan dari gendangan jaipongan yang berasal dari jawa timur, dangdut koplo biasanya diputar dan didengarkan oleh para supir bus maupun truk yang melewati jalur pantura, oleh karena itu musik dangdut koplo tersebarluaskan, namun tidak hanya itu saja penyebaran dangdut koplo bisa dirasakan ketika artis dangdut Inul Daratista masuk ke industri musik nasional, penyebaran lagu dangdut koplo oleh Inul Daratista menyebabkan beberapa televisi nasional meliputnya sehingga dimainkan secara langsung (HB Raditya, 2013).

2.5. Scoring pada Film Komedi

Scoring merupakan hal yang sangat penting untuk film komedi, scoring dapat membangun rasa yang lebih totalitas sehingga penonton dapat tertawa, perancangan scoring pada film komedi pun berbeda untuk membangun rasa komedi scoring dapat dibentuk dari pengaturan ritme, motif yang ceria, dan perubahan scoring yang tak terduga, berfungsi memperdalam unsur komedi dan memperkuat momen-momen lucu (Scott, D.,et. al. (2012)). Scoring juga dapat menciptakan ironi atau melebih-lebihkan, memberikan perhatian lebih pada aksi atau dialog tertentu, serta menciptakan suasana ceria yang dapat mempengaruhi perasaan penonton ketika menonton filmnya. (Scott, D.,et. al. (2012))

2.6. Penerapan Lagu Dangdut pada Film.

Berkembangnya lagu dangdut di Indonesia dan di negara – negara asia tenggara, tidak dipungkiri bahwa lagu dangdut telah menjadi identitas negara Indonesia sehingga meningkatnya popolaritas lagu dangdut Indonesia pun diaplikasikan ke media hiburan lainnya seperti film (Fitriyadi & Alam, 2020). *Satria Bergitar*

merupakan salah satu film yang menggunakan lagu dangdut pada tahun 1984 yang dibintangi oleh Rhoma Irama itu sendiri selaku artis dangdut terkenal yang ada di Indonesia. Karena lagu dangdut mempunyai ciri khas dari ritmik dan melodinya, maka penerapannya di dalam film mempunyai dampak yang besar, pemilihan ritmik dan ciri khas dangdut membuatnya sangat cocok untuk diterapkan pada konteks komedi (Fitriyadi & Alam, 2020). Menurut Johnston (2011) mengatakan bahwa lagu dangdut dapat dibuat secara fleksibel dikarenakan genre dangdut yang bisa dikombinasikan dengan genre lainnya dengan cukup mudah, yang bisa memberikan humor dan identitas negara Indonesia itu sendiri.

2.7. Musik Spotting

Musik Spotting merupakan proses kreatif dimana adegan atau sebuah scene ingin diberikan musik atau tidak, proses kreatif dilakukan oleh sutradara, penata suara, dan *music composer* (Burt, 1994). Dalam proses ini sutradara harus mempunyai tujuan yang kokoh, serta *music composer* akan diuji dari sisi kreatifnya, dimana pada proses ini akan diketahui apakah tujuan sutradara searah dengan musiknya atau tidak (Burt, 1994). Tentu proses musik spotting merupakan proses yang sangat penting untuk dilewati, jika tidak penonton akan mempunyai perasaan yang berbeda dari tujuan sutradara (Burt, 1994).

2.8. Musik Anemphatetic

Musik *Anempathetic* merupakan teknik penggunaan lagu yang tidak selaras dengan suatu adegan di dalam film, sehingga menciptakan kontras yang dapat memberikan harapan yang salah kepada penonton (Davison & Reyland, 2016). Dengan menggunakan teknik ini dapat memanipulasi persepsi dan emosi penonton, seperti contoh pada serial tv *Utopia* di mana musik bergantian antara *emphatic* dan *anemphatetic* (Davison & Reyland, 2016).