

**PELETAKAN SCORING DANGDUT UNTUK MEMBERIKAN
UNSUR KOMEDI PADA ADEGAN KEJAR - KEJARAN DI
FILM "SURYA DAPAT EMAS (KALI)"**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Muhammad Prima Fadhilah

00000055361

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

**PELETAKAN SCORING DANGDUT UNTUK MEMBERIKAN
UNSUR KOMEDI PADA ADEGAN KEJAR - KEJARAN DI
FILM "SURYA DAPAT EMAS (KALI)"**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Muhammad Prima Fadhillah

00000055361

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Prima Fadhilah
Nomor Induk Mahasiswa : **00000055361**
Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan
Magang/MBKM saya yang berjudul:

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

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah
saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam
pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia
menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia
menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme
ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas
Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2024

*materai 10.000,- digital

(Tidak boleh ditutupi oleh TTD digital)

(Muhammad Prima Fadhilah)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

PELETAKAN SCORING DANGDUT UNTUK MEMBERIKAN UNSUR KOMEDI PADA ADEGAN KEJAR - KEJARAN DI FILM "SURYA DAPAT EMAS (KALI)"

Oleh
Nama : Muhammad Prima Fadhilah
NIM : 00000055361
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 11.00 s/d 12.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Frans Sahala Moshes Rinto,
M.I.Kom.
071226

Pembimbing

Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd.,
M.Sn.
0307108001

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
0316018501

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Prima Fadhilah
NIM : 00000055361
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PELETAKAN SCORING DANGDUT
UNTUK MEMBERIKAN UNSUR KOMEDI PADA ADEGAN KEJAR -
KEJARAN DI FILM "SURYA DAPAT EMAS (KALI)"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 6 Desember 2024



(Muhammad Prima Fadhilah)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **“PELETAKAN SCORING DANGDUT UNTUK MEMBERIKAN UNSUR KOMEDI PADA ADEGAN KEJAR - KEJARAN DI FILM "SURYA DAPAT EMAS (KALI)””** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 1 Jurusan Film dan Animasi Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Terima Kasih kepada teman – teman Montana Clubhouse yang bersama – sama sudah membantu mewujudkan film pendek ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 6 Desember 2024



(Muhammad Prima Fadhilah)

PELETAKAN SCORING DANGDUT UNTUK MEMBERIKAN UNSUR KOMEDI PADA ADEGAN KEJAR - KEJARAN DI FILM "SURYA DAPAT EMAS (KALI)"

Muhammad Prima Fadhilah

ABSTRAK

Scoring pada film sudah ada sejak film bisu dengan adanya iringan musik yang dimainkan langsung oleh pemain di teater, oleh karena itu musik dapat memberikan perasaan yang lebih intim terhadap penontonnya serta dapat memberikan perasaan yang tidak bisa didapatkan dari aspek visual. Dengan adanya perkembangan jaman dan teknologi semua hampir semua film memiliki musik atau *scoring* yang dibuat khusus di dalam filmnya. Musik atau *scoring* dapat dirancang dengan sedemikian rupa untuk mencapai perasaan tertentu yang ingin sutradara sampaikan kepada penonton, dengan genre, nada, tempo, dan alat musik tertentu dapat memberikan perasaan yang berbeda – beda pada musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peletakan scoring bergenre dangdut koplo dapat menggambarkan unsur komedi pada film “Surya Dapat Emas (Kali)”, penulis sebagai *sound designer* dan *music composer* merancang *scoring* dangdut koplo sesuai dengan teori dangdut koplo dan perancangan *scoring* pada film komedi, kesimpulannya dengan genre dangdut koplo dapat menggambarkan rasa komedi tetapi dengan adanya *treatment editing* dapat memberikan rasa komedi yang lebih.

Kata kunci: Dangdut Koplo, Scoring, Komedi

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

***THE SPOTTING OF DANGDUT SCORING TO ADD COMEDY
ELEMENTS TO CHASE SCENES IN THE FILM “SURYA
DAPAT EMAS (KALI)”***

Muhammad Prima Fadhilah

ABSTRACT

Scoring in films has existed since the silent film era, accompanied by live music performed by musicians in theaters. This allowed music to create a more intimate feeling for the audience and evoke emotions that could not be achieved through visual elements alone. With advancements in time and technology, almost all films now feature music or scoring specifically created for them. Music or scoring can be designed in such a way as to evoke particular emotions that the director wants to convey to the audience, with genres, melodies, tempos, and musical instruments playing a role in creating various emotional responses. This research aims to examine how the spotting of dangdut koplo-genre scoring can depict comedic elements in the film “Surya Dapat Emas (Kali)”. The author, as the sound designer and music composer, crafted dangdut koplo scoring according to the theories of dangdut koplo and scoring design for comedy films. The conclusion is that the dangdut koplo genre can effectively convey a sense of comedy, but with editing treatments, it can enhance the comedic effect even further.

Keywords: Dangdut Koplo, Scoring, Comedy



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	2
2.2. Music Scoring	3
2.3. Dangdut.....	3
2.4. Dangdut Koplo.....	4
2.5. Scoring pada Film Komedi	5
2.6. Penerapan Lagu Dangdut pada Film.....	5
2.7. Musik Spotting.....	6
2.8. Musik Anemphatic.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	7
Deskripsi Karya	7
Konsep Karya	7
Tahapan Kerja.....	8
4. ANALISIS.....	8
4.1. BREAKDOWN SCENE.....	8
4.2. REFERENSI DANGDUT KOPLO	12
4.3. PERANCANGAN SCORING DANGDUT DAN MUSIK SPOTTING.	13
5. KESIMPULAN.....	16
6. DAFTAR PUSTAKA	17

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.....	18
LAMPIRAN B	19



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Variasi Kendang Dangdut Koplo	4
Gambar 4.1 Script Scene 9.....	9
Gambar 4.2 Script Scene 9.....	9
Gambar 4.3 Script Scene 10.....	10
Gambar 4.4 Script Scene 11	11
Gambar 4.5 Script Scene 11	11
Gambar 4.6 Referensi Musik Dangdut yang dipakai	12
Gambar 4.7 Proses Perancangan Scoring Dangdut.....	13
Gambar 4.8 Plugin VST kendang dan gitar elektrik yang dipakai	14
Gambar 4.9 Gambar shot rhythm cut yang terdapat perubahan scoring	14
Gambar 4.10 pola gitar dan kendang yang dirancang.....	14
Gambar 4.11 timeline musik dangdut yang dibuat	15
Gambar 4.12 Scene 11 Shot 21 dan 22 rhythm cut mengikuti kendang musik dangdut koplo.....	16



1. LATAR BELAKANG

Film merupakan sebuah medium karya seni yang terbentuk dari beberapa frame foto yang disatukan menjadi sebuah video yang bergerak, dari video yang bergerak tersebut terdapat informasi atau cerita yang ingin disampaikan kepada penonton menurut Bordwell, 2019 dalam bukunya yang berjudul *Film Art* menyatakan bahwa untuk memberikan informasi kepada penonton tidak hanya yang terlihat tetapi dapat menyampaikan suatu perasaan yang ingin disampaikan dengan cara permainan visual maupun suara yang diberikan (Bordwell et al., 2020, hlm. 476).

Film terdapat aspek yang bisa dieksplorasi dari penokohan, sinematografi, pencahayaan, tata suara, dan tata seni. Beberapa film mempunyai satu atau lebih aspek yang diutamakan tergantung dari sutradara dan pesan yang ingin disampaikan seperti apa, seperti contoh kebanyakan film horror memberikan tata suara dan segi tata seni yang lebih dramatis agar penonton kaget bahkan ketakutan saat menonton filmnya.

Tata suara dalam film merupakan aspek yang sangat penting bagi film, pembuat film tidak hanya memfokuskan dalam penokohan dan visual tetapi harus dipikirkan juga bagaimana film itu mempunyai tata suara yang bagus dan penonton dapat teringat selalu scenenya jika hanya mendengarkan suara yang terdapat pada filmnya. Mengenai tata suara pun tentunya terakait dengan musik atau lagu, biasa juga di dalam film dikenal dengan *scoring*. Pada era film hitam - putih jika penonton ingin menyaksikan film maka penonton dapat melihat sebuah band yang memainkan musiknya secara langsung, namun seiring berjalannya waktu tata suara di dalam film bukan sekedar scoring saja, namun efek suara serta dialog dapat terdengar di dalam film terasa lebih komplit dan kompleks dibandingkan era film hitam putih yang mengandalkan sebuah musik saja kepada penonton.

Pada film “Surya Dapat Emas (kali)” dengan genre drama, komedi, film ini menceritakan tentang ketiga penggali emas yang bernama Surya, Beni, dan

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 scoringnya 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 Ranza (Luaylik. F, 2012).

2.4. Dangdut Koplo

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

Gendang	$\overline{bt} \cdot t \cdot p \cdot \overline{bt} \cdot t \cdot p \cdot bt \cdot bt \mid \overline{bt} \cdot t \cdot p \cdot \overline{bt} \cdot t \cdot p \cdot bt \cdot bt \mid b \cdot t \cdot b \cdot t \cdot t \cdot b \cdot t \mid \dots \cdot bt$
Senggakan	$\dots \mid \cdot e \cdot e \cdot \dots \mid \cdot \cdot u \cdot \dots \mid \cdot e \cdot e \cdot ho \cdot ho \mid \dots \cdot wei \mid \cdot zag \cdot zag \cdot josh$

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

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis membuat film pendek bergenre drama, komedi yang bertemakan keserakahan, film ini akan berdurasi 15 menit. Film *Surya Dapet Emas (Kali)* menceritakan seorang Surya yang mendapatkan emasnya secara bersamaan dengan Benny dan Lukman, namun karena keserakahan Surya, Surya tidak mau membagi emasnya kepada Benny dan Lukman sehingga terjadi perebutan emas yang ditemukannya oleh Surya, Benny, dan Lukman.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis sebagai sound designer merancang konsep, perekaman suara saat produksi, hingga proses pasca produksi serta merancang penerapan lagu dangdut pada film *Surya Dapat Emas (kali)* pada scene kejar – kejaran oleh 3 karakter yaitu Surya, Benny, dan Lukman.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan : film pendek fiksi yang menceritakan seorang penggali emas yang serakah ketika dia dan teman – temannya menemukan bongkahan emas besar yang ada di sungai.

Konsep Bentuk : film pendek fiksi bergenre drama komedi.

Konsep Penyajian Karya : penyajian karya dilakukan dengan konsep serta rancangan musik dangdut ketika proses pasca produksi, yang digunakan untuk memberikan rasa komedi pada adegan kejar – kejaran untuk merebut bongkahan emas antara Surya, Benny, dan Lukman.

Tahapan Kerja

Penulis akan melakukan tahapan kerja sebagai berikut :

1. Breakdown scene
2. Referensi musik dangdut
3. Perancangan musik dangdut

4. ANALISIS

Penulis akan fokus hanya pada adegan kejar – kejaran antara Surya, Benny, dan Lukman. Penulis akan menganalisis dan mencoba Kembali musik dangdut yang sudah dibuat. Pada adegan ini terlihat Surya mencoba kabur dengan bongkahan emas yang sudah ada ditasnya dia, namun sesaat Surya menyalakan mesin motornya terlihat dari kejauhan Benny dan Lukman mengejar surya dari belakang untuk mendapatkan bongkahan emas tersebut. Sesaat kemudian Surya, Benny, dan Lukman sampai di sungai yang biasa mereka gali seketika Benny menendang motor Surya sampai terjatuh, Surya, Benny, dan Lukman merebuti bongkahan emas yang terjatuh sehingga terlempar jauh ke sungai tersebut.

4.1. BREAKDOWN SCENE

Penulis dan sutradara akan berdiskusi mengenai *scene* yang akan dipakai scoring, setelah memahami dan apa yang ingin sutradara sampaikan, penulis akan membuat *sound breakdown* yang meliputi dialog, *sound effect*, dan *scoring*. Setelah memahami tujuan sutradara dan menentukan *scene* yang akan dipakai *scoring* penulis akan berdiskusi dengan *music composer* untuk merancang scoring dangdut koplo yang sesuai dengan tujuan sutradara dan penulis sebagai *sound designer*.

Penulis sebagai *sound designer* menyetujui keputusan sutradara pada *scene* kejar – kejaran akan menggunakan teknik musik *anemphatetic*, menurut (Davison & Reyland, 2016) 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. Penulis dan sutradara penggunaan musik *anemphatetic* sesuai dengan adegan kejar – kejaran, yang dapat memberikan penonton mempertanyakan bongkahan emas yang ditemukan Surya, Benny, dan Lukman akan dimiliki oleh siapa.

9 **EXT. TERAS RUMAH SURYA - SUBUH**

Langit masih gelap, sekali lagi terlihat Surya berusaha menyalakan motornya. Terlihat dia membawa tasnya yang sekarang hanya berisi emas. Digenjot terus motornya, tetapi masih tidak menyala. Dari pintu terlihat Dinda yang memandangi Surya.

SURYA
(mengenjot berkali-kali)
Bismillah... Bismillah... 33

Dari kejauhan terdengar lagi SUARA MOTOR yang mendekat. Surya melihat Lukman dan Beni berboncengan sudah mendekat ke arahnya. Dengan panik, Surya menarik napas panjang, mencoba menggenjotnya sekali lagi.

SURYA (CONT'D)
(menggenjot dengan kuat)
BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM!! 34

Akhirnya mesin motornya menyala.

SURYA (CONT'D)
Alhamdulillah! 35

Gambar 4.1 Script Scene 9

Sumber : Dokumentasi Penulis

8.

Surya langsung menaiki motornya dan menancapkan gasnya, pergi mengebut meninggalkan Lukman dan Beni yang terkejut bingung akan aksi Surya.

LUKMAN
Loh kabur de'e Ben? 36

BENI
Kurang ajar kie! 37

Beni ikut menancap gasnya mengejar Surya.

Gambar 4.2 Script Scene 9

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada Scene 9 dimulai dengan adegan Surya mendorong motor keluar rumahnya pada pagi hari untuk membawa pergi bongkahan emas yang sudah didapat oleh

Surya, Benny, dan Lukman, tetapi Surya kesusahan untuk menyalakan motornya ketika Surya sudah berhasil menyalakan motornya seketika Surya menancapkan gasnya karena Benny dan Lukman sudah ada dibelakang Surya untuk mengambil bongkahan emasnya yang sudah ditemukan bersama. Penulis dan *music composer* merancang *scoring* dangdut koplo yang diawali dengan ketukan kendang yang mempunyai variasi kendang didominasi oleh suara “dang” daripada “dut”, yang dikutip dari Setiaji D.(2012) menyatakan bahwa dangdut koplo identik dengan variasi kendang yang didominasi suara “dang” dibandingkan “dut”.



Gambar 4.3 Script Scene 10

Sumber : Dokumentasi Penulis

Pada Scene 10 terlihat kejar – kejaran 2 motor antar Surya, Benny, dan Lukman, penulis dan music composer merancang *scoring* dangdut koplo pada scene ini dengan memberikan alunan gitar elektrik yang membuat *scoring* terasa lebih *full* dan kompleks serta membangun rasa komedi, seperti yang dikutip oleh Scott, D.,et. al. (2012) menyatakan bahwa perubahan *scoring* secara tidak terduga merupakan salah satu faktor untuk membuat *scoring* dapat menggambarkan komedi. Dan menurut Johnston (2011) lagu dangdut dapat dirancang dengan genre lain dengan mudah karena ritmik dan ciri khas dangdutnya.

Pada Scene 11 memperlihatkan adegan Surya, Benny, dan Lukman merebuti bongkahan emas yang telah dibawa oleh Surya sebelumnya di tepi sungai pagi hari, penulis dan *music composer* merancang *scoring* dangdut koplo dengan ketukan kendang yang kompleks serta untuk menggambarkan rasa komedi saat adegan kejar – kejaran antara Surya, Benny, dan Lukman untuk merebuti bongkahan emas, menurut Johnston (2011) menyebutkan bahwa salah satu cara untuk menggambarkan komedi lewat *scoring* adalah dengan pengaturan ritmenya.

4.2. REFERENSI DANGDUT KOPLO

Dalam pra produksi penulis dan sutradara membahas bagaimana dengan *scoring* yang akan dirancang nantinya dengan mencari dangdut seperti apa yang cocok dengan film pendeknya, setelah mencari ulang dangdut yang cocok dengan film pendek adalah musik dangdut koplo lawas, referensi dangdut koplo lawas dengan alunan kendang yang cukup cepat, disetujui oleh sutradara karena tidak hanya membangun rasa komedi saat scene kejar – kejaran tetapi menggambarkan dari latar dan waktu yang ada di dalam filmnya menurut Paula F. (2012) *scoring* pada film dapat memberikan informasi terhadap latar dan waktu dan seperti yang dikutip Johnston (2011) musik dangdut dapat dirancang sedemikian rupa dan digabungkan dengan genre lain yang menyebabkan musik dangdut dapat memberikan rasa komedi serta memberikan identitas dan ciri khas dari negara Indonesia.



Gambar 4.6 Referensi Musik Dangdut yang dipakai

Sumber : Youtube

Penulis dan sutradara menentukan referensi *scoring* dangdut yang cocok dengan film pendeknya, yaitu lagu Rhoma Irama yang berjudul “Harta” tetapi merasa bahwa kendangnya kurang cepat dan enerjetik, kemudian penulis dan sutradara menemukan *cover* dari lagu “Harta” oleh Rhoma Irama yang dimainkan

oleh Agung Juanda dan Orkes Melayu (OM) dari New Palapa, kemudian setelah menemukan Agung Juanda dan Orkes Melayu (OM) dari New Palapa mencari lagi *cover* yang dimainkan oleh mereka dan menemukan dangdut koplo lawas yang cocok yang berjudul “Kabar dan Dosa” dan “Kesesatan” dikarenakan ketukan kendang yang enerjetik serta mempunyai tempo yang cepat.yaitu 95 BPM untuk “Kabar dan Dosa” dan 100 BPM untuk “Kesesatan”.

4.3. PERANCANGAN SCORING DANGDUT DAN MUSIK SPOTTING.



Gambar 4.7 Proses Perancangan Scoring Dangdut

Sumber : Dokumentasi Penulis

Disini *music composer* menggunakan aplikasi *FL Studio* dengan menggunakan *VST Plugins* Kendang Dangdut, *music composer* membuat pola kendang sesuai dengan ciri khas dangdut koplo menurut Setiaji. D, (2017) mempunyai ciri khas kendangnya yang dimainkan secara dominan suara “dang” dibandingkan “dut” serta memakai alunan gitar elektrik yang membuatnya sedikit memberikan nuansa rock, menurut Johnston (2011) mengatakan bahwa lagu dangdut bisa dengan mudah dikombinasikan dengan genre lain seperti rock sehingga lagu dangdut dapat dirancang dengan sedemikian rupa untuk mengikuti tema dari film dan memakai alat musik bass menurut Luaylik. F, (2012) musik dangdut pada dasarnya memakai alat musik kendang, gitar, dan bass yang dimainkan oleh OM (Orkes Melayu) .



Gambar 4.8 Plugin VST kendang dan gitar elektrik yang dipakai

Sumber : Dokumentasi Penulis

Keputusan sutradara memberikan penekanan di dalam scene 9, 10, dan 11 dengan memberikan scoring yang bertahap berubah seiring adegan kejar – kejerannya semakin agresif, menurut (Burt, 1994) Dalam proses musik *spotting* 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. menurut Scott, D.,et. al. (2012) untuk membangun rasa komedi maka scoring perlu dibentuk dengan adanya perubahan yang scoring yang tidak terduga.



Gambar 4.9 Gambar shot rhythm cut yang terdapat perubahan scoring

Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar 4.10 pola gitar dan kendang yang dirancang

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penulis, *music composer*, dan sutradara berdiskusi saat tahap musik *spotting* untuk memberikan scoring pada awal scene 9 ketika Surya mengeluarkan motor dari rumahnya pada *timestamp* 10:34:14 terdengar bunyi kendang, kemudian pada *timestamp* 11:05:00 ketika Benny dan Lukman didalam frame mulai terdengar “kecrekan”, kemudian *rhythm cut* ke scene 10 shot 1 pada *timestamp* 11:11:06 terdengar suara riff gitar yang membuatnya perubahan scoring yang tidak terduga yang menurut Scott, D.,et. al. (2012) merupakan salah satu aspek untuk membuat scoring di film yang bergenre komedi.



Gambar 4.11 timeline musik dangdut yang dibuat

Sumber : Dokumentasi Penulis

Dalam scene 11 dan shot 21 ini terdapat *rhythm cut* yang berpacu dengan ketukan kendang dangdut koplo, menurut Scott D (2012) scoring pada film komedi yang berfungsi untuk melebih – lebihkan atau mendramatisir suatu adegan yang dapat terbentuk rasa komedi pada adegan tersebut, terlebih menurut Fitriyadi & Alam (2020) lagu dangdut mempunyai bentuk ritmik yang cocok untuk konteks komedi dengan adanya permainan alat musik kendang.



Gambar 4.12 Scene 11 Shot 21 dan 22 rhythm cut mengikuti kendang musik dangdut koplo

Sumber : Dokumentasi Penulis

5. KESIMPULAN

Penulis sebagai *sound designer* bersama *music composer* merancang *scoring* dangdut koplo untuk menggambarkan rasa komedi pada adegan kejar – kejaran pada film pendek “Surya Dapat Emas (kali)” dengan menggunakan teori *scoring* pada film komedi dengan pengaturan ritme dan perubahan *scoring* yang tidak terduga serta sebagai melebihi – lebihkan suatu aksi atau dialog. Penulis dan *music composer* merancang dengan sebuah tahap yang pada awalnya *scoring* dangdut koplo hanya terdengar kendang lalu terdengar semua instrument yang mendukung aksinya semakin cepat.

Kesimpulan dari peletakan *scoring* dangdut untuk film pendek “Surya Dapat Emas (kali)” untuk menggambarkan rasa komedi dapat dicapai dengan perancangan dan *spotting* musik yang sesuai dengan teori *scoring* pada film komedi dan sesuai referensi yang sudah ditentukan, namun penerapan itu tidak cukup untuk mencapai rasa komedi, dengan adanya *rhythm cut* sangat membantu untuk melebihi – lebihkan suatu aksi yang pada akhirnya menimbulkan rasa komedi,

6. DAFTAR PUSTAKA

- Altman, R. (1992). *Sound Theory, Sound Practice* .
- Bordwell, D. T. (2024). *Film Art: An Introduction* (K. Thompson, Ed.). McGraw-Hill Education.
- Fitriyadi, I. A. (2020). Globalisasi Budaya Populer Indonesia (Musik Dangdut) di Kawasan Asia Tenggara. <https://typeset.io/pdf/globalisasi-budaya-populer-indonesia-musik-dangdut-di-kawasan-asia-tenggara>.
- Flach, P. (2012). Film scoring today - Theory, practice and analysis. <https://bora.uib.no/bora-xmlui/bitstream/handle/1956/6016/97122214.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Fred Karlin, R. W. (2013). *On The Track, A Guide to Contemporary Film Scoring*. New York.
- Luaylik, F. &. ((2012).). PERKEMBANGAN MUSIK DANGDUT INDONESIA 1960AN-1990AN. http://journal.unair.ac.id/filerPDF/3_Fatin.pdf.
- Putri, G. D. (2018). *Negotiating dangdut sexuality: A glance through female audiences ' music enjoyment*.
- Raditya, M. H. (2013). DANGDUT KOPLO: SELERA LOKAL MENJADI SELERA NASIONAL. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jsm/article/view/9491/6022>.
- Setiaji, D. ((2017).). TINJAUAN KARAKTERISTIK DANGDUT KOPLO SEBAGAI PERKEMBANGAN GENRE MUSIK DANGDUT. 1. . <https://handep.kemdikbud.go.id/index.php/handep/article/download/13/8>.
- Weintraub, A. N. (2010). *Dangdut Stories: A Social and Musical History of Indonesia's Most Popular Music*. Oxford University Press.

LAMPIRAN A



Page 2 of 22 - Integrity Overview

Submission ID trn.oid::1:3105326870




3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 3%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)



Page 2 of 22 - Integrity Overview

Submission ID trn.oid::1:3105326870

LAMPIRAN B

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2024/2025**



Nama : MUHAMMAD PRIMA FADHILAH
NIM : 00000055361
Angkatan : 2021
Dosen Pembimbing : Jason Obadiyah, S.Sn.,M.Des.Sc. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	05 September 2024	13:00	Briefing awal mengenai judul dan rancangan.	04 Desember 2024 13:47
2	10 September 2024	10:00	Asistensi Teori Bab 2	04 Desember 2024 13:47
3	23 Januari 2024	09:00	Update Revisi Teori Bab 2	04 Desember 2024 13:47
4	03 Oktober 2024	10:00	Asistensi Bab 2 dan 3 dan Briefing Mengenai Bab 4	04 Desember 2024 13:47
5	09 Oktober 2024	10:00	Asistensi Bab 4	04 Desember 2024 13:47
6	15 Oktober 2024	09:00	Update Revisi Bab 4 dan 3	04 Desember 2024 13:47
7	30 Oktober 2024	10:00	Update dan Revisi Bab 4.2	04 Desember 2024 13:47
8	21 November 2024	10:00	Update dan Finalisasi	05 Desember 2024 12:25

