

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan sebuah perangkat untuk berkomunikasi kepada khalayak yang luas melalui kolaborasi antara seni dan teknologi dimana elemen penceritaan yang digambarkan melalui perekaman gambar, editing, tata suara, serta elemen sinematik lainnya terus berkembang teknologinya seiring berjalan waktu (Sharman, 2023). Menurut Effendy (2003) film merupakan gambar bergerak penggabungan dari teknologi kamera, audio, dan warna sebagai usaha untuk menyampaikan suatu pesan. Ciric (2012) menyebutkan bahwa film dapat didefinisikan sebagai karya naratif kompleks yang di dalamnya memuat dunia dengan karakternya beserta penceritaannya. Namun, Ciric menyebutkan bahwa sejatinya definisi film tidak hanya mencakup dunia dan penceritaan yang terpampang dalam layar melainkan termasuk elemen-elemen lain yang membantu penonton memahami dunia di dalamnya. Menurut Ciric, salah satu elemen itu adalah musik.

Zhuang (2023) menyebutkan bahwa musik dalam film sangat berpengaruh terhadap ekspektasi penonton terhadap peristiwa yang akan terjadi. Zhuang juga menyebutkan jikalau musik dalam film juga membawa pengaruh besar terhadap emosi penonton. Oleh karena itu, musik dalam film mengalami perkembangan yang cukup signifikan dari waktu ke waktu. Schifrin (2011) menyatakan kalau musik untuk film yang awalnya hanya dapat dimainkan secara langsung saat film ditayangkan kemudian menjadi dapat dibuat rekamannya dan digunakan dalam pemutaran-pemutaran film. Seiring berjalannya waktu, Schifrin menyebutkan bahwa produksi musik saat ini sudah jauh lebih fleksibel dengan adanya DAW (Digital Audio Workstation). Ganeshkumar (2020) menyebutkan bahwa dalam sebuah DAW yang menjadi perangkat utama terdapat sebuah perangkat lunak yang bernama VSTi. Perangkat lunak ini dapat digunakan dalam sebuah DAW untuk menciptakan musik. Ganeshkumar juga menambahkan bahwasanya saat ini produksi musik menggunakan *vsti* dinilai lebih efisien karena dapat menciptakan musik secara cepat dan minim kesalahan.

Menurut Millward (2002), VSTi dapat didefinisikan sebagai perangkat berbasis VST yang mampu mengubah data MIDI ke dalam bentuk audio. Millward

juga menambahkan VSTi mampu membuka peluang eksplorasi lebih kepada para musisi karena hadirnya VSTi mampu mengurangi keberadaan perangkat keras yang mempunyai harga mahal. Namun, walau demikian menurut Schifrin (2023) teknologi VSTi memiliki beberapa kelemahan yang salah satunya adalah keterbatasannya dalam meniru suara asli instrumen musik terutama untuk instrumen musik daerah. Schifrin juga menambahkan bahwa terdapat beberapa sentuhan khusus dari pemain alat musik tradisional yang tidak dapat ditiru oleh VSTi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis sedang memproduksi film pendek dengan judul “Ondel-Ondel Ada Anaknya” yang mengusung konsep untuk melestarikan budaya ondel-ondel pada masyarakat betawi. Untuk memperlihatkan konsep tersebut, pada *scene* ending film ini menampilkan parade ondel-ondel sebagai klimaks dari film ini. Dengan adanya parade ondel-ondel pada *scene* terakhir film ini, musik scoring untuk *scene* terakhir film ini akan menggunakan musik ondel-ondel selaras dengan visual yang menunjukkan penampilan ondel-ondel serta musik pengiringnya. Seperti disebutkan sebelumnya bahwa musik untuk film merupakan elemen yang sangat penting untuk mendukung narasi film, VSTi dinilai belum mampu untuk memenuhi kebutuhan musik ondel-ondel yang *real*.

Menurut Stickland (2022) penggunaan *live recording* adalah opsi yang sering digunakan untuk mendapatkan esensi yang maksimal dari permainan alat musik karena realisme yang diberikan dalam *live recording* dinilai belum mampu ditiru VSTi. Dengan pertimbangan tersebut, penulis memilih untuk menggunakan metode *live recording* untuk produksi *music scoring scene* akhir pada film “Ondel-Ondel Ada Anaknya”

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *live recording* untuk mendapatkan musik ondel-ondel yang realistis pada *scoring* film “Ondel Ondel Ada Anaknya”?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada teknik perekaman permainan alat musik Betawi khususnya alat musik ondel-ondel untuk *scoring scene* parade dalam film “Ondel Ondel Ada Anaknya”

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penulisan skripsi penciptaan ini adalah untuk mendapatkan rekaman permainan musik ondel-ondel untuk *scene* parade yang realistis, bersih, serta dapat didesain ulang untuk didengar audiens terutama audiens film “Ondel- Ondel ada Anaknya” dimana hal ini tidak bisa didapatkan lewat teknologi VSTi .

2. STUDI LITERATUR

2.1. MUSIK SCORING

Musik untuk film atau umumnya disebut *music scoring* sejatinya harus mampu memberikan dukungan kepada penonton dalam membentuk suasana sesuai dengan kebutuhan film tersebut. Musik *score* berperan untuk menyoroti sebuah adegan dan juga memberi penjelasan terkait suasana, keterangan tempat, dan juga keterangan waktu. Musik *score* juga dapat berperan sebagai penekanan pada kondisi hubungan antar karakter dalam sebuah situasi dramatis (Manvell, 1957: 116). Argstatter & Wilker (2010) juga menambahkan bahwasanya musik memiliki peran mistis karena kehadirannya dapat membawa pengaruh terhadap suasana dan juga emosi dimana setiap musik mampu menunjukkan emosi-emosi tertentu.

Sumarno (1996) menyebutkan bahwa *music scoring* memiliki berbagai macam fungsi yang diantaranya adalah membantu menyatukan adegan atau shot menjadi saling terikat satu dengan lainnya, juga mampu memberikan kesan dramatik pada adegan yang memiliki kelemahan dari segi akting, juga dapat mendukung suasana hati aktor dalam adegan yang memiliki shot yang lama. *Film Score* juga dapat memberikan keterangan mengenai waktu terjadinya film tersebut dan juga latar tempat terjadinya adegan dalam film tersebut.