

1.1. RUMUSAN MASALAH DAN BATASAN MASALAH

Rumusan masalah yang dibawa oleh penulis adalah bagaimana Perancangan Instrumen Terompet dilakukan untuk merepresentasikan aksi heroik tokoh Keenan di *scene* perampokan pada film *Briefs and Capes*?

Batasan masalah yang diimplementasikan penulis adalah Instrumen – instrumen musik yang akan dibahas meliputi instrumen terompet saja. Lalu, penelitian ini dibatasi oleh adegan aksi heroik yang dilakukan oleh Karakter *Keenan* saja, bukan keseluruhan aksi dan karakter film *Briefs and Capes*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya Terompet dalam merepresentasikan Heroisme dalam suatu film. Lalu, dengan penelitian ini, penulis dapat menggunakan mempelajari elemen - elemen musik *heroisme* sehingga hal tersebut dapat diimplementasikan ke proyek - proyek selanjutnya, baik dalam bentuk musik film atau musik umum yang diputar di *Streaming Service*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 TEROMPET

Terompet merupakan suatu instrumen yang sudah ada sejak lama. Terompet merupakan salah satu instrumen yang sering dipakai untuk merepresentasikan adegan heroik atau adegan yang memiliki unsur *Heroisme*. Terompet dapat menghasilkan berbagai emosi tertentu termasuk *heroism* (Wilsen, 2021). Terompet ditemukan memiliki karakteristik lebih kuat dari segi seperti *Heroik* (Chan, Horner, dan Mo, 2019). Aksi heroik, kemegahan, dan keberanian yang direpresentasikan oleh musik memerlukan instrumen yang keterkaitan pada situasi tersebut, salah satunya adalah Terompet (Muliani, 2020). Lalu, Representasi dari kepahlawanan pada umumnya adalah menggunakan seruan dari Terompet (Power, 2024). Suara Terompet sering digunakan untuk lagu - lagu heroik dari

film yang memiliki unsur Heroisme, dan contoh karya yang cukup penting dalam hal ini adalah *theme song* dari film *Superman* pertama dari tahun 1978.

2.2 PITCH

Pitch adalah elemen musik yang sudah pasti ada dalam suatu karya musik. *Pitch* adalah seberapa tinggi atau rendahnya suatu nada. *Pitch* yang lebih tinggi sering dikaitkan dengan emosi seperti *heroisme* (Dinh, Horner, 2024). *Pitch* bisa dimainkan dari rentang C1, C2, dan seterusnya. Kurakata, Mizunami, dan Matsushita (2013) menyatakan bahwa sensasi tidak nyaman akan meningkat seiring meningkatnya frekuensi, terutama di C6 ke atas.

2.3 TANGGA NADA

Tangga nada musik didefinisikan sebagai kumpulan nada terstruktur yang mengatur hubungan melodi bagi pendengar dan pemain musik (Racah, Omri dan Seltenreich, Michael dan Pelofi, Claire dan Lerdahl, Fred dan Poeppel, David, 2025). Walaupun tidak ada pernyataan yang menyatakan bahwa tangga nada/*scale* mayor dapat merepresentasikan Heroisme, Tangga nada/*scale* mayor telah dikaitkan dengan emosi positif dan gairah pada pendengar, yang merupakan salah satu elemen emosional utama dalam narasi musik kepahlawanan (Jiang dan Zheng, 2024).

2.4 MELODI, CHORD, DAN PROGRESI

Preda (2020) menyatakan bahwa Melodi adalah salah satu fitur paling mendasar dari musik yang terdiri dari serangkaian nada yang dirangkai bersama. Garis melodi suatu karya musik adalah urutan suara yang membentuk sebuah melodi. Menurut Zeiner-Henriksen (2015), Gerakan Melodi yang menanjak atau menaik dapat memicu perasaan pendakian heroik.

Menurut White dan Quinn (2018), *Chord* adalah sekumpulan nada yang berfungsi dalam hubungan harmonik satu sama lain, dan konteks progresi dapat memberi identitas dan makna secara harmonis. Progresi adalah serangkaian chord yang saling berurutan secara kontekstual dalam skala diatonik (White, 2018).

Kawase (2025) menyatakan bahwa progresi *Chord* minor–mayor memperkuat persepsi heroisme.

2.5 MUSIK FILM

Musik film atau *Film Score* adalah sebuah elemen yang hampir selalu ada dalam sebuah film. *Film Score* adalah karya komposisi musik yang dibuat khusus untuk sebuah film dengan tujuan untuk mengiringi gambaran visual. Musik film memiliki elemen – elemen yang sama seperti musik pada umumnya, tetapi sebuah musik film atau *Film Score* harus berjalan mengiringi visual dari sebuah film dan sesuai dengan konsep Director. Perbedaan musik dan musik film hanya disitu saja, yakni, musik film menekankan, menghubungkan, serta membantu menafsirkan gerakan di visual film (Phetorant, 2020). *Film Score* atau Musik Film juga merupakan elemen yang sudah diekspektasi untuk hadir dalam suatu film. Green (2010) menyatakan bahwa *Film Score* atau musik film merupakan sebuah elemen yang penonton telah terima sebagai bagian integral dari arti aktivitas menonton film.

2.6 DAW (DIGITAL AUDIO WORKSTATION)

Sama seperti musik biasa, Musik Film dapat dibuat di studio besar secara live atau bisa juga secara mandiri menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*). DAW (*Digital Audio Workstation*) adalah sebuah teknologi yang memicu munculnya *Home Industry* karena sifatnya yang mandiri menggunakan *Laptop* atau *Tablet*, sehingga para seniman dan komposer dapat membuat musik secara mandiri dimana saja dan kapan saja, tanpa tergantung kepada label. (Yuana, Murwaningrum, 2023). Di dalam sebuah DAW, kita dapat menggunakan VSTi (*Virtual Studio Technology Instrument*). VSTi adalah perangkat lunak yang bisa meniru berbagai macam instrumen yang ada di dunia nyata Maulana dan Kholid, (2023).

2.7 HEROISME

Heroisme merupakan suatu hal yang ada di media dan kehidupan sehari – hari. Heroisme pada umumnya direpresentasikan melalui tindakan atau aksi. Jika ada sebuah tindakan yang dilakukan dapat membantu seseorang atau kelompok dari keadaan yang sulit, maka tindakan tersebut dapat disebut heroik (Sulistiawan, 2023). Heroisme merupakan suatu hal yang juga dapat menginspirasi individu (Wallace, 2016). Heroisme dapat dibentuk melalui banyak unsur, seperti kepekaan atau kepedulian. (Sriwulandari, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif. Menurut Sugiyono (2016), metode deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memiliki dasar kepada filsafat *post positive* yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah. Data yang kami peroleh adalah berdasarkan observasi yang kemudian dianalisis secara mendalam. Setelah pengumpulan data dilakukan melalui pencarian teori - teori ahli melalui jurnal - jurnal kredibel yang tersedia di internet dan media cetak, dilakukan observasi secara mendalam terhadap film *Briefs and Capes*, terutama pada adegan perampokan.

3.1.1 Deskripsi Karya

Karya kami adalah berupa *Short Film Action - Comedy* yang berjudul *Briefs and Capes*. Film ini kurang lebih berdurasi tiga belas menit. Karya kami menceritakan Keenan, seorang karyawan tetap pada sebuah perusahaan yang terobsesi dengan *superhero* dan ingin menjadi *superhero* sejak kecil. Kehidupan Keenan yang meliputi kerja kantor yang membosankan pun berubah ketika ia menggagalkan sebuah aksi perampokan, yang kemudian viral karena video aksi Keenan viral di media sosial. Oleh karena insiden ini, Keenan diberi kesempatan