

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang dipilih untuk penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode tersebut dipilih supaya penulis dapat menganalisis elemen-elemen musik rap yang dapat memperdalam film secara emosional. Kemudian, metode pengumpulan data yang akan diaplikasikan adalah dengan menggunakan studi literatur dan observasi karya. Studi literatur dalam penelitian ini akan menggunakan teori utama dari buku *The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema* (2001) oleh David Sonnenschein. Beberapa teori pendukung yang akan digunakan adalah seperti jurnal karya Millea, J. (2019) yang berjudul *Hip Hop Music and the Narrative Soundtracks of New Black Realist Cinema*, teori emosi musik oleh Juslin, P. N. (2019) dari buku-nya yang berjudul *From Everyday Emotions to Aesthetic Emotions: Towards a Unified Theory of Musical Emotions*, dan juga jurnal karya Pismenny, A. (2024) berjudul *Emotional Injustice* yang menjelaskan tentang dampak emosional akibat situasi opresif.

#### 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Karya yang dibuat adalah sebuah film pendek fiksi naratif berjudul *Mardika* yang berdurasi sekitar 15 menit. Film ini memiliki genre drama *coming of age* yang mengeksplor tema kegigihan dalam mengejar mimpi. Penulis di film pendek ini berperan sebagai *sound director* yang mencakup semua dari merancang konsep suara, merekam suara, mendesain suara dan juga membuat skor musik. Perekaman suara pada film ini menggunakan alat *recorder* Zoom H6, *Sennheiser G4 clip-on mic*, *Sennheiser MKH-60 boom mic*. Perangkat lunak yang digunakan untuk *post-production* adalah *FL Studio* untuk membuat musik dan *Davinci Resolve* untuk menyusun dan mendesain suara.

Film *Mardika* membawa tema sifat pantang menyerah Daud dalam mengejar mimpinya di dunia rap/hip-hop ketika dihadapi dengan tekanan keluarga dari Ayahnya yang adalah seorang polisi. Menggunakan pendekatan realisme, film ini secara kreatif berfokus pada kultur hip-hop yang ada di kota Ambon. Hal ini

menjadi dasar dari konsep suara, melalui skor-skor musik yang bergenre hip-hop, bahkan akan digunakan beberapa musik oleh *rapper-rapper* lokal di Ambon untuk menangkap otentisitas. Dari segi desain suara akan berfokus pada suasana Ambon yang otentik melalui suara-suara *ambience* dan *cityscape* yang masih tercampur dengan suara alam.

Ada beberapa karya yang dijadikan acuan untuk suara di film ini, pertama adalah lagu *No Doubt* (2022) karya Muria yang adalah seorang *rapper* lokal Ambon yang memiliki tema yang sejalan dengan film ini melalui elemen musik dan liriknya. Kedua ada film *Straight Outta Compton* (2015) yang menjadi salah satu contoh film yang dengan baik mencampur rap/hip-hop ke dalam medium sinema. Kemudian ada musik video dari *We Cry Together* (2024) karya Kendrick Lamar yang menjadi inspirasi karena secara kreatif, lirik, dan teknik rap dapat menjadi bentuk *storytelling* yang imersif. Terakhir adalah sebuah iklan yang berjudul *The Agency Campaign* (2025) yang mengaplikasikan secara baik teknik *cross-cut* dan *non-diegetic sound* antar adegan dan waktu.

### 3.3. TAHAPAN KERJA

Sebagai *sound director* di film pendek ini, proses kreatif diawali dengan tahap *breakdown* dan analisis naskah. Tahap ini terjadi di fase pra-produksi pada sekitar awal Agustus sampai akhir Oktober 2025. Melalui diskusi bersama tim tentang naskah, *script breakdown* pun dirancang penulis untuk memfokuskan elemen-elemen naratif yang akan menjadi inti penting dalam segi suara. Kemudian terbentuk juga *sound breakdown* yang membuat perincian secara detil dan runut tentang elemen-elemen suara apa saja yang akan dimasukkan dalam filmnya. Setelah itu riset dan analisis dilakukan untuk mengerti lebih dalam lagi tentang genre musik rap/hip-hop secara keseluruhan dan juga khususnya di Ambon dan Indonesia bagian timur lainnya.

Setelah itu, ada tahap perancangan konsep suara dimana penulis merancang *sound treatment* yang berfungsi sebagai arahan kreatif filmnya dalam segi suara. Ini mencakup konsep perekaman suara, desain suara, dan juga konsep skor musik. Melalui proses dan hasil diskusi dengan tim, perbincangan dengan salah satu *rapper*

Ambon, dan juga riset independen yang mendalam, konsep suara pun terbentuk. Meresponi konsep tersebut, *draft* awal dari *beat* pun dibuat untuk menjadi gambaran awal secara musikal dan nuansa yang akan dicapai dari hasil akhir. Kemudian, proses penulisan lirik dilakukan oleh aktor Daud dan *director*, mengaplikasikan pendekatan *freestyle* rap yang *natural*. Setelah itu, dibuatkan juga perencanaan *mixing* yang akan dilakukan pada elemen suara pada adegan itu supaya semua teknik yang dilakukan memiliki peran dalam meningkatkan penceritaan.

Terakhir adalah tahap penerapan konsep suara dimana semua konsep direalisasikan. Tahap ini dimulai dengan penyelesaian *beat* yang akan mengiringi dialog rap dalam skor. Tahap ini difasilitasi dengan kehadiran bersama tim internal di Ambon dimana kegiatan *shooting* akan berlangsung, sehingga seringkali terjadi proses diskusi kreatif kolaboratif dengan tim, sesuai dengan model produksi film independen (Batty, 2020).

Kemudian hari produksi berlangsung dari 26-29 Oktober 2025 dimana kegiatan merekam suara pada lokasi dan juga percakapan-percakapan naratif antar karakter. Setelah itu, tahap ini ditutup dengan pasca-produksi pada awal sampai akhir November. Terdapat proses penyelesaian skor musik, proses desain suara, dan ditutup dengan *mixing* dan *mastering* agar semua *layer* suara dialog, musik, dan efek suara seimbang serta *peak* dan *loudness* nya terkontrol (Holman, 2018)

