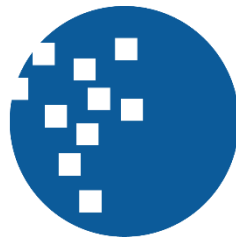


**PERANCANGAN MUSIK RAP SEBAGAI DIALOG  
EMOSIONAL DALAM FILM PENDEK *MARDIKA***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Justin Jefferson Borhan  
00000071752**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

**PERANCANGAN MUSIK RAP SEBAGAI DIALOG  
EMOSIONAL DALAM FILM PENDEK *MARDIKA***



**SKRIPSI PENCIPTAAN**

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

**Justin Jefferson Borhan  
00000071752**

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

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Justin Jefferson Borhan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071752

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN MUSIK RAP SEBAGAI DIALOG EMOSIONAL DALAM  
FILM PENDEK *MARDIKA*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 05 Desember 2025



(Justin Jefferson Borhan)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Justin Jefferson Borhan  
NIM : 00000071752  
Program Studi : Film  
Judul Laporan : PERANCANGAN MUSIK RAP SEBAGAI  
DIALOG EMOSIONAL DALAM FILM PENDEK *MARDIKA*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir\*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

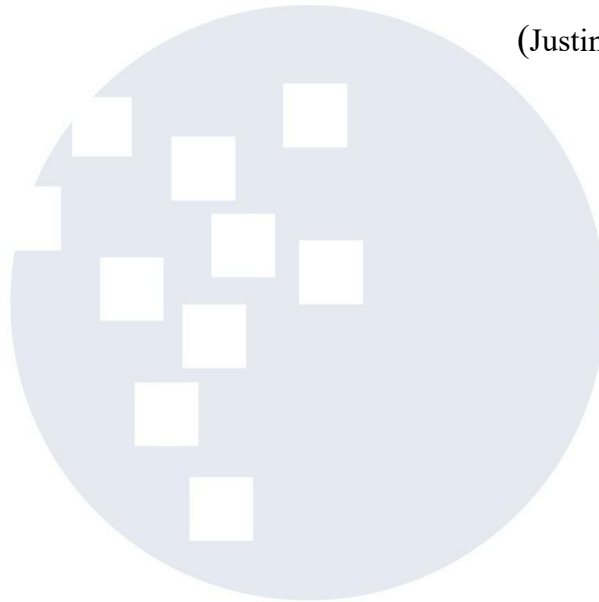
Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025



(Justin Jefferson Borhan)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PERANCANGAN MUSIK RAP SEBAGAI DIALOG EMOSIONAL DALAM  
FILM PENDEK *MARDIKA*


Oleh

Nama : Justin Jefferson Borhan  
NIM : 00000071752  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

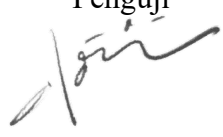
Telah diujikan pada hari Selasa, 16 Desember 2025  
Pukul 15.00 s.d 16.00 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

  
**Paulus Heru Wibowo Kurniawan,**  
**S.S., M.Sn.**  
3242752654200033

Penguji


  
**Raden Adhitya Indra Yuana,**  
**S.Pd., M.Sn.**  
4339758659130203

Pembimbing

  
**Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.**  
9448763664137002

Digitally signed by  
Jason Obadiah  
Date: 2026.01.06  
16:18:39 +07'00'

Ketua Program Studi Film

  
**Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.**  
9744772673230322

Digitally signed by  
Edelin Sari Wangsa  
Date: 2026.01.09  
12:14:08 +07'00'

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Justin Jefferson Borhan  
NIM : 00000071752  
Program Studi : Film  
Jenjang : D3/~~S1~~/S2 (coret salah satu)

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MUSIK RAP SEBAGAI  
DIALOG EMOSIONAL DALAM FILM PENDEK *MARDIKA*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia\* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 05 Desember 2025

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Justin Jefferson Borhan)

\* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya, Penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Jason Obadiyah, S.Sn., M.Des.Sc., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman dari ADEPTLAB dan eksternal yang sudah berjuang bersama dalam proses pembuatan film *Mardika* (2025) hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga karya ilmiah memperoleh hasil yang memuaskan dan menjadi sumber inspirasi untuk para sineas dan pembaca

Tangerang, 05 Desember 2025



(Justin Jefferson Borhan)



# PERANCANGAN MUSIK RAP SEBAGAI DIALOG EMOSIONAL DALAM FILM PENDEK *MARDIKA*

(Justin Jefferson Borhan)

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas perancangan musik rap sebagai elemen dialog naratif, yang efektif sebagai penyampaian emosi akibat opresi pada film *Mardika*. Latar belakang dibuatnya penelitian ini dilandaskan pada musik populer yang dapat memperdalam film secara emosional dan kultural, namun belum banyak eksplorasi musik rap secara spesifik sebagai medium dialog musikal. Penelitian ini menggunakan teori skor musik dalam film oleh Sonnenschein (2001), didukung dengan teori musik rap karya Millea (2019), teori emosi musik oleh Juslin (2019), dan teori emosi akibat *oppression* dari Pismenny (2024). Perasaan karakter Daud yang campur aduk dari *oppression* menjadi dasar perancangan konsep skor dialog rap dalam film ini. Melalui tahap analisis naskah dan perancangan konsep, hasil penerapan konsep menunjukkan bahwa ritme yang bervariasi pada vokal rap dan *beat* skor musik mampu menggambarkan emosi kompleks dengan lebih intens daripada dialog biasa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengaplikasian musik rap berhasil menjadi bentuk dialog yang menyampaikan emosi karakter secara efektif pada film *Mardika*.

**Kata kunci:** Musik rap, emosi, dialog, skor film, film *Mardika*

# ***DESIGNING RAP MUSIC AS EMOTIONAL DIALOGUE IN THE SHORT FILM MARDIKA***

(Justin Jefferson Borhan)

## ***ABSTRACT***

*This research examines the designing of rap music as a narrative dialogue, which is effective in deepen the conveying of emotions resulting from oppression in the film Mardika. The background of this study is grounded in the capacity of popular music to enrich films both emotionally and culturally, but there is limited exploration of rap music specifically as a medium for musical dialogue. This study employs the theory of film scoring by Sonnenschein (2001), supported by rap music theory by Millea (2019), the theory of musical emotions by Juslin (2019), and the theory of emotions resulting from oppression by Pismenny (2024). The character Daud's conflicted emotions from oppression serve as the foundation for designing the rap dialogue score concept in this film. Through script analysis and concept design, the research results indicate that the application of varied rhythms in the rap vocals and the musical score's beat are capable of portraying complex emotions more intensely than conventional dialogue. This research concludes that the application of rap music as the dialogue effectively delivers the character's emotions in the film Mardika.*

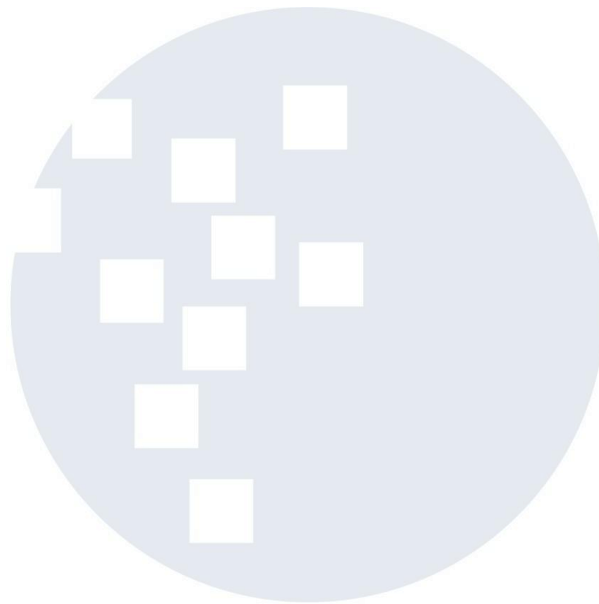
**Keywords:** *Rap music, emotion, dialogue, film score, Mardika film*

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

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI) .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN .....	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN .....	3
2.1 <i>Film Scoring</i> .....	3
2.2 <i>Rap Music</i> .....	4
2.3 <i>Music Rhythm &amp; Tempo</i> .....	5
2.4 <i>Oppressed Emotions</i> .....	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	8
3.2. OBJEK PENCIPTAAN .....	8
3.3. TAHAPAN KERJA .....	9
4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	11
4.1. BREAKDOWN DAN ANALISIS NASKAH.....	11

4.2. PERANCANGAN KONSEP SKOR.....	14
4.3. PENERAPAN KONSEP SKOR.....	18
<b>5. SIMPULAN .....</b>	<b>23</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>24</b>



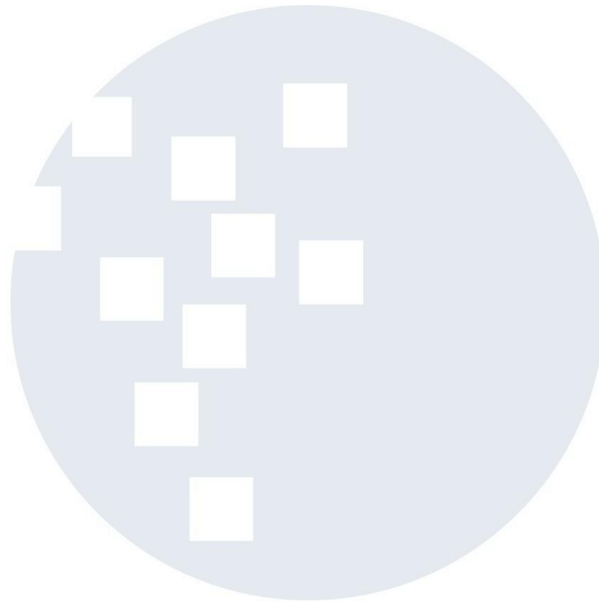
**UMN**  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. <i>Script breakdown</i> halaman pertama adegan 4. Dokumentasi pribadi.	11
Gambar 4.2. <i>Script breakdown</i> halaman kedua adegan 4. Dokumentasi pribadi.	12
Gambar 4.3. <i>Script breakdown</i> halaman ketiga adegan 4. Dokumentasi pribadi.	12
Gambar 4.4. <i>Sound breakdown</i> adegan 4. Dokumentasi pribadi.	13
Gambar 4.5. Sesi <i>video call</i> diskusi dengan Grizzly Cluive. Dokumentasi pribadi.	14
Gambar 4.6. Draft awal <i>beat</i> skor rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).	15
Gambar 4.7. Catatan struktur dialog rap. Dokumentasi pribadi.	16
Gambar 4.8. Catatan awal lirik rap. Dokumentasi pribadi.	17
Gambar 4.9. Lirik vokal rap. Dokumentasi pribadi.	17
Gambar 4.10. Salah satu sesi pembuatan dan latihan dialog rap. Dokumentasi pribadi.	18
Gambar 4.11. <i>Timeline</i> hasil akhir <i>beat</i> dialog rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).	19
Gambar 4.12. Perekaman suara pada hari produksi. Dokumentasi pribadi.	20
Gambar 4.13. Perekaman suara <i>ambience</i> . Dokumentasi pribadi.	20
Gambar 4.14. EQ pada vokal rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).	21
Gambar 4.15. <i>Reverb</i> pada vokal rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).	22
Gambar 4.16. <i>Layering</i> suara di adegan 4. Diambil dari Davinci Resolve (Blackmagic Design, 2025).	22
Gambar 4.17. <i>Timeline sound design</i> film <i>Mardika</i> . Diambil dari Davinci Resolve (Blackmagic Design, 2025).	23
Gambar 4.18. <i>Stills</i> dari adegan 4 film <i>Mardika</i> . Dokumentasi pribadi.	23

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	28
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	31
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi .....	33



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Musik merupakan unsur penting dalam konstruksi makna sebuah film, karena mampu memperkuat narasi, membangun atmosfer, serta mengikat adegan satu ke adegan lainnya. Bekerjasama dengan elemen-elemen lainnya, musik pun menjadi salah satu elemen *mise-en-scene* yang dapat memicu respons emosional penonton (Bordwell, D & Thompson, K, 2019). Dalam sinema kontemporer, terutama film pendek yang semakin aksesibel di era internet ini, penggunaan musik populer bukan hanya sekadar penunjang suasana, melainkan bagian dari medium ekspresif yang jujur dan personal, sehingga mengikat penonton secara emosional dan kultural (Komara, L.H, 2021). Peran musik dalam film menjadi semakin penting ketika filmnya mengangkat berbagai isu-isu yang bisa tentang identitas diri, sebuah perlawanan, atau konflik internal yang tidak mudah diekspresikan melalui dialog biasa (Yılmaz, 2024).

Dalam industri audio-visual di Indonesia, mulai muncul beberapa film yang menggunakan musik bukan hanya sebagai pelengkap dekoratif saja, tapi menjadi bagian dari penceritaan emosional karakter. Hal ini terlihat dengan bertambah banyaknya film yang menggabungkan musik populer dengan tema-tema yang dibawakan naratif filmnya, atau untuk membawa konteks budaya atau tekanan sosial. Namun, tidak banyak eksplorasi penggunaan musik hip-hop/rap secara khusus sebagai alat naratif dalam film pendek lokal, terutama sebagai bentuk dialog naratif musikal yang mengimplementasikan secara langsung rap sebagai medium berdialog karakter secara ritmis.

Di Ambon, Maluku, musik dan subkultur hip-hop/rap bertumbuh secara organik menjadi bagian kultur lokal, terutama setelah konflik sosial yang terjadi pada tahun 1999. Sejak itu, musik hip-hop menjadi ruang ekspresi generasi muda setempat untuk membicarakan kekerasan, rekonsiliasi, identitas sosial, dan bahkan sebagai pemersatu yang meningkatkan solidaritas sosial. Penelitian oleh Udasmoro dan Drexler (2025) menunjukkan bahwa hip-hop menjadi medium pemuda Ambon pascakonflik untuk mengekspresikan kegelisahan, membangun kembali identitas sosial, dan sebagai advokasi untuk menolak diskriminasi. Hal ini yang membuat

hip-hop Ambon sebagai kultur yang unik, menyatukan pergerakan global dengan bahasa dan isu-isu lokal Ambon.

Terbangun dari fenomena tersebut, film pendek *Mardika* (2025) mencoba membawa hip-hop/rap bukan hanya sebagai pembawa konteks budaya dan estetika, tapi sebagai bentuk ekspresi dari karakter dalam menghadapi pergulatan dirinya melawan tekanan keluarga. Film pendek ini menceritakan Daud, remaja 18 tahun dari Ambon yang ingin mengejar mimpinya di dunia musik hip-hop, namun dihadapkan dengan tekanan dari Ayahnya yang adalah seorang polisi untuk mengikuti jejaknya. Dalam salah satu adegan penting, Daud mengekspresikan perasaannya yang konfliktif kepada teman-temannya melalui bagian *rap storytelling* yang ritmis dan emosional. Dengan memanfaatkan musik dan bukan hanya dialog konvensional, bagian ini mempersatukan elemen-elemen naratif dan kultural untuk membangun bobot emosional yang lebih kuat dan semakin dalam secara audio-visual untuk penonton.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana musik rap dirancang sebagai dialog yang emosional dalam film pendek *Mardika*?

Penelitian ini berfokus pada eksplorasi perancangan musik rap sebagai bentuk dialog musikal sebagai elemen naratif dalam film *Mardika*, yang terdapat di adegan 4. Titik fokus penelitian ini mencakup *treatment* dialog melalui vokal dengan rima, pemilihan genre rap/hip-hop, struktur secara ritmik yang kemudian dapat menyampaikan emosi akibat opresi yang dialami Daud pada narasinya.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk menghasilkan sebuah dialog musikal yang emosional dengan memanfaatkan musik rap pada film pendek *Mardika*.



## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 *Film Scoring*

Musik adalah elemen yang sangat penting sebagai pelengkap pengalaman imersif sinematik dalam sebuah film. David Sonnenschein (2001) memperdalam pernyataan ini dengan penjelasan bahwa musik dalam film bukanlah pelengkap estetis yang di latar belakang saja, tapi memiliki kemampuan untuk menjelaskan konflik batin karakter yang tidak tergambarkan secara visual. Dengan mengarahkan persepsi audiens terhadap ritme cerita, musik juga dapat berfungsi seperti dialog dalam menyampaikan motivasi dan pesan emosional karakter (Buhler & Neumeyer, 2020). Melalui elemen-elemen musik fundamental seperti nada, timbre, ritme, dan harmoni, skor dapat memperkaya dan memperdalam suasana emosional film dengan berinteraksi langsung dengan sistem limbik, bagian otak yang memproses emosi (Li et al., 2023).

Secara umum, skor film memiliki dua fungsi utama yaitu fungsi naratif dan fungsi emosional. Fungsi naratif adalah bagaimana skor musik mendukung alur cerita, menyatukan satu adegan ke adegan lainnya melalui transisi, serta membangun atmosfer dan suasana cerita. Di sisi lain, fungsi emosional lebih mengarah ke dampak musik pada interpretasi afektif penonton, seperti penggunaan akor minor untuk membangun ketegangan atau mempercepat ritme untuk meningkatkan intensitas (Sonnenschein, 2001). Untuk merancang skor yang memenuhi kedua fungsi tersebut, komposer skor film harus menjadi seorang "arsitek sonik" yang bekerja dengan elemen musik, suara sintetis, manipulasi audio, dan ambience menjadi satu desain kreatif suara yang kohesif (Bruno et al, 2025).

Kulezic-Wilson (2020) menekankan bahwa berkembangnya teknologi suara memungkinkan batas antara elemen skor musik, efek suara, dan dialog menjadi semakin kabur sehingga dapat menyatu secara fluid. Maka ada istilah "*sound design is the new score*" dimana elemen-elemen suara dalam film saling bekerja sama menjadi suatu keseluruhan yang juga disebut sebagai "*integrated soundtrack*". Konsep ini terlihat di film *Katalin Varga* (2009), dimana integrasi antara *diegetic sound* dari rekaman efek suara dan *non-diegetic sound* dari skor musik

menghasilkan perpaduan yang memperdalam ambiguitas moral yang dialami karakter utama.

## 2.2 *Rap Music*

Lahir di komunitas Afrika-Amerika pada akhir tahun 1970-an, rap merupakan bagian penting dari budaya hip-hop yang menjadi medium ekspresi musikal yang mendunia (Lee, 2025). Elemen utama rap terletak pada teknik pengucapan kata yang mengikuti ritme tertentu yang bisa *on-beat* dan juga *off-beat*, menjadi seperti memainkan melodi memakai instrumen musikal (Millea, 2019). Rap memanfaatkan rima internal, repetisi, asonansi, konsonansi dan permainan fonetik yang kompleks dan dinamis sebagai struktur musikal untuk menyampaikan pesan verbal dari penulisan liriknya yang puitis (Salo, 2024).

Selain itu, rap juga dapat mengkomunikasikan emosi dan identitas seseorang melalui tekstur suara vokal, seperti *flow*, intonasi, dan penyampaian vokal. Cara dan *timing* ritmis dalam menyampaikan kata-kata per silabel dan juga intensitas vokal dapat mencerminkan sudut pandang sang *rapper* (Dunbar, 2019). Bradley (2017) juga menambahkan pendekatan *freestyle* rap yang dilakukan dengan iringan *beat*, kemudian *rapper* melakukan komposisi spontan yang cenderung lebih mentah dan jujur.

Dari segi produksi musik, rap sering terdapat elemen khas hip-hop seperti *sampling*, *looping*, dan *breakbeats*, serta memakai *drum pattern* yang cenderung repetitif atau *looped* dengan bass yang dominan (Duinker, 2021). Dengan merekonstruksi elemen-elemen media lain melalui teknik *sampling*, ini membuka pintu bagi produser lagu untuk menambahkan lapisan historis dan kultural dalam musiknya. Hal ini membuat musik rap tidak hanya bergantung pada komponen lirik, tapi juga bisa melalui sampel vokal, *ambience* lingkungan, dan suara lainnya untuk memperkaya aspek naratif dari karyanya (Millea, 2019).

Selebihnya, dalam proses *mixing* lagu hip-hop menurut Castillo (2021), ada dua langkah yang dilewati hasil rekaman rap/vokal. Langkah pertama adalah untuk membersihkan rekaman rap dengan menggunakan *EQ*, *compressor*, dan *de-esser*. Secara khusus, proses bernama *subtractive EQ-ing* yang cenderung digunakan

untuk membuang frekuensi rendah yang tidak diperlukan supaya tidak bertabrakan dengan elemen *kick* dan *bass*. Langkah kedua adalah dengan menambahkan *special effects* seperti *doubler*, *reverb*, dan *delay*. Fungsi dari *reverb* adalah untuk membuat ilusi ruangan yang kecil atau besar dan juga untuk memperpanjang frekuensi untuk menutupi celah antara kata. Namun, penggunaan yang terlalu banyak akan menyebabkan elemen vokal terlalu panjang sehingga *overlapping* dengan kata selanjutnya dan bahkan frekuensi instrumental lainnya.

Bukan hanya sebagai bentuk genre musik, Dunbar (2019) menekankan bahwa rap juga berfungsi sebagai medium artikulasi pengalaman kehidupan dan kritik sosial. Forman dan Neal (2012) juga menambahkan bahwa rap adalah sarana bagi individu dan kelompok yang tertekan dan terpinggirkan secara sosial. Karena itu, rap adalah genre musik yang sering digambarkan dengan perlawanan dan bentuk ekspresi diri yang transparan. Selebihnya, Millea (2019) mengatakan bahwa hip-hop itu adalah *noise* atau gangguan dari sesuatu hal yang teratur “*interference in an orderly sequence*”.

Menurut Millea (2019), rap dapat berfungsi secara paralel sebagai “*narrative, emotional and political commentary*”, sehingga dapat dijadikan sebagai elemen naratif yang efektif dalam memperdalam nuansa dan konteks sosial dalam sebuah film. Musik rap juga menambahkan *intertextual weight* pada film, yang memperdalam pengalaman menonton melalui *predefined understanding* tentang asal muasal hip-hop sebagai artefak budaya. Melalui elemen ritme, diksi, dan sosio-kultural, ciri-ciri musik rap sudah menjadikannya medium yang cocok untuk menjadi jembatan antara dialog tradisional pada film dan penyampaian lirik secara musikal (Yılmaz, 2024)

### **2.3 Music Rhythm & Tempo**

Ritme dan tempo adalah dua parameter temporal dalam musik yang memiliki mekanisme yang berbeda namun saling terhubung (Pranjić et al., 2024). Ritme didefinisikan sebagai pola suara dan juga durasi relatif not atau nada serta susunannya, sehingga terbentuk pola-pola ritmis yang dapat dikenali oleh persepsi tubuh manusia (Gromov et al., 2023). Tempo adalah kecepatan dasar dari musik

yang biasanya diukur dalam *beats per minute* atau juga BPM. Keduanya saling bekerja sama untuk membuat pengalaman mendengar yang dinamis, ritme sebagai pemanis yang bisa dimainkan secara bervariasi dan kreatif, sedangkan tempo sebagai struktur utama yang menentukan energi musik (Van Dyck et al., 2021).

Kedua parameter ini penting dalam pengalaman pendengarnya karena mampu memberikan efek secara langsung terhadap sistem fisiologis manusia. Dalam sebuah penelitian musik dalam bidang psikologi, ritme sering disebutkan sebagai elemen musik yang mengatur *arousal* seperti jika ritme yang pelan dan stabil dapat menenangkan pendengar, sedangkan ritme yang cepat dan tidak bisa ditebak dapat meningkatkan *arousal* dan respons motorik (McFerran et al., 2022). Sehingga penelitian yang sama menunjukkan bahwa kegiatan yang berbasis ritme dapat membantu remaja dan anak-anak meregulasi emosi mereka.

Dalam teori emosi musik oleh Juslin (2019), ia menjelaskan bahwa musik dapat memberi dampak pada emosi manusia melalui beberapa jalur utama, khususnya konsep *Rhythmic Entrainment*. Konsep ini menjelaskan bagaimana ritme eksternal yang termasuk ritme musik, dapat disinkronisasikan oleh ritme internal tubuh. Hal ini membuat elemen musik menjadi *pacemaker* atau pengatur tempo untuk tubuh. Dengan begitu, ritme musik yang stabil akan juga menstabilkan ritme fisiologis sehingga ketika sebuah perubahan pada ritme atau tempo musik itu terjadi, *arousal* yang dialami tubuh pun meningkat dan hal ini menaikkan intensitas emosional sang pendengar.

Secara fisik, pola ritmik pada musik juga dapat menstimulasikan sistem motorik pendengar untuk melakukan tindakan kecil yang mengikuti ritme tersebut, seperti sinkronisasi napas atau mengetuk dengan jari tangan (Koelsch, 2020). Sebuah studi oleh Zhang (2024), menunjukkan bahwa tempo yang cepat menyebabkan perubahan pada rentang gelombang otak, memberikan indikasi bahwa parameter musikal tersebut meningkatkan tingkat *arousal* pendengar. Maka jelas bagaimana dua parameter dalam musik ini menjadi elemen yang dapat secara efektif mempengaruhi emosi bagi pendengar.

## 2.4 *Oppressed Emotions*

Emosi akibat *oppression* seringkali berkaitan dengan kuasa atau struktur sosial yang tidak setara sehingga terjadi diskriminasi pada individu yang terposisikan lebih rendah. Pismenny (2024) menjelaskan bahwa ada sebuah fenomena yang disebut *emotional injustice* yaitu ketika emosi seorang individu dipengaruhi, khususnya didevaluasi akibat struktur sosial yang opresif. Fenomena ini dapat menghasilkan respons emosional yang bervariasi, dari rasa takut, marah, malu, dan bahkan mengakibatkan disorientasi identitas. Dalam konsep ini, pihak opresif yang memegang kekuasaan seakan-akan mengatur siapa yang berhak merasakan dampak emosional tersebut.

Dampak emosional opresif didukung oleh sebuah riset yang menunjukkan bahwa individu yang mengalami penindasan sosial berkepanjangan dapat menghasilkan pola emosi yang mirip dengan trauma yaitu *hypervigilance*, kecemasan, kemarahan, rasa terancam, dan kelelahan emosional (Williams et al., 2023). Maka, opresi dapat menciptakan dampak emosional yang terakumulasi dan bukan hanya menjadi reaksi sesaat, namun menjadi cara seseorang berinteraksi dan memahami emosi mereka sendiri dalam jangka waktu yang panjang.

Selain itu, opresi juga dapat membentuk pola emosi yang berbeda dan khusus yaitu kecenderungan untuk menggunakan *suppression* untuk menghindari konflik dari diskriminasi. Kebiasaan ini memiliki dampak yang tidak baik pada kesehatan mental di jangka yang panjang, memperburuk stres fisiologis dan memperkuat rasa tidak berdaya (Green et al., 2024). Maka dengan menekan emosi tersebut, opresi dapat menumbuhkan dorongan kuat untuk mengeluarkannya. Al-Khouja (2021) menjelaskan bahwa ketika seseorang mengalami penindasan dan ketidakadilan, ia menjadi lebih terbuka dalam mengekspresi dirinya secara emosional. Bentuk ekspresi diri ini dapat diartikulasikan melalui bentuk yang negatif seperti kejahatan atau kebiasaan buruk ataupun juga yang positif seperti sikap pantang menyerah atau kemauan untuk berkreasi secara artistik.

### 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)





## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. BREAKDOWN DAN ANALISIS NASKAH

Hasil dari *script breakdown* memiliki tujuan untuk memfokuskan rincian naratif untuk menjadi materi pembuatan lirik vokal rap, konsep skor musik, dan konsep kreatif suara secara keseluruhan. Berfokus pada adegan 4 yang adalah bagian dimana karakter utama melakukan dialog rap bersifat *freestyle*, dikelompokkan menjadi 5 *section* utama yang akan memenuhi *beat* panjang sekitar 16-24 *bar*. Bagian pertama menunjukkan adegan Ayah yang memarahi Daud karena hidup dalam dunia hip-hop dan memaksanya untuk ikut tes masuk polisi. Bagian kedua menceritakan Ayah yang membandingkan Daud dengan anak lain yang menjadi polisi. Bagian ketiga adalah tentang Daud yang dibelikan alat-alat rekaman oleh Ayah. Bagian keempat menceritakan tentang prestasi-prestasi yang Daud capai di dunia rap. Bagian terakhir menjadi luapan ekspresi Daud yang sudah lelah dengan semua tuntutan Ayah dan ditutup dengan reaksi dari kedua teman Daud terhadap rapnya.

4 INT/EXT. KOTA AMBON (VARIOUS) - DAY/NIGHT

INT. DALAM ANGKOT - DAY (PRESENT TIME)

Daud, Ampy dan Thomas masuk dan duduk di dalam angkot. Di hadapannya, Thomas duduk Sembari musik berputar kencang. Daud mulai bercerita dengan rima, sementara yang lainnya mendengar sambil menganggukan kepala.

AMPY  
ini berarti se kasi tinggal Tania  
sandiri dalam rumah ka?

DAUD  
Iyo.. tapi nanti bt tante mau datang  
ka rumah. Dia su basar jua.

INSERT CUT: Tampak seisi kota Ambon dengan seluruh bunyi dan pergerakannya.

FLASHBACK TO: INT. RUANG KELUARGA - DAY

Di tengah ruang keluarga, BAPAK (45/L) yang sudah berpakaian rapi tengah memarahi Daud yang ada di hadapannya dengan intonasi lantang.

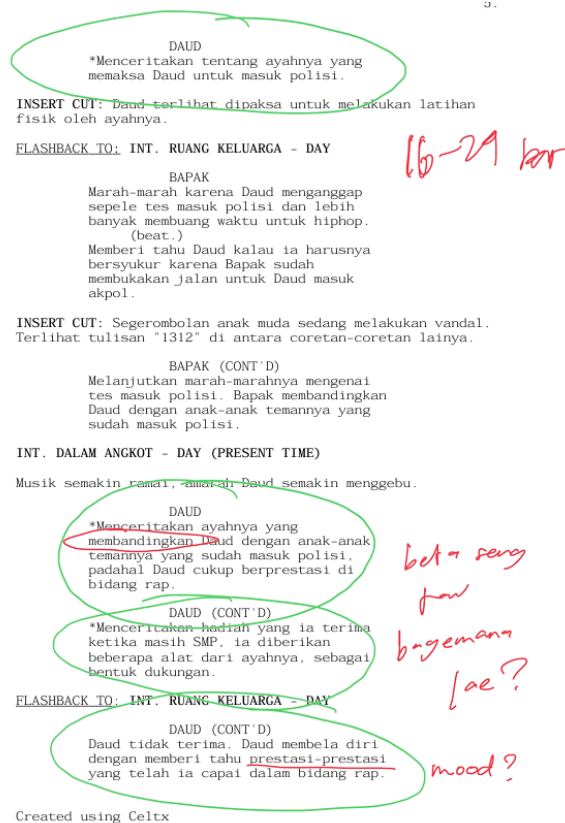
BAPAK  
Bapak memarahi gaya hidup Daud.  
Menuntut Daud karena tidak bisa  
menjadi contoh baik bagi adiknya.

INT. DALAM ANGKOT - DAY (PRESENT TIME)

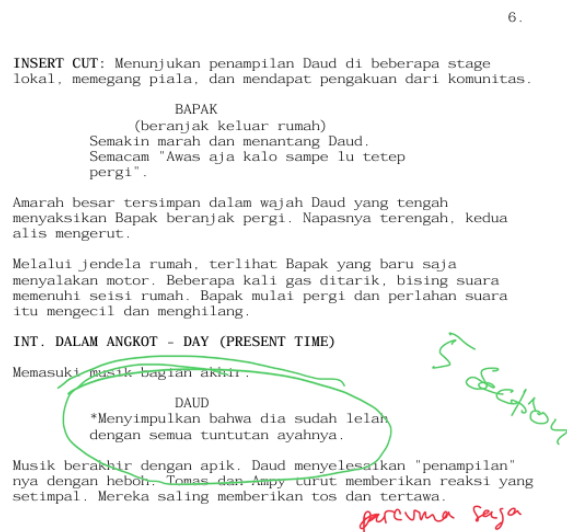
Dengan penuh gairah, Daud terus bercerita dengan rima.

*normal speed*  
*high speed*

Gambar 4.1. Script breakdown halaman pertama adegan 4. Dokumentasi pribadi.



Gambar 4.2. Script breakdown halaman kedua adegan 4. Dokumentasi pribadi.



Gambar 4.3. Script breakdown halaman ketiga adegan 4. Dokumentasi pribadi.

Setelah itu, terbuatlah juga *sound breakdown* berdasarkan analisis naskah tersebut. *Sound breakdown* memiliki struktur yang runut dan lengkap per adegan. Isi dari *sound breakdown* mencakup penjelasan singkat visual adegan, deskripsi secara naratif, dialog dari karakter yang ada, *ambience*, efek suara, dan skor musik. Ini berfungsi untuk menempatkan skor yang akan ada pada film dan sebagai gambaran dasar dan ciri khas skor secara kreatif. Hal ini mengaplikasikan teori *film scoring* menurut Sonnenschein (2001), dimana skor musik bukan hanya sebagai pelengkap estetis saja tapi juga mampu untuk mendukung konflik naratif yang ada pada film.

SCENE	I/E	D/N	SET	DESCRIPTION	DIALOGUE	AMBIENCE	SOUND EFFECTS	MUSIC	NOTES
4	Interior	Day	Didalam angkot	Daud, Ampy dan Thomas masuk angkot dan Daud bercerita dengan rima, menceritakan hal-hal yang dipikirkannya. Fokus pada kemauan ayahnya supaya dia jadi polisi, diisi dengan cross-cut kejadiannya secara langsung	Daud, Ampy dan Thomas	Ambience kota Ambon dari dalam angkot	-	- Beat iringan dialog rima Daud (original)	Akan memainkan beat iringan sembari take, volume tidak terlalu kencang supaya tidak overpowering recording.

Gambar 4.4. *Sound breakdown* adegan 4. Dokumentasi pribadi.

Dihasilkan *breakdown* pada adegan 4 dan terdapat skor dialog rap yang dilakukan karakter utama. Pada adegan ini, karakter Daud berdialog dalam bentuk *freestyle* rap dengan iringan *beat* hip-hop. *Sound effects* yang akan ditambahkan adalah suara *ambience* kota Ambon serta suara mesin dari angkot untuk membuat elemen suara selaras dengan visual dan narasi yang ada. Sesuai dengan teori musik film oleh Sonnenschein (2001), *sound effects* ditambahkan untuk memenuhi fungsi naratif dan emosional skor musik. *Ambience* kota dan suara mesin angkot akan memiliki peran untuk membangun atmosfer dan mendukung suasana cerita. Selain itu, karena suara *ambience* hadir di setiap adegan maka elemen ini dapat dimanfaatkan sebagai transisi yang menyatukan antara adegan lainnya.

Semua elemen *sound effects* yang terdengar akan memanfaatkan hasil rekaman langsung yang dilakukan di set. Hal ini memungkinkan hasil untuk menjadi otentik dan memiliki detil-detil yang mungkin tidak akan ada jika menggunakan suara *ambience* dari *sound library*. Dengan melapisi dialog, *sound effects*, dan skor musik menjadi satu, hal ini memanfaatkan konsep *integrated soundtrack* oleh Kulezic-

Wilson (2020) yang berfungsi untuk memperdalam emosi yang dirasakan pada narasi. Keinginan Daud untuk *freestyle* rap didasari dengan penjelasan Al-Khouja (2021) yang mengatakan bahwa seseorang yang mengalami *oppression* dapat menjadi lebih terbuka dalam mengekspresikan emosi.

#### 4.2. PERANCANGAN KONSEP SKOR

Perancangan konsep skor musik ini berfokus pada dua elemen dan layer dalam beat hip-hop, yang akan dibuat dengan tempo dasar sekitar 90 bpm. Pertama adalah elemen drums akan menggunakan style old-school boom bap karena hasil diskusi dengan Grizzly Cluive didukung dengan hasil riset yang banyak mendengar style ini di lagu-lagu rap modern Ambon seperti No Doubt karya Muria dan West Melanesia karya K3bi.



Gambar 4.5. Sesi video call diskusi dengan Grizzly Cluive. Dokumentasi pribadi.

Hal ini mendukung penceritaan dengan melalui konsep *intertextual weight* yang ditambahkan pada film. Ini sesuai dengan teori musik rap/hip-hop dalam film menurut Millea (2019) yang menjelaskan bahwa penonton yang memiliki *predefined understanding* tentang asal muasal hip-hop secara budaya akan memiliki pengalaman yang lebih dalam secara emosional. Gaya *old-school hip-hop* adalah *style* yang cukup populer di kalangan komunitas *hip-hop* di Ambon sehingga menjadi elemen yang cocok untuk mendukung naratif film.

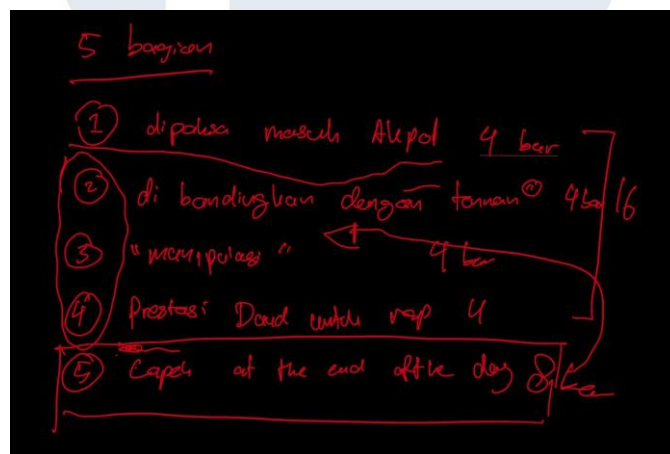
Setelah itu, mengaplikasikan teori musik hip-hop menurut Duinker (2021), ditambahkan elemen *bass* yang akan terdengar dominan dan menggunakan instrumen *synthesizer* seperti pada lagu *Runaway* milik Kanye West. Pemilihan instrumen *synthesizer* yang memiliki *style* digital ini menggambarkan Daud yang berjiwa muda dan modern. Elemen ini pun mempertebal frekuensi rendah pada *beat* yang menggambarkan beban berat yang dipikul Daud secara emosional. Perancangan ini pun menghasilkan *draft* awal dari penerapan konsep *beat* yang telah dibuat untuk mengiringi vokal rap.



Gambar 4.6. Draft awal beat skor rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).

Selain itu, mengikuti konsep dialog rap pada adegan 4 yang memiliki pembawaan secara *freestyle*, maka dirancang proses *layering* dan *mixing* yang akan dilakukan pada pasca-produksi. Rekaman dialog rap akan di-*layer* dengan *sound effect ambience* kota Ambon dan juga suara mesin angkot. Elemen ini ditambahkan untuk membentuk lingkungan dan atmosfer pada adegannya. Mendasari dari teori proses *mixing* musik hip-hop oleh Castillo (2017), hasil rekaman akan memanfaatkan *denoiser* dan *EQ* untuk meningkatkan *presence* suara Daud supaya dapat menjadi titik fokus di adegan tersebut. Kemudian efek suara tambahan akan dimanfaatkan juga yaitu reverb dengan *pre-delay* yang sedikit untuk menggambarkan ruangan kecil pada interior angkot. Hal ini juga sesuai dengan teori *integrated soundtrack* oleh Kulezic-Wilson (2020) yang menggabungkan elemen suara *diegetic* dan *non-diegetic*, bertujuan untuk mendukung emosi naratif.

Penulisan lirik dari rap ini kemudian penulis serahkan kepada *director*, aktor Daud, dan aktor Ayah. Hal ini dilakukan karena keterbatasan penulis dalam berbahasa Ambon dan juga mengikuti konsep *freestyle* rap yang bersifat spontan dan mentah dari karakter Daud kepada teman-temannya. Penulisan lirik sesuai dengan hasil *breakdown* naskah yang telah dirancang dan cukup memenuhi jangka durasi *beat* selama 16-24 bar. Dengan mengikuti penceritaan pada *breakdown* naskah, rap ini menjadi medium penceritaan pengalaman hidup Daud, yang sesuai dengan perkataan Dunbar (2019). Hasil lirik juga mengaplikasikan pemilihan kata akhir yang berima, sesuai dengan teori musik hip-hop menurut Millea (2019). Semua kata-kata pada liriknya memiliki akhir yang berima, beberapa contohnya seperti bilang, trang, dan gersang. Kata-kata lain pun menghasilkan akhir berima seperti pusing, banding, bising, dan kising, juga dengan *blessing* dan kancing



Gambar 4.7. Catatan struktur dialog rap. Dokumentasi pribadi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





bercampur dan variatif. Perasaan ini sesuai dengan fenomena *emotional injustice* oleh Pismenny (2024) yang menjelaskan bahwa *oppression* menghasilkan respons emosional negatif yang bervariasi.

Beberapa sesi latihan diiringi dengan *beat draft* awal yang telah dibuat oleh penulis ini menjadi bagaimana terbentuknya pembawaan yang *natural* dan spontan. Penulis merespon ritme dan *flow* yang dilakukan oleh karakter Daud, sehingga dapat melakukan perubahan pada *beat* jika cocok. Proses memprioritaskan kebebasan yang diberikan pada karakter Daud untuk menyalurkan perasaannya yang tercampur-campur. Beberapa bagian rap memiliki pembawaan yang memanfaatkan ritme yang stabil dan intonasi yang rendah. Di beberapa bagian yang ingin dititikberatkan Daud, ia pun memanfaatkan ritme yang lebih cepat dan nada yang lebih tinggi untuk menggambarkan emosinya yang meluap.



Gambar 4.10. Salah satu sesi pembuatan dan latihan dialog rap. Dokumentasi pribadi.

#### 4.3. PENERAPAN KONSEP SKOR

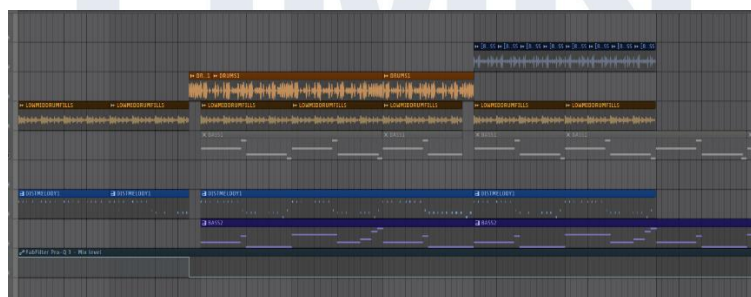
Hasil penyelesaian *beat* mengaplikasikan beberapa style dan ciri khas suara instrumen dan drums, termasuk teknik sampling yang sesuai dengan elemen khas hip-hop menurut Millea (2019). *Beat* ini memiliki tempo 86 bpm dan memiliki ritme yang cukup dinamis sehingga sesuai dengan perkataan Van Dyck et al. (2021), menjadi dasar utama penentuan energi musik yang akan di-layer dengan



rap. Kecepatan tempo yang digunakan merupakan jangkauan kecepatan yang sering didapatkan pada *style* rap ini, khususnya di mayoritas musik *hip-hop* Ambon.

Dalam hasil *beat*, terdapat beberapa *layer* instrumen dan *drums*. Pertama, ada elemen suara gitar listrik yang *heavily processed* sebagai melodi utama yang dimainkan secara monoton. Pemanfaatan efek *bit-crush* pada elemen ini menggambarkan ketidakpastian pada diri Daud. Kemudian, instrumen *bass* menggunakan *synthesizer* ini menggambarkan Daud yang berjiwa muda dan modern. Kemudian, ada elemen *drums* utama yang merupakan drum loop yang bergaya *old-school boom-bap* hip-hop, memiliki ciri khas suara drum yang asli dan bukan drum digital seperti di *style hip-hop* lain seperti *Trap*.

Ciri khas drums utama ini sesuai dengan ciri khas musik hip-hop menurut Duinker (2021), yang memanfaatkan teknik *sampling* dan *breakbeats*. Terakhir, ada elemen drums kedua atau tambahan dengan *style* yang sama namun di *EQ* untuk menghilangkan frekuensi *mid*-nya. Hal ini dilakukan untuk mengambil elemen kick drum dan hi-hats saja karena loop ini memiliki efek vintage noise yang dapat dimanfaatkan dalam *beat*-nya. *Style old-school hip-hop* yang dimanfaatkan skor ini menempatkan musiknya sesuai dengan kultur *hip-hop* pada latar tempat naratif nya yaitu di Ambon. Hal ini menciptakan relevansi penceritaan yang sesuai dengan konteks realita untuk pengalaman penonton yang realis.



Gambar 4.11. Timeline hasil akhir *beat* dialog rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).

Menyesuaikan dengan ritme dan *flow* yang dirancang karakter Daud, *beat* menjadi terdiri dari 8 bar *intro*, lalu bagian utama sepanjang 20 bar, dan *outro* sepanjang 8 bar. *Intro* akan dimulai dengan memperkenalkan elemen melodi utama gitar listrik dan juga elemen drums kedua yang hanya terdengar frekuensi tinggi

saja. Kemudian bagian utama akan terdengar semua elemen suara yang telah dibuat untuk mengiringi dialog rap. Terakhir, *outro* akan hanya memiliki elemen bass yang kemudian menjadi transisi ke adegan berikutnya. Pembagian ini menghasilkan struktur *beat* yang lebih memiliki *build-up* sehingga sesuai dengan pembawaan karakter Daud yang naik turun secara emosional.



Gambar 4.12. Perekaman suara pada hari produksi. Dokumentasi pribadi.



Gambar 4.13. Perekaman suara ambience. Dokumentasi pribadi.

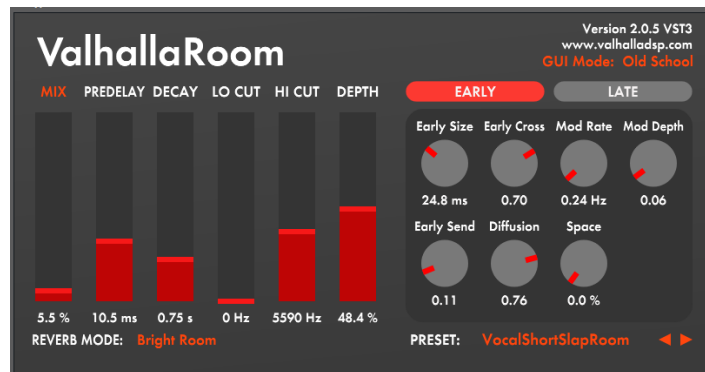
Hasil rekaman yang diperoleh di *set* memperkenalkan elemen-elemen yang sesuai dengan visual yang terlihat sehingga memberi pengalaman yang imersif kepada penonton. Untuk membersihkan rekaman dialog rap, penulis menggunakan *denoise* untuk mengurangi *background noise* dan *rumble* yang tertangkap dari

mikrofon. Kemudian, digunakan *EQ* untuk membuang frekuensi rendah supaya tidak bertabrakan dengan suara bass, *kick*, dan juga *ambience* yang akan mendominasi di frekuensi tersebut. Kedua proses ini memiliki peran penting untuk memfokuskan penonton kepada elemen dialog rap dan mengurangi distraksi dari elemen suara lainnya.

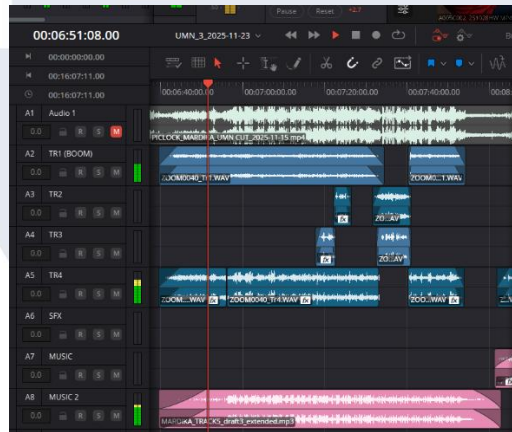


Gambar 4.14. *EQ* pada vokal rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).

Kemudian terdapat juga modifikasi rekaman suara dengan *reverb* dengan *mix level* yang sangat rendah untuk mengisi kekosongan antara perkataan pada vokal rap tanpa menabrak ke perkataan berikutnya. Efek *reverb* memiliki *pre-delay* yang cepat untuk membuat ilusi ruangan kecil interior angkot yang akan menambahkan *presence* pada suaranya. Proses ini sesuai dengan tahapan *mixing* vokal rap hip-hop oleh Castillo (2017). Setelah itu, suara pada adegan di-*layering* dengan efek suara *ambience* kota Ambon dan suara mesin angkot. Kedua elemen tersebut merupakan hasil rekaman pada lokasi set dimana adegan itu diambil. Terakhir, *layer* terakhir ditambahkan yaitu *intrumental beat* yang telah dibuat.



Gambar 4.15. Reverb pada vokal rap. Diambil dari FL Studio (Image Line, 2025).

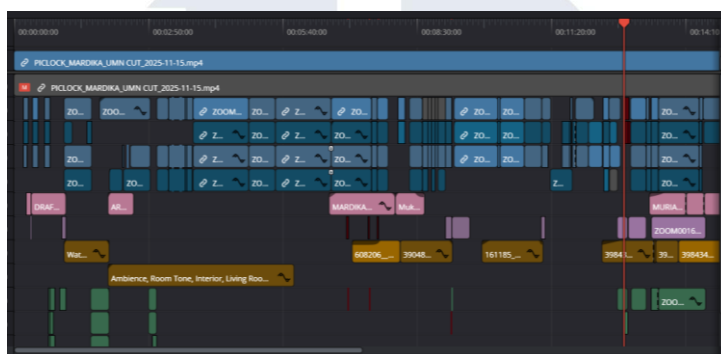


Gambar 4.16. Layering suara di adegan 4. Diambil dari Davinci Resolve (Blackmagic Design, 2025).

Pada hasil akhir penggabungan semua elemen suara, adegan 4 terbentuk sesuai dengan konsep kreatif dan *breakdown* script. Sebagai produk dari penggabungan *diegetic* dan *non-diegetic sounds* menurut Kulezic-Wilson (2020) semua elemen bekerja sama untuk memperdalam emosi yang disampaikan narasi. Salah satu titik fokus dari hasilnya adalah bagaimana vokal rap ini bermain dengan *intrumental beat* melalui parameter ritme dan tempo. Ini didasarkan teori menurut McFerran et al. (2022) yang mengatakan bahwa kedua parameter ini dapat memberikan efek dan respons secara langsung pada sistem fisiologis manusia. *Beat* yang dibuat berperan sebagai fondasi yang mengikat pendengar pada tempo dan ritme dari setiap suara pukulan *drums*-nya.

Kemudian, vokal dialog rap mengaplikasikan *flow* dengan ritme yang sangat bervariasi. Dialog *freestyle* rap yang dibawakan karakter Daud mencampurkan

ritme lambat dan cepat dalam pengucapan setiap silabel kata-kata. Maka menurut teori emosi musik karya Juslin (2019) melalui mekanisme *Rhythmic Entrainment*, hal ini dapat meningkatkan *arousal* dan intensitas emosional penonton. Selain itu, ritme variatif pada permainan fonetik di vokal rap memiliki hubungan dengan fenomena *emotional injustice* menurut Pismenny (2024), yang menjelaskan bagaimana *oppression* dapat menyebabkan respons emosional yang juga bervariasi, dari rasa takut, marah, malu, dan bahkan disorientasi identitas.



Gambar 4.17. Timeline sound design film *Mardika*. Diambil dari Davinci Resolve (Blackmagic Design, 2025).



Gambar 4.18. Stills dari adegan 4 film *Mardika*. Dokumentasi pribadi.

## 5. SIMPULAN

Hasil akhir skor musik ini berhasil memanfaatkan musik rap untuk menjadi bentuk dialog yang efektif secara emosional dalam film pendek *Mardika*. Semua elemen-elemen pada skor dari *beat*, lirik, rima rap, *ambience*, ritme, dan teknik *mixing* bekerja sama untuk memenuhi kedua fungsi naratif dan emosional skor musik



dalam film. Emosi akibat opresi yang dialami dan dirasakan Daud digambarkan melalui permainan vokal rima yang bervariasi secara ritmik dan iringan *beat* rap/hip-hop. *Freestyle* rap yang dibawakan Daud pada adegan ini menjadi medium penyampaian karakter yang ekspresif sehingga memberikan dampak emosional kepada penonton.

Adapun keterbatasan yang menjadi bentuk evaluasi untuk penulis dalam penciptaan karya ataupun untuk penelitian berikutnya. Dikarenakan proses pemilihan talent utama yang berperan sebagai Daud cukup pendek dan dekat dengan hari shooting tahap production, persiapan untuk menulis lirik dialog dan latihan untuk adegan menjadi terbatas. Hal ini menyebabkan hasil yang diperoleh belum maksimal secara struktur lirikal dan keunikan rima.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khouja, M. (2021). *Motivated to express: Salience of oppression toward other marginalized groups and its influence on activism*. Journal of Social and Political Psychology, 9(1), 174–192. <https://doi.org/10.5964/jspp.6757>
- Batty, C. (2020). *The creative screenwriter: 12 rules to help you craft a compelling story*. Bloomsbury Academic.
- Blackmagic Design. (2025) *Davinci Resolve Studio 19* (Version 19.1 Build 12) [Computer Software].  
<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>
- Bradley, A. (2017). *Book of rhymes: The poetics of hip hop (Rev. ed.)*. Basic Books.
- Bruno, A., Ferdeghini, G., & Meandri, I. (2025). *The new digital documentality of contemporary film scoring practices. Preliminary results based on participant observation at the studio of North American composer Christopher Young*. Cinéma & Cie. Film and Media Studies Journal, 24(43), 93–121.
- Buhler, J., & Neumeyer, D. (2020). *Hearing the movies: Music and sound in film history*. Oxford University Press.

- Castillo, C. E. (2021). *Rap as multiliteracy: Understanding hip hop literacies across spaces* [Doctoral dissertation, University of Wisconsin–Madison]. University of Wisconsin Digital Collections.
- Duinker, B. (2021). *Segmentation, phrasing, and meter in hip-hop music*. Music Theory Spectrum, 43(2), 221–245.
- Green, D. J., Mallinas, S. R., Saeri, A. K., & Hornsey, M. J. (2024). *Emotion regulation in response to discrimination: Differential patterns and health outcomes*. Scientific Reports, 14, Article 76934.  
<https://doi.org/10.1038/s41598-024-76934-5>
- Gromov, A., Trofimova, V., & Keane, M. (2023). *Neural mechanisms of temporal and rhythmic structure processing in non-musicians*. arXiv.  
<https://arxiv.org/abs/2301.10568>
- Holman, T. (2018). *Sound for film and television (4th ed.)*. Routledge.
- Image Line. (2023). FL Studio 21 (Producer Edition Version 21.0.3) [Computer software]. <https://www.image-line.com/>
- Juslin, P. N. (2019). *Musical emotions explained: Unlocking the secrets of musical affect*. Oxford University Press.
- Koelsch, S. (2020). *A coordinate-based meta-analysis of music-evoked emotions*. NeuroImage, 223, 117350.  
<https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2020.117350>
- Kulezic-Wilson, D. (2020). *Sound design is the new score: Theory, aesthetics, and practice of the integrated soundtrack*. Oxford University Press.
- Lee, H. (2025). *The history and evolution of hip-hop music: From cultural root to global dominance*. Communications in Humanities Research, 83, 108-113.
- McFerran, K., et al. (2022). *What young people think about music, rhythm and trauma*. Frontiers in Psychology, 13, 905418.
- Millea, J. (2019). *Hip hop music and (reading) the narrative soundtracks of new black realist cinema*. In J. D. Burton & J. L. Oakes (Eds.), The Oxford handbook of hip hop music. Oxford University Press.  
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190281090.013.33>



- Pismenny, A. (2024). *Emotional injustice*. Ergo: An Open Access Journal of Philosophy, 11, 1–28. <https://doi.org/10.3998/ergo.5711>
- Pranjić, M., Braun Janzen, T., Vukšić, N., & Thaut, M. (2024). *From sound to movement: Mapping the neural mechanisms of auditory–motor entrainment and synchronization*. Brain Sciences, 14(11), 1063. <https://www.mdpi.com/2076-3425/14/11/1063>
- Raseuki, N. I., Alkatiri, Z., & Sondakh, S. I. (2020). *City of music: post-conflict branding of ambon city. in re-imagining creative cities in twenty-first century asia* (pp. 253–262). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-46291-8\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-030-46291-8_17)
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Michael Wiese Productions.
- Thaut, M. H., & Abiru, M. (2021). *Rhythmic entrainment and the human brain: perspectives from music and neuroscience*. Annals of the New York Academy of Sciences, 1502(1), 86–99.
- Udasmoro, W., & Drexler, E. F. (2025). *Theorizing the selves: hip-hop and subjectivity among ambonese youth*. Forum for World Literature Studies, 17(2), 259–271.
- Udasmoro, W., & Kunz, R. (2021). *Art-for-Peace in ambon: an intersectional reading*. International Development Policy (Issue 13). <https://doi.org/10.4000/poldev.4630>
- Van Dyck, E., Moelants, D., & Leman, M. (2021). *The influence of tempo on emotional and motor responses to music*. Frontiers in Psychology, 12, 678123. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.678123>
- Williams, M. T., Osman, M., & Hyon, C. (2023). *Understanding the psychological impact of oppression using the trauma symptoms of discrimination scale (TSDS)*. Chronic Stress, 7, 1–13. <https://doi.org/10.1177/24705470221149511>
- Yılmaz, E. (2024). *Representations of rap music in cinema: forms of resistance and reconciliation in casablanca beats*. Gaziantep University Journal of Social Sciences, 23(3), 865–879.

Zhang, J. (2024). *The effect of music tempo on movement flow*. *Frontiers in Psychology*, 15, 1292516.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)



Page 1 of 52 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3452944292

### UMN Libtii FILM 16

#### FULLREVISI\_SKRIPSIJUSTIN\_MARDIKA.pdf

JUSTIN JEFFERSON BORHAN  
 2025 GANJIL - SKRIPSI FILM  
 Universitas Multimedia Nusantara

#### Document Details

Submission ID  
trn:oid::1:3452944292

Submission Date  
Jan 5, 2026, 8:42 PM GMT+7

Download Date  
Jan 6, 2026, 12:09 AM GMT+7

File Name  
FULLREVISI\_SKRIPSIJUSTIN\_MARDIKA.pdf

File Size  
2.1 MB

49 Pages

7,590 Words

48,977 Characters



Page 1 of 52 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3452944292

## 12% Overall Similarity




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

### Filtered from the Report




- Bibliography
- Quoted Text

---

### Top Sources

- 12%  Internet sources
  - 1%  Publications
  - 7%  Submitted works (Student Papers)
-

### Top Sources

12%  Internet sources  
 1%  Publications  
 7%  Submitted works (Student Papers)

### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
	kc.umn.ac.id	11%
2	Internet	
	text-id.123dok.com	<1%
3	Internet	
	research.edgehill.ac.uk	<1%
4	Internet	
	eprints.unm.ac.id	<1%
5	Internet	
	researchsystem.canberra.edu.au	<1%
6	Internet	
	ejournal.uika-bogor.ac.id	<1%

## LAMPIRAN B Form bimbingan

### Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : JUSTIN JEFFERSON BORHAN  
NIM : 00000071752  
Angkatan : 2022  
Dosen Pembimbing : Jason Obadia, S.Sn.,M.Des.Sc. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	17 Oktober 2025	17:05	Diskusi tentang topik pembahasan, memilih topik untuk dibahas dan mencari teori-teori yang relevan untuk pembahasan ini.	01 Desember 2025 8:48
2	22 Oktober 2025	17:30	Saya memberikan teori-teori yang relevan untuk pembahasan dan karena cocok, rancangan Sub-Bab 2.1-2.4 pun terbentuk. Lalu saya mulai membuat BAB 1 dan 2 sesuai dengan rancangan sub-bab, template diberikan kampus, dan teori-teori yang saya riset.	01 Desember 2025 8:48
3	18 November 2025	08:02	Memberikan draft BAB 1 dan 2, BAB 1 sudah cukup namun BAB 2 harus dibenarkan. Setelah berdiskusi, saya pun membuat struktur nya lebih rapih lagi dan mencari teori-teori lebih yang bisa memperkuat per sub-babnya.	01 Desember 2025 8:48
4	20 November 2025	08:01	Berdiskusi lagi mengenai BAB 2, strukturnya diperjelas dan dapat melanjutkan pembuatannya yang lebih terstruktur, rapih dan tidak terlalu bertele-tele.	01 Desember 2025 8:48
5	24 November 2025	08:14	Memberikan BAB 2 yang sudah direvisi, hasil sudah lebih baik dari sebelumnya dan hanya ada beberapa notes saja yang harus dikoreksi, maka saya membenarkannya sembari lanjut mengerjakan BAB 3 dan 4.	01 Desember 2025 8:48
6	27 November 2025	09:37	Memberikan draft sampai BAB 3, setelah berdiskusi, kontennya masih terlalu panjang dan harus diperpadat, kemudian ada beberapa notes lagi untuk BAB 2 karena beberapa kalimat masih tidak ada kutipan dan bukan bagian dari teori yang dipaparkan. Saya benarkan untuk draft berikutnya.	01 Desember 2025 8:48
7	28 November 2025	10:41	Memberikan draft terbaru dengan BAB 2 dan BAB 3 yang dibenarkan, termasuk juga draft awal untuk BAB 4.	05 Desember 2025 7:47

**Form Bimbingan Skripsi  
Program Studi Film  
Semester Gasal 2025/2026**



No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
			Isi BAB 4 belum sesuai dan harus menyesuaikan lagi dengan struktur sub-bab yang lain. Pembimbing pun memberi contoh paper yang bisa dipetik cara penulisannya.	
8	03 Desember 2025	06:40	Memberikan update pada BAB 4 dimana isi lebih dijabarkan secara detil dari proses tahapan kerja yang dilakukan. Juga menyambungkan dengan teori-teori yang dibahas pada BAB 2 pada beberapa bagian dari hasil dan pembahasannya. Bersama pembimbing membahas tentang struktur sub-bab yang cocok untuk BAB 4 supaya isinya bisa tepat dan lengkap.	05 Desember 2025 7:47
9	04 Desember 2025	07:01	Memberikan BAB 4 yang dibenarkan lagi untuk mengikuti struktur yang sejalan dengan tahapan kerja di BAB 3. Isinya pun dilengkapi dan ditambahi gambar-gambar yang relevan.	05 Desember 2025 7:47



## LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

### KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan dengan perincian data diri sebagai berikut :

NAMA	Justin Jefferson Borhan
NIM	00000071752
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	justinjefferson77@gmail.com
ALAMAT	Jl. Bougenville Permai 1 no. 28, Meadow Green, Lippo Cikarang, Bekasi 17532
NO. TLP / HP	08988807421
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: (Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Lecture Theatre

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Justin Jefferson Borhan)

## KS 2 : FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan.

<b>KELOMPOK</b>	ADEPTLAB	
<b>NAMA PRODUKSI</b>	Animalis	
<b>JENIS FILM</b>	Short Fiction	
<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>	<b>TOPIK PEMBAHASAN</b>
00000074989	Martin Joshua Patriot Simbolon	Implementasi K3 dalam Mewujudkan Perlindungan Anak Pada Produksi Film Pendek <i>Animalis</i> (2025)
00000073603	Imanuel Prathama Agung Bolaman	Pendekatan Strategi Penyutradaraan Staging dalam Menggambarkan Identitas Anak Berdasarkan Teori Erikson dalam Film <i>Animalis</i> (2025)
00000071161	Nyoman Wisma Wijanardiyota	Penerapan Camera Movement sebagai Representasi Perubahan Karakter Dimas dalam Film <i>Animalis</i> (2025)
00000066298	Michel Samuella Sentosa	Perancangan Tata Ruang dalam Film <i>Animalis</i> (2025) Sebagai Representasi Pencarian Jati Diri Karakter Dimas
00000071752	Justin Jefferson Borhan	Peran Musik Indie Pop dalam Membangun Nuansa Era 2015-an dalam Film Pendek <i>Animalis</i> (2025)
00000071233	Chandra Wijaya Fatah	Penerapan Physical Rhythm untuk Menggambarkan Emosional Remaja Dalam Film <i>Animalis</i> (2025)

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,  
Tangerang, 20 Juni 2025



(Martin Joshua Patriot Simbolon)



(Imanuel Prathama Agung Bolaman)



(Nyoman Wisma Wijanaradyota)



(Michel Samuella Sentosa)



(Justin Jefferson Borhan)



(Chandra Wijaya Fatah)