



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN *MUSIC SCORING* UNTUK MEMBANGUN
EMOSI DALAM FILM PENDEK PETUNIA**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Nicole Jeanne Marie

NIM : 00000018499

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nicole Jeanne Marie

NIM : 00000018499

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi :

PERANCANGAN MUSIC SCORING UNTUK MEMBANGUN EMOSI DALAM FILM PENDEK PETUNIA

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi Penciptaan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Mei 2018



Nicole Jeanne Marie Ogeh



IN
SITAS
EDIA
TARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN MUSIC SCORING UNTUK MEMBANGUN EMOSI DALAM FILM PENDEK PETUNIA

Oleh

Nama : Nicole Jeanne Marie

NIM : 00000018499

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

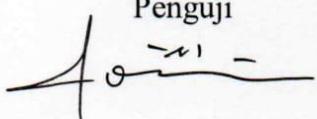
Tangerang, 21 Mei 2018

Pembimbing



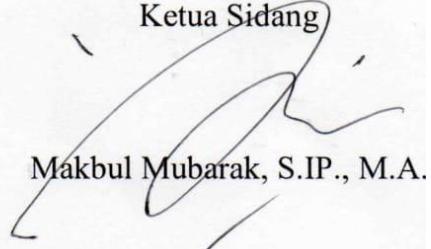
Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.

Pengaji



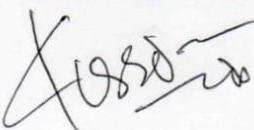
Adhitya Indrayana, S.Pd.

Ketua Sidang



Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat-Nya, penulis telah menyelesaikan *project* tugas akhir film pendek Petunia serta skripsi penciptaan berjudul Perancangan *Music Scoring* untuk Membangun Emosi dalam Film Pendek Petunia dengan baik.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis tertarik membahas tentang penciptaan musik yang sesuai dengan emosi pada film seperti pembentukan konsep nada dan lirik, pemilihan instrumen dan vokal yang sesuai, lokasi rekaman, penggunaan alat rekaman berserta *software* yang sesuai, serta penambahan efek pada musik agar lebih selaras dengan situasi pada film. Penulis mengalami kesulitan ketika mencari nada dan lirik yang sesuai dengan emosi pada film. Penulis sebelumnya telah menciptakan dua lagu yang memiliki kemiripan dari segi cerita dengan ungkapam perspektif yang berbeda dan dua kunci nada yang berbeda. Lagu pertama berjudul sesuai dengan judul film yaitu Petunia yang pada awalnya berisi puisi berbasis bahasa Indonesia mengenai ungkapan rindu seorang anak kepada ayahnya. Lagu kedua berjudul *Baby*, yaitu lagu puisi berbasis bahasa Inggris mengenai ungkapan kasih sayang kepada anaknya. Kedua lagu tersebut memiliki arti yang hangat, rasa rindu yang mendalam, dan sedih namun tidak dapat digabung dengan film karena penulis tidak merasakan keselarasan jika kedua lagu tersebut digabungkan. Salah satu dari kedua lagu tersebut harus digabungkan dengan *credits*. Penulis akhirnya menggunakan lagu *Baby* sebagai lagu yang sesuai dengan film dan meniadakan lagu Petunia setelah

mendengar beberapa referensi film dan lagu karena lebih simpel dan dapat mewakili emosi karakter Clarine pada film.

Penulis belajar banyak hal dari proses produksi pembuatan film, penciptaan lagu, proses perekaman dan *editing* hingga pembuatan laporan tugas akhir atau skripsi penciptaan ini. Penulis belajar bahwa menciptakan sebuah lagu terutama untuk menyesuaikan emosi dengan film tidaklah mudah. Penulis cukup tertantang menciptakan sebuah lagu yang benar-benar mewakili *background* dan emosi karakter dalam film. Pada zaman milenial ini, penulis juga belajar bahwa segala hal bisa dilakukan dengan mudah khususnya dalam proses rekaman. Penulis tidak perlu menyewa sebuah *studio* rekaman melainkan hanya dengan menggunakan *smartphone* dengan aplikasi *software* khusus produksi musik dan dihubungkan dengan kabel konektor untuk merekam instrumen atau vokal sesuai yang diinginkan dengan hasil yang memuaskan.

Penulisan skripsi penciptaan ini dibuat sebagai hasil akhir dari pembelajaran yang telah dipelajari penulis dan sebagai syarat kelulusan Strata Satu Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan skripsi penciptaan ini. Dari penulisan skripsi penciptaan ini, penulis berharap agar skripsi ini dapat menjadi pelajaran yang baik serta referensi untuk pembaca khususnya kepada mahasiswa yang kelak juga akan mengambil *music scoring* sebagai tugas akhir atau skripsi penciptaan.

Penulis tidak akan bisa menyusun dan menyelesaikan skripsi penciptaan ini tanpa bantuan dari beberapa pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ini mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mendalami program studi ini dan telah memberikan pembekalan dan kiat-kiat penggerjaan tugas akhir ini.
2. Bapak Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc. selaku dosen pembimbing laporan skripsi penciptaan yang telah menyediakan waktunya untuk memberikan pengarahan dan tenaganya membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi berlangsung.
3. Bapak Adhitya Indrayuana, S.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran demi membangun skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan segala fasilitas kepada penulis selama proses penggerjaan skripsi mulai dari buku-buku referensi dari perpustakaan, hingga tempat-tempat yang di sekitar kampus yang membuat penulis nyaman dan lebih mudah konsentrasi dalam penggerjaan skripsi.
5. Teman-teman produksi *Team of Fools* khususnya Ais, Andrian, Cindy dan Kyo yang telah mewujudkan *project* tugas akhir ini dan selalu menjadi penyemangat penulis dari proses produksi hingga penulisan skripsi.

6. Timothy Juliano dan Haryanto yang telah membantu penulis pada penentuan, penciptaan lirik serta aransemen lagu, proses rekaman dan *editing*.
7. Alfate yang kerap memberi jalan keluar kepada penulis ketika penulis sudah kesulitan dalam penulisan dan edukasi.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan, Bunda Franky, Etha, El, dan Bintang yang terlibat dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini suka maupun duka.
9. Teman-teman Paduan Suara Ultima Sonora yang selalu menjadi tempat penulis untuk mengeluarkan segala keluh kesah dan pemberi semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat minat-bakat yang selalu menghibur penulis.
11. Keluarga Ogeh yang selalu menyemangati, mendoakan dan memberikan bekal dan beberapa *tips* penggerjaan skripsi.
12. Keluarga penulis yaitu Papa, Mama, dan Nigel yang selalu mendoakan penulis setiap harinya, mendukung, menyemangati, dan menyiapkan segala kebutuhan penulis untuk menyelesaikan skripsi penciptaan ini.

Tangerang, 21 Mei 2018

Penulis

ABSTRAKSI

Musik merupakan sebuah komponen yang penting di dalam film. Hal ini dikarenakan musik membantu visual pada film untuk menjadi lebih hidup. Dalam perancangannya pun harus dilakukan dengan matang. Misalnya, nada dasar apa yang cocok untuk mendukung emosi, instrumen yang akan digunakan, dan segala komponen lainnya. Alasan penulis memilih topik ini yaitu penulis berharap setiap pembaca dapat merangkai *film scoring* yang lebih menarik dan membangun *mood* film dengan tepat. Penulis juga berharap agar pembaca awam dapat lebih terasah kepekaannya terhadap musik dalam film. Yang akan dibahas di dalam skripsi ini mengenai konsep perancangan *music scoring* untuk membangun *mood*. Penulis mengambil metode kualitatif dalam penulisan skripsi ini karena musik tidak bisa diprediksi dan bersifat abstrak. Dalam penelitian ini, penulis menemukan bahwa *music scoring* tidak dibuat secara asal-asalan. Ibarat sebuah film, musik juga punya tempo yang dapat pula membantu film.

Kata kunci: *Music scoring*, film, emosi.



ABSTRACT

Music is one of the most important things in a film. It's all because music help film's visualization become more alive. The stucture must be done well like how we manage the best tune to support audience emotion, the instruments we should use, etc. There are reasons of choosing this topic. First, the writer wants readers to be able to make his/her own great music scoring. Second, the writer also hoping that readers will be more smart in tasting the music on every film. Things that will be the main discussion in this thesis is how we concepting a music scoring that could build audience emotion. The writer use qualitative method because music is just to wide to be describe, it's unpredicted and abstract. In this research, writer found that music scoring isn't made randomly and has concepts. As a film, music have a tempo that can help the film to be a great one.

Keywords : Music Scoring, film, emotion.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	4
1.5. Manfaat Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Bunyi dan Suara	6
2.2. Musik	6
2.3. Unsur-Unsur Musik	7
2.3.1. Melodi dan <i>Chord</i>	8
2.3.1.1. Major	15
2.3.1.2. Minor	16

2.3.2.	Irama	16
2.3.3.	Tempo	17
2.3.4.	Dinamika.....	18
2.3.5.	Harmoni	19
2.3.6.	Warna Suara / <i>Timbre</i>	20
2.4.	Instrumen	20
2.5.	Vokal dan Lirik	22
2.6.	Fungsi Musik	23
2.7.	Suara di dalam Film	23
2.8.	Musik di dalam Film	24
2.9.	<i>Music Scoring</i>	24
2.10.	Psikologi	25
2.11.	Hubungan Musik dengan Psikologi	25
2.12.	Emosi	26
	BAB III METODOLOGI	28
3.1.	Gambaran Umum	28
3.2.	Sinopsis	28
3.3.	Posisi Penulis	29
3.4.	Peralatan	29
3.4.1.	Gitar Akustik Listrik	29
3.4.2.	<i>Microphone / Mic</i>	30
3.4.3.	<i>Audio Interface</i>	31
3.4.4.	<i>Handphone (Garage Band)</i>	31

3.4.5.	Kabel Konektor / Auxilliary Port (AUX)	32
3.4.6.	<i>Ableton Live 9 Suite</i>	33
3.4.7.	<i>Adobe Premiere</i>	34
3.5.	Tahapan Kerja	35
3.5.1.	Penentuan <i>Spotting</i>	35
3.5.2.	Penentuan Instrumen dan Lirik	35
3.5.3.	Aransemen.....	35
3.5.4.	Proses Rekaman	36
3.5.5.	Proses <i>Editing</i>	36
3.5.6.	Penerapan	36
3.6.	Pelaksanaan Tahapan Kerja	36
3.6.1.	Penentuan Instrumen dan Lirik	37
3.6.2.	Aransemen.....	38
3.6.3.	Penentuan <i>Spotting</i>	39
3.6.4.	Proses Rekaman	41
3.6.5.	<i>Editing</i>	43
3.6.6.	Penerapan	45
BAB IV ANALISIS		47
4.1.	Musik.....	47
4.2.	Musik Pertama (<i>Scene</i> Awal).....	48
4.3.	Musik Kedua (<i>Scene</i> Akhir).....	49
BAB V PENUTUP		53

5.1.	Kesimpulan	53
5.2.	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....		XVI
LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI.....		XX



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tipe-Tipe <i>Chord</i> berdasarkan Emosi	15
Gambar 2.2. Tabel Dinamika berdasarkan Tingkat Volume	19
Gambar 2.3. Tabel Dinamika berdasarkan Perubahan dan Tekanan Volume	19
Gambar 2.4. Tabel Instrumen berdasarkan Genre	22
Gambar 3.1. Gitar Listrik Akustik	29
Gambar 3.2. Merk Gitar Cort	30
Gambar 3.3. <i>Microphone</i>	30
Gambar 3.4. Scarlett Audio Interface	31
Gambar 3.5. iPhone 5SE dengan aplikasi Garage Band	32
Gambar 3.6. Aplikasi Garage Band	32
Gambar 3.7. Kabel AUX	33
Gambar 3.8. iRig	33
Gambar 3.9. Ableton Live 9 Suite	34
Gambar 3.10. Adobe Premiere	34
Gambar 3.11. Draft Awal Lagu Baby	38
Gambar 3.12. Draft Aransemen Lagu Baby	39
Gambar 3.13. <i>Scene</i> Awal	40
Gambar 3.14. <i>Scene</i> Akhir	40
Gambar 3.15. Aransemen Lagu Baby di Aplikasi <i>Garage Band</i> pada <i>iPhone</i>	41
Gambar 3.16. <i>Clean Amplifier</i> sebagai <i>Filter</i> pada Gambar	42
Gambar 3.17. Studio Rekaman	42
Gambar 3.18. Penggunaan <i>iZotope Nectar</i> pada <i>Ableton Live 9 Suite</i>	44

Gambar 3.19. Proses <i>Editing</i> dengan <i>Equalizer (Mastering)</i>	44
Gambar 3.210. Proses <i>Editing</i>	45
Gambar 3.11. Penempatan Musik Instrumen pada <i>Scene Awal</i>	46
Gambar 3.22. Penempatan Musik Instrumen dan Vokal pada <i>Scene Akhir</i>	46
Gambar 4.1. <i>Scene Awal</i>	49
Gambar 4.2. Draft Aransemen Lagu Baby.....	52
Gambar 4.3. <i>Scene Akhir</i>	52

