

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif di Indonesia mulai menunjukkan ke arah yang lebih baik. Khususnya dalam industri film animasi. Hal ini ditandai dengan mulai banyaknya tayangan animasi produksi lokal di televisi. Industri film animasi berbeda dengan industri film non-animasi, film animasi memiliki banyak tantangan tersendiri dalam proses pembuatannya, terutama dari teknologi yang mahal dan SDM yang baru berkembang dewasa ini sehingga dapat dikatakan film animasi baru akan berkembang dan berbeda sekali dengan pembuatan film non-animasi pada umumnya. Selain itu, disebutkan oleh Irvan SP seorang pendiri salah satu studio animasi di kota Cimahi, bahwa

“Pembuatan film animasi sangat membutuhkan SDM yang banyak dengan skill atau kompetensi yang khusus. Animasi sangat bergantung kepada teknologi yang canggih. Selain itu, dikarenakan kompleks proses pembuatannya, proses tersebut membutuhkan *pipeline* yang tepat. Tahap-tahap tersebut harus dilalui dengan benar agar tidak terjadi *revisi* ditengah produksi yang memakan waktu banyak.”

Hingga kini dengan semakin maju dan terjangkaunya teknologi, penggiat animasi semakin terdorong untuk berkarya. Hal ini juga didorong oleh peran pemerintah seperti halnya pemerintah kota Cimahi yang memfasilitasi kreator animasi sehingga dijadikannya Cimahi sebagai kota dengan unggulan animasi pada tahun sejak tahun 2011 oleh kementerian perindustrian.

Perkembangan industri kreatif khususnya film animasi juga dengan semakin terjangkaunya teknologi telah membuka peluang bagi bidang kreatif lain, terutama industri musik. Disamping itu musik merupakan unsur yang penting dalam pembuatan film. Unsur visual dan audio saling mengikat satu sama lain. David Lynch seorang sutradara film menyatakan, “*Film are 50 percent visual and 50 percent sound. Sometimes sound even more overplays the visual*”. Keterangan ini diperkuat juga oleh Rudolf de Heer menyatakan, “*Sound is 60 percent of the*

*emotional content of a film*". Musik dalam film dinyatakan dapat memberikan efek bisu atau sinestesia.

Pada masa sebelum teknologi musik berkembang, film-film diisi musik dengan cara diiringi secara langsung oleh solo piano, ataupun orkestra. Iringan musik ini dimaksudkan untuk memberikan untuk meningkatkan efek dramatis pada narasi dan adegan-adegan tertentu. Hal ini dinyatakan oleh Hardjana (2004, hlm. 276), "Musik film bukanlah sekedar ilustrasi fragmental, akan tetapi bagian integral dari sebuah pernyataan filmis karya sutradara dalam media ini."

Sejak awal pergantian abad 20, film bisu pertama kali diperkenalkan tanpa suara apapun kecuali suara bising yang dihasilkan dari proyektor film. Disinilah awal mulanya musik dihadirkan sebagai *masking* atau sebagai penutup suara bising dari proyektor film. Palmer (1980, hlm. 549) dan Limbacher (1974) menjelaskan bersamaan dengan proses masking, musik juga dimanfaatkan sebagai cara untuk menjelaskan adegan dari sebuah film. Dengan berkembangnya teknologi, meskipun permasalahan noise atau suara bising dari proyektor film telah hilang, namun fungsi dari musik selanjutnya tetap dipertahankan dan dikembangkan sebagai pendukung bagi film bisu.

Penggunaan musik pada film bisu akhirnya menjadi cara tersendiri bagi musisi untuk mempublikasikan karya-karyanya. Seperti yang disebutkan oleh Thomas (1997, hlm. 37-40) bahwa industri musik untuk film bisu, selain sebagai musik yang berfungsi mengatur emosi sebuah film, musisi juga mempublikasikan kumpulan karya-karyanya. Hingga akhirnya ribuan bioskop-bioskop kecil banyak bermunculan, permintaan akan piano di dalam bioskop juga meningkat, terkadang juga dengan instrument musik lainnya sampai akhirnya menjadi sebuah orkestra yang cukup besar.

Dalam pembuatan *scoring* film, musisi tentunya ditantang untuk membuat suatu komposisi yang baik sehingga emosi musik terkesan kongruen dengan emosi pada film itu sendiri. Hal ini tentu terlihat mudah jika kita menonton suatu film baik animasi maupun non-animasi. Seringkali musik yang muncul dalam adegan film akan terdengar sangat sederhana, misalnya hanya dengan satu instrument dengan melodi

pendek dan singkat saja. Walaupun sederhana, namun *impact* yang dihasilkan dapat sangat berbeda. Hal ini ditunjukkan oleh Ashley Kenedy, dalam video tutorialnya, “*Introduction to Music in Film and Video*” yang mendemonstrasikan penggunaan musik yang berbeda dalam satu *scene*, walaupun sederhana hal ini akan menghasilkan persepsi adegan yang berbeda.

Pembuatan *scoring* film, khususnya film serial tentunya sangat menarik jika diperhatikan. Seringkali film serial memiliki lebih banyak *soundtrack* didalamnya. Hal ini dikarenakan ceritanya yang panjang dan beragam sehingga musik yang ada diharuskan dapat memberikan pengalaman emosi yang berbeda, sesuai dengan episode. Hal ini ditegaskan oleh Prendergast (1992) yang menyatakan, “*One common technique is to play music in parallel with a given episode to enhance or diminish it’s emotional impact. For example, the eeriness of a mystery or tenderness of a romance can be intensified with music with similar affect*”.

Dalam pembuatan film animasi yang peneliti temukan di kota Cimahi, peneliti menemukan bahwa dalam prosesnya, pembuatan *scoring* musik dalam produksi film dikerjakan dengan sangat cepat. Maka dari itu satu rumah produksi animasi biasanya memiliki sangat banyak animator. Namun berbeda dengan animator, penata musik biasanya memiliki jumlah yang sedikit. Dalam satu tim Audio Director biasanya terdiri kurang dari 3 orang bahkan dikerjakan oleh satu orang saja, seperti yang peneliti temukan pada studio BIT-C (Baros Information Technology and Creative).

Dalam praktiknya, menurut Joko Handoyo, seorang Audio Director studio BIT-C proses pembuatan alur kerja tata musik dan tata suara untuk produk citra bergerak, Audio Director biasa merangkum pekerjaan tersebut menjadi satu alur pekerjaan yang disebut *Sound of Picture* atau *SPF*. Pekerjaan ini meliputi pembuatan musik film atau *scoring*, menentukan musik (diagenic), merekam dialog, merekam *sound ambience*, membuat *foley sound*, membuat atau menggunakan *sound design* sintetik (costum atau library). Setelah suara tersebut terkumpulkan barulah *track-track* tersebut dikumpulkan dan disusun hingga pada akhirnya dilakukan audio mixing dan mastering sesuai dengan media video tersebut (TV atau Bioskop). Selain hal teknis diatas, terdapat konsep pengerjaan yang tidak kalah pentingnya, yaitu

pengerjaan SPF secara psikologis. Pengerjaan ini merupakan pembuatan konsep musik dan tata suara untuk film dengan mengoptimalkan cara pikir atau mental penonton.

Dalam pembuatan SFP, penulis pernah diberikan beberapa kali kesempatan untuk membuat musik scoring untuk kebutuhan film animasi pendek dan video animasi *Motion Graphic*. Masing-masing pengerjaan tersebut dilakukan selama 1 bulan. dalam pengerjaan ini, penulis ditunjuk untuk membuat scoring musik, sementara rekaman dialog dan sebagainya dilakukan oleh pihak lain. Penguasaan ilmu komposisi jelas sangat terasa disini. Bagaimana musik harus mulai masuk dan keluar, bagaimana porsi atau banyaknya musik yang ada. Sebagai mahasiswa pendidikan seni musik tentunya merupakan hal baru bagi penulis untuk masuk ke lingkungan studio animasi sebagai music director.

Meskipun pengalaman penulis terhitung baru sebagai Music Director sebuah animasi, namun bekal pengetahuan penulis khususnya di bidang komposisi dapat dikatakan tercukupi. Dengan bekal sedikit pengalaman dalam mempelajari ilmu komposisi selama perkuliahan, penulis dapat merasakan langsung membuat scoring film animasi.

Pembuatan scoring film animasi selain menggunakan jasa music director, pihak studio biasa menggunakan stock recording yang diunduh dari beberapa website yang menyediakan stock tersebut. Hal ini juga disebabkan oleh jarangya musisi yang mau untuk terjun ke bidang music director untuk film. Selain itu, masih banyak yang menganggap garapan music pada film bukanlah hal yang penting, sehingga banyak musisi yang diminta membuat musik sesimpel dan dibayar semurah-murahnya.

Dari pengalaman penulis sebelumnya, dengan perkembangan teknologi dan materi perkuliahan yang sudah ada, penulis merasa peluang berkarir sebagai music director sangat terbuka lebar bagi mahasiswa pendidikan seni musik khususnya bagi mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia. Hal ini juga didukung oleh temuan penulis bahwa music director di studio-studio sekitar Bandung dan Cimahi masih

jarang. Dari pengalaman inilah penulis sangat tertarik untuk mencermati bagaimana proses pembuatan scoring film serial animasi.

Selain sedikitnya minat musisi untuk menjadi director musik, pembuatan komposisi musik dalam film animasi ini akan menjadi sebuah pengalaman nyata bagi aplikasi dari mata kuliah *komposisi*. Dari semua yang telah diungkap pada latar belakang ini, peneliti terdorong untuk menulis skripsi yang berjudul: **“KOMPOSISI MUSIK SERIAL ANIMASI KELUARGA SOMAT (Studi Analisis pada Episode Special Hari Kartini)”**

### **B. Rumusan masalah**

Peneliti akan mengkaji tentang bagaimana bentuk musik didalam pengerjaan scoring film serial animasi. Peneliti perlu mengidentifikasi dan membatasi permasalahan apa saja yang akan diteliti, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk musik dalam adegan opening
2. Bagaimana bentuk musik dalam pengiring dialog

### **C. Tujuan Penelitian**

Peneliti mengharapkan dengan penelitian ini peneliti dapat menjawab pertanyaan peneliti tentang scoring musik film serial animasi yaitu:

1. Mengetahui bentuk dan porsi musik pada serial animasi;
2. Mengetahui musik berfungsi pada setiap adegan film.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan dapat mengambil manfaat dari segi teoritis maupun praktis khususnya dalam bidang musik scoring untuk serial animasi. Dari segi teoritis penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi, bahan pembelajaran tentang ilmu menganalisis khususnya dalam bidang seni musik dan sebagai bahan penelitian tidak lanjut. Sedangkan secara praktis, bagi pihak-pihak terkait yaitu sebagai berikut

1. Peneliti

Penelitian ini untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang lebih luas tentang konsep dasar garap karya musik film.

2. Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan serta memperkaya sumber untuk perpustakaan Departemen Pendidikan Seni Musik sebagai referensi bagi penelitian tentang musik film.

3. Mahasiswa Musik

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa musik, utamanya untuk mendalami ilmu komposisi musik.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun struktur organisasi dalam sebuah penelitian yaitu tata cara atau estetika dalam penyusunan skripsi sebagai berikut:

1. BAB I pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang dan kerangka dari penulisan ini, karena dari sinilah peneliti mulai mengembangkan tulisan yang secara berurutan untuk bab-bab berikutnya. Adapun bahasan dalam pendahuluan ini berisikan latarbelakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.
2. BAB II landasan teoritis berisikan tinjauan teoritik mengenai scoring musik pada film serial animasi “Keluarga Somat”.
3. BAB III metode penelitian didalamnya mencakup desain penelitian, partisipan, dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.
4. BAB IV temuan dan pembahasan didalamnya mencakup pertanyaan penelitian yang akan peneliti bagi kembali sesuai dengan pertanyaan penelitian, yaitu bentuk musik pada serial animasi “Keluarga Somat”
5. BAB V simpulan, implikasi dan rekomendasi merupakan jawaban dari semua rumusan permasalahan yang sudah dibahas pada pembahasan.