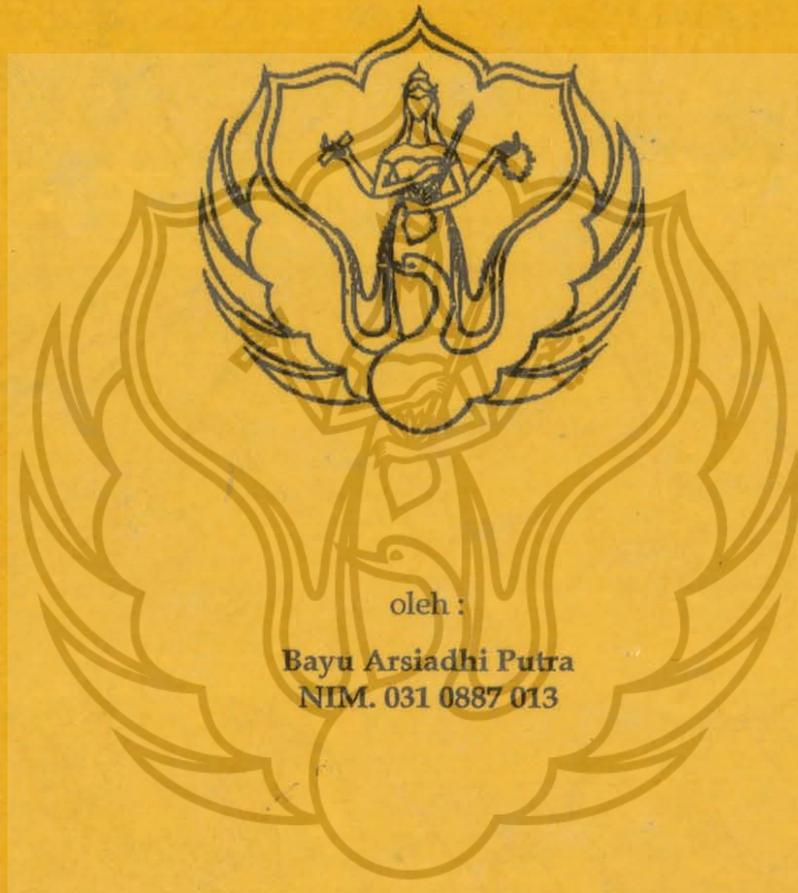


**PROSES SCORING FILM AGENDA 19**



oleh :

**Bayu Arsiadhi Putra**  
**NIM. 031 0887 013**

**Tugas Akhir Program Studi S1 Seni Musik**  
**Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**2009**

**PROSES SCORING FILM AGENDA 19**



oleh :

**Bayu Arsiadhi Putra  
NIM. 031 0887 013**



**Tugas Akhir Program Studi S1 Seni Musik  
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**2009**

## PROSES SCORING FILM AGENDA 19

NO. ABSTRAK	
TRAY.	3207/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	11-11-2009

✓  
A



diajukan oleh :

**Bayu Arsiadhi Putra**

**NIM. 031 0887 013**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Tim Penguji Program Studi Seni Musik  
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk mengakhiri jenjang studi sarjana S-1

dalam Minat Utama Musikologi

kepada

Program Studi Seni Musik

Jurusan Musik. Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Juni 2009

Tugas Akhir ini telah diuji dan diterima oleh  
Tim Penguji Jurusan Musik Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Pada tanggal 15 Juni 2009



Drs. Hari Martopo, M.Sn  
Ketua



Drs. R. Chairul Slamet, M.Sn.  
Anggota/Pembimbing I



Drs. Bambang Riyadi.  
Anggota/Pembimbing II



Drs. I. G. N. Wiryawan Budhiana, M.Hum  
Anggota/Penguji Ahli

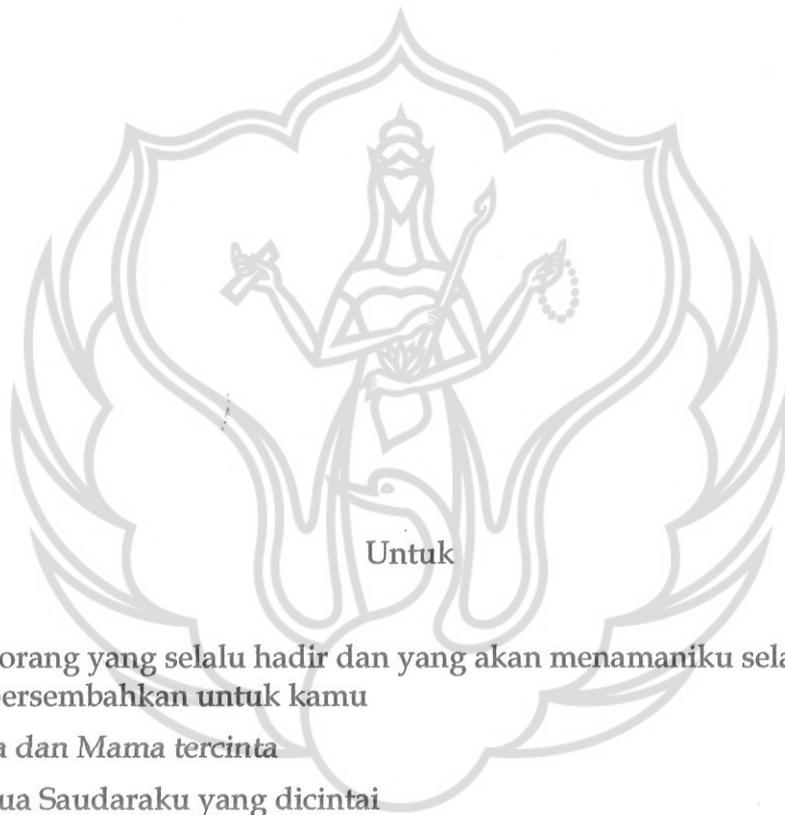
Mengetahui.

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Drs. Triyono Baramantyo PS, M.Ed., Ph.D.  
NIP 19570218 198103 1 003

## PERSEMBAHAN



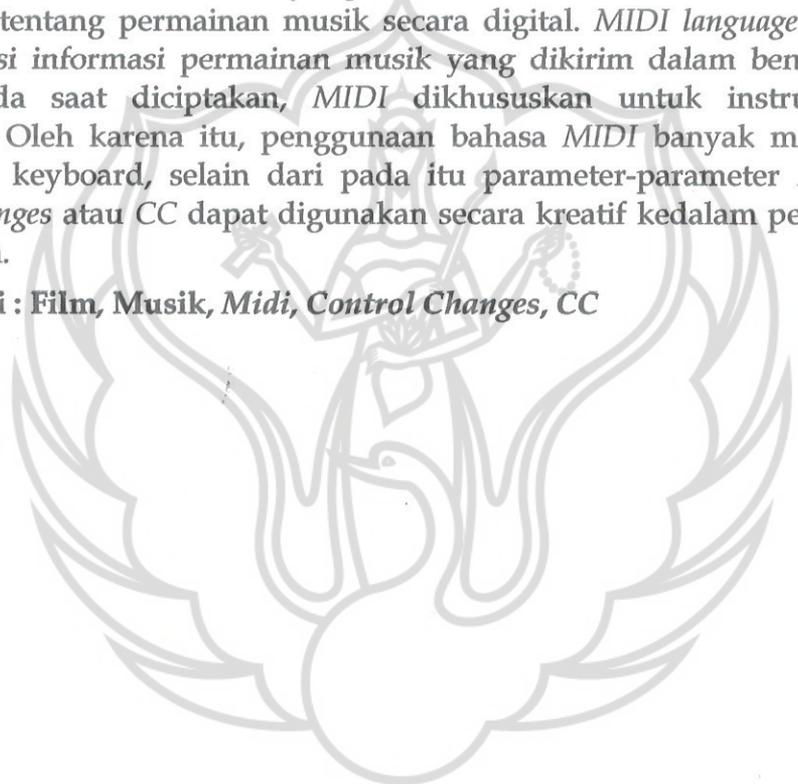
- ❖ Seseorang yang selalu hadir dan yang akan menamaniku selamanya, ini ku persembahkan untuk kamu
- ❖ Papa dan Mama tercinta
- ❖ Semua Saudaraku yang dicintai
- ❖ Indonesia

## ABSTRAK

Pada awal mula film ditemukan, film tidak langsung dianggap sebagai karya seni. Tetapi dianggap sebagai tiruan mekanis dari kenyataan atau sebagai sarana untuk mereproduksi karya-karya seni yang telah ada sebelumnya pengakuan film juga melalui proses yang panjang.

Film menemukan gayanya pada saat musik menjadi satu kesatuan dalam film itu sendiri. Pada era digitalisasi *synthesizer* dan *MIDI* (Musical Instrument Digital Interface) merupakan sarana yang acapkali digunakan oleh komponis musik film untuk menuangkan ide dan imajinasinya kedalam musik film. *MIDI* merupakan sebuah standar yang diterima secara luas untuk pertukaran informasi tentang permainan musik secara digital. *MIDI language* atau Bahasa *MIDI* berisi informasi permainan musik yang dikirim dalam bentuk bilangan biner. Pada saat diciptakan, *MIDI* dikhususkan untuk instrumen musik keyboard. Oleh karena itu, penggunaan bahasa *MIDI* banyak mengacu pada instrumen keyboard, selain dari pada itu parameter-parameter *MIDI* seperti *control changes* atau *CC* dapat digunakan secara kreatif kedalam pengembangan musik film.

**Kata kunci :** Film, Musik, *Midi*, *Control Changes*, *CC*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT karena atas rahmat dan kemurahanNYA, tak lupa shalawat dan salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, serta bantuan dari para dosen dan berbagai pihak secara tulus ikhlas baik material maupun spritual, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini untuk memenuhi persyaratan gelar sarjana pada program seni musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia.

Dengan ini mengucapkan terima kasih kepada:

1. Papa dan Mama tercinta, atas segala doa dan dukungan yang tak terhingga, terima kasih untuk segalanya.
2. Drs. R. Chairul Slamet, M.Sn selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasinya dalam proses penulisan dan penggarapan ilustrasinya pada tugas akhir ini.
3. Drs Hari Martopo, M.Sn, selaku ketua jurusan musik.
4. Drs. Bambang Riyadi, M.Hum, selaku dosen wali yang selalu membimbing dan memberikan dukungan moral selama menjalani proses perkuliahan.
5. Drs. I. G. N. Wiryawan Budhiana, M.Hum, terima kasih atas ilmu dan petunjuknya yang lebih banyak saya dapatkan diluar jam perkuliahan.
6. Kustaf Yusuf S.Sn, M.Sn, yang selalu sabar, ulet, tekun dan rajin bang adalah idola mahasiswa.
7. Nurjihad aji Hisyam yang telah meluangkan waktunya pada malam-malam terakhir penggarapan film ini.
8. Tendi, Jamlikun, Dimas, dan semua teman-teman dari Kopi kental Community.

9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberi masukan untuk tugas akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu, terima kasih.
10. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dimana penulis memperoleh ilmu pengetahuan selain akademis dan belajar dalam mengembangkan diri.
11. Mas Bagus, Mas Bay, Kenthir, Decky, serta seluruh penghuni “*Kost Idaman Gempa*” terima kasih atas masukannya.
12. ISI Yogyakarta dan lingkungannya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Namun dengan segala kerendahan hati, kami berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan sebagai apresiasi ilmu pengetahuan musik di Indonesia.

Akhir kata, penulis selalu membuka diri terhadap tegur sapa dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa datang.

Yogyakarta, Juni 2009

Bayu Arsiadhi P

## DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR ISTILAH.....	x
<b>BAB I        PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Rumusan masalah .....	4
C. Tujuan penelitian .....	5
D. Tinjauan pustaka .....	6
E. Metode penelitian .....	7
F. Kerangka penulisan .....	9
<b>BAB II        SEKILAS TENTANG MUSIK FILM DAN SYNTHESIZER</b>	
A. Perjalanan Musik Film .....	10
1. Fungsi Musik Film .....	12
2. Proses Scoring Dalam Film .....	13
a) Spotting Process.....	13
b) Synchronization.....	15
c) Orchestration.....	17
d) Synthesizer.....	18

<b>B. Awal Musik Eksperimental</b>	
1. Synthesizer .....	19
a) Era Tabung Elektron .....	20
b) Era Integrated Circuit .....	21
2. Tiga Elemen Dasar Suara .....	26
a) Frekuensi .....	23
b) Intensity .....	25
c) Tone Quality .....	25
<b>C. Synthesizer Berdasarkan Prinsip Kerja</b>	
1. Subtractive Synthesis .....	27
2. Additive Synthesis .....	29
3. FM Synthesis .....	29
4. Wavetable Synthesis .....	31
<b>D. Musical Digital Interface</b> .....	32
1. Parameter dan Praktek Penggunaan .....	33
<b>E. Komputer Merupakan Instrumen Musikal</b> .....	43

### **BAB III      APLIKASI PARAMETER MIDI DALAM PROSES SCORING**

#### **AGENDA 19**

<b>A. Opening Scene</b> .....	47
1. Konsep Penciptaan Score .....	47
2. Konsep Penggarapan Score dengan Parameter MIDI. ....	44
a) <i>Cello</i> .....	49
b) <i>Oboe</i> .....	52
c) <i>Harpa</i> . ....	55
<b>B. Dramatic Scene</b> .....	56
1. Konsep Penciptaan Score. ....	56

2. Konsep Penggarapan Score dengan Parameter MIDI. . . .	58
a) <i>String Section</i> . . . . .	58
b) <i>Bass Synthesizer</i> . . . . .	59
c) <i>Cello</i> . . . . .	60
C. Comedic Scene . . . . .	61
1. Konsep Penciptaan Score . . . . .	61
2. Konsep Penggarapan Score dengan Parameter MIDI. . . . .	62
a) <i>Brass Section</i> . . . . .	62
<b>BAB IV      KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan . . . . .	66
B. Saran . . . . .	67
<b>DAFTAR PUSTAKA . . . . .</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN . . . . .</b>	

## DAFTAR ISTILAH

- Additive Synthesis.** *ing.* Cara membangun *tones* yang lebih kompleks dari rangkain dasar frekuensi seperti gelombang sinus (*sinewave*). Teknik sintesa ini menerapkan pementukan gelombang bunyi secara berkala dengan menambahkan frekuensi dan amplitude secara bersamaan.
- ADSR.** *ing.* Attack, Decay, Sustain, Release parameter penting yang terdapat dalam envelope generator.
- Amplitud.** *ing.* Jumlah yang dihitung dalam beberapa sinyal, dalam terminologi elektrik, amplitud adalah nilai voltase yang mengalami fluktuasi
- Amplitude Modulation.** *Ing.* Di dalam synthesizer, amplitud merupakan sinyal yang dikendalikan oleh voltase.
- Attack.** *ing.* Parameter di dalam envelope generator, yang berfungsi menaikkan sinyal yang lemah pada output synthesizer.
- Band Pass Filter.** *ing.* Sebuah perangkat yang memperbolehkan sinyal melewati frekuensi yang telah ditetapkan.
- Controller.** *it.* Sebuah perangkat yang memberikan sebuah voltage control, trigger dan gate untuk menggerakkan satu atau lebih modul suara yang ada pada synthesizer atau keyboard.
- Control Voltage.** *ing.* Sinyal yang dipakai guna memberitahukan parameter apa yang akan di gunakan pada control voltage.
- Cut-off frequency.** *it.* Sebuah filter yang digunakan untuk memotong frekuensi yang berlebihan.
- Decay.** *ing.* Parameter di dalam envelope generator, seting pada decay yaitu menjelaskan waktu untuk mematikan sinyal setelah key pada synthesizer dilepaskan.
- Delay.** *it.* Waktu tunda yang membedakan waktu datang bunyi langsung (*direct sound*) dan bunyi pantulan pertama (*first reflection sound*) hingga terdengar di telinga.
- Drum Machine.** *it.* Alat musik elektronik berupa *sequencer* dengan sampel bunyi drum set. biasanya dilengkapi dengan sampel perkusi lain.

## BAB I PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan karya seni yang berada dalam dunia bunyi. Bentuk yang abstrak, juga tak terbatas ruang dan waktu akan selalu menarik untuk diapresiasi. Setiap orang memiliki kemampuan dalam mendengarkan musik dengan penuh pengertian. Meskipun setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda dalam daya tangkap musikal mereka, tak seorang pun lahir dengan kemampuan ini; ia hanya bisa dicapai.<sup>1</sup> Usaha secara sadar merupakan keharusan yang dituntut sepanjang waktu dalam latihan mendengarkan musik secara penuh pengertian.

Unsur-unsur seni musikal yang terdapat dalam apresiasi musik adalah unsur manusia dan unsur mekanis. Unsur mekanis memiliki beberapa unsur lagi didalamnya, salah satunya adalah transmisi. Unsur ini dapat menjadikan musik dapat dinikmati oleh publik seketika musik itu diperdengarkan (secara langsung) dan dapat diperdengarkan kepada publik luas secara tidak langsung; adanya perbedaan waktu antara pertunjukan atau perilaku musikal yang sebenarnya dengan pendengar yang menerimanya.<sup>2</sup> Bertitik tolak dari paparan diatas, dalam karya yang

---

<sup>1</sup> Triyono Bramantyo, *Pengantar Apresiasi Musik*, terjemahan dari Hugh M. Miller, *Introduction to Music; a guide to good listening*.

<sup>2</sup> *Ibid.*

telah penulis hadirkan ini adalah lebih mengekspresikan musik sebagai elemen penting dalam cerita pada suatu film.

Cikal-bakal musik film lahir dari musik opera, musik teater, komedi bangsawan serta pertunjukan musik. Terutama sekali karya musik dengan aliran *Romantik* dan *Melodramatik* pada akhir abad ke-19. Sebagai contoh Mendhelssohn dalam karyanya *Fingel's Cave Overture*, Wagner's *Ride of the Walkurie*, Lizst *Les Preludes* Rossini's *William Tell Overture* merupakan sebagian dari banyak komposer yang secara nyata memiliki karya musik deskriptif dan dramatis.

Dua nama penting dalam rintisan penemuan film adalah Thomas Alva Edison dan Lumiere bersaudara. Pada tahun 1887 Thomas Alva Edison berhasil menemukan mekanisme film dengan alat untuk merekam dan memproduksi gambar. Temuan Edison ini masih bermasalah karena belum ditemukan bahan dasar untuk membuat gambar, hingga disempurnakan oleh Goerge Eastman yang menawarkan gulungan pita *seluloid* ciptaan Edison itu disebut *kinetoskop* yang menyerupai kotak berlubang untuk mengintip pertunjukan hingga tahun 1894 di New York diadakan pertunjukan *kinetoskop* untuk umum.

Pada tanggal 28 desember 1895 Lumiere bersaudara mendemonstrasikan hasil karya mereka berupa *cinematograph* kepada khalayak ramai di Paris. yaitu sebuah piranti yang dapat kombinasikan dari kamera alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Pada

pertunjukan tersebut *cinematograph* diiringi oleh seorang pianis dimana zaman ini disebut era film bisu.

Perkembangan film sejak ditemukan tidak lepas dari perkembangan teknologi. Mulai dari film bisu hitam putih sampai film hitam putih bersuara pada akhir tahun 1920 dan film berwarna pada tahun 1930. pada awalnya film hanya sebagai tiruan mekanis dari realita atau sarana untuk mereproduksi karya-karya seni pertunjukan lainnya seperti teater. Film dianggap sebagai karya seni setelah melalui pencapaian-pencapaian dalam sejarah perfilman dengan pembuat-pembuat film seperti Goerge Melies (Prancis), Edwin S Porter dan D.W Griffith (Amerika) serta R.W Paul dan G.W Smith (Inggris). Dan dalam kurun waktu berikutnya lahir gerakan-gerakan film seni secara mengglobal di Prancis, Jerman, Rusia, Swedia dan Italia hal ini kemudian diperkuat dengan lahirnya seniman-seniman film dari berbagai negara Akira Kosawa (Jepang), Satyajit Ray (India), John Ford (Amerika), Usmar Ismail (Indonesia), dan lain-lain.

Musik adalah elemen penting pada suatu cerita. Musik yang berada dibelakang film biasanya disebut *score*. *Score* memberikan simbol-simbol penting terhadap karakter dan situasi dan memberikan ilusi yang berkesinambungan pada gambar yang berubah-ubah serta mempertinggi emosi-emosi para penonton.

*Film score* biasanya dimainkan dengan formasi orkestra. Orkestra dapat dimainkan didalam sebuah ruang rekam yang memiliki

kapasitas besar, atau direkam pada saat pertunjukan orkestra. Untuk film dengan *budget* yang kecil, *Synthesizer* digunakan untuk membuat musik layaknya seperti orkestra, karena biaya operasional yang lebih murah.

Film sering mempunyai tema-tema berbeda untuk karakter-karakter penting, peristiwa, gagasan-gagasan, atau obyek. Tema-tema ini bisa dimainkan dalam variasi-variasi berbeda sepanjang film tersebut. Beberapa contoh yang sangat terkenal dari teknik ini adalah *score* John William pada film *Star Wars*. Dan beberapa tema-tema terkenal yang berhubungan dengan karakter seperti Darth Vader, Luke Skywalker dan Emperor pada film tersebut. Jika kita mendengarkan secara seksama musik pada film *Star Wars* kita dapat mendengarkan bagaimana John Williams mengubah musik yang berbeda untuk mendapatkan *mood-mood* tertentu. Sebagai contoh John Williams menulis harmoni yang bertentangan dan tempo yang cepat pada saat *scene* perkelahian dan aksi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis akan menyampaikan rumusan masalah dan kerangka berfikir dalam penelitian ini. Rumusan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Penciptaan struktur bentuk musikal *cue-cue* dalam film "Agenda 19" dengan media ekspresi MIDI.
2. Bagaimana mendapatkan aspek estetik dalam proses pembuatan musik film dengan memanfaatkan parameter

MIDI sebagai pendekatan umum musik film, *spotting process*, *timing*, *synchronization*, *synthesizer*.

3. Bagaimana Penerapan parameter MIDI kedalam musik film yang lebih menekankan terhadap aksi-aksi drama, untuk mendapatkan *moods* yang berbeda-beda dalam setiap *scene* yang berbeda-beda.

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan keseimbangan antara musik yang dibangun dengan MIDI dan gambar sehingga mencapai suatu perasaan "rightness" atau "kebenaran" di antara film dan musik.
2. Mengetahui bagaimana proses pembuatan musik film melalui MIDI yang lebih menekankan hubungan antara drama dan musik sehingga musik dapat membangun perasaan dari satu kesinambungan di setiap *scene-scene* dalam suatu film.
3. Memacu Kreatifitas penggunaan MIDI melalui penciptaan suatu bentuk musik yang baru dengan media film.

#### D. Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan beberapa buku referensi yang bisa dipergunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian sampai pada hasil yang diharapkan. Buku-buku tersebut antara lain:

1. George Burt, *The Art of Film Music*, 1994. Northeastern University Press, Emeryville, California. Buku ini membahas tentang peran penting musik dalam beberapa *scene* film-film klasik yang diproduksi pada tahun 1930 sampai dengan 1980. Buku ini dapat membantu dalam mempelajari sejarah perkembangan musik film di Amerika.
2. Frank Skinner, *Underscore*, 1955. New York. Buku ini berisi panduan metode kombinasi dalam *scoring* film dan *motion picture* (gambar bergerak). Buku ini dipergunakan dalam mempelajari karakteristik instrumen yang membangun suasana dalam pembuatan musik film.
3. Richard Davis, *Complete Guide to Film Scoring (The Art and Business to Writing Music for Movies and TV)*. Buku ini dipergunakan dalam mempelajari langkah-langkah dan proses pembuatan musik film.
4. Michael Hewitt, *Music Theory for Computer Musician*, Course Technology, 2008, Massachusetts. Buku ini dipakai sebagai acuan mengaplikasikan teori musik kedalam sistim digital yang berbasis musik komputer.

5. Martin Russ, *Sound Synthesis and Sampling*, Focal Press, 2004, Massachusets. Cara kerja berbagai macam synthesizer termuat dalam buku ini dan membantu dalam pemaparan jenis-jenis VST dalam mengolah suara.
6. Andrea Pejrolo and Richard de Rosa, *Acoustic and MIDI orchestration for Contemporary Composer*, Focal Press, Massachusets. Buku ini sangat mendukung penulis dalam mencari karakter bunyi yang dihasilkan MIDI dalam format orkestra.

#### E. Metode Penelitian

Sepuluh metode penelitian musik menurut Ruth Watanabe (Profesor of Musicology, Eastman School of Music, Rochester University, USA) adalah: metode sejarah (*historical method*), metode perkembangan (*developmental method*), metode teoretikal (*theoretical method*), metode analisis (*analytical method*), metode komparatif (*comparative method*), metode eksperimental (*experimental method*), Metode kritik (*critical method*), metode statistik (*statistical method*), metode spekulatif (*speculative method*) dan metode deskriptif (*descriptive method*).<sup>3</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan empat diantaranya, yaitu: metode sejarah, teoretikal, metode deskriptif dan metode eksperimental dalam konteks musikologi. Metode sejarah, mempelajari perkembangan obyek penelitian dari masa kemasa, Metode teoretikal, menghubungkan

---

<sup>3</sup> Ruth Watanabe, *Introduction to Music Research*, First Edition, Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey, 1967, hal.5.

sebuah subyek penelitian dengan beberapa konsep, misalnya : tentang *spoting music*, sinkronisasi (*synchronization*), orkestrasi, *timing* dan elemen-elemen musik film lainnya; metode eksperimental, membuat kajian berupa tes dengan harapan untuk menemukan fenomena fisik ataupun psikis atas subyek yang diteliti; metode deskriptif, mendeskripsikan secara utuh sebuah kondisi atau sebuah subyek penelitian secara sistematik<sup>4</sup>

Menurut Don Michael Randel (1978), musikologi merupakan studi ilmiah musik yang dibagi menjadi tiga bidang, musikologi sejarah, musikologi perbandingan, dan musikologi sistematik. Musikologi sejarah berhubungan dengan sajarah musik itu sendiri. Musikologi perbandingan, membandingkan berbagai gaya musik, jenis, bentuk dan sebagainya yang kemudian dalam studi musik rakyat dan musik non barat menjadi istilah baru yang disebut dengan etnomusikologi. Musikologi sistematik mencakup ilmu bentuk akustik dan beberapa aspek antara lain: psikologi, estetika, sosiologi, pedagogi (ilmu pendidikan) serta teori musik (melodi, ritme, harmoni dan sebagainya).<sup>5</sup>

Tahap pembuatan laporan dari pelaksanaan tugas penelitian. Hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian disusun secara sistematis kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan dilaporkan sebagai tugas akhir dalam bentuk skripsi.

---

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> Don Michael Randel, *Harvard Dictionary of Music*, (terj. Victor Budi S.), The Belknap of Harvard University, London, 1978, hal.327.

## F. Kerangka Penulisan

Sistematika penulisan dalam karya tulis Proses Scoring Film “Agenda 19” ini adalah sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka yang diakhiri dengan metode penelitian.

Bab II berisikan uraian tentang teori dan pengetahuan perkembangan musik film dan aplikasi yang menggunakan *synthesizer*, secara umum, meliputi sejarah, perkembangan serta aplikasinya, terutama dalam konteks wacana teknologi musik film di abad ke-21.

Bab III berisi pemaparan mengenai analisis dan penggunaan elemen-elemen parameter MIDI diaplikasikan pada film “agenda 19” serta pemaparan tentang karya musik untuk mendapatkan *moods* yang berbeda-beda di setiap unsur-unsur drama pada karya film tersebut.

Bab IV berisi penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran penulis dari penelitian ini.