

**“MELODY AMIDST THE ABYSS”
*BREAKING THE MOLD: PENERAPAN MUSIK
ELEKTRONIK DALAM KONTEKS *SOUND DESIGN*
PADA MUSIK FILM EPIK***

Tugas Akhir

Program Studi S1 Penciptaan Musik



Diajukan Oleh

Sekar Mayang

NIM. 201 01990 133

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

**“MELODY AMIDST THE ABYSS”
*BREAKING THE MOLD: PENERAPAN MUSIK
ELEKTRONIK DALAM KONTEKS *SOUND DESIGN*
PADA MUSIK FILM EPIK***

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Tim Penguji
Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu prasyarat untuk mengakhiri jenjang studi sarjana**



Diajukan Oleh

Sekar Mayang

NIM. 201 01990 133

**PROGRAM STUDI PENCIPTAAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

“Melody Amidst the Abyss” *Breaking the Mold: Penerapan Sound Design dalam Film Epik sebagai Upaya Melawan Stereotip Genre Film* diajukan oleh **Sekar Mayang, NIM. 20101990133**, Program Studi S-1 Penciptaan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Program Studi: 91222**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A.
NIP 197710122005012001
NIDN 0012107702



Puput Pramuditya, S.Sn., M.Sn.
NIP 198911032019031013
NIDN 0003118907

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn.
NIP 196111191985031004
NIDN 0019116101



Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.
NIP 197604102006041028
NIDN 0010047605

Yogyakarta, 05 - 06 - 24

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Program Studi
Penciptaan Musik



Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002
NIDN 0007117104



Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil.
NIP 197604102006041028
NIDN 0010047605

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya komposisi dan karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lain, serta belum pernah dipublikasikan. Saya bertanggungjawab atas keaslian karya pada penelitian ini serta bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari terdapat hal-hal yang tidak sesuai dan bertentangan dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 8 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



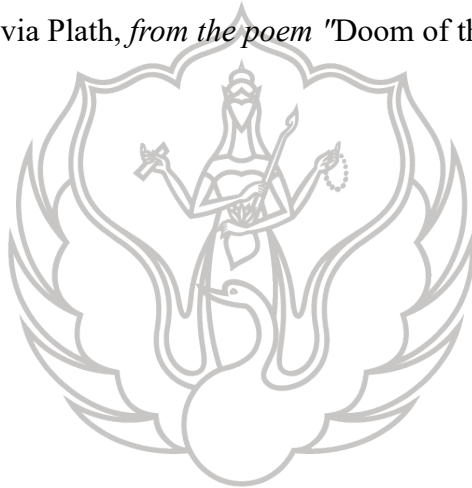
Sekar Mayang

NIM 20101990133

HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Backward we traveled to reclaim the day
Before we fell, like Icarus, undone;
All we find are altars in decay
And profane words scrawled black across the sun.”*

Sylvia Plath, *from the poem "Doom of the Exiles"*



Tugas akhir ini saya persembahkan untuk keluarga, diri saya sendiri, dan sahabat-sahabat saya tercinta.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah, atas berkat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir dengan judul “Melody Amidst the Abyss” *Breaking the Mold: Penerapan Sound Design* dalam Film Epik sebagai Upaya Melawan Stereotip Genre Film dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini merupakan keharusan formal untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) dari Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Untuk itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Kardi Laksono, S.Fil., M.Phil. selaku Ketua Program Studi Penciptaan Musik, FSP ISI Yogyakarta, sekaligus Pembimbing II, yang telah memotivasi, serta memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir ini;
2. Puput Pramuditya, S. Sn., M.Sn. selaku Pembimbing I, yang telah memotivasi, serta memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir ini;
3. Dr. Royke Bobby Koapaha, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli, yang telah memberikan waktu, *insight*, dan pikiran baik selama perkuliahan maupun dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir ini;
4. Maria Octavia Rosiana Dewi, S.Sn., M.A. selaku Sekretaris Program Studi Penciptaan Musik, FSP ISI Yogyakarta, yang telah memberikan waktu, tenaga, dan berbagai *insight* selama perkuliahan;

5. Keluarga tercinta: Bapak, Ibu, Tete yang tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan kepada penulis, baik secara moral maupun material selama proses pembuatan tugas akhir ini;
6. Seluruh dosen pengampu dan karyawan di Program Studi Penciptaan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta;
7. Sahabat-sahabat yang telah menjadi seperti keluarga yang saya kasihi: Siti Sarah Nur Anjani, Anita Rosmawati, Elissa Dewi Faustine, Mustika Nilasari, dan Ady Puji Priyanto yang selalu hadir memberikan mental dan *emotional support*;
8. Samuel Chrisnandi Pramahudi selaku rekan diskusi, sekaligus menjadi salah satu pemain pada presentasi karya, serta hampir selalu hadir untuk menemani proses pembuatan tugas akhir;
9. Daniel Aditya Pragnyana dan Pasaribu Putri Diana selaku pemain pada presentasi karya yang turut memberikan bimbingan, bantuan, juga menjadi teman diskusi dan berkeluh kesah selama proses pembuatan tugas akhir;
10. Seluruh rekan dan pihak yang terlibat dalam proses penulis mempresentasikan karya sehingga dapat berjalan lancar;

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca selanjutnya.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

Sekar Mayang

ABSTRAK

Penggunaan musik dalam sejarah perkembangan film yang panjang melahirkan sebuah fenomena berupa stereotip atau kemelekatan genre film dengan gaya musik tertentu. Fenomena ini menjadi masalah karena dapat mempersempit ekspektasi dan pemahaman terhadap potensi artistik musik dalam konteks sinematik dikalangan penonton, serta membatasi kebebasan ekspresi dan kreativitas komposer musik film. Berangkat dari fenomena ini, peneliti berupaya melawan stereotip dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana elemen-elemen timbre dalam konsep *sound design* dieksplorasi dan memahami secara mendalam bagaimana musik elektronik dalam konteks *sound design* diterapkan pada film epik. Upaya ini dilakukan dengan menciptakan formulasi suara elektronik melalui eksplorasi elemen-elemen timbre *sound design* yang umum dipakai dalam film *science fiction*, untuk diterapkan ke dalam film epik yang umumnya menggunakan musik orkestra. Eksplorasi berfokus pada penyesuaian karakteristik timbre terhadap konteks sinematografi film (atmosfer, *setting* latar, perubahan suasana, emosi dan ketegangan dalam adegan), dengan mempertimbangkan kohesivitas dan kedalaman sinematik secara keseluruhan. Penelitian ini menghasilkan formula rancangan suara yang digunakan dalam menciptakan karakteristik timbre yang efektif memperkuat aspek sinematografi dan keseluruhan atmosfer film epik.

Kata kunci: stereotip genre film, film epik, musik film, timbre, *sound design*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR NOTASI	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
A Latar Belakang	1
B Rumusan Masalah	7
C Tujuan Penciptaan	8
D Manfaat Penciptaan	8
E Metode Penelitian	9
BAB II KAJIAN SUMBER DAN LANDASAN PENCIPTAAN	
A Kajian Pustaka	10
B Kajian Karya	14
C Landasan Penciptaan	19
BAB III PROSES PENCIPTAAN	
A Penentuan Ide Penciptaan	21
B Pengumpulan Data Terkait	22
C Observasi Film	24
D Eksplorasi Musikal	26
E Perumusan Konsep	32
F Pembuatan Sketsa Dasar Musik	36
G Penulisan Notasi	38
BAB IV ANALISIS KARYA	
A Analisis <i>Sound Design</i>	40

B Analisis Komposisi.....	54
BAB V PENUTUP	
A Kesimpulan	61
B Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64



DAFTAR NOTASI

Notasi 2.1 potongan tema <i>Men of Rohan</i>	16
Notasi 3.1 penggalan notasi karya “Melody Amidst the Abyss”.....	39
Notasi 4.1 penggalan notasi birama 67-74	55
Notasi 4.2 penggalan notasi dalam <i>battle scene</i>	56



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data jumlah <i>rating</i> dan ulasan film “The Fall” dan “The Fountain” ..	25
Tabel 3. 2 <i>Music spotting</i> dalam pembuatan musik film “The Fall”	36
Tabel 3. 3 <i>Foley spotting</i> dalam pembuatan musik film “The Fall”	37
Tabel 3. 4 <i>Ambience spotting</i> dalam pembuatan musik film “The Fall”	37
Tabel 4. 1 Formulasi elemen <i>sound design</i> pada rancangan suara	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gelombang suara karya "The Steward of Gondor"	28
Gambar 3.2 a) Kompleksitas suara di awal lagu, b) Kompleksitas suara di akhir lagu.....	28
Gambar 3.3 Ambitus "The Steward of Gondor" dalam <i>spectrum analyzer</i>	28
Gambar 3.4 Detail resonansi horn dalam "The Steward of Gondor"	
Gambar 3.5 Gelombang suara "The Riders of Rohan".....	29
Gambar 3.6 Kompleksitas suara "The Riders of Rohan"	30
Gambar 3.7 Ambitus suara "The Riders of Rohan" dalam <i>spectrum analyzer</i> ...	30
Gambar 3.8 Detail resonansi suara "The Riders of Rohan"	29
Gambar 3.9 Gelombang suara "The Lighting of the Beacons"	31
Gambar 3.10 a) Kompleksitas suara (dinamika pelan), b) Kompleksitas suara (dinamika keras).....	31
Gambar 3.11 Ambitus suara "The Lighting of the Beacons" dalam <i>spectrum analyzer</i>	31
Gambar 3.12 Resonansi suara "The Lighting of the Beacons"	31
Gambar 3.13 Sketsa awal karya di dalam DAW	38
Gambar 4.1 Potongan lanskap dalam film "The Fall"	44
Gambar 4.2 Proses sintesis pembuatan suara dalam <i>plugin Serum</i>	46
Gambar 4.3 <i>Voice unison</i> ganjil.....	47
Gambar 4.4 <i>Voice unison</i> genap	41
Gambar 4.5 Gitar dibunyikan lebih awal dari garis birama	42

Gambar 4.6 Sinkronisasi pada <i>Movement III</i>	57
Gambar 4.7 <i>Layering</i> efek dan <i>ambience</i>	58
Gambar 4.8 <i>Layering</i> suara instrumen dan <i>pads</i>	58
Gambar 4.9 Permainan dinamika pada horn dan <i>string</i>	59
Gambar 4.10 Pengaturan dinamika pada <i>ambience drone</i>	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penggunaan musik dalam film diawali pada era film bisu sekitar tahun 1890, dengan pemutaran musik langsung oleh pianis atau orkestra kecil di bioskop, sebelum akhirnya mengalami perkembangan secara signifikan di sekitar tahun 1920, hingga era modern saat ini. Hal ini karena memang tidak bisa dipungkiri bahwa musik dalam film memiliki peran krusial dalam menciptakan sensasi, memperkuat emosi yang dirasakan penonton terhadap adegan atau karakter tertentu, serta mendukung naratif visual film seperti menandai perubahan cerita, dan mengarahkan perhatian penonton pada elemen tertentu. Musik juga dapat memperkuat identitas karakter, meng-*highlight* tema utama, hingga membantu menetapkan latar waktu dan tempat film. Sejarah panjang penggunaan ini merupakan sebuah bukti bahwa musik telah melekat menjadi unsur internal film.

Kemelekatan musik dengan film ini kemudian melahirkan tradisi dan konvensi tertentu yang berkembang seiring waktu. Contoh dalam kasus ini antara lain, film aksi sering menggunakan skor musik yang dinamis untuk meningkatkan intensitas adegan aksi, atau kasus yang penulis angkat saat ini yaitu penggunaan musik orkestra pada film epik atau petualangan untuk meningkatkan dramatisme (Gasselseder, 2014). Contoh lainnya adalah penggunaan musik jazz untuk film *noir*, dan musik elektronik yang sangat lekat dengan *image* film *science fiction* (sci-fi), dimana hal ini telah menjadi bagian dari kebiasaan dan membentuk ekspektasi

penonton terhadap genre tersebut. Seperti yang dialami secara langsung oleh penulis, ketika menemukan sejumlah besar film epik yang mengadopsi penggunaan musik orkestra. Beberapa contohnya adalah pada film “Harry Potter” (2001-2004) oleh John Williams, "The Lord of the Rings" (2001-2003) oleh Howard Shore, "Gladiator" (2000) oleh Hans Zimmer dan Lisa Gerrard, "Pirates of the Caribbean" (2003-2017) oleh Klaus Badelt dan Hans Zimmer, dan banyak lagi.

Definisi film epik itu sendiri bervariasi tergantung pada perspektif dan pendekatan ahli yang mengkaji genre tersebut. Contohnya seperti dalam jurnal Angelos yang berjudul “Epic Cinemas: Defining Our Terms”, menurut Constantine Santas, seorang penulis dan akademisi dalam bidang film, melalui bukunya "Responding to Film: A Text Guide for Students of Cinema Art.", film epik memiliki karakteristik yang mencakup skala film yang besar, panjang cerita (*length*), kompleksitas, aksi heroik, dan keterlibatan unsur-unsur spektakuler yang melibatkan penonton (Angelos, 2021: 2-3). Menurut Robert Burgoyne, seorang penulis dan ahli film, film epik seringkali menampilkan tema-tema sejarah nasional, konflik besar, dan momen-momen penting dalam sejarah suatu bangsa, yang merefleksikan pandangan masyarakat terhadap sejarah, kebangsaan, dan identitasnya (Burgoyne, 2021: 3). Secara umum, film epik dapat didefinisikan sebagai karya audiovisual yang memiliki ciri-ciri: (1) skala besar (cerita atau petualangan yang melibatkan peristiwa besar dan ruang lingkup luas, baik dalam waktu maupun geografis); (2) penceritaan yang kompleks; (3) terkadang melibatkan karakter-karakter heroik atau mitologis; (4) atmosfer dramatis dan

megah; (5) serta penggambaran visual spektakuler mencakup penggunaan efek khusus; (6) lokasi syuting yang megah dan desain produksi yang mengesankan.

Berdasarkan pengamatan dari aspek musikologis, musik orkestra memiliki ekspresivitas yang sangat kaya dengan timbre dan rentang dinamika yang luas mencakup pemanfaatan *crescendo* dan *decrescendo*, mulai dari yang paling hening hingga keras. Musik orkestra memiliki kemampuan untuk menyampaikan berbagai perubahan suasana mulai dari suasana emosional hingga ketegangan yang dramatis (Powrie & Stilwell, 4-6). Hal ini membuat musik orkestra dipersepsikan memiliki potensi lebih besar dalam mengangkat narasi dan dianggap cocok dengan skala visual film epik yang besar karena memiliki elemen epik yang mampu menciptakan atmosfer megah dan agung. Komposer musik film menggunakan musik orkestra untuk mewujudkan kekuatan dan kehebatan yang sejalan dengan gambaran epik dari peristiwa yang berusaha digambarkan dalam film. Faktor-faktor ini menciptakan suatu paradigma yang dapat diterima oleh audiens, dan stereotip film dengan musik orkestra dianggap sebagai formula yang berhasil dan dapat menggerakkan perasaan penonton dengan lebih efektif. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya sutradara dan produser yang memilih menggunakan musik orkestra dalam film epik untuk mencapai efek dramatis yang diinginkan.

Adanya fenomena stereotip ini menjadi masalah karena dapat menciptakan ekspektasi atau harapan baku yang cenderung sempit di kalangan penonton dan mempersempit pemahaman terhadap potensi artistik musik dalam konteks sinematik. Stereotip tersebut juga menjadi hambatan bagi komposer musik film sehingga membatasi kebebasan ekspresi dan kreativitas, karena stereotip seakan-

akan memberi desakan untuk menggunakan formula yang sama sehingga menghambat eksperimen artistik dan membuat komposer merasa terkekang oleh harapan yang muncul akibat stereotip tersebut. Stereotip musik yang terlalu melekat dengan genre film tertentu juga meningkatkan risiko klise dan prediktabilitas yang menghambat perkembangan genre. Pemahaman ini konsisten dengan konsep teori kreativitas yang menekankan pentingnya berpikir divergen. Fatmawati dalam jurnalnya yang berjudul “Kreativitas dan Intelegensi”, mengemukakan bahwa berpikir divergen adalah suatu jenis pemikiran yang terkait erat dengan kreativitas dan kemampuan berpikir "out of the box" atau di luar batasan pemikiran konvensional, yang mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide, solusi, atau pendekatan yang berbeda terhadap suatu masalah atau situasi tertentu (Fatmawati, 2022: 189-190). Dalam konteks film, ini berarti genre musik pada film harus terus berkembang mencari cara baru untuk menyampaikan pesan atau menciptakan pengalaman bagi penonton, dan meningkatkan tingkat inovasi dalam industri film.

Fenomena ini memotivasi penulis untuk berupaya melawan stereotip musik terhadap genre film tertentu, melalui penerapan musik elektronik dengan teknik *sound design* yang sangat lekat dengan film *science fiction*, pada film epik yang selama ini identik dengan penggunaan musik orkestra. Penulis membagi fokus penelitian ini menjadi dua yakni; fokus pada skor musik tradisional (musik orkestra dalam film epik) dan fokus pada musik elektronik dalam konteks *sound design*. Penulis akan melakukan analisis terhadap musik orkestra pada film epik secara musikologis, yang mencakup penelitian harmoni, timbre, serta hubungan antar

instrumen pada musik ini. Melalui analisis ini, akan nampak “formula” apa yang menjadikan musik orkestra dianggap lebih cocok sehingga lebih sering dipakai untuk mengisi film epik, untuk kemudian diterapkan pada karya musik elektronik dengan teknik *sound design*.

Sound design adalah proses perancangan, penciptaan, pengaturan, dan implementasi elemen suara dalam suatu produksi audiovisual, seperti film, televisi, permainan video, atau pertunjukan teater. Tujuan utama dari *sound design* adalah meningkatkan pengalaman mendengar penonton, serta memperkuat narasi, emosi, atau atmosfer. Dalam film, proses ini biasanya dilakukan setelah proses produksi dengan mengolah banyak elemen suara, yang secara kreatif digabungkan untuk menciptakan sebuah suara yang utuh. Proses *sound designing* dalam film mencakup segala aspek audio dalam film mulai dari pengelolaan dialog, perekaman efek, produksi dan penyuntingan (*mixing* dan *mastering*) suara, hingga implementasi suara ke dalam film. Fokusnya adalah pada bagaimana elemen-elemen suara bukan hanya dapat memperkaya pengalaman audiovisual, tapi juga dapat menggantikan peran musik orkestra pada film epik. Penciptaan musik elektronik dengan teknik *sound design* dalam film itu sendiri melibatkan beberapa unsur utama yaitu:

1. *Ambience* (suasana)

Penciptaan suara latar belakang yang menciptakan suasana atau lingkungan spesifik tertentu untuk mendukung keseluruhan *mood* atau adegan dalam film. Beberapa contohnya adalah suara-suara seperti hujan, angin, keramaian kota, ombak, atau suara alam lainnya.

2. *Foley Art*

Perekaman suara-suara realistis yang dihasilkan oleh gerakan manusia atau objek. Contoh: suara langkah kaki, menutup pintu, atau menangkap benda-benda. Suara-suara ini biasanya direkam secara realistis kemudian diolah demi mendapatkan hasil senatural mungkin dan selaras dengan visual.

3. *Synchronization* (Sinkronisasi)

Merupakan sebuah teknik untuk menciptakan keselarasan antara gambar dan suara, yang memperkuat kohesivitas dan imersi penonton. Teknik ini dilakukan dengan sinkronisasi suara dengan elemen visual dalam adegan, seperti gerakan bibir atau aksi karakter.

4. Pengolahan Elemen Sintesis

Pengolahan suara yang berasal dari gelombang suara elektronik, yang diolah menggunakan teknologi melalui proses *sound designing* dan *layering* (penumpukan/penggabungan 2 suara atau lebih, demi menciptakan sebuah suara atau atmosfer baru).

Dalam proses penciptaan karya, penulis akan melakukan penggabungan musik elektronik dengan instrumen musik konvensional, gitar elektrik. Gitar elektrik dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yang salah satunya adalah faktor *habit* atau kebiasaan, karena gitar elektrik merupakan instrumen mayor penulis, sehingga penulis dapat memanfaatkan berbagai teknik secara lebih maksimal daripada instrumen lain. Pertimbangan lain adalah karena gitar elektrik memiliki rentang dinamis luas dengan beragam teknik bermain yang memungkinkan ekspresi musik lebih fleksibel, serta dapat menghasilkan berbagai macam nuansa dan tekstur

dengan penggunaan efek suara, sehingga memungkinkan terciptanya dimensi suara yang lebih luas dan kompleks. Proses integrasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendorong inovasi kreatif dalam penataan musik karena memungkinkan terciptanya suara yang sulit dicapai dengan hanya menggunakan satu jenis instrumen atau teknik saja.

Film yang dipilih penulis untuk diganti musiknya adalah film epik “The Fall” yang dirilis tahun 2006. Film ini dianggap cocok untuk diangkat karena memiliki visual menakjubkan dengan latar dan adegan yang sangat variatif, sehingga memberi ruang interpretasi kreatif bagi penulis untuk bisa bereksperimen dengan musik elektronik. Meskipun berdurasi hanya kurang dari dua jam, “The Fall” tanpa ragu adalah sebuah karya film epik, karena melibatkan sebuah kisah berskala besar tentang kepahlawanan dan petualangan (Karas, 2016). Penulis memilih untuk melakukan penyuntingan secara keseluruhan daripada mengambil sebagian *scene* demi menciptakan kohesi dan keseluruhan yang lebih baik dalam hal naratif. Hal ini dianggap lebih memungkinkan audiens untuk menangkap gambaran bagaimana musik elektronik berinteraksi dengan film epik secara lebih lengkap dan menyeluruh.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Adanya stereotip musik dengan genre film tertentu menjadi masalah karena dapat menghambat inovasi, menciptakan ekspektasi yang sempit, dan mempersempit pemahaman terhadap potensi artistik musik dalam konteks sinematik. Fenomena ini memotivasi penulis untuk berupaya melawan stereotip

melalui penerapan musik elektronik dengan teknik *sound design* yang melekat dengan film *science fiction*, ke dalam film epik yang selama ini identik dengan musik orkestra. Melihat fenomena tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana elemen timbre dalam konsep *sound design* dapat dieksplorasi dalam karya *Melody Amidst the Abyss*?
2. Bagaimana penerapan musik elektronik dalam konteks *sound design* pada film epik?

C. Tujuan Penciptaan

1. Mengetahui bagaimana elemen-elemen timbre dalam konsep *sound design* dieksplorasi dan diterapkan dalam musik film epik.
2. Memahami secara mendalam penerapan musik elektronik dalam konteks *sound design* pada film epik.

D. Manfaat Penciptaan

Selain dapat memberikan bukti nyata mengenai penggunaan musik elektronik yang dapat melawan stereotip genre film epik, penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang penerapan musik elektronik dalam film. Upaya melawan stereotip ini dapat memberi rangsangan kreatif kepada para *filmmaker* dan komposer untuk berinovasi, memecah kebiasaan industri film dengan mengembangkan pendekatan kreatif baru, baik dalam aspek pembuatan skor film, maupun estetika dalam sinematografi, khususnya genre epik. Hasil

penelitian ini dapat berkontribusi pada literatur kajian musik film dan musik elektronik yang dapat berguna bagi para praktisi seni yang tertarik pada pengembangan genre film epik dengan pendekatan inovatif. Selain itu, hasil penelitian juga dapat menjadi referensi metode maupun teknik penciptaan musik yang mempermudah proses menciptakan musik elektronik dalam penerapannya pada film epik.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksplorasi untuk mengeksplorasi proses penciptaan *sound design* dalam film epik yang dijadikan media untuk pembuatan karya “Melody Amidst the Abyss”. Langkahnya dimulai dengan melakukan pencarian data (film epik) yang sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis kemudian dilakukan dengan pertimbangan aspek sinematografi yang berfokus pada bagaimana *sound design* digunakan untuk menciptakan atmosfer, memperkuat narasi, dan menghadirkan emosi kepada penonton. Hasil analisis digunakan untuk menghasilkan interpretasi tentang penggunaan *sound design* dalam film epik yang dipilih, yang mendukung argumen dan kesimpulan dalam penelitian. Metode ini dipilih karena dirasa dapat memberikan kebebasan bagi penulis untuk mengeksplorasi berbagai aspek *sound design* dalam konteks film epik.