

## **ANALISIS DAN PENGEMBANGAN MUSIK LATAR BELAKANG FILM DRAMA PENDEK MENGGUNAKAN METODOLOGI 4D**

### ***SHORT DRAMA MOVIE BACKGROUND MUSIC ANALYSIS AND DEVELOPMENT USING 4D METHODOLOGY***

**Suryanto<sup>1</sup>, Deli<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Internasional Batam

1931129.suryanto@uib.edu, deli@uib.ac.id

#### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to find out how to design background music using the FL Studio with the 4D method (Define, Design, Develop, and Disseminate). The research began with the data collection from 2 film awards in the best music category in order to obtain background music design criteria and will be processed in the comparative study which gives the result in numeric format. Continued by selecting and doing the initial design of musical instruments that will be used at the design stage. Followed by developing the background music and combining it into a short film at the development stage. Finished by dissemination which is carried out on the YouTube platform. The result shows that background music can be developed using the 4D method and produced a piece of background music used in a short film.*

**Keywords :** 4D, Comparative Study, Short Film, Background Music

#### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara untuk merancang sebuah background music menggunakan aplikasi FL Studio dengan metode 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Penelitian dimulai dengan tahap pengumpulan data dari 2 penghargaan film dalam kategori musik terbaik guna mendapatkan kriteria perancangan background music dan akan dilakukan studi komparasi yang menghasilkan data numerik. Kemudian dilakukan pemilihan serta perancangan awal akan alat music yang akan digunakan pada tahapan design. Dilanjudi dengan mengembangkan background music serta digabungkan pada short movie pada tahapan development. Dan diakhiri dengan tahapan disseminate atau penyebaran yang dilakukan pada platform youtube. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan sebuah latar musik dapat dilakukan dengan metode 4D dan membuahkan sebuah latar musik yang digunakan dalam sebuah film pendek.

**Kata kunci :** 4D, Studi Komparasi, Film Pendek, Latar Musik get a cool stuff me

#### **PENDAHULUAN**

Elemen musik pada media film sinema adalah elemen yang penting pada suatu film (Purwacandra & Nainggolan, 2019). Tanpa disadari saat menikmati tayangan sebuah film, penonton akan mengolah informasi yang disampaikan melalui latar musik seperti suasana, perasaan dan lainnya. Hal ini menyebabkan terjadinya interaksi secara visual dan auditoris sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah diterima oleh masyarakat (Phetorant, 2020).

Penggunaan musik pada sebuah film terjadi karena fungsinya dalam mendukung aspek-aspek dalam sebuah film. Salah satu fungsi utama dari sebuah background music adalah menambah maupun memperkuat

emosi yang ingin disampaikan, seperti sedih, senang, takut, dan lain sebagainya (Ni Putu, 2021). Fungsi kedua sebuah film musik adalah memberikan informasi yang tidak disampaikan secara visual pada sebuah film. Fungsi lainnya adalah menjaga cuplikan video dalam kesinambungan yang membentuk cerita yang memiliki kesatuan yang utuh dengan ide tertentu (Anwar et al., 2020).

Masyarakat awam sering menghiraukan produksi background music dalam produksi film meskipun latar musik merupakan salah satu komponen utama dalam sebuah film. Hal ini terjadi karena adanya penyedia lagu yang memiliki free to use, contohnya Monody yang diciptakan

oleh seniman yang memiliki nama panggung The Fat Rat. Sehingga hal ini menjadi jalan pintas bagi producer film. Fenomena ini juga menyebabkan banyak waktu yang dihabiskan untuk mencari lagu yang tepat untuk film yang sedang diproduksi. Setelah pencarian yang lama, lagu yang tepat tidak kunjung ditemukan karena tidak sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Ada akhirnya producer terpaksa untuk merancang background music untuk film tersebut.

Short Movie: “The Beginning” merupakan salah satu hasil kolaborasi dalam project short movie yang melibatkan Universitas Internasional Batam yang berasal dari Indonesia, King Mongkut’s University of Technology of Thonburi dari Thailand, dan Ming Chi University of Technology dari Taiwan dengan tema Sustainable Development Goals (SDG) yang digagaskan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Short movie ini bergenre slice of life & drama yang menceritakan seseorang gadis yang mendapatkan diskriminasi dalam dunia kerja. Pengembang short movie “The Beginning” menghadapi masalah dalam pengembangan background music untuk karya mereka.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai tugas akhir skripsi dengan judul “Short Drama Movie Background Music Analysis and Development Using 4d Methodology”. Dalam penelitian ini, penulis akan penelitian berbasis R&D (research & development) menggunakan metode 4D yang terdiri dari Define, Design, Development, dan Disseminate untuk merancang latar musik untuk film pendek The Beginning berdasarkan hasil analisa data dari Oscars & Golden Globes dalam kategori best music dalam kurun waktu 50 tahun menggunakan metode studi komparasi.

### **Tinjauan Pustaka**

Penelitian yang dilakukan oleh Liu mengenai perancangan sistem rekomendasi background music yang sesuai dengan

sebuah alur cerita dan composer music yang lihai pada tipe lagu tersebut. Proses pengambilan data dilakukan dengan pengambilan music dan dilanjutkan dengan proses pemberian label berupa pencipta dan emosi yang disalurkan oleh music tersebut. Proses analisa data music berdasarkan genre, harmonisasi music, rhythm, style dan relasi music dengan film. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah system yang dapat merekomendasikan composer music yang paling sesuai dengan algoritma yang digunakan (Liu et al., 2020).

Lim & Wibowo (2020) melakukan penelitian yang berisi tentang perancangan media sosialisasi lagu daerah dengan menggunakan pendekatan electronic dance music (EDM) dengan tujuan melestarikan lagu daerah kepada anak muda dengan pendekatan EDM. Penelitian ini menggunakan metode research & development dengan model pengembangan 4D (define, design, development, disseminate). Pada penelitian ini, memiliki hasil berupa sebuah lagu yang berjudul “Hey, Ampar-ampar Solo” yang dapat digunakan sebagai sosialisasi 3 lagu daerah yang masing-masing berjudul “Ampar-ampar Pisang”, “Hey Yamko Rambe Yamko” dan “Begawan Solo”.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Asadpour & Shirouyehzad dengan tujuan mengevaluasi kinerja pemenang penghargaan film seperti Golden Globe dan Oscar. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data pemenang pada kategori best score dan dijadikan sebagai DMU (decision making units) dan menggunakan DEA (data envelopment analysis) dalam mengevaluasi parameter yang telah ditetapkan. Penelitian ini menunjukkan peringkat efisiensi pemenang dengan perhitungan secara matematis tanpa adanya perasaan yang dibawa saat penilaian (Asadpour & Shirouyehzad, 2019).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Palencia-Lefler berisi tentang bagaimana dampak dari penggunaan film music yang digunakan pada iklan. Metode yang digunakan adalah menganalisa konten yang

digunakan untuk mempelajari dan menganalisa komunikasi secara sistematis, objektif secara kuantitatif untuk mengukur variabel yang ditetapkan dengan limit waktu penayangan iklan dalam kurun waktu 50 tahun antara 1960an hingga 2016. Dari penelitian ini menunjukkan 76% dari objek yang dianalisa merupakan music yang diproduksi pada tahun 2010 hingga 2016. Pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa genre sebuah film music berpengaruh terhadap pengiklanan (Palencia-Lefler, 2020).

Penelitian yang dilakukan Gusti & Indra Martha Rusmana berisi tentang perancangan lagu sebagai media pengajaran rumus matematika untuk pelajar tingkat SD/Sederajat. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Penelitian ini menggunakan alat bantu berupa digital audio workstation (DAW) yang bernama FL Studio. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah lagu yang berisi tentang rumus volume bangun ruang. Kemudian evaluasi dari penelitian ini menunjukkan keberhasilan media yang dirancang yang dicerminkan oleh hasil validasi yang baik pada aspek sebagai media dan Bahasa dan mendapatkan hasil sangat baik pada aspek materi (Gusti & Rusmana, 2020).

Penelitian terakhir ditulis oleh Wibowo & Riantono yang berisi tentang perancangan dan pengembangan video company profile untuk Vihara Dharma Mulia yang merupakan salah satu vihara yang ada di pulau Batam. Penelitian ini dilakukan dengan model penelitian MDLC (multimedia development life cycle). Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah video company profile mengenai vihara tersebut dan disebarakan melalui platform youtube. Manfaat yang dirasakan adalah Vihara Dharma Mulia menjadi lebih dikenal oleh masyarakat luas terutama masyarakat Batam beserta edukasi mengenai aktivitas yang dilaksanakan di Vihara tersebut (Wibowo & Febriany, 2021).

Berdasarkan pemaparan penelitian sebelumnya, penulis akan merancang sebuah penelitian dalam bentuk audio berupa sebuah lagu dengan menggunakan penelitian Research & Development dengan mode 4D seperti yang dilakukan oleh Lim & Wibowo. Pengambilan data akan dilakukan dengan mengambil data pemenang penghargaan Golden Globe dan Oscar dalam kategori best music score seperti yang dilakukan oleh Asadpour & Shirouyehzad dan dalam jangka waktu 50 tahun kebelakang seperti yang dilakukan Palencia-Lefler dalam penelitiannya. Kemudian aspek yang akan diperhatikan berupa genre, harmonisasi musik, rhythm, style dan relasi music dengan film seperti yang dilakukan oleh Liu et al. dalam penelitiannya. Pengembangan media akan dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi FL Studio seperti yang dilakukan oleh Gusti & Indra Martha Rusmanadan disebarakan melalui media youtube seperti yang dilakukan Wibowo & Riantono dalam penelitiannya

### **Landasan Teori**

Research berasal dari kata “re” yaitu kembali dan “search” yaitu mencari. Ketika di gabungkan berarti secara terus menerus melakukan penyelidikan guna mengumpulkan data dengan tujuan meningkatkan, memodifikasi atau mengembangkan sebuah ilmu (Darna & Herlina, 2018).

Sedangkan pengembangan atau development adalah menciptakan solusi untuk sebuah permasalahan sesuai dengan data-data yang telah didapatkan. Tujuan dari penelitian research and development adalah mengembangkan dan memvalidasi produk atau aplikasi yang akan dirancang dan di kembangkan (Andarsyah & Fadilla, 2020).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Gogahu & Prasetyo pada tahun 2020 berisi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis e-bookstory untuk anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan dengan jenis penelitian

research and development. Pada tahapan research dilakukan pengambilan data dengan cara melakukan studi pustaka untuk mendapatkan variabel yang terkait dengan pembelajaran berbasis e-bookstory dan dilakukan studi lapangan untuk memperoleh data dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahapan development dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memenuhi atau sesuai dengan variable yang telah ditetapkan pada tahapan research. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dengan hasil validasi dari segi materi yang mencapai 82%, segi media mencapai 67% pada validasi pertama, dan 61% pada validasi kedua.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang penekanan pengambilan data deskriptif yang bersifat tidak terstruktur ataupun non-numerik. Hal ini disebabkan oleh partisipasi dari subjek dalam mencar detail – detail dari sebuah fenomena. Penelitian kualitatif juga memberikan ruang untuk menganalisa yang lebih luas pada sebuah topik ataupun fenomena berdasarkan intepretasi peneliti sebagai subjek penelitian.

Priharsari & Indah melakukan penelitian mengenai penerapan metode coding dalam menganalisis data pada penelitian kualitatif pada bidang kesehatan. Proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan Teknik wawancara dan observasi serta melakukan catatan lapangan atau fieldnotes. Proses meng-coding data sendiri dilakukan dengan cara melakukan pengolahan terlebih dahulu pada data yang dimiliki kedalam format teks. Berikutnya dilakukan penandaan terhadap kalimat ataupun kata – kata yang diduga kuat dapat menjawab pertanyaan penelitian. Pada tahapan terakhir dilakukan pengelompokan data berdasarkan frase pendek yang menggambarkan sekelompok data. Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa penelitian berbasis quantitative coding memiliki hasil yang

bergantung pada intepretasi peneliti (Priharsari & Indah, 2021).

4D model adalah salah satu pengembangan penelitian research and development yang terdiri dari define dengan melakukan analisa masalah dan pengumpulan serta menganalisa data dan variable yang terkait isu yang dihadapi sebagai dasar penelitian, design dengan merancang media yang akan dikembangkan, development dengan melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media yang telah dirancang, dan disseminate atau penyebarluasan.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahadiraja & Syamsuarnis pada tahun 2020 berisi tentang pengembangan modul pembelajaran basis daring (dalam jaringan) pada sekolah SMK Negeri 1 Pariaman kelas XI terkait mata pelajaran instalasi penerangan listrik. Penelitian ini merupakan penelitian berbasis research and development dengan menggunakan model 4D. pada tahapan define dilakukan analisa kebutuhan akan modul pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahapan design dilakukan dengan membaut kerangka kasar modul yang ingin dikembangkan berdasarkan analisa kebutuhan pada tahapan define. Pada tahapan development dilakukan dengan melakukan pengembangan berdasarkan hasil design dengan memenuhi kriteria-kriteria yang dianalisa pada tahapan design. Pada tahapan disseminate dilakukan dengan menyebarkan module dalam bentuk softcopy pada website SMK Negeri 1 Pariaman.

Studi komparasi adalah sebuah penelitian yang berfungsi untuk sebagai penguji atau penemu perbedaan maupun persamaan variable – variable diantara 2 objek maupun lebih. Perbandingan dilakukan untuk mencari persamaan maupun perbedaan yang mendasar pada sebuah objek ataupun fenomena. Perbandingan dilakukan dengan menentukan variable – variable yang saling berkaitan pada tiap – tiap objek agar dapat menentukan persamaan maupun perbedaan pada seluruh objek penelitian.

Pranayama Kuntjara pada tahun 2022 melakukan penelitian mengenai proses pembuatan media promosi digital dalam bentuk media video. Dalam penelitian, penulis melakukan studi komparasi teori yang telah didapatkan melalui perkuliahan dengan pengalaman yang didapatkan saat magang. Perbedaan yang terobservasi antara lain seperti adanya perbedaan tahapan produksi, dimana tahapan pengembangan media yang digunakan saat magang lebih panjang dibandingkan dengan teori yang didapatkan. Ada persamaan yang terobservasi seperti penggunaan 12 prinsip animasi dalam pengembangan media.

Multimedia adalah gabungan dari setidaknya 2 atau lebih komponen untuk menciptakan sebuah media baru yang memiliki banyak komponen. Tujuan dari sebuah multimedia adalah menciptakan sebuah media yang interaktif dengan menggabungkan beberapa komponen berupa teks, gambar, video, suara, animasi (Syafwan et al., 2019).

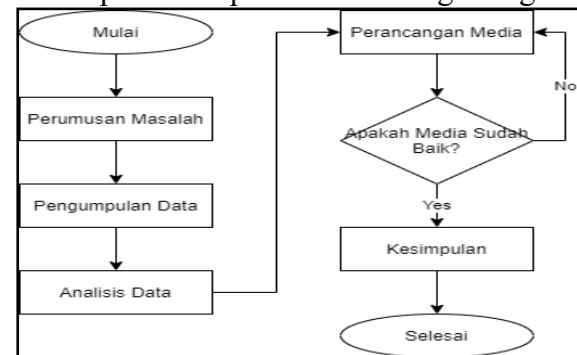
Film Background music adalah komposisi musik yang dibuat sedemikian dan dimainkan secara khusus untuk mengiringi sebuah film. Beberapa fungsi selanjutnya adalah untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan tidak dapat disampaikan melalui visual atau gambar. Fungsi kedua dari background music sendiri adalah untuk membangun atmosfer atau mendramatisasi sebuah adegan sesuai dengan keinginan. Bentuk background musik bisa berupa efek suara atau SFX, potongan dan perpaduan suara instrumental, maupun berupa sebuah lagu.

FL Studio adalah salah satu digital audio workstation (DAW) yang digunakan untuk mengintegrasikan audio secara sintetis dengan hardware seperti keyboard dan drum machine. Dalam FL Studio terdiri dari beberapa komponen berupa mixer yang digunakan untuk melakukan adjustment pada audio, audio editor untuk mengolah audio dalam project, dan plugins untuk membuat audio secara sintetis (Getahun et al., 2018).

## METODE

### Tahapan Penelitian

Penelitian dimulai dengan menentukan permasalahan dari penelitian ini yaitu bagaimana melakukan perancangan background music dengan metode penelitian research & development khususnya metode 4D dengan menggunakan aplikasi FL Studio. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan data dari penghargaan Golden Globe dan Oscar dalam kurun waktu 50 tahun dengan kategori best music. Kemudian data – data tersebut dianalisa saat melakukan studi komparasi berdasarkan genre, tempo, dan tangga nada yang digunakan. Dilanjuti dengan melakukan perancangan background music menggunakan aplikasi FL Studio. Kemudian diakhiri dengan penarikan kesimpulan hasil penelitian berdasarkan implementasi background music pada film pendek “The Beginning”.



**Gambar 1. Alur Penelitian**

### Define

Tahapan define pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil data pemenang penghargaan Oscar dan Golden Globe dengan kategori best music atau best song. Pengambilan data akan dilakukan untuk 50 tahun terakhir. Berikutnya setiap lagu utama akan diobservasi dari segi beat per minute (bpm) atau tempo, genre, dan tangga nada yang digunakan pada lagu – lagu tersebut. Tujuan dari studi ini adalah untuk menentukan profile dari latar musik yang akan dirancang. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, adanya 33 lagu yang tercatat sebagai pemenang dari

Golden Globes dan juga pemenang Oscars. Sehingga, data yang terkumpul berkurang sebanyak 67 buah lagu.

Berdasarkan data yang terkumpul, terdapat beberapa lagu yang terkategori kedalam beberapa jenis atau genre. Lagu “Best That You Can Do” karya Christopher Cross yang terkategori dalam 7 genre lagu. Kategori lagu Pop merupakan kategori lagu yang paling banyak dengan total 37 dari 67 lagu. Berikutnya disusul oleh kategori Soul dengan 13 dari 67 lagu dan R&B dengan 12 dari 67 lagu. Berikut merupakan deskripsi penggunaan kategori dari penggunaan terbanyak hingga.

**Table 1. Hasil Analisa Lagu Berdasarkan Genre Lagu**

Genre	Jumlah Lagu
Pop	37
Soul	13
R&B	12
Rock	10
Country	6
Jazz	5
Folk	4
Children's music	4
Alternatif/Indie	3
Gospel	3
Alternative/Indie	3
Showtune	2
Folk-Pop	1
Synthpop	1
Stage&Screen	1
HipHop	1
Reggae	1
IndieFolk	1
Funk	1
Memphis rap	1
HardRock	1
Rockabilly	1
Blues	1
NewAge	1

Berdasarkan data yang terkumpul, tempo yang paling sering digunakan dalam sebuah lagu berada pada 121 BPM hingga 130 BPM sebanyak 14 buah lagu yang kemudian disusul oleh 91 BPM hingga 100 BPM sebanyak 11 buah dan berikutnya

adalah tempo 71 BPM hingga 80 BPM sebanyak 10 buah. Berikut merupakan tabel pemaparan jumlah lagu dalam sebuah jangka tempo.

**Table 2. Hasil Analisa Lagu Berdasarkan Tempo**

Tempo	Jumlah Lagu
121 - 130 BPM	14
91 - 100 BPM	11
71 - 80 BPM	10
131 - 140 BPM	9
101 - 110 BPM	8
81 - 90 BPM	5
111 - 120 BPM	4
141 - 150 BPM	2
161 - 170 BPM	2
171 - 180 BPM	2

Berdasarkan data yang terkumpul, tangga nada yang paling sering digunakan dalam sebuah lagu berada adalah tangga nada G/Em yang penggunaannya sebanyak 13 kali, kemudian disusul oleh C/Am, D/Bm, A#/B ♭ /Gm, dan F/Dm yang masing – masing digunakan sebanyak 8 kali.

**Table 3. Hasil Analisa Lagu Berdasarkan Tangga Nada**

Tangga Nada	Jumlah Lagu
G/Em	13
C/Am	8
D/Bm	8
A#/B ♭ /Gm	8
F/Dm	8
A/F#m	7
D ♭ /C#/A#m/B ♭ m	4
A ♭ /Fm	4
B/C ♭ /A ♭ m/G#m	3
D#/E ♭ /Cm	2
E/C#m	1
G ♭ /F#/D#m/E ♭ m	1

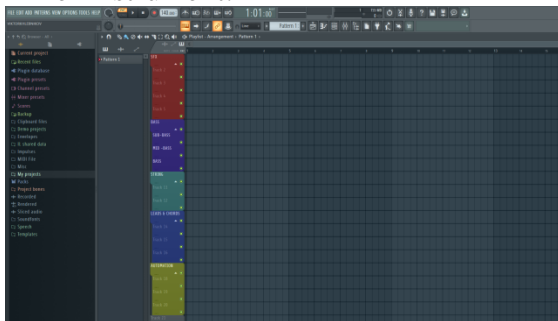
## Design

Setelah mendapatkan kriteria yang diinginkan, peneliti akan mengambil beberapa sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah didapatkan sebelumnya. Hal ini agar peneliti mempunyai dasar dalam perancangan background music yang

akan dibuat. Aplikasi yang akan digunakan adalah FL Studio.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan 15 track layer seperti yang ditampilkan pada gambar 3.2. 4 track yang akan diisi dengan drum dan sound effect. 3 track yang diisi oleh bass dengan pembagian sub bass, mid bass, dan bass. 2 track yang diisi oleh alat music pengiring berupa alat music strings seperti biola. 3 track di isi oleh instrument utama dan chords pengiring. Dan 3 track lainnya diisi dengan otomatisasi yang diperlukan.

Penelitian ini memerlukan setidaknya 19 channel dalam mixing seperti yang ditampilkan pada gambar 3.2. 1 channel akan digunakan sebagai mastering channel. 4 channel yang digunakan sebagai drum mixer, 4 channel sebagai sound effect mixer, 3 channel sebagai bass mixer, 7 channel sebagai mixer instrument.



**Gambar 2. Gambaran Kasar Penyusunan Aransemen Lagu Pada FL Studio**

## Development

Pada tahapan ini, development atau pengembangan akan dilakukan. Pengembangan latar musik akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi FL Studio 20. FL Studio adalah DAW (Digital Audio Workstation) atau stasiun kerja audio digital. Aplikasi ini digunakan untuk menyusun, mengedit, merekam dan membuat audio dalam penciptaan musik secara profesional. Fitur yang banyak digunakan dalam pengembangan adalah fitur piano roll yang memungkinkan peneliti untuk memainkan nada tertentu tanpa menggunakan alat musik secara fisik. Pada fitur ini, terdapat beberapa sub-fitur yang digunakan seperti, chop yang

digunakan untuk membagi nada yang ada pada piano roll menjadi beberapa nada, strum untuk menyebarkan waktu pemutaran nada yang ada pada sebuah harmonisasi, dan fitur randomize yang digunakan untuk mengacak pola permainan pada nada yang terpilih untuk mensimulasikan permainan alat musik yang natural.

Adapun beberapa masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Dimana peneliti sulit untuk menentukan progresi harmonisasi nada atau chord dikarenakan ketidaktahuan posisi atau kapan lagu akan diputarkan pada short movie. Dan masalah berikutnya merupakan profile dari lagu tersebut yang disebabkan oleh alasan yang sama pada permasalahan pertama ditambah dengan ketidaktahuan hubungan antara latar musik dan scene yang ditampilkan pada short film tersebut. Permasalahan tersebut diselesaikan dengan meng-review kembali short movie dan mendapatkan penempatan music yang akan dirancang dan hubungan antara latar musik dan scene yang diputar pada film pendek tersebut.



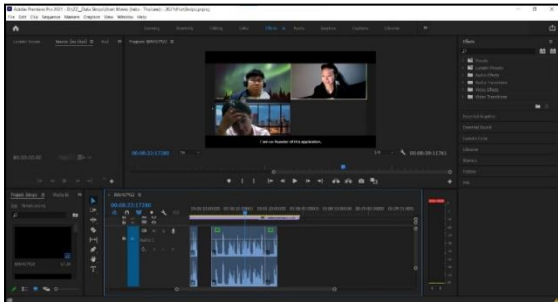
**Gambar 3. Tangkapan Layar FL Studio**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi

Implementasi penelitian dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk menggabungkan film pendek dan background music hasil rancangan penelitian. Lagu rancangan hasil penelitian ditempatkan pada scene terakhir dari film pendek "The Beginning". Pada scene menceritakan tokoh utama bertemu dengan karyawan dari perusahaan lamanya yang melakukan wawancara kerja pada perusahaan yang telah dibangun oleh tokoh utama. Latar suasana yang ingin disampaikan adalah suasana yang semangat

dan penuh pencapaian. Hal ini dikarenakan tokoh utama dapat membuktikan dan membalas hinaan yang disampaikan oleh karyawan dari perusahaan lamanya terhadap dirinya dengan kesuksesan usaha yang telah dibangun oleh tokoh utama sendiri.



**Gambar 4. Implementasi Hasil Rancangan Background Music**

### **Analisa dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan background music dapat dilakukan dengan menggunakan penelitian research and development khususnya menggunakan metode 4D. Pada tahapan research atau define, dilakukan analisa data pemenang penghargaan pada kategori music terbaik dipenghargaan Golden Globes dan Oscars. Batas pengambilan data berupa data pemenang dalam kurun waktu 50 tahun. Dilanjutkan dengan melakukan studi komparasi dengan menggunakan genre, tempo, dan tangga nada yang digunakan dalam setiap lagu sebagai parameter observasi.

Melalui studi komparasi, data – data yang telah dikumpulkan, peneliti dapat dengan mudah menentukan kriteria lagu yang akan dirancang. Hal ini disebabkan oleh pengolahan data yang menghasilkan data numerik. Peneliti dapat mengurutkan penggunaan elemen tertentu dengan frekuensi penggunaan terbanyak hingga yang paling sedikit. Dengan menggunakan opsi elemen yang frekuensi penggunaan terbanyak sebagai dasar pengembangan lagu dapat meminimalisir terjadinya ketidak-paduan antara apa yang ingin disampaikan dengan lagu yang dirancang pada saat implementasi.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Liu. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa parameter genre, tempo, dan tangga nada yang digunakan pada sebuah lagu dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengolahan data. Hasil dari pengolahan data pada penelitian ini yang didapatkan dari pengambilan data parameter dengan frekuensi kemunculan terbanyak sebagai dasar dari referensi perancangan background music pada tahapan development. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Liu menggunakan data tersebut sebagai parameter pencarian untuk membuat sebuah sistem rekomendasi composer lagu.

Adapun beberapa kesulitan yang dihadapi dalam melakukan studi komparasi pada penelitian ini. Yang pertama, diperlukan melakukan generalisasi data pada data tangga nada. Hal ini disebabkan oleh adanya penggunaan nada yang sama dengan penyusunan atau urutan yang berbeda yang disebut dengan tangga nada relative atau relative keys. Contohnya berupa tangga nada G major merupakan tangga nada relative dari e minor. Nada yang digunakan adalah nada A, B, C, D, E, F#, dan G. Perbedaannya hanya terletak pada nada yang membuka atau memulai tangga nada tersebut, dimana tangga nada G dimulai dari nada G dan tangga nada E minor dimulai dari nada E.

Kesulitan kedua adalah sulitnya mendapatkan sampel atau contoh dari lagu yang akan dirancang hanya berdasarkan dengan kombinasi dari penggunaan terbanyak dari tiap – tiap elemen meskipun sudah dilakukan generalisasi data pada tangga nada. Hal ini dikarenakan oleh variasi akan elemen lain seperti genre atau jenis lagu yang tidak dapat generalisasi atau dikategorikan yang disebabkan oleh definisi yang ambigu dari tiap – tiap genre.

### **Disseminate**

Setelah selesai perancangan, hasil dari penelitian ini akan disebarluaskan melalui platform youtube milik penulis pada link



channel berikut  
<https://www.youtube.com/channel/UCzYOWHXwkqpiag62K4UTV5Q>

### Implikasi

Penelitian dengan judul “Short Drama Movie Background Music Analysis and Development Using 4D Methodology” membuahkan sebuah musik yang dapat digunakan latar musik untuk sebuah film pendek yang berjudul “The Beginning”. Penelitian ini dilakukan dengan memadukan 2 jenis metode penelitian, yaitu studi komparasi dan metode 4D yang terdiri dari define, design, development, dan disseminate.

### SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan background music dapat dilakukan dengan menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) pada aplikasi FL Studio, membuahkan sebuah background music yang dapat diimplementasikan pada film pendek “The Beginning”, dengan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tangga nada yang dominan dipakai adalah G Major, tempo yang dominan dipakai adalah 120-130BPM, dan genre yang dominan digunakan adalah genre Pop.

### Saran

1. Bisa menggunakan DAW (Digital Audio Workstation) atau aplikasi pembuatan musik lainnya dalam pengembangan background music dalam penelitian selanjutnya.
2. Untuk peneliti selanjutnya, ada baiknya untuk membahaskan analisa variable hubungan antara musik dan scene dalam film pendek untuk memperbesar peluang perancangan musik yang sesuai dengan film pendek yang dimiliki.
3. Yang terakhir, dapat menambahkan data dari penghargaan lainnya untuk memperluas referensi atau sampel yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan background music.

### DAFTAR PUSTAKA

- Audrey, A., & Kuntjara, A. P. (2022). Analisis Proses Produksi Animated Explainer Video Sebagai Salah Satu Media Promosi Digital. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
- Anwar, A. A., Budiman, A., & Ramdhan, Z. (2020). Kreativitas Musik Film Sang Pencerah. *ProTVF*, 4(2), 223-246.
- Andarsyah, R., & Fadilla, R. (2020). Aplikasi Lelang Online Geographic Information System (Webgis) Intelligence PT. Pegadaian (Persero) Menggunakan Metode Research and Development (R&D). *Jurnal Teknik Informatika*, 12(2), 1-7.
- Asadpour, M., & Shirouyehzad, H. (2019). Performance evaluation and ranking of academy award winners for best original score applying data envelopment analysis: 1990–2016. *Operations Research Letters*, 47(5), 371-376.
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih metode penelitian yang tepat: Bagi penelitian bidang ilmu manajemen. *Jurnal Ekologi Ilmu Manajemen*, 5(1), 287-292.
- Getahun, E., Behailu, A., & Tekeba, M. (2018). Design and implementation of virtual studio technology instrument plug-in for Kirar. *Zede Journal*, 36, 41-53.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Gusti, A. G. A., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player untuk Kelas VI SD/Sederajat. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3), 140-152.
- Liu, S., Zhang, J., Liu, M., Guo, Y., Guo, J., & Cai, J. (2020, October). Soundtrack

- Matching and Recommendation System of Film and TV Series. In *2020 13th International Congress on Image and Signal Processing, BioMedical Engineering and Informatics (CISP-BMEI)* (pp. 591-596). IEEE.
- Lim, V. D., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Media Sosialisasi Lagu Daerah Indonesia Menggunakan Pendekatan Electronic Dance Music. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 16-30.
- Mahadiraja, D., & Syamsuarnis, S. (2020). Pengembangan modul pembelajaran berbasis daring pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik kelas xi teknik instalasi tenaga listrik tp 2019/2020 di smk negeri 1 pariaman. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 6(1), 77-82.
- Ni Putu, V. S. D. (2021). Bali-Kang: Transformasi Cerita Rakyat kedalam Garapan Musik.
- Palencia-Lefler, M. (2020). Film music in advertising: An intertextual approach. *Journal of Marketing Communications*, 26(5), 457-474.
- Phetorant, D. (2020). Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 91-102.
- Priharsari, D., & Indah, R. (2021). Coding untuk menganalisis data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 21(2).
- Purwacandra, P. P., & Nainggolan, O. T. P. (2019). Sampling Suara Instrumen Musik sebagai Strategi Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembuatan Film Scoring. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(1), 61-70.
- Syafwan, H., Putri, P., & Mariana, M. (2019, September). Perancangan Media Pembelajaran Kimia Tentang Struktur Atom Berbasis Multimedia. In *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)* (Vol. 1, pp. 1002-1009).
- Wibowo, T., & Febriany, M. M. (2021, September). Perancangan dan Pengembangan Video Company Profile PT. Dua Utama Jaya. In *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeSciNTech)* (Vol. 1, No. 1, pp. 655-661).