



***MUSIC SCORE SEBAGAI PENANDA AKSI TOKOH
PADA FILM THE DARK KNIGHT (2008)***

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Televisi dan Film*

Skripsi Pengkajian

**oleh
Rahmat Aldi Kurniawan
190110401078**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JEMBER
2023**



***MUSIC SCORE SEBAGAI PENANDA AKSI TOKOH
PADA FILM THE DARK KNIGHT (2008)***

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Televisi dan Film*

Skripsi Pengkajian

**oleh
Rahmat Aldi Kurniawan
190110401078**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JEMBER
2023**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi pengkajian ini dapat disusun dengan baik. Semoga skripsi pengkajian ini bermanfaat di masa yang akan datang. Skripsi pengkajian ini saya persembahkan kepada:

1. Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.
2. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan do'a selama saya hidup.

MOTTO

“Terus hidup dan jalani dengan tenang.”

“Lek wani ojo wedi-wedi, lek wedi ojo wani-wani.”

(Kalau berani jangan takut-takut, kalau takut jangan berani-berani.)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmat Aldi Kurniawan

NIM : 190110401078

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “*Music Score Sebagai Penanda Aksi Tokoh Pada Film The Dark Knight 2008*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun. Saya bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidaklah benar.

Jember,
Yang menyatakan,

Rahmat Aldi Kurniawan
NIM 190110401078

SKRIPSI PENGKAJIAN

**MUSIC SCORE SEBAGAI PENANDA AKSI TOKOH
PADA FILM *THE DARK KNIGHT* (2008)**

oleh
Rahmat Aldi Kurniawan
NIM 190110401078

Pembimbing

Pembimbing Utama : Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing Anggota : Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Music Score Sebagai Penanda Aksi Tokoh Pada Film The Dark Knight 2008* telah diuji dan disetujui oleh Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember pada:

Hari :

Tanggal :

Tempat : Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

Pembimbing

Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.

(.....)

NIP : 198103022010121004

2. Pembimbing Anggota

Nama : Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum.

(.....)

NIP : 199309292022032018

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Didik Suharijadi, S.S., M.A.

(.....)

NIP : 196807221998021001

2. Penguji Anggota

Nama : Wajihuddin, S.Pd., M.Hum.

(.....)

NIP : 760015756

RINGKASAN

Music Score Sebagai Penanda Aksi Tokoh Pada Film The Dark Knight (2008), Rahmat Aldi Kurniawan, 19010401078, Progra Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Suara di dalam film memiliki peran yang strategis. Elemen suara pada film dapat memberi kesan tersendiri di samping visual maupun ketika visual sudah tidak dapat menyampaikan pesan lagi. Film *The Dark Knight (2008)* memiliki elemen pendukung visual yang dapat memberi suasana film lebih hidup dan menakjubkan. Elemen tersebut adalah suara yang berupa *music score* atau musik yang dibuat khusus untuk mengiringi film.

Music score pada film *The Dark Knight (2008)* memiliki kemenarikan, yaitu ciri khas dalam mendukung jalannya elemen visual pada tokoh dalam film. Suara dalam bentuk musik disajikan secara *epic* di samping visual yang megah. *Music score* pada film *The Dark Knight (2008)* memiliki ciri khas yang mudah diingat dan penempatan musik di adegan-adegan tertentu pada film sehingga menimbulkan kemenarikan yang terasa megah dan identik di hasil akhir film ini. *Music score* pada film *The Dark Knight (2008)* dimunculkan di setiap adegan film yang krusial. Beberapa adegan film terdapat pengulangan bentuk musik yang sama, namun hal ini menandakan suatu adegan yang dapat diprediksi dan membawa keselarasan cerita yang takjub, karena munculnya kembali suara berupa musik pengiring dengan bentuk yang sama tersebut.

Penelitian ini akan membahas tentang unsur suara berupa *music score* yang diciptakan dengan penuh ide kreatif dalam mengiringi visual di dalam film. Penelitian akan menjabarkan beberapa *sample* adegan dalam film yang mengandung unsur *music score* dengan konsep identik dan akan diteliti menggunakan kajian teori tentang tata suara dan musik. Teori tata suara dalam penelitian ini meliputi analisis dinamika dan *timbre*. Pada teori musik dalam penelitian ini meliputi analisis *chord* dan *melody*.

Penelitian menggunakan metode kualitatif, kemudian melakukan pengumpulan data dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan

dokumentasi. Penelitian akan menampilkan sajian data berupa bentuk gambar, video, dan suara. Hasil penelitian akan dilakukan dengan penarikan kesimpulan dan verifikasi berupa deskripsi interpretatif pada objek material yang akan menjelaskan pokok rumusan masalah.

SUMMARY

Music Score Sebagai Penanda Aksi Tokoh Pada Film The Dark Knight (2008), Rahmat Aldi Kurniawan, 19010401078, Progra Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Sound in film has a strategic role. The sound element in a film can give its own impression alongside the visual or when the visual can no longer convey a message. The Dark Knight (2008) Film has visual supporting elements that can give the film a more lively and amazing atmosphere. This element is sound in the form of a music score or music created specifically to accompany a film.

The music score in the The Dark Knight (2008) film is interesting, namely the characteristic of supporting the visual elements of the characters in the film. Sound in the form of music is presented epically alongside magnificent visuals. The music score in the film The Dark Knight (2008) has a characteristic that is easy to remember and the placement of music in certain scenes in the film creates an attraction that feels majestic and is identical to the final result of this film. The music score in the film The Dark Knight (2008) appears in every crucial scene of the film. In several film scenes there is a repetition of the same musical form, but this indicates a scene that can be predicted and brings a surprising harmony to the story, because the sound reappears in the form of accompanying music with the same form.

This research will discuss the sound element in the form of a music score which was created with full creative ideas to accompany the visual in the film. The research will describe several sample scenes in films that contain elements of music score with identical concept and will be researched using theoretical studies on sound and music. Sound theory in this research includes dynamic and timbre analysis. Music theory in this research includes chord and melody analysis.

The research uses qualitative methods, then collects data using data collection techniques in the form of observation and documentation. The research will display data in the form of images, videos and sounds. The results of the

research will be carried out by drawing conclusions and verification in the form of interpretive descriptions of material objects which will explain the main problem formulation.

PRAKATA

Puji syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang sampai saat ini masih memberikan rahmat, karunia, dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian yang berjudul *Music Score Sebagai Penanda Aksi Tokoh Pada Film The Dark Knight (2008)*. Skripsi tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi pengkajian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
4. Soekma Yeni Astuti, S. Sn, M. Sn. selaku dosen pembimbing akademik;
5. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., Panakajaya Hidayatullah, S.Sn., M.A, dan Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi penciptaan dari awal hingga selesai.
6. Didik Suharijadi, S.S., M.A. dan Wajihuddin, S.Pd., M.Hum. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberi saran dan kritik untuk menjadikan skripsi pengkajian ini lebih baik;
7. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater yang menjadi tempat menuntut ilmu;
8. seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada penulis;
9. orang tua dan keluarga besar yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan do'a selama ini.

10. *dulur-dulur* Lamongan yang ada di Jember;
11. sahabat-sahabat Ratakiri Studio;
12. keluarga besar Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember khususnya angkatan 2019;
13. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Jember,

Rahmat Aldi Kurniawan
NIM 190110401078

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN.....	iv
PEMBIMBINGAN	v
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
<i>SUMMARY</i>	ix
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Manfaat.....	4
1.4.1. Manfaat Teoritis	4
1.4.2. Manfaat Praktis	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Terdahulu.....	6
2.2. Landasan Teori	8
2.2.1. Tata Suara.....	8
2.2.2. Musik	11
2.3. Kerangka Pemikiran	14
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1. Jenis Penelitian	15
3.2. Objek Material dan Formal	15
3.3. Waktu Penelitian	15
3.4. Sumber Data	16
3.4.1. Data Primer	16

3.4.2.	Data Sekunder	16
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	17
3.5.1.	Observasi.....	17
3.5.2.	Dokumentasi	20
3.6.	Penyajian dan Analisis Data.....	21
3.6.1.	Reduksi Data	21
3.6.2.	Sajian Data	21
3.6.3.	Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	24
BAB IV.	PEMBAHASAN.....	26
4.1.	Sinopsis Film.....	26
4.2.	<i>Music Score</i> Tokoh Batman	27
4.2.1.	Adegan Tokoh Batman dalam Film	27
4.2.2.	Analisis Ekspresi Musik Tokoh Batman.....	30
4.2.3.	Analisis Bentuk Musik Tokoh Batman	34
4.3.	<i>Music Score</i> Tokoh Joker	39
4.3.1.	Adegan Tokoh Joker dalam Film.....	39
4.3.2.	Analisis Ekspresi Musik Tokoh Joker	43
4.3.3.	Analisis Bentuk Musik Tokoh Joker.....	46
4.4.	Hasil Analisa Data	51
BAB V.	PENUTUP.....	53
5.1.	Kesimpulan.....	53
5.2.	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suara di dalam film memiliki peran yang strategis. Menurut Chion (1994) suara dapat menambah nilai pada gambar di dalam film. Sifat suara sinkron menyebabkan penonton film menginterpretasikan gambar secara berbeda, dan karenanya hubungan suara dan gambar dalam film tidak boleh dijelaskan hanya sebagai sebuah asosiasi, tetapi sebagai sinergis. Film *The Dark Knight (2008)* memiliki elemen pendukung visual yang dapat memberi suasana film lebih hidup dan menakutkan. Elemen tersebut adalah suara yang berupa *music score*. *Music score* pada film *The Dark Knight (2008)* memiliki kemenarikan, yaitu ciri khas dalam mendukung jalannya elemen visual pada tokoh dalam film. Suara dalam bentuk musik disajikan secara *epic* di samping visual yang megah.

Film memiliki unsur pembentuk yang membuat film menjadi sebuah karya dengan kesatuan yang utuh beserta pesan dan kesan di dalamnya. Menurut Pratista (2017) film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolah unsur naratif, dan bisa dikatakan sebagai aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik memiliki empat elemen, yaitu *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

Setiap elemen pada unsur sinematik film memiliki peran masing-masing. Elemen *mise en scene* adalah segala sesuatu yang berada di depan kamera, yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum & *make up*, dan pemain. Elemen sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, atau merupakan elemen yang membantu merealisasikan jalannya unsur naratif ke dalam bentuk visual. *Editing* adalah pengaturan transisi sebuah gambar atau *shot* ke gambar lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu ditangkap atau didengar melalui indera pendengaran (Pratista, 2017:24).

Elemen suara pada film dapat memberi kesan tersendiri di samping visual maupun ketika visual sudah tidak dapat menyampaikan pesan lagi. Menurut Bordwell (2008) suara dalam film terdiri dari *speech (dialogue, monologue, voice*

over, dan *direct address*), *sound effects* (*ambience*, suara tembakan, dentuman), dan musik atau *music score*. Suara dapat secara aktif membentuk cara kita memahami dan menafsirkan gambar. Suara memberikan nilai baru pada keheningan, sebuah bagian yang tenang dalam sebuah film dapat menciptakan ketegangan yang hampir tak tertahankan, kemudian memaksa penonton untuk berkonsentrasi pada layar dan menunggu untuk mengantisipasi suara apa pun yang akan muncul.

Music score adalah karya musik orisinal yang ditulis dan disesuaikan untuk film tertentu. *Film score* disusun untuk meningkatkan cerita dan emosi film. Komposer *film score* membuat musik untuk sebuah film berdasarkan arahan yang diberikan dari sutradara (Deguzman, 2021). *Film score* berbeda dari *soundtrack* film. *Film score* disesuaikan secara khusus untuk apa yang terjadi dalam film di layar. *Soundtrack*, di sisi lain, mungkin berisi lagu-lagu yang terpisah dari film itu sendiri yang tidak dibuat semata-mata untuk film tersebut.

Unsur musik pada film mampu memberikan manipulasi emosi ketika melihat visual film (Phetorant, 2020). Pada tahun 1926 sebelum rekaman suara diperkenalkan, film bisu sudah diiringi oleh organ orkestra, atau piano. Suara dengan bentuk musik mengisi kesunyian dan memberikan pengalaman persepsi yang lebih lengkap kepada penonton. Pendengaran dapat membuka kemungkinan yang disebut sebagai sinkronisasi indera, yaitu membuat ritme tunggal atau kualitas ekspresif menyatukan gambar dan suara. Hal inilah yang dapat membuat suasana cerita terbangun sesuai yang diinginkan (Bordwell, 2008:265).

Film score harus bisa membantu penonton membangun suasana sesuai dengan keperluan film tersebut. *Score* akan menonjolkan sebuah adegan, menegaskan suasana suatu tempat atau zaman, menggarisbawahi dan mengomentari situasi kemanusiaan yang mungkin ditekankan pada saat situasi dramatis tertentu (Manvell, 1985:116). Musik dapat menimbulkan reaksi pada penonton yang mengenali dan mengidentifikasi yang digambarkan emosi tanpa memiliki emosi itu sendiri. Berbeda dengan pengakuan pasif dari sebuah emosi adalah efek musik untuk memunculkan dan membentuk perasaan subjektif pada penontonnya. Emosi tidak hanya diidentifikasi pada tingkat pengamatan tetapi

sebenarnya ditanamkan dalam kesadaran subjektif penonton (Phetorant, 2020). Irama, melodi, harmoni, dan instrumentasi pada musik dapat sangat mempengaruhi reaksi emosional penonton. Melodi atau frasa musik dapat dikaitkan dengan karakter, latar, situasi, atau ide tertentu (Bordwell, 2008:273).

Film *The Dark Knight (2008)* memiliki musik pengiring yang didesain penuh dengan pikiran kreatif, sehingga menghasilkan elemen suara yang menakjubkan. Hans Zimmer dan James Newton Howard merupakan seorang penata musik di balik film ini dengan arahan sang sutradara Christopher Nolan berhasil menciptakan musik dengan penuh ide kreatif. *Music score* pada film *The Dark Knight (2008)* memiliki ciri khas yang mudah diingat dan penempatan musik di adegan-adegan tertentu pada film sehingga menimbulkan kemenarikan yang terasa megah dan identik di hasil akhir film ini.

Film *The Dark Knight (2008)* telah meraih banyak nominasi dan memenangkan penghargaan di kategori musik atau *film score*-nya, seperti *Best Original Score* pada Austin Film Critics Association Awards tahun 2009, *Best Score Soundtrack Album* pada Grammy Awards tahun 2009, *Best Original Score* pada Online Film Critics Society Awards tahun 2009. Banyaknya peraih nominasi dan penghargaan di kategori musik atau *film score* pada film *The Dark Knight (2008)* membuktikan bahwa karya *score* film ini memang memiliki ide penciptaan yang luar biasa.

Music score pada film *The Dark Knight (2008)* dimunculkan di setiap adegan film yang krusial. Beberapa adegan film terdapat pengulangan bentuk musik yang sama, namun hal ini menandakan suatu adegan yang dapat diprediksi dan membawa keselarasan cerita yang takjub, karena munculnya kembali suara berupa musik pengiring dengan bentuk yang sama tersebut. Film ini telah membuat peneliti teragum karena bentuk dan penempatan musiknya. Musik atau *score* dalam film ini bisa menjadi penanda aksi adegan pada beberapa tokoh yang ada di dalam film, tokoh tersebut ialah Batman dan Joker. Dari beberapa *music score* yang dihadirkan di dalam film, peneliti ingin meneliti musik yang diciptakan khusus untuk menjadi penanda aksi tokoh pada film *The Dark Knight (2008)*.

1.2. Rumusan Masalah

Music score di dalam film memang dituntut untuk bisa membantu menyampaikan pesan dan kesan di samping visualisasi gambar agar semua hasil akhir film menjadi selaras. Film *The Dark Knight (2008)* memiliki unsur musik pengiring yang unik, musik didesain untuk memunculkan sebuah tanda-tanda di samping visual yang dihadirkan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan utama penelitian ini, yaitu tentang *music score* yang dihadirkan. Pertanyaan dapat disimpulkan sebagai, bagaimana penggunaan *music score* yang menjadi penanda aksi tokoh dalam hal ini adalah tokoh Batman dan Joker pada film *The Dark Knight (2008)*.

1.3. Tujuan

Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan unsur suara berupa *music score* yang menjadi sebuah penanda di beberapa tokoh utamanya, yaitu Batman dan Joker ketika sedang melakukan aksi-aksinya pada film *The Dark Knight (2008)*.

1.4. Manfaat

Skripsi ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur terhadap penelitian film yang dikaji menggunakan perspektif suara, dalam hal ini menggunakan unsur musik sebagai objek kajiannya. Penelitian juga diharapkan dapat membantu penelitian-penelitian film dengan perspektif suara selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui kajian tentang suara berupa musik di dalam film secara lebih mendalam, sehingga peneliti dapat mengembangkan kemampuan dalam menyusun karya ilmiah dan juga menjadi bahan referensi ketika peneliti

ingin menciptakan karya film, maupun karya produk audio-visual lainnya dalam penerapan unsur suara berupa musik atau *music score* pada karya produk tersebut.

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pembaca tentang suara berupa unsur musik yang dapat menjadi sebuah penanda pada film. Penelitian juga diharapkan dapat membantu bagi *filmmaker* pemula untuk memahami esensi unsur suara dalam hal ini, yaitu *music score* di dalam sebuah film atau produk audio-visual lainnya.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Pengetahuan peneliti dalam penulisan kajian ini tentu membutuhkan data dan informasi yang akurat, maka peneliti terlebih dahulu meninjau hasil-hasil penelitian terdahulu. Sumber-sumber tertulis diambil dari penelitian skripsi, tesis, jurnal, dan buku berupa bentuk digital maupun non-digital yang memiliki kaitan erat dengan pokok masalah dalam penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu telah dipilih oleh peneliti sebagai referensi untuk penelitian, berikut penelitian terdahulunya.

Penelitian pertama, skripsi dengan judul *Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama Whiplash* oleh Nanang Prasetyo mahasiswa Program Studi Televisi Dan Film, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2019. Penelitian Nanang merupakan penelitian dengan metode kualitatif, penelitiannya menganalisis unsur suara secara keseluruhan, yaitu dialog, efek suara, dan musik yang dapat membentuk unsur dramatik pada film *Whiplash*. Persamaan penelitian Nanang dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yang mengkaji unsur suara pada film, sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang akan diteliti hanya terfokus pada unsur musik yang menjadi penanda dalam film, bukan keseluruhan unsur suara lainnya.

Penelitian kedua, skripsi dengan judul *Analisis Lagu Sebagai Pembentuk Unsur Naratif Pada Film Musikal Rena Asih* oleh Novi Retnosasi mahasiswa Program Studi Film Dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2018. Penelitian Novi merupakan penelitian dengan metode kualitatif, penelitiannya menganalisis unsur vokal dan musik dalam lagu yang dapat membentuk unsur naratif film *Rena Asih*. Analisis vokal dan musik tersebut ditinjau melalui elemen suara yakni pitch, volume, dan tempo yang akan menunjukkan emosi musikal pada lagu tersebut. Persamaan penelitian Novi dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yang mengkaji unsur musik pada sebuah

film. Perbedaannya adalah penelitian Novi lebih terpacu pada lirik musik sebagai pembentuk unsur naratif, sedangkan penelitian yang akan diteliti lebih menganalisis musik secara utuh, yang berarti tidak terpacu pada lirik saja dan kemudian sebagai penanda visual pada aksi tokoh yang dihadirkan dalam film.

Penelitian ketiga, skripsi penciptaan dengan judul *Perancangan Music Scoring Untuk Mempengaruhi Emosi Penonton Pada Video Komersial Living Works* tahun 2021 oleh Neysa Agustina mahasiswa Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Neysa dalam skripsi penciptaan ini berperan menjadi komposer *film scoring*. Neysa menciptakan musik terhadap pembawaan *mood* karakter dalam film. Musik yang dihadirkan adalah nuansa perasaan cinta seorang ayah ke anaknya. Neysa menggunakan beberapa konsep musik *chord* dan *melody* dasar atau motif utama yang dapat membantu meningkatkan emosi penonton. Persamaan penelitian Neysa dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan *music score* yang terdapat unsur *chord* dan *melody* sebagai konsep dasar utama atau penanda pada sebuah film. Perbedaan penelitian Neysa dengan yang akan diteliti adalah penerapannya secara langsung. Neysa menciptakan musik atau *music score* dengan beberapa konsep seperti *chord* dan *melody* sebagai dasar atau motif utama pada sebuah film yang akan dibuat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan hanya meneliti *music score* yang menjadi penanda tokoh pada film yang sudah ada.

Penelitian keempat, tesis dengan judul *Film Scoring Today - Theory, Practice and Analysis* oleh Paula Flach mahasiswa Departemen Ilmu Informasi dan Studi Media, Universitas Bergen tahun 2012. Penelitian Paula merupakan penelitian berjenis tesis yang menjelaskan teori dan penggunaan *film scoring* atau musik dalam film secara kompleks, kemudian penelitian juga menganalisis film *Inception* sutradara Christopher Nolan. Persamaan penelitian Paula dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengkaji *music score*. Perbedaannya adalah penelitian Paula lebih menambah penjelasan teori dalam *film scoring* atau musik pada film secara kompleks dan penggunaan *film scoring* pada film, kemudian dalam penelitiannya juga analisa film, yaitu film *Inception*, sedangkan

penelitian yang akan diteliti hanya meneliti *music score* pada film *The Dark Knight* (2008) yang menjadi sebuah tanda visual pada adegan tokohnya.

Penelitian kelima, jurnal ilmiah dengan judul *Film Music What's in a Name* tahun 2002 oleh William H. Rosar dalam jurnal *The Journal of Film Music* yang diterbitkan oleh Equinox Publishing. Penelitian William meneliti musik di dalam film atau *music score* secara kompleks. Wiliam menjelaskan studi musik film secara termilogi, kemdian musik film sebagai gaya atau teknik musik, dan perbedaan musik film dan musik populer atau yang biasa lainnya. Persamaan penelitian William dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengkaji musik di dalam film atau *music score*. Perbedaannya adalah penelitian William lebih menjelaskan keseluruhan pengertian *music score* secara kompleks, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah *music score* pada sebuah film, yaitu *The Dark Knight* (2008) yang menjadi sebuah penanda adegan tokoh di dalam film itu sendiri.

Pada penelitian terdahulu ini, selama proses pencariannya belum ditemukan objek material yang sama berupa film *The Dark Knight* tahun 2008 dan objek formal yang sama berupa *music score* sebagai penanda aksi tokoh dalam film itu sendiri. Jadi, penelitian ini merupakan pertama kali.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Tata Suara

Suara dalam KBBI adalah bunyi, sedangkan tata adalah susunan atau cara menyusun. Tata suara dapat disimpulkan sebagai susunan atau cara menyusun bunyi. Tata suara dalam film berarti semua penyusunan bunyi-bunyian yang ada atau dikeluarkan dari film di samping visualisasi gambar yang dihadirkan. Menurut Pratista (2017:197) suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara.

Suara adalah teknik film yang kuat karena beberapa alasan. Suara melibatkan mode indera yang berbeda. Sebelum rekaman suara diperkenalkan pada tahun 1926, film bisu sudah diiringi oleh organ orkestra, atau piano. Musik saat itu mengisi kesunyian dan memberikan pengalaman persepsi yang lebih

lengkap kepada penonton. Keterlibatan pendengaran membuka kemungkinan apa yang disebut sutradara Uni Soviet, yaitu Sergei Eisenstein sebagai sinkronisasi indera, yang berarti membuat ritme tunggal atau kualitas ekspresif menyatukan gambar dan suara. Suara dapat secara aktif membentuk cara kita memahami dan menafsirkan gambar. Suara memberikan nilai baru pada keheningan. Sebuah bagian yang tenang dalam sebuah film dapat menciptakan ketegangan yang hampir tak tertahankan, memaksa penonton untuk berkonsentrasi pada layar dan menunggu untuk mengantisipasi suara apa pun yang akan muncul. Sama seperti film berwarna yang mengubah hitam dan putih menjadi tingkatan warna, penggunaan suara dalam film akan mencakup semua kemungkinan keheningan (Bordwell, 2008:265). Suara dalam film mencakup campuran antara *speech*, *sound effects*, dan *music*.

a. *Speech*

Speech dapat diartikan sebagai suara yang keluar dari mulut manusia dengan bentuk bahasa. *Speech* atau percakapan di dalam film *Speech* terbagi menjadi empat, yaitu *dialogue*, *monologue*, *narration/voice over*, dan *direct address* (Synchronize Sound, 2022). *Dialogue* merupakan percakapan yang berasal dari tiap karakter di dalam film. *Monologue* merupakan percakapan yang terjadi dalam satu arah dan tidak ada timbal balik antara pembicara dan lawan bicara, kemudian sumber suaranya terlihat di layar yang berasal dari karakter dalam film. *Narration/voice over* suara seperti percakapan yang sumber suaranya di luar layar atau ruang cerita, yang biasanya sering disebut sebagai suara tuhan. *Direct address* merupakan pembicaraan oleh satu orang yang seolah-olah berbicara kepada penonton dan sumber suaranya jelas terlihat di layar dan ruang cerita.

b. *Sound Effect*

Sound effect atau efek suara adalah semua bunyi dari sumber suara apapun yang bukan *speech* ataupun *music*. Efek suara memiliki fungsi secara realitas dan fungsional (Synchronize Sound, 2022).

c. *Music*

Music atau musik berfungsi sebagai penambah dramatisasi dalam sebuah cerita. Musik dapat digunakan untuk mendukung, memperkuat, ataupun memperlemah unsur dramatik cerita serta dapat mengendalikan emosi penonton dalam mengikuti cerita (Synchronize Sound, 2022).

Suara dalam film memiliki dimensi spasial karena berasal dari sumbernya. Keyakinan tentang sumber itu memiliki efek yang kuat pada bagaimana kita memahami suara (Bordwell, 2008:278). Suara dalam film dibedakan menjadi dua sumber, yaitu *diagetic sound* dan *non-diagetic sound*.

a. *Diagetic Sound*

Diagetic sound adalah suara atau bunyi yang bersumber dari dunia cerita, seperti kata-kata yang diucapkan oleh karakter, suara yang dibuat oleh objek dalam cerita, dan musik yang direpresentasikan berasal dari instrumen di ruang cerita film (Bordwell, 2008:279). Menurut Heckman pada Studio Binder (2022), *diagetic sound* adalah suara apa pun yang berasal dari dunia film. Cara yang sederhana untuk memahami *diagetic sound* adalah dengan menganggapnya sebagai suara yang dapat dibuat di dunia film, jika karakter dapat mendengarnya, berarti itu adalah *diagetic sound*. Contoh *diagetic sound* adalah dialog antar karakter atau monolog karakter sendiri, kemudian musik yang dimainkan dengan piano di restoran, musik di *lift*, pemain jalanan menabuh drum, dan sebuah efek suara seperti ledakan, tetesan hujan, mesin mobil, dan masih banyak lagi.

b. *Non-Diagetic Sound*

Non-diagetic sound adalah suara atau bunyi yang direpresentasikan berasal dari sumber di luar dunia cerita, seperti musik yang ditambahkan untuk meningkatkan aksi film (Bordwell, 2008:279). Menurut Heckman pada Studio Binder (2022), *non-diagetic sound* adalah suara apa pun dalam film yang tidak berasal dari dunia film. Biasanya suara yang ditambahkan untuk efek *pasca* produksi, misalnya, narasi karakter, *soundtrack* atau hamparan musik, dan efek suara di luar dunia film yang digunakan sebagai penambah dramatisasi adegan film.

2.2.2. Musik

Musik dalam KBBI adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Menurut Jamalus (1988:1-2), musik adalah bentuk suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Musik menurut Banoe (2003:288), merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia.

Musik dikelompokkan menjadi beberapa unsur pokok, dan unsur pokok tersebut menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Unsur pokok musik tersebut adalah struktur lagu, yaitu irama, melodi, harmoni dan bentuk atau struktur lagu, kemudian unsur-unsur ekspresi, yaitu tempo, dinamika, dan warna nada (Jamalus, 1988:7).

Peneitian ini menggunakan teori musik berupa unsur *chord* dan *melody* dalam melakukan pengkajiannya. Dua unsur tersebut merupakan sebuah dasar pemahaman musik yang dapat mewakili interpretasi bentuk musik secara kompleks dalam menjadi penanda pada sebuah adegan tokoh karakter pada film. Penelitian juga akan menjelaskan dinamika dan *timbre* atau warna nada pada suara musik sebagai kejelasan ekspresi musik yang menjadi penanda adegan tokoh karakter pada film *The Dark Knight (2008)*.

a. *Chord*

Chord adalah paduan beberapa nada yang dibunyikan bersamaan paling sedikit terdiri dari tiga nada (Banoe, 2003:82). *Chord* sering diidentikkan dengan *triad* atau trinada juga. *Triad* merupakan susunan terkecil dari sebuah akor karena terdiri dari tiga nada saja. *Chord* pada dasarnya terbagi menjadi 2 jenis, yaitu mayor dan minor. *Chord* mayor sering diidentikkan dengan perasaan kegembiraan, suka-cita, kebahagiaan, perdamaian dan sebagainya, sedangkan *chord* minor sering diidentikkan dengan perasaan sedih, gundah, resah, galau dan sebagainya.

b. *Melody*

Melody atau melodi adalah rangkaian atau urutan dari nada-nada di dalam irama. Nada tersebut biasanya tersusun dalam satu kesatuan yang lebih besar (Turek, 1988:80-81). Menurut Jamalus (1998:16) melodi adalah susunan rangkaian nada, yaitu bunyi dengan rangkaian teratur yang terdengar berurutan serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan pikiran dan perasaan. Setiap melodi memiliki konsep jenis tangga nada dalam membentuk rangkaian yang dapat dirasakan oleh pendengar. Tangga nada menurut Winold dan Rehn (1971:206) adalah susunan titi nada yang berturut-turut dari urutan nada rendah ke nada tinggi atau nada tinggi ke nada rendah. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa nada sebagai bagian dari tangga nada merupakan bunyi yang memiliki tinggi rendah yang pada dasarnya merupakan getaran yang teratur dan dibakukan. Tangga nada terbagi menjadi 3, yaitu diatonik, pentatonik, dan kromatik.

- 1) Diatonik adalah sebuah sistem tangga nada yang masing-masing nada dalam tangga nada tersebut mempunyai jarak 1 *tone* atau *whole tone* dan jarak $\frac{1}{2}$ *tone* atau *semitone* atau *half tone* secara bervariasi. Tangga nada diatonis memiliki 7 nada pokok dan masing-masing nada pokok tersebut memiliki hubungan keluarga harmoni (Winold, 1971:206). Nada-nada pokok tersebut juga bisa disusun menjadi akor-akor dalam keluarga harmoni (Byrnside, 1985:33). Secara garis besar tangga nada diatonik memiliki 2 jenis, yaitu mayor dan minor.
- 2) Pentatonik adalah rangkaian 5 nada, sedangkan *pentatonic scale* adalah tangga nada pentatonik, yaitu rancangan sebuah tangga nada yang terdiri dari 5 nada berjenjang (Banoë, 2003:330). Ada beberapa jenis tangga nada pentatonik yang mendominasi karya musik di dunia ini, namun dalam pembahasan ini akan dibatasi dengan dua jenis tangga nada pentatonik yang diambil dari tangga nada diatonik, yaitu pentatonik mayor dan minor.
- 3) Kromatik berasal dari kata *chroma* berarti warna yang menandai bagian nada-setengah (Prier, 2006:27). Kromatik adalah tangga nada kromatik

yang terdiri dari dua belas buah nada dalam satu oktaf yang berjarak $\frac{1}{2}$. Kromatik juga dapat diartikan sebagai susunan nada yang berjarak $\frac{1}{2}$. Tangga nada kromatik biasa digunakan dalam musik klasik, jazz dan blues. Kromatik juga biasa digunakan untuk latihan jari pada instrumen musik tertentu seperti gitar, violin, cello, bass, dan lain-lain. W

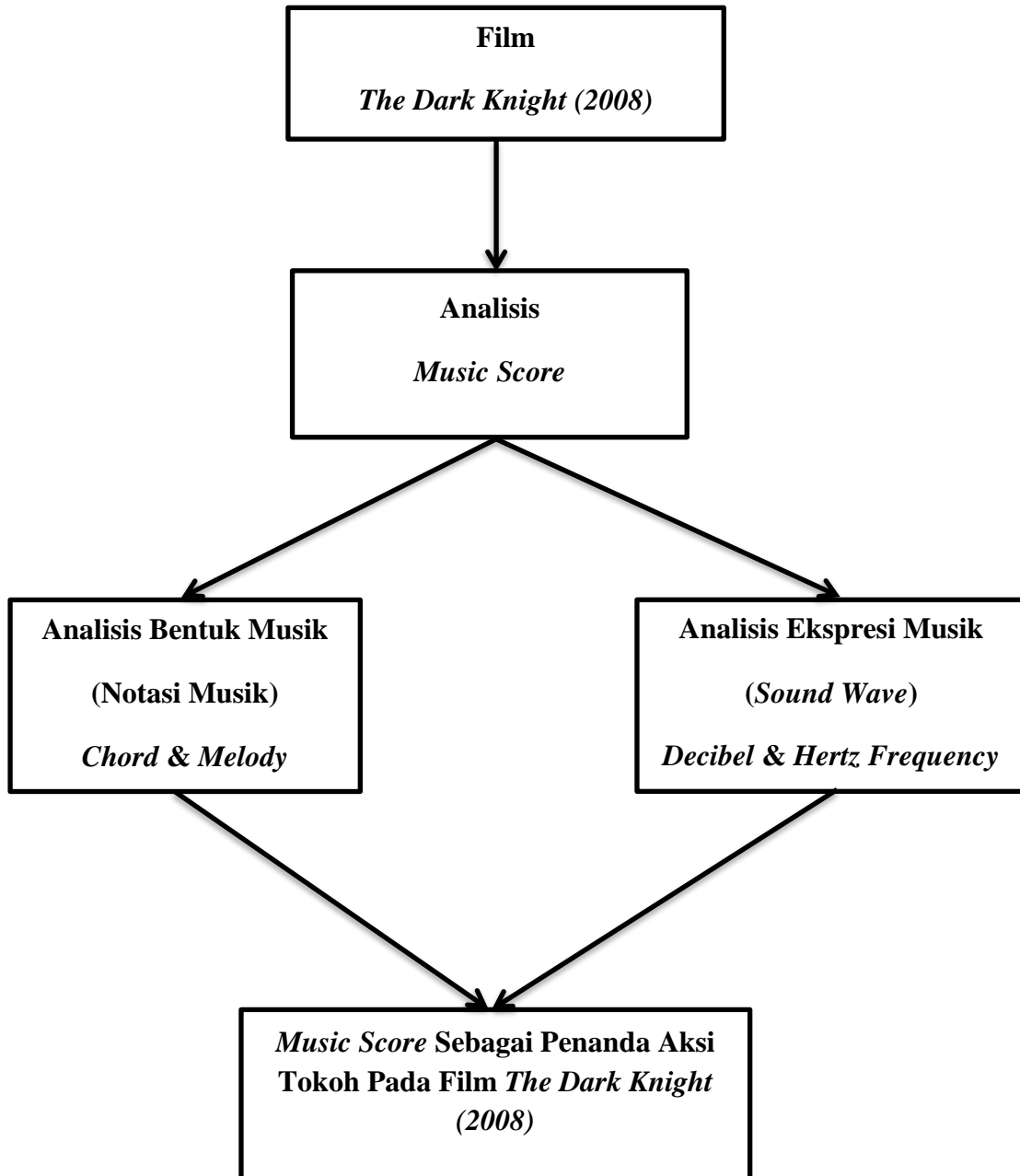
c. Dinamika

Sebuah musik memiliki volume bunyi yang kuat dan lembut, dan perubahannya itu disebut dinamik atau dinamika. Menurut Banoe (2003:116), dinamika adalah keras lembutnya *volume* suara dalam permainan musik. Dinamika di dalam musik sangat penting karena dapat memberikan nuansa atau perasaan yang berbeda dan menarik bagi pendengar. Dinamika musik dapat membuat sebuah karya musik menjadi lebih emosional, dramatis, dan menarik perhatian. Dinamika musik dapat diukur dengan sejumlah satuan pengukuran, yaitu *decibel* (dB) dan nota dinamika. Satuan *decibel* mengukur tekanan suara, sedangkan nota dinamika menggambarkan perubahan volume suara dalam karya musik.

d. Timbre

Timbre adalah warna suara, dan dapat dibedakan dengan ragam alat dan bahan pembuatannya (Banoe, 2003:415). *Timbre* atau warna nada merupakan ciri khas bunyi yang terdengar bermacam-macam, yang dihasilkan oleh bahan sumber bunyi yang berbeda-beda, dan yang dihasilkan oleh cara memproduksi nada yang bermacam-macam pula (Jamalus, 1988: 40). Menurut Kamien (2002:9) *timbre* merupakan kualitas suara yang membedakan satu alat musik dengan yang lainnya. *Timbre* memiliki arti perbedaan alat musiknya sendiri atau wilayah suara. *Timbre* dapat diukur melalui analisis frekuensi yang akan menunjukkan satuan *hertz frequency*.

2.3. Kerangka Pemikiran



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir
(Dok. Aldi Kurniawan, 7 Juni 2023)

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian berjudul *Music Score Sebagai Penanda Aksi Tokoh Pada Film The Dark Knight (2008)* menggunakan penelitian dengan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati (Hikmat, 2011:37). Deskriptif dalam penelitian ini merupakan metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga berkehendak mengadakan akumulasi dasar (Hikmat, 2011:44). Metode kualitatif dalam penelitian ini akan melakukan penjabaran deskripsi dengan mengakumulasi dasar pada permasalahan berupa *music score* yang menjadi penanda aksi tokoh pada film *The Dark Knight (2008)*. Metode kualitatif dipilih dalam penelitian ini karena penjabaran data akan berupa interpretasi yang berakumulasi dasar pada teori yang sudah dipilih.

3.2. Objek Material dan Formal

Objek material dalam penelitian ini adalah film *The Dark Knight* tahun 2008. Film ini merupakan film *superhero* yang diproduksi oleh Warner Bros. Pictures dan disutradarai oleh Christopher Nolan. Nama Warner Bros. Pictures memiliki ejaan berupa titik setelah kata Bros. Nama dengan ejaan tersebut sudah menjadi hak paten dari perusahaan Warner Bros. Pictures sendiri. Film *The Dark Knight (2008)* memiliki durasi 2 jam 32 menit. Objek formal dalam penelitian ini adalah *music score* yang dihadirkan dalam menjadi penanda aksi tokoh pada film *The Dark Knight* tahun 2008.

3.3. Waktu Penelitian

Penelitian awal dilaksanakan pada bulan April tahun 2023 di Lamongan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan proses mengumpulkan referensi, teori, dan menyusun awal proposal. Pada bulan Oktober tahun 2023 di Jember akan

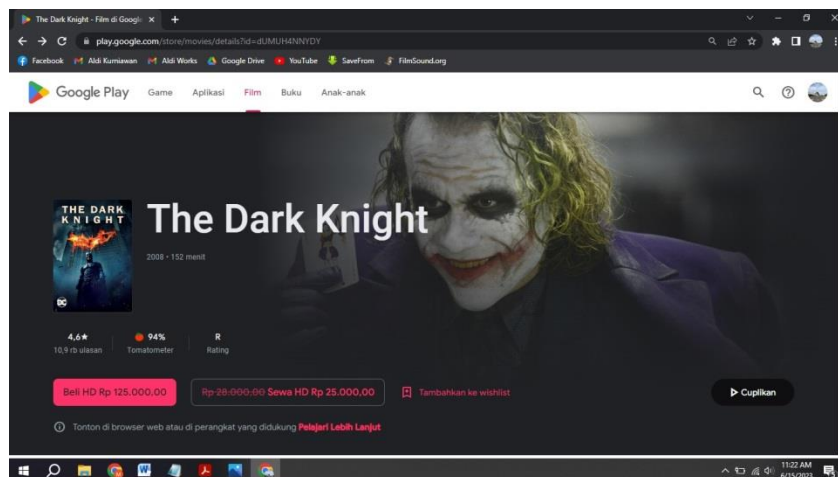
dilakukan kegiatan mengumpulkan dan menganalisis data, yang kemudian dilakukan interpretasi data berdasar pemahaman dasar teori yang sudah dipilih.

3.4. Sumber Data

Sumber data merupakan informasi yang paling inti untuk memperoleh kedalaman informasi dan menentukan jenis data yang digunakan dalam penelitian. Menurut jenisnya sumber data dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder (Sutopo, 2006:56).

3.4.1. Data Primer

Data primer adalah sumber yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2013:225). Data primer sangat diperlukan dalam melakukan penelitian atau dalam istilah lain data yang utama (Hikmat, 2011:71). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah film *The Dark Knight* tahun 2008 oleh Warner Bros. Pictures yang disutradarai oleh Christopher Nolan dengan durasi 2 jam 32 menit. Sumber data berupa film ini diperoleh dari *platform* Google Play. Peneliti menonton tayangan film secara *streaming* melalui *platform* tersebut.



Gambar 3.4.1 Film *The Dark Knight* pada *platform* Google Play (Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 15 Juni 2023)

3.4.2. Data Sekunder

Data sekunder juga diperlukan dalam penelitian, tetapi berperan sebagai data pendukung yang fungsinya menguatkan data primer (Hikmat, 2011:72). Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul

data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2013:225). Data sekunder dalam penelitian ini berasal dari beberapa isi pembicaraan pada video wawancara kepada pengkarya film yang dipublikasi di *platform* Youtube, *music score* yang dirilis secara resmi di *platform* Youtube, dan juga dokumen notasi musik *music score* yang dibagikan di beberapa website penyedia notasi musik.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

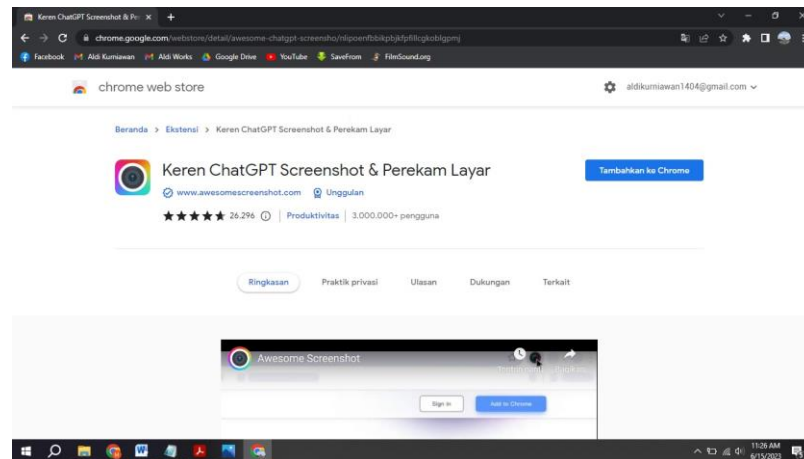
Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2013:224). Terdapat banyak alat pengumpul data yang biasa digunakan para peneliti. Alat pengumpul tersebut dapat digunakan sebagian atau seluruhnya tergantung konteks penelitian (Hikmat, 2011:71). Penelitian ini menggunakan tiga alat pengumpul data yakni observasi.

3.5.1. Observasi

Observasi adalah kegiatan mengamati dan mencermati melakukan pencatatan data atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian. Teknik observasi diharapkan dapat menjelaskan atau menggambarkan secara luas dan rinci tentang masalah yang dihadapi (Hikmat, 2011:73). Teknik observasi dalam penelitian dilakukan dengan mengamati objek material berupa film *The Dark Knight (2008)*. Peneliti akan menonton film menggunakan laptop dan melakukan pengamatan mendalam terhadap unsur suara berupa musik yang menjadi penanda aksi tokoh di dalam film tersebut. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan observasi sebagai berikut:

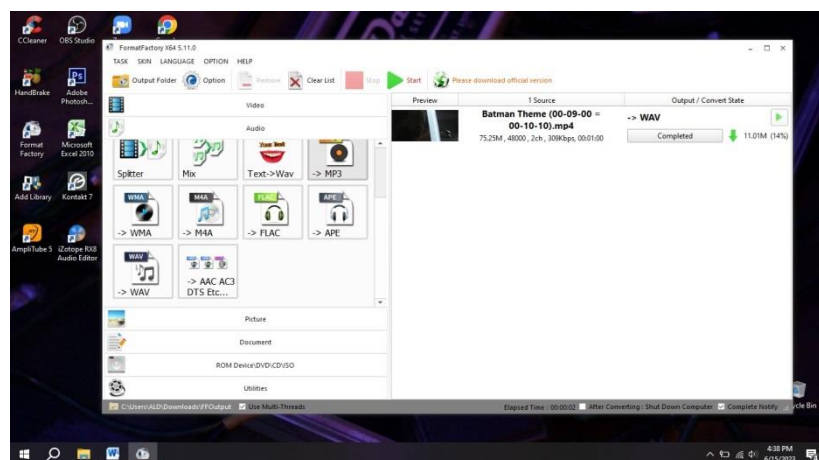
- 1) Peneliti menonton film *The Dark Knight (2008)* beberapa kali untuk mendapatkan pemahaman isi film.
- 2) Mencatat beberapa informasi berupa *music score* yang dihadirkan sebagai penanda aksi tokoh.
- 3) Menjeda film dan mencatat *timecode* yang menghadirkan *music score* sebagai penanda adegan aksi tokoh.

- 4) *Capturing* dan *screen recording* pada beberapa *scene* adegan yang menghadirkan *music score* sebagai penanda aksi tokoh menggunakan ekstension pada Google Chrome, yaitu Awesome Screen Recorder and Screen Capture.



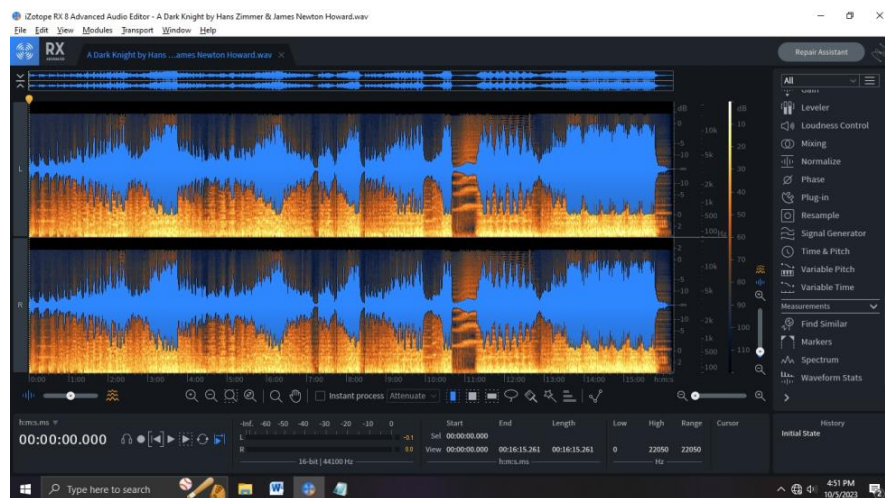
Gambar 3.5.1 Proses konversi audio format WAV
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 15 Juni 2023)

- 5) Mengunduh data dari sumber terpercaya berupa *music score* yang diunggah di akun resmi youtube Hans Zimmer, yaitu komposer musik film *The Dark Knight (2008)*. Hasil unduhan akan dikonversi menjadi bentuk audio dengan format WAV menggunakan aplikasi Format Factory, yang kemudian akan digunakan untuk menganalisis dinamika musik di aplikasi Izotope RX. Izotope RX adalah aplikasi *editing* dan peningkatan kualitas suara.

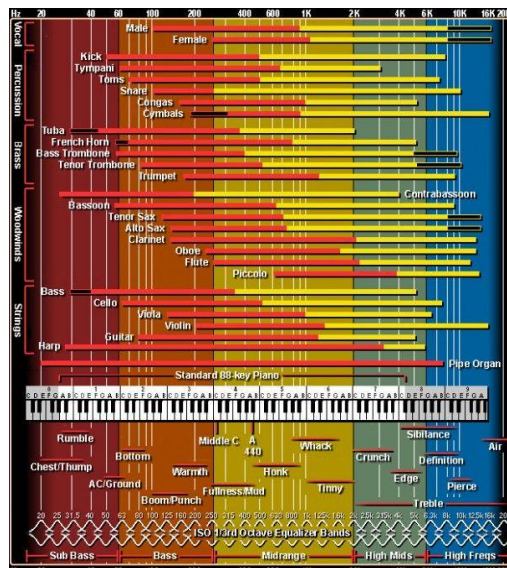


Gambar 3.5.1 Proses konversi audio format WAV
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 15 Juni 2023)

- 6) Analisis dinamika dan *timbre* musik dengan melihat *sound wave* pada data musik yang ada di *scene* adegan terpilih. Peneliti memasukan *file* audio WAV ke dalam aplikasi Izotope RX, kemudian peneliti dapat mengetahui keras lembutnya suara, tempo, durasi musik melalui analisis satuan *decibel* dan juga dapat mengetahui warna nada musik tersebut melalui analisis satuan *hertz frequency*.



Gambar 3.5.2 Tampilan aplikasi Izotope RX
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 15 Juni 2023)



Gambar 3.5.3 Frequency Chart
(Sumber: kursusaudio.com, 22 Agustus 2023)

- 7) Analisis bentuk musik berupa notasi musik. Peneliti mencari data berupa dokumen notasi musik asli ataupun yang mendekati asli dari internet. Data berupa transkrip notasi musik akan diteliti menggunakan teori musik berupa *chord* dan *melody*.



Gambar 3.5.4 Tampilan bentuk notasi musik
(Dok. Twigz, 15 Juni 2023)

3.5.2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan dokumentasi yakni penelusuran dan perolehan data yang diperlakukan melalui data yang tersedia. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya lain (Hikmat, 2011:83). Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013:240). Melalui teknik pengumpulan data dokumentasi, peneliti mencari dokumen berupa notasi musik asli atau yang mendekati asli dari *music score* film *The Dark Knight (2008)* karya Hans Zimmer dan James Newton Howard di internet. Harapan dalam mengumpulkan data

berupa dokumen notasi musik ini agar dapat membantu dalam melaksanakan penelitian lebih akurat.

3.6. Penyajian dan Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2013:244). Penyajian dan analisis data akan dilakukan secara interpretasi berdasar akumulasi dasar pada teori yang sudah dipilih.

3.6.1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2013:247).

Tahap ini memfokuskan pada data yang akan diteliti. Reduksi data dalam penelitian ini adalah memilih suara berupa musik dan gambar dari film *The Dark Knight (2008)* yang akan diteliti, kemudian melakukan pengambilan gambar atau *capturing* dan *screen recording* atau rekam layar cuplikan beberapa scene adegan, setelah itu memberi keterangan singkat untuk menjelaskan keterkaitan dari *music score* dan adegan tokoh yang dihadirkan di dalam film. Peneliti mengamati setiap adegan yang berkesinambungan terhadap visual dan suara berupa musik yang dihadirkan secara bersama untuk menciptakan sebuah tanda.

3.6.2. Sajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami (Sugiyono, 2013:249). Penelitian ini menganalisis unsur *music score*


yang dimunculkan berkaitan dengan adegan aksi tokoh pada film *The Dark Knight (2008)*, maka dari itu sajian data akan berupa potongan gambar dan cuplikan video dari adegan aksi tokoh dan *music score* yang dimunculkan sehingga menjadi suatu penanda identik. Kemudian data juga akan menampilkan *file* audio yang dapat diputar dan didengar. Sajian data akan disajikan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Menampilkan beberapa hasil *capturing* atau potongan gambar dari cuplikan *scene* adegan film tersebut.



Gambar 3.6.2 *Capturing* adegan yang menghadirkan *music score* sebagai penanda aksi tokoh
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 15 Juni 2023)

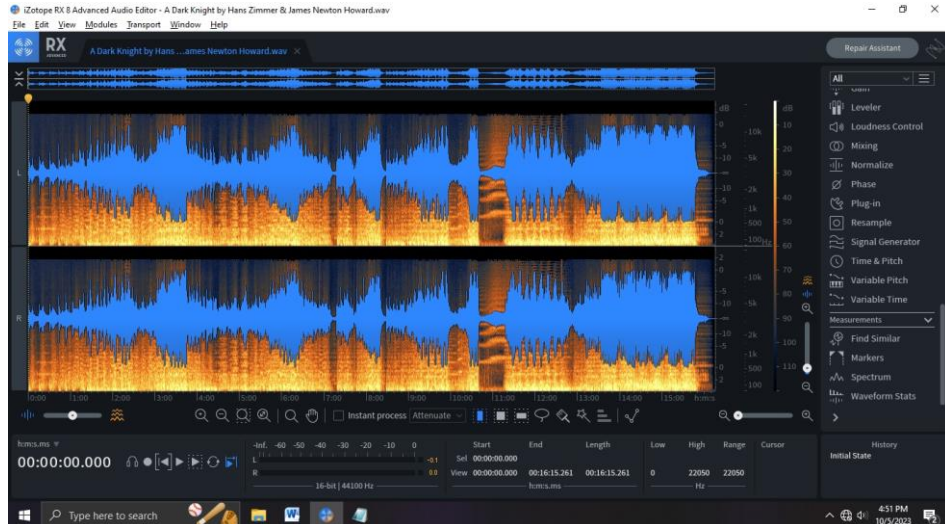
- 2) Menampilkan tabel yang berisi *timecode* dari *scene* adegan film, kemudian *barcode*, dan *link URL* yang akan mengarah ke file cuplikan *scene* adegan film yang telah direkam *screen recording*.

<i>Timecode</i>	<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
00:09:00 - 00:10:10		https://drive.google.com/drive/folders/1RaKPIX2zqeOA5bF7kNCSTmvOjkCUyyx1?usp=drive_link

Tabel 3.6.2 Tabel sajian data

- 3) Menampilkan analisis *soundwave* berupa gambar *waveform* pada aplikasi Izotope RX yang berasal dari data audio *music score*. Tampilan ini akan mendapat penjelasan yang diharapkan dapat memberi informasi berupa

analisis dinamika dan *timbre* di *music score* antara penanda aksi tokoh Batman dan Joker pada film *The Dark Knight* (2008).



Gambar 3.6.3 Proses analisis *sound wave*
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 7 Juni 2023)

- 4) Menampilkan analisis bentuk musik berupa gambar notasi musik dan penjelasan bentuk *chord* dan *melody* nya. Pada tampilan ini, peneliti akan menganalisis unsur musik berupa *chord* dan *melody* yang digunakan untuk menciptakan *music score* sebagai penanda aksi tokoh Batman dan Joker pada film *The Dark Knight* (2008).



Gambar 3.6.4 Proses analisis bentuk notasi musik
(Dok. Twigz, 20 Juni 2023)

3.6.3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan didapatkan setelah peneliti melakukan penelitian dan pembahasan secara menyeluruh dan mendalam. Setelah didapatkan kesimpulan, kemudian dilakukan verifikasi kebenaran data dengan cara meninjau ulang data, teori, dan pembahasan terhadap objek penelitian. Tujuan dari verifikasi ini adalah salah satu upaya memantapkan dan memastikan hasil akhir yang valid untuk bisa menjawab rumusan masalah.

Kesimpulan dalam penelitian ini berupa deskripsi interpretatif pada objek material yang akan menjelaskan pokok rumusan masalah. Secara umum pendekatan interpretatif merupakan sebuah sistem sosial yang memaknai perilaku secara detail langsung mengobservasi (Newman, 1997:68). Interpretatif melihat fakta sebagai sesuatu yang unik dan memiliki konteks dan makna yang khusus sebagai esensi dalam memahami makna sosial. Interpretatif melihat fakta sebagai hal yang cair dan tidak kaku serta melekat pada sistem makna. Perilaku dan

pernyataan dapat memiliki makna yang banyak dan dapat diinterpretasikan dengan berbagai cara (Newman, 1997: 72).

Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti dengan menyimpulkan secara interpretatif hasil analisis dari sajian data berupa *soundwave* dan notasi musik. Analisis data berupa *soundwave* akan menjelaskan satuan *decibel* dan *hertz frequency* yang menunjukkan karakteristik suara di antara *music score* adegan aksi tokoh Batman dan Joker. Analisis data berupa notasi musik akan menjelaskan karakteristik bentuk musik berupa *chord* dan *melody* di antara *music score* adegan aksi tokoh Batman dan Joker. Penarikan kesimpulan secara keseluruhan akan menjelaskan perbedaan karakteristik *music score* yang menjadi penanda antara tokoh Batman dan Joker pada film *The Dark Knight (2008)*.

BAB IV. PEMBAHASAN

4.1. Sinopsis Film



Gambar 4.1 Poster film *The Dark Knight* (2008)
(Sumber: imdb.com, 03 Oktober 2023)

Film *The Dark Knight* (2008) menceritakan tentang kadaan sebuah kota, yaitu kota Gotham yang diserang berbagai teror. Sosok kesatria kegelapan, yaitu Batman berkerjasama dengan Letnan Jim Gordon dan Jaksa Harvey Dent mencoba meredam kejahatan yang merajalela di jalanan. Mereka menghadapi musuh yang sadis yang menyebut dirinya sebagai The Joker. Kisah ini bermula ketika bos mafia Marconi dipenjara, para mafia tidak lagi memiliki sosok pemimpin. Joker pun hadir membawa teror dan melakukan peran jahatnya di kota Gotham.

Joker terkenal tak ragu untuk menghabisi nyawa korbannya, bahkan Ia rela membunuh anak buahnya sendiri hanya untuk membuktikan bahwa Ia tidak bermain-main. Setelah mengacaukan kota Gotham, Joker memberikan tawaran ke para sindikat kejahatan kota Gotham yang mulai ketakutan pada Batman. Sebagai ganti berupa imbalan setengah dari aset mereka, Joker berjanji untuk menghabisi Batman. Joker kemudian memberikan tuntutan agar kota Gotham menyerahkan Batman atau Joker akan membunuh lebih banyak orang lagi sampai Batman menyerahkan diri.

Secara keseluruhan cerita, Batman dan Joker merupakan tokoh utama pada film *The Dark Knight (2008)*. Semua adegan aksi tokoh Batman dan Joker di dalam film ini ditandai dengan *music score* nya masing-masing. Penanda berupa *music score* tersebut dapat membawa pemahaman di setiap adegan yang dapat diprediksi kedatangan tokoh tersebut. *Music score* yang diciptakan juga memiliki penuh motivasi dalam unsur suara berupa ekspresi musik dan bentuk musik, sehingga menimbulkan emosi dan perasaan yang selaras sejalan dengan tema film *The Dark Knight (2008)*.

4.2. Music Score Tokoh Batman


4.2.1. Adegan Tokoh Batman dalam Film

Dalam penelitian ini, peneliti memilih beberapa *sample scene* adegan dalam film yang dapat mewakili penggunaan *music score* sebagai penanda aksi tokoh Batman pada film *The Dark Knight (2008)*. *Sample scene* adegan yang dipilih merupakan momen visualisasi aksi tokoh Batman dengan pemunculan unsur suara berupa *music score* yang identik. Berikut beberapa adegan yang sudah peneliti lakukan *capturing* berupa *screenshot* dan *screen recording*.

1. Adegan 1



Gambar 4.2.1 *screenshots* cuplikan *scene* adegan 1 tokoh Batman
(*Screenshot* oleh Aldi Kurniawan, 10 Oktober 2023)


<i>Timecode</i>	<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
00:09:00 – 00:20:35		https://drive.google.com/file/d/1S-72nyCxZXuw7yN3KtUakCSomunK1Xm0/view?usp=drive link

Tabel 4.2.1 Cuplikan *scene* adegan 1 tokoh Batman

Adegan diawali dengan pertemuan dua kelompok yang melakukan transaksi obat-obatan terlarang di parkirannya sebuah gedung. Kemudian datang kelompok lain lagi memakai kostum tiruan Batman melakukan penyerangan terhadap pertemuan tersebut. Di sini *music score* tokoh Batman masih belum dihadirkan. Ketika terjadi baku tembak antar kelompok tersebut, tiba-tiba Batman yang asli datang. Di sini *music score* tokoh Batman mulai dihadirkan secara perlahan hingga semakin keras dan tegang di samping aksi Batman dalam menghentikan kejadian kriminal tersebut. Adegan ini merupakan pertama kali munculnya atau pengenalan *music score* tokoh Batman kepada penonton.

2. Adegan 2

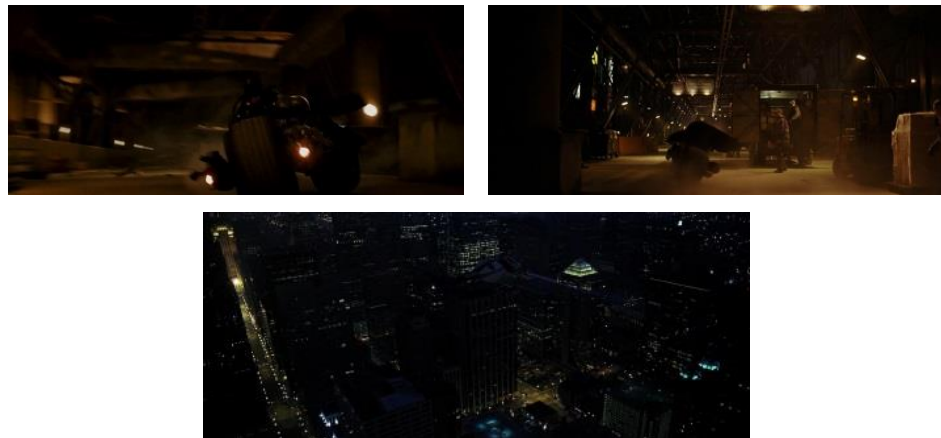
Gambar 4.2.2 *screenshots* cuplikan *scene* adegan 2 tokoh Batman
(*Screenshot* oleh Aldi Kurniawan, 10 Oktober 2023)

<i>Timecode</i>	<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
00:37:15 - 00:37:45		https://drive.google.com/file/d/1j_YfnQAR_Wyow8CqZXU1cN9bt_bP9b4hC/view?usp=drive link


Tabel 4.2.2 Cuplikan *scene* adegan 2 tokoh Batman

Adegan diawali dengan aksi Batman menerobos ke sebuah gedung di Hongkong. Batman menerobos gedung untuk membawa paksa Lau kembali ke kota Gotham. Di sini *music score* berupa perkursi dihadirkan secara tegang dalam aksi Batman melawan penjaga gedung. Ketika Batman membawa Lau meloncat dari gedung dan ditarik oleh pesawatnya, *music score* tokoh Batman dihadirkan secara penuh.

3. Adegan 3



Gambar 4.2.3 *screenshots* cuplikan *scene* adegan 3 tokoh Batman
(*Screenshots* oleh Aldi Kurniawan, 10 Oktober 2023)

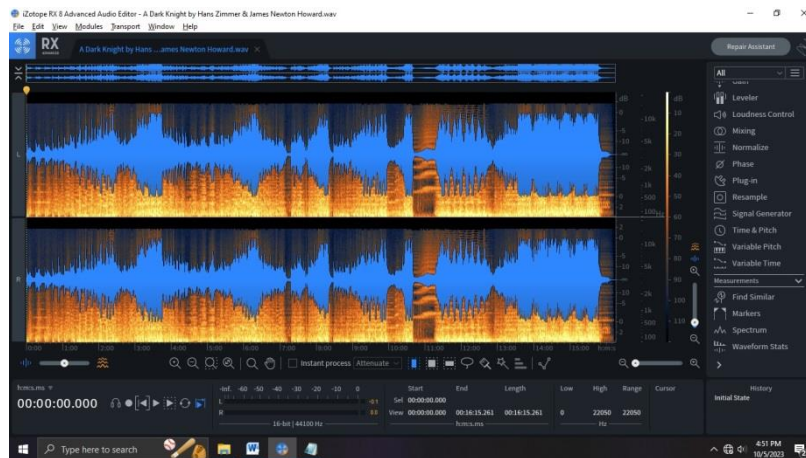
<i>Timecode</i>	<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
01:19:05 - 01:19:34		https://drive.google.com/file/d/13taSTgkDw2iIXYAk2hli_yESgS3mN4yy/view?usp=drive_link

Tabel 4.2.3 Cuplikan *scene* adegan 3 tokoh Batman

Adegan diawali dengan aksi Batman mengendarai mobilnya yang mencoba menghalangi penyerangan Joker terhadap mobil polisi yang membawa Harvey Dent. Mobil Batman terkena tembakan dari Joker, lalu terbakar dan berhenti di jalan. Di sini *music score* masih belum dihadirkan. Ketika Batman berganti ke motornya, saat melepaskan motor dari mobilnya dan melaju kencang mengejar Joker, *music score* tokoh Batman dihadirkan secara penuh.

4.2.2. Analisis Ekspresi Musik Tokoh Batman

Data *music score* tokoh Batman berupa *file* audio didapatkan dari akun Youtube resmi Hans Zimmer, yaitu pencipta *music score* film *The Dark Knight* (2008) dengan judul A Dark Knight. Peneliti mengambil *music score* yang dirilis dalam bentuk video format MP4, kemudian peneliti melakukan konversi ke bentuk audio format WAV menggunakan aplikasi Format Factory. Hasil konversi berupa audio format WAV dimasukkan ke aplikasi Izotope RX dan didapatkan analisis *soundwave* sebagai berikut:



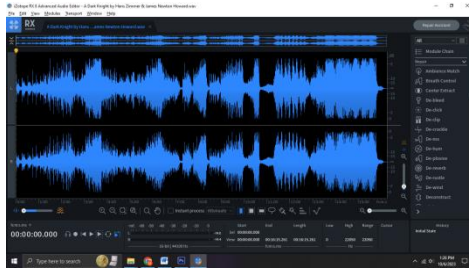
Gambar 4.2.4 Hasil analisis *soundwave* pada *music score* tokoh Batman (*Screenshot* oleh Aldi Kurniawan, 7 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	<p data-bbox="884 994 1358 1133"> https://drive.google.com/file/d/1aJtR_oYNFnToA66qPvFYaNIONslr2mtLn/view?usp=drive_link </p>

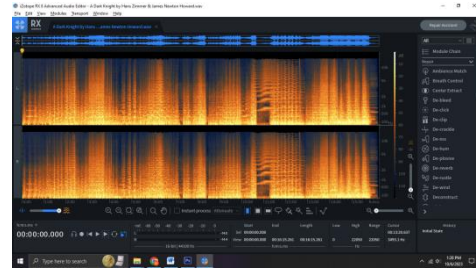
Tabel 4.2.4 *File* audio A Dark Knight oleh Hans Zimmer & James Newton Howard

Warna biru merupakan gambaran *waveform view* untuk melihat dinamika *volume* suara yang dihasilkan, dan diukur dengan satuan *decibel* (db). Angka banyak yang negatif menunjukkan *volume* suara semakin pelan, seperti -12db ke -24db. Sedangkan angka sedikit yang negatif atau 0 menunjukkan *volume* suara semakin keras, seperti -12db ke 0db. *Waveform view* terlihat pada gambar 4.2.5.

Warna gradasi antara oren dan biru gelap merupakan gambaran *spectral view* untuk melihat *timbre* melalui frekuensi yang dihasilkan, dan diukur dengan satuan *herzt* (hz). Warna gelap pada *spectral view* menunjukkan tidak adanya informasi frekuensi, dan warna oren atau oren yang lebih cera menunjukkan adanya informasi frekuensi yang lebih banyak. Sisi bawah pada *spectral view* merupakan tempat frekuensi rendah, sedangkan sisi atas merupakan tempat frekuensi tinggi. *Spectral view* terlihat pada gambar 4.2.6.



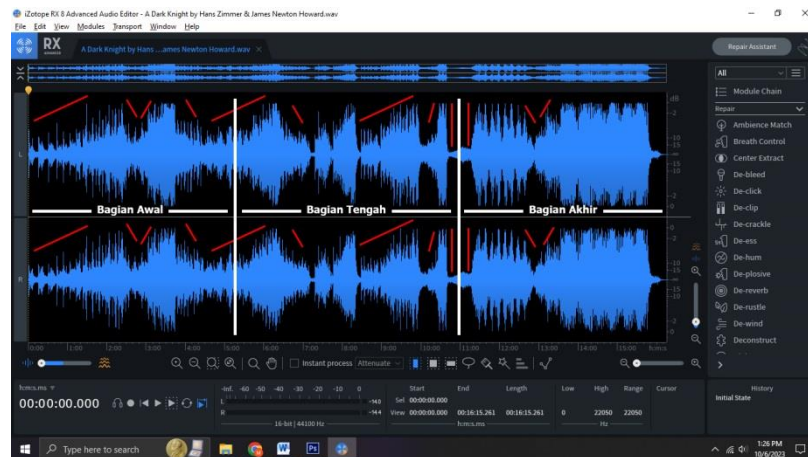
Gambar 4.2.5 Waveform View
(Screenshot oleh Aldi, 7 Oktober 2023) 2023)



Gambar 4.2.6 Spectral View
(Screenshot oleh Aldi, 7 Oktober 2023)

1. Dinamika

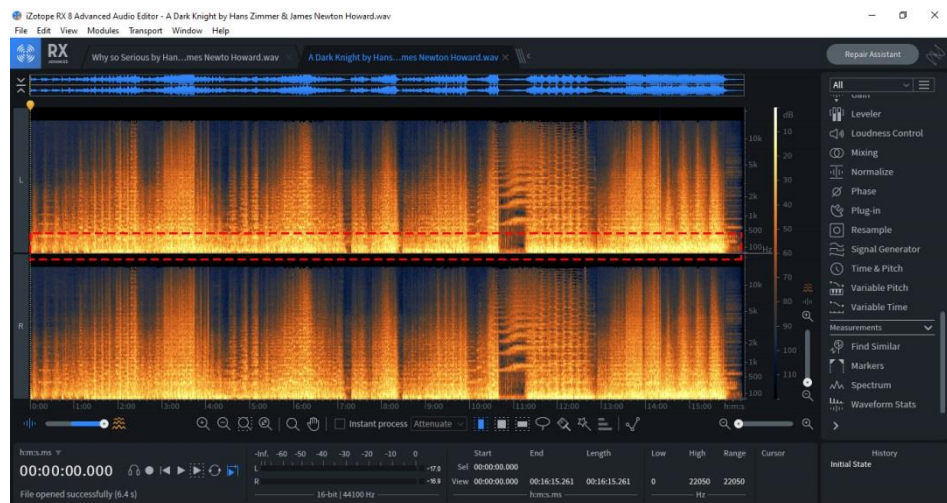
Dinamika pada *music score* tokoh Batman memiliki *volume* suara yang naik turun di setiap bagian. Pada bagian awal musik, *volume* suara terlihat pelan kemudian perlahan naik dan turun lagi secara perlahan. Terlihat pada menit awal 00:00:00 menunjukkan di sekitar -30db hingga menit 00:01:28 naik hingga -1db . Setelah itu turun lagi di menit 00:02:25, kemudian naik lagi di menit 00:03:04 hingga -0.2db sampai menit 00:03:44. Pada bagian tengah musik, dinamika semakin terasa. Penurunan dan kenaikan *volume* suara mulai banyak terjadi dan terdapat beberapa dengan drastis. Pada bagian akhir musik, *volume* suara banyak terjadi secara konstan pada kekerasan suara -0.2db dan hampir 0db . Lihat gambar 4.2.7, untuk analisis *waveform*.



Gambar 4.2.7 Waveform view music score tokoh Batman
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 7 Oktober 2023)

2. *Timbre*

Timbre pada *music score* tokoh Batman memiliki kualitas suara yang cukup gelap. Hal ini dapat dilihat dari hasil *spectral view*, lihat gambar 4.2.8. Hasil menunjukkan bahwa warna kuning cerah yang menandakan banyaknya frekuensi berada, terdapat di *low frequency* atau frekuensi rendah sekitar 300hz ke bawah memenuhi keseluruhan bagian musik. Frekuensi rendah ini memberi *mood* yang gelap.



Gambar 4.2.8 Hasil *spectral view* pada *music score* tokoh Batman (Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 7 Oktober 2023)

Banyaknya *low frequency* pada *music score* tokoh Batman ini akibat dominannya permainan alat musik *brass* seperti *french horn* dan tuba, kemudian permainan alat musik *string* seperti *bass* dan *cello*, dan juga alat musik perkusi seperti timpani dan *bass drum*. Semua alat musik tersebut memiliki karakter suara rendah, yang menimbulkan rata-rata di *low frequency* pada *music score* tokoh Batman.



Gambar 4.2.9 *French Horn*
(Sumber: orsymphony.org, 7 Juni 2023)



Gambar 4.2.10 Tuba
(Sumber: seeleylake.com, 7 Juni 2023)



Gambar 4.2.11 *Double Bass*
(Sumber: music.unt.edu, 7 Juni



Gambar 4.2.12 *Cello*
(Sumber: bsolive.com, 7 Juni 2023)



Gambar 4.2.13 *Timpani*
(Sumber: dallasobserver.com, 7 Juni 2023)



Gambar 4.2.14 *Bass Drum*
(Sumber: fresnostate.edu, 7 Juni 2023)

4.2.3. Analisis Bentuk Musik Tokoh Batman

Data *music score* tokoh Batman berupa *file* notasi musik didapatkan dari website musescore.com yang dibuat dan diunggah oleh akun bernama Twigz. Notasi musik ini berupa hasil sederhana konversi ke dalam permainan piano yang kompleks, lihat tabel 4.2.5. Pemilihan data dengan notasi yang dikonversi sederhana ke dalam permainan piano agar mudah mendapat bacaan kompleks yang mewakili keseluruhan notasi setiap alat musik yang dihadirkan di dalam musik aslinya. Hasil notasi musik *music score* tokoh Batman pada film *The Dark Knight (2008)* tersebut dianalisis peneliti melalui unsur musik berupa *chord* dan *melody*.

The Dark Knight
Main Theme

Arranged: Twigz
Composed: Hans Zimmer

$\text{♩} = 110$

Warner Bros.

Gambar 4.2.15 Notasi musik *music score* tokoh Batman
(Dok. Twigz, 28 September 2020)

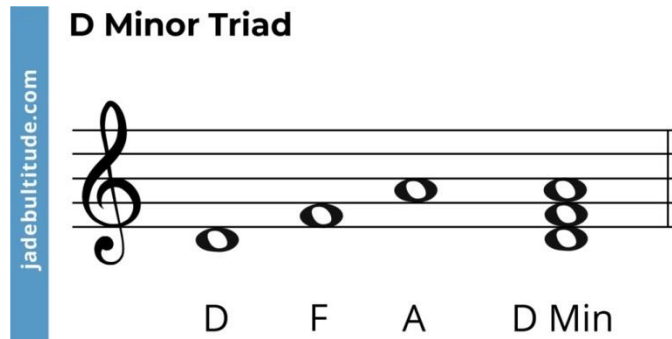
<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1ivWxfHRkBrKaHE92nrjx00hXvoFiTVqb?usp=drive_link

Tabel 4.2.5 *File* notasi musik *music score* tokoh Batman oleh Twigz

1. *Chord*

Chord pada *music score* tokoh Batman memiliki kunci dasar D minor. *Chord* D minor dapat diartikan sebagai *triad* atau trinada yang terdiri dari 3 nada, yaitu D, F, dan A. *Chord* D minor ini digunakan di semua bagian dan juga menjadi kunci fondasi utama pada *music score*

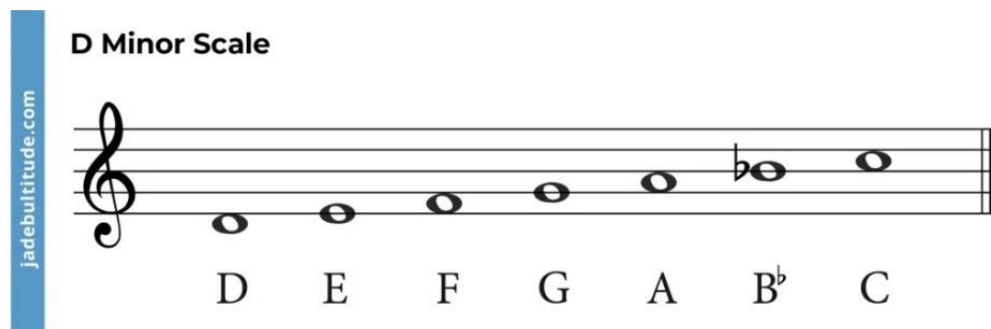
tokoh Batman. Pada *chord* D minor ini banyak digunakan pada alat musik *brass* dan *string* yang bersuara rendah.



Gambar 4.2.16 *Chord triad* D minor
(Sumber: jadebultitude.com, 7 Oktober 2023)

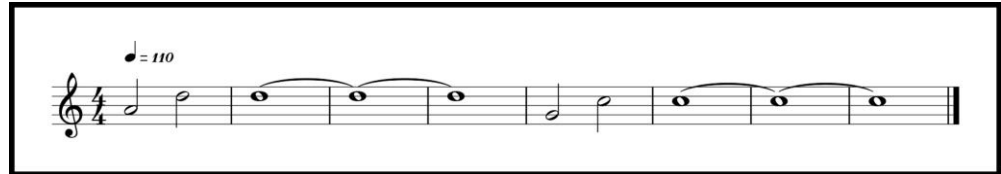
2. *Melody*

Melody pada *music score* tokoh Batman memiliki tangga nada diatonik minor, yaitu D minor atau sama dengan diatonik mayor F. Tangga nada diatonik minor berupa D minor, yang meliputi nada D, E, F, G, A, B \flat atau A \sharp , dan C. Selain D minor, terdapat juga tambahan berupa tangga nada D minor *harmonic*. *Melody* pada *music score* tokoh Batman memiliki beberapa motif, yaitu motif utama dan motif lainnya yang menjadi *fill lead*.



Gambar 4.2.17 Tangga nada D minor
(Sumber: jadebultitude.com, 7 Oktober 2023)

- 1) *Melody* motif lain yang pertama adalah nada A-D-D - G-C-C. Motif ini sering digunakan pada alat musik french horn, tuba, dan sedikit violin.

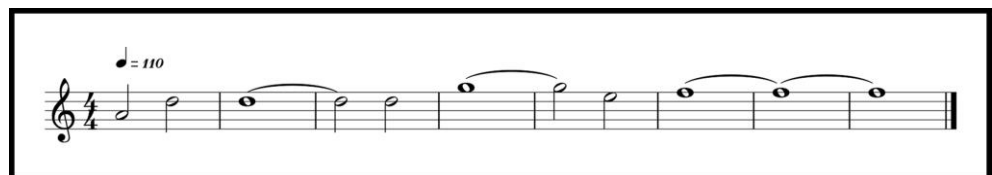


Gambar 4.2.19 *Melody* motif lain pertama tokoh Batman
(Dok. Aldi Kurniawan, 9 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1Kw273Qu4ZOMMdgBq7OID6qWFO-BqT_AW?usp=drive_link

Tabel 4.2.7 *File audio melody* motif lain pertama

- 2) *Melody* motif lain yang kedua adalah A-D-D - D-G - E-F. Motif ini sering digunakan pada alat musik french horn, tuba, dan sedikit violin.

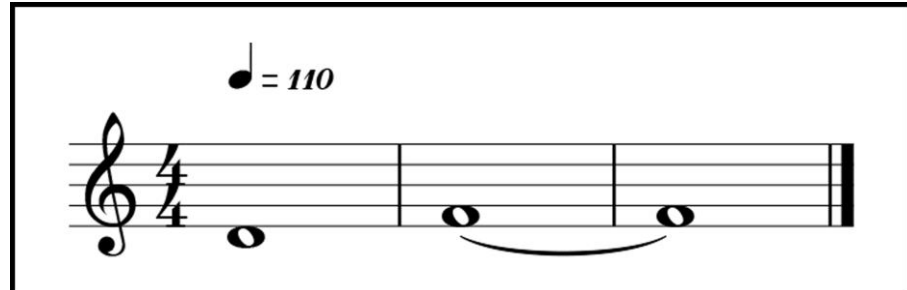


Gambar 4.2.20 *Melody* motif lain kedua tokoh Batman
(Dok. Aldi Kurniawan, 9 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1jTFBYEV5hNjSmI3gRnucJwH6nd5CkP-5?usp=drive_link

Tabel 4.2.8 *File audio melody* motif lain kedua

- 3) *Melody* motif lain yang ketiga adalah F - G. Motif ini sering digunakan pada alat musik french horn dan tuba.



Gambar 4.2.21 *Melody* motif lain ketiga tokoh Batman
(Dok. Aldi Kurniawan, 9 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1dC-YLlzXPU-D78SyT_4EDyP7hCaIMpOJ?usp=drive link

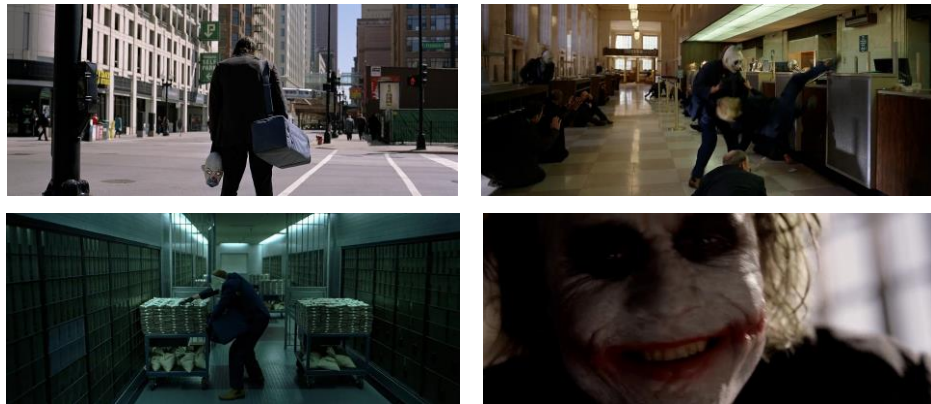
Tabel 4.2.9 *File audio melody* motif lain ketiga

4.3. *Music Score* Tokoh Joker


4.3.1. Adegan Tokoh Joker dalam Film

Dalam penelitian ini, peneliti memilih beberapa *sample scene* adegan dalam film yang dapat mewakili penggunaan *music score* sebagai penanda aksi tokoh Joker pada film *The Dark Knight (2008)*. *Sample scene* adegan yang dipilih merupakan momen visualisasi aksi tokoh Joker dengan pemunculan unsur suara berupa *music score* yang identik. Berikut beberapa adegan yang sudah peneliti lakukan *capturing* berupa *screenshot* dan *screen recording*.

1. Adegan 1



Gambar 4.3.1 *screenshots* cuplikan *scene* adegan 1 tokoh Joker
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 11 Oktober 2023)

<i>Timecode</i>	<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
00:00:50 - 00:06:03		https://drive.google.com/file/d/1fH0eo8HW2p2qSdD8qmEI9iZUXHKIe872/view?usp=drive link

Tabel 4.3.1 Cuplikan *scene* adegan 1 tokoh Joker

Adegan diawali dengan aksi perampokan sebuah bank oleh segerombolan pencuri yang juga terdapat tokoh Joker dalam aksi tersebut. Di sini *music score* sudah dihadirkan sejak awal adegan berjalan menuju masuk bank hingga akhir Joker berhasil merampok bank tersebut. Adegan 1 ini merupakan adegan pembuka film *The Dark Knight (2008)*, dan adegan ini juga merupakan pertama kalinya *music score* tokoh Joker dikenalkan kepada penonton secara kompleks.

2. Adegan 2



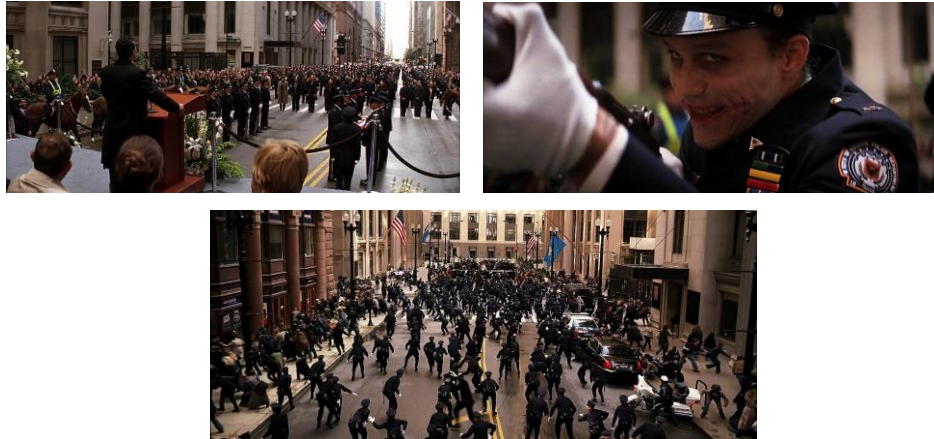
Gambar 4.3.2 *screenshots* cuplikan *scene* adegan 2 tokoh Joker
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 11 Oktober 2023)

<i>Timecode</i>	<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
00:29:52 - 00:31:15		https://drive.google.com/file/d/1R6tiqb09nD3_5Gi40Bp7psAPqxGiXdnT/view?usp=drive_link

Tabel 4.3.2 Cuplikan *scene* adegan 1 tokoh Joker

Adegan diawali dengan segerombolan geng yang membawa tubuh Joker ke Gambol, yaitu seorang mafia yang akan memberi imbalan ke siapapun yang membawa mayat tubuh Joker di hadapannya. Tubuh Joker pun diletakan di atas meja, kemudian Gambol mengecek wajah Joker untuk memastikan kebenarannya. Di sini *music score* masih belum dimunculkan. Ketika si mafia berpindah posisi membelakangi Joker dan berbicara di depan segerombolan geng tersebut, tiba-tiba Joker terbangun dan menodongkan pisau di mulut Gambol. Di sini *music score* tokoh Joker muncul secara tiba-tiba dengan *volume* yang begitu keras.

3. Adegan 3



Gambar 4.3.3 *screenshots* cuplikan *scene* adegan 3 tokoh Joker
(*Screenshot* oleh Aldi Kurniawan, 11 Oktober 2023)

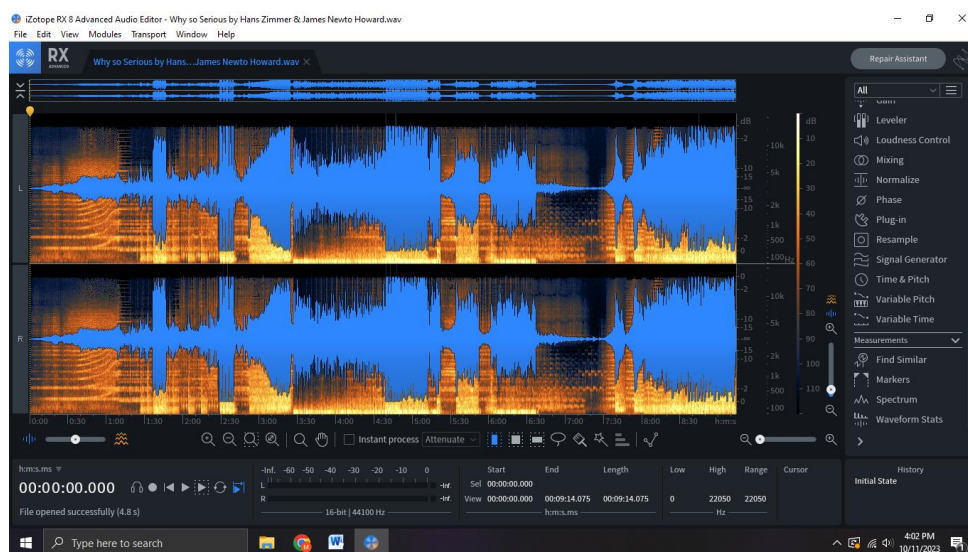
<i>Timecode</i>	<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
01:01:12 - 01:02:16		https://drive.google.com/file/d/1RXTikLspH8TLC24z7IVTyEBsJV25q1t1/view?usp=drive_link

Tabel 4.3.3 Cuplikan *scene* adegan 3 tokoh Joker

Adegan diawali dengan upacara penghormatan kematian Komissaris Loeb di tempat umum. Wali kota melakukan pidato di hadapan polisi Gotham yang berbaris. Di sini *music score* masih belum muncul. Ketika di tengah pidato wali kota, *music score* tokoh Joker mulai muncul secara perlahan. *Music score* yang dihadirkan memiliki karakter suara *noise* yang begitu mengganggu. Saat dilakukan penembakan penghormatan, *music score* tokoh Joker semakin keras dengan karakter *noise* tersebut. Kemudian pada tembakan penghormatan ke tiga, Joker muncul di barisan penembak penghormatan dan mengarahkan tembakan ke wali kota yang berdiri di podium. Dentuman *music score* tokoh Joker muncul secara tiba-tiba yang memberi efek kejut.

4.3.2. Analisis Ekspresi Musik Tokoh Joker

Data *music score* tokoh Joker berupa *file* audio didapatkan dari akun Youtube resmi Hans Zimmer, yaitu pencipta *music score* film *The Dark Knight* (2008) dengan judul Why So Serious. Peneliti mengambil *music score* yang dirilis dalam bentuk video format MP4, kemudian peneliti melakukan konversi ke bentuk audio format WAV menggunakan aplikasi Format Factory. Hasil konversi berupa audio format WAV dimasukkan ke aplikasi Izotope RX dan didapatkan analisis *soundwave* sebagai berikut:



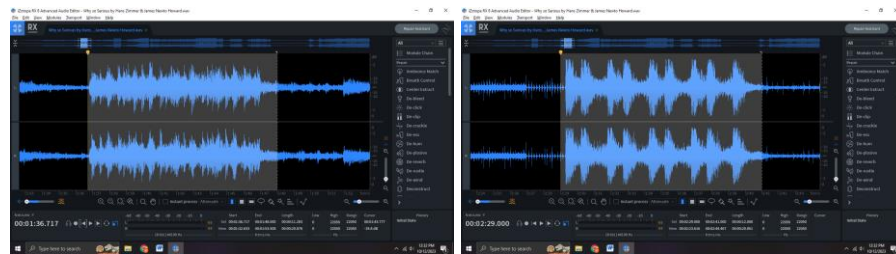
Gambar 4.3.4 Hasil analisis *soundwave* pada *music score* tokoh Joker (Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 11 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/file/d/1HIC2BDtNIpHDHEiDEqqTZkt2NJm-CWQm/view?usp=drive_link

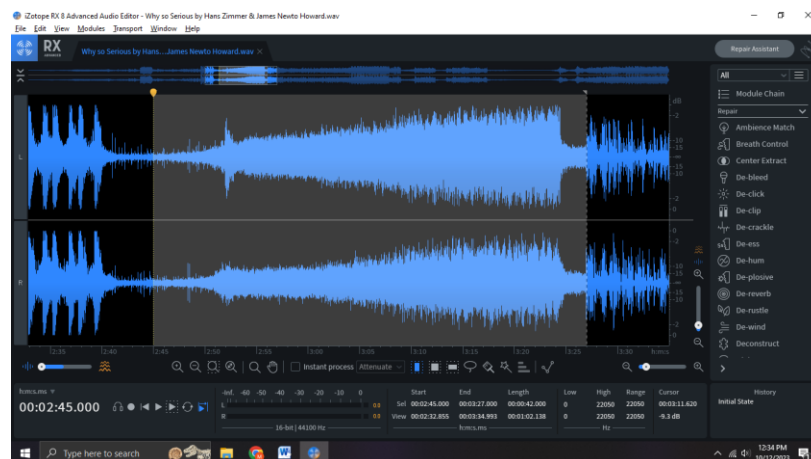
Tabel 4.3.4 *File* audio Why So Serious oleh Hans Zimmer & James Newton Howard

1. Dinamika

Dinamika pada *music score* tokoh Joker memiliki *volume* suara yang naik-turun juga di beberapa bagian. Pada bagian awal *music score*, *volume* naik secara perlahan kemudian *volume* naik drastis secara tiba-tiba di sekitar -3db sampai -0,3db seperti di menit 00:01:36 dan 00:02:29 sehingga menimbulkan efek kejut, lihat gambar 4.3.5. Terdapat juga *volume* turun drastis secara tiba-tiba, seperti di menit 00:02:45 *volume* berada di -20db perlahan naik hingga ke -0,3db pada menit 00:03:24, kemudian turun secara drastis ke -12db, lihat gambar 4.3.6.



Gambar 4.3.5 *Volume* naik drastis efek kejut
(Screenshots oleh Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

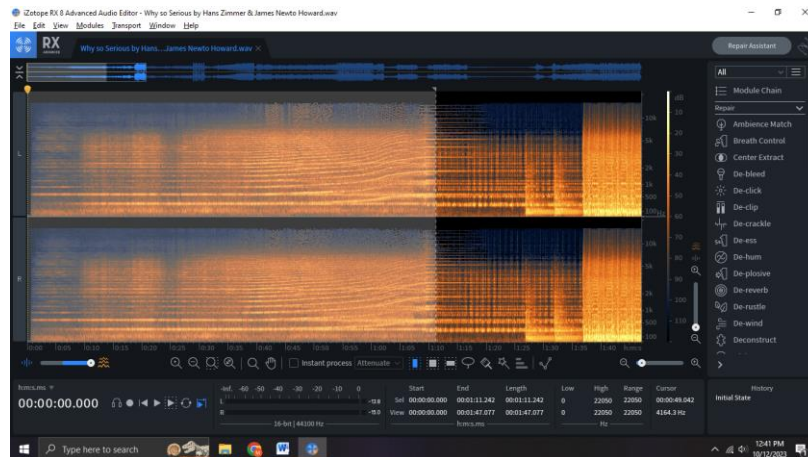


Gambar 4.3.6 *Volume* turun drastis
(Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

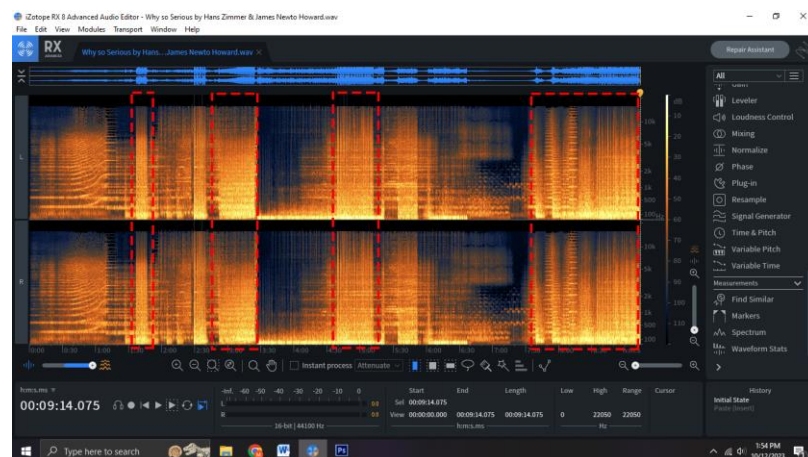
2. Timbre

Timbre pada *music score* tokoh Joker memiliki kualitas suara yang cukup kasar atau seperti *noise* distorsi di beberapa bagian, namun hal ini dapat menjadi karakter suara pada *music score* tokoh Joker itu sendiri. Terlihat pada bagian awal *music score*, suara berada pada frekuensi *mid* di sekitar 500hz hingga frekuensi *high* di sekitar 10khz, lihat gambar 4.3.7.

Kemudian di beberapa bagian *music score* yang kencang, memiliki rentang frekuensi yang cukup banyak, terutama pada *mid* hingga *high* yang menunjukkan kualitas suara kasar seperti *noise*, lihat gambar 4.3.8.



Gambar 4.3.7 Frekuensi bagian awal *music score* tokoh Joker (Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)



Gambar 4.3.8 Kualitas suara kasar *music score* tokoh Joker (Screenshot oleh Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

Kualitas suara yang kasar atau seperti *noise* pada *music score* tokoh Joker ini timbul akibat dari penggunaan efek *distortion* atau distorsi. Efek *distortion* merupakan suatu pemrosesan sinyal audio yang digunakan untuk mengubah suara alat musik elektrik yang diperkuat atau hingga merusak sinyal audio aslinya, sehingga menghasilkan suara seperti kabur, menggeram, atau berpasir. Efek *distortion* bisa berasal dari *hardware* seperti pedal gitar atau *software* seperti *VST plugin*.



Gambar 4.3.9 Pedal gitar efek distorsi
(Sumber: id.boss.info, 12 Oktober 2023)



Gambar 4.3.10 VST *plugin* efek distorsi
(Sumber: soundtoys.com, 12 Oktober 2023)

4.3.3. Analisis Bentuk Musik Tokoh Joker

Data *music score* tokoh Joker berupa *file* notasi musik didapatkan dari youtube yang dibuat dan diunggah oleh akun bernama Jose Copas. Notasi musik ini berupa hasil sederhana konversi ke dalam permainan piano yang kompleks, lihat tabel 4.3.5. Pemilihan data dengan notasi yang dikonversi sederhana ke dalam permainan piano agar mudah mendapat bacaan kompleks yang mewakili keseluruhan notasi setiap alat musik yang dihadirkan di dalam musik aslinya. Hasil notasi musik *music score* tokoh Joker pada film *The Dark Knight (2008)* tersebut akan dianalisis peneliti melalui unsur musik berupa *chord* dan *melody*.

Why So Serious

Hans Zimmer

♩ = 96

Gambar 4.3.11 Notasi musik *music score* tokoh Joker
(Dok. Jose Copas, 1 Juni 2020)

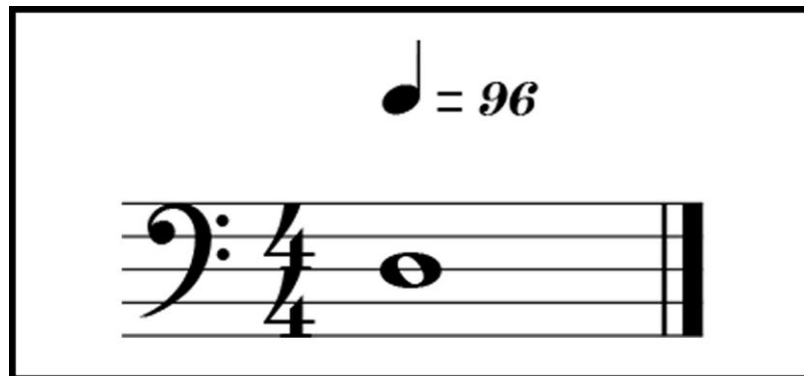
<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/file/d/1iDqQeCpma4G-R-AbSw1DeuTzsLhfWm10/view?usp=drive_link

Tabel 4.3.5 *File* notasi musik *music score* tokoh Joker oleh Jose Copas

1. *Chord*

Chord pada *music score* tokoh Joker memiliki kunci dasar D minor juga. Namun *chord* D minor pada *music score* tokoh Joker lebih menggunakan not tunggal saja, yaitu nada D. Penggunaan *triad* atau *trinada* tidak begitu mencolok pada *music score* tokoh Joker ini. Penggunaan nada *not* tunggal banyak digunakan pada alat musik piano,

gitar elektrik, dan *bass* elektrik dengan tambahan efek distorsi sebagai penekanan nada dasar musik. Pada *chord* terdapat beberapa motif permainan.



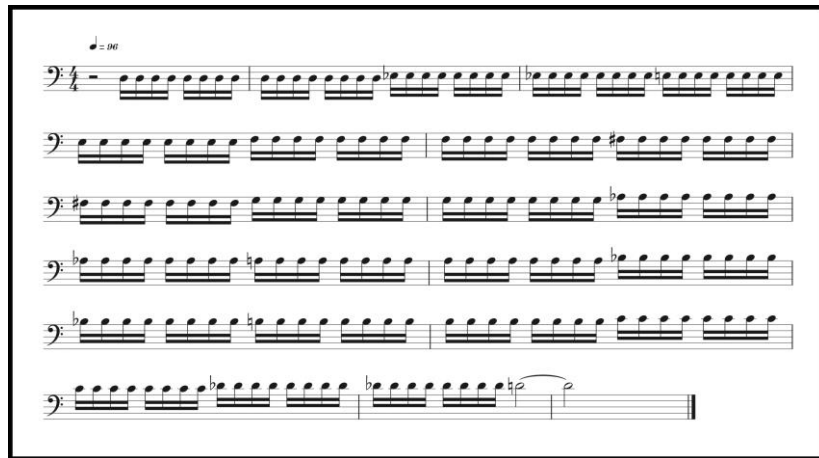
Gambar 4.2.12 Satu not tunggal nada D
(Dok. Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

2. *Melody*

Melody pada *music score* tokoh Joker memiliki tangga nada diatonik D minor juga, namun *melody* pada *music score* tokoh Joker hanya menggunakan dua nada saja, yaitu nada D dan nada C dari sekian nada diatonik D minor yang ada. *Melody* pada *music score* tokoh Joker memiliki beberapa motif, berikut beberapa motif tersebut:

1) Motif pertama

Melody motif pertama hanya menggunakan 1 nada saja, yaitu nada D. Namun nada D di sini berawal dari nada D *pitch* rendah hingga nada D *pitch* tinggi. Penggunaan motif ini dilakukan menggunakan alat musik *string* seperti gitar elektrik atau violin dan dilakukan dengan teknik *scraping* atau menggores senar. *Scraping* dilakukan secara perlahan dari nada D *pitch* rendah hingga ke nada D *pitch* tinggi.



Gambar 4.3.13 *Melody* motif pertama tokoh Joker
(Dok. Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1dk33IZjHM7Safp7U6XR-GctXJYlielob?usp=drive_link


Tabel 4.3.6 *File audio melody* motif pertama tokoh Joker

2) Motif kedua

Melody motif kedua menggunakan nada D dan nada C yang dilakukan secara bersamaan. Motif ini digunakan pada alat musik *string*, seperti violin.



Gambar 4.3.14 *Melody* motif kedua tokoh Joker
(Dok. Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1ND6cKDrR14reuNpdZ-Kc9lLqO05xAH9G?usp=drive_link

Tabel 4.3.7 *File audio melody* motif kedua tokoh Joker

3) Motif ketiga

Melody motif ketiga adalah D-D-D - C-C-C. Motif ini digunakan pada alat musik *string*, seperti *violin*, gitar elektrik, dan *bass*, kemudian sedikit *synthesizer*.

Gambar 4.3.15 *Melody* motif ketiga tokoh Joker
(Dok. Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1D_Zq-1Z5B2b5Rqa_pWMT63hsl_R0pWpd?usp=drive_link

Tabel 4.3.8 *File audio melody* motif ketiga tokoh Joker

4) Motif keempat

Melody motif keempat hanya menggunakan nada D saja, namun dengan jeda permainan yang berbeda. Motif ini digunakan pada alat musik *string*, seperti *viola*, gitar elektrik, dan *bass*, kemudian sedikit tambahan *synthesizer*.



Gambar 4.3.16 *Melody* motif keempat tokoh Joker
(Dok. Aldi Kurniawan, 12 Oktober 2023)

<i>Barcode</i>	<i>URL</i>
	https://drive.google.com/drive/folders/1BPlvaPWtBqQuAYhhAxFA-8CAoJFP61s?usp=drive_link

Tabel 4.3.9 *File audio melody* motif keempat tokoh Joker

4.4. Hasil Analisa Data

Film *The Dark Knight (2008)* memiliki dua konsep utama *music score* yang digunakan menjadi penanda aksi tokoh dalam film, yaitu Batman dan Joker. *Music score* diciptakan secara identik dan dihadirkan di setiap visualisasi aksi tokoh tersebut. Visualisasi aksi tokoh Batman selalu menghadirkan unsur suara berupa *music score* nya sendiri, dan visualisasi aksi tokoh Joker selalu menghadirkan unsur suara berupa *music score* nya sendiri.

Tokoh Batman merupakan sosok kesatria kegelapan yang mencoba menegakkan keadilan di kota Gotham. Batman menghentikan kegiatan kriminal yang ada di kota Gotham dengan aturannya sendiri. Setiap aksinya, *music score* yang dihadirkan begitu keras dan tempo yang cepat. Hal ini memberi ketegangan intens di setiap aksi tokoh Batman yang terasa seperti cepat dan sedikit gegabah. Terlihat pada analisa ekspresi dan bentuk musik pada tokoh Batman. Pada ekspresi musik menunjukkan dinamika begitu keras dan naik-turun di setiap bagian dengan timbre yang sedikit gelap, lihat gambar 4.2.7 dan gambar 4.2.8. Timbre yang gelap tersebut akibat permainan dari alat orkestra seperti, *french horn*, tuba, violin, *double bass*, *bass drum*, dan timpani. Pada bentuk musik menggunakan

chord D minor dan melody pada tangga nada minor. Hal ini yang memberikan nuansa heroik pada *music score* tokoh Batman. Pada permainan nada menunjukkan ketukan $\frac{1}{4}$ yang membuat terdengar seperti cepat karena rapatnya suara antar nada, lihat gambar 4.2.18. Hal ini lah yang memberikan kesan cepatnya tempo pada *music score* tokoh Batman.

Tokoh Joker merupakan seorang yang anarkis psikopat, nihilis, dan dalang kriminal. Joker mengaku dirinya sebagai agen kekacauan yang naik ke tampuk kekuasaan di dunia kriminal dengan mendorong kota Gotham ke dalam kekacauan, dan membuat Batman melakukan melewati batas antara pahlawan atau main hakim sendiri. Aksi tokoh Joker dalam film selalu tenang. Joker melakukan aksi kriminal yang kacau dengan santai dan tidak tergesa-gesa. Aksi Joker yang tenang ini didukung dengan *music score* yang begitu lambat temponya. Terdapat bagian *music score* dengan dinamika volume yang pelan kemudian secara perlahan naik hingga keras, lihat gambar 4.3.4. Tokoh Joker yang anarkis juga terasa seperti rasa kebencian, hal terlihat pada analisa ekspresi musik. Suara pada *music score* tokoh Joker ini terdengar seperti kasar, sehingga menimbulkan perasaan kebencian. Hal ini karena penggunaan efek distorsi pada beberapa alat musik yang dimainkan, lihat gambar 4.3.7 dan 4.3.8. Pada bentuk musik, *music score* tokoh Joker menggunakan *chord* D minor juga. Namun pada *melody*, kebanyakan hanya menggunakan dua nada saja, yaitu D dan C.

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Film *The Dark Knight (2008)* memiliki *music score* dengan konsep identik dalam menandai aksi tokoh utamanya, yaitu Batman dan Joker. Konsep idenik ini dapat memberi pemahaman terhadap kedatangan setiap visualisasi aksi yang akan dilakukan oleh tokoh tersebut. Tokoh Batman dan Joker dalam film melancarkan aksinya selalu beriringan dengan *music score* nya masing-masing. *Music score* yang identik di setiap tokohnya ini dapat memberi tanda kemunculan tokoh yang dapat diprediksi kedatangannya. *Music score* dalam film ini juga diciptakan penuh dengan filosofi untuk setiap sifat karakter tokoh Batman dan Joker dalam melancarkan aksinya.

Music score tokoh Batman memiliki konsep yang megah, tempo yang cepat, dinamika naik-turun di beberapa bagian, dan volume yang kencang. *Music score* tokoh Batman memberi efek perasaan yang tegang dan terasa seperti *superhero*. Efek megah, tegang, dan kesan superhero pada tokoh Batman ini akibat permainan alat musik orkestra berupa string, brass, dan perkusi yang dimainkan secara bersama pada tangga nada D minor dan ketukan $\frac{1}{4}$. Kemegahan juga timbul akibat dinamika volume yang begitu kencang dan naik-turun di beberapa bagian musik. Tokoh Batman yang memiliki sifat ambisi dalam menegakkan keadilan dengan caranya sendiri dihadirkan dengan konsep *music score* yang seperti itu dapat memberi kesan yang lebih mendalam dalam mendukung sifat ambisi tokoh Batman.

Music score tokoh Joker memiliki konsep yang kasar, mengagetkan, tempo yang lambat, dan dinamika naik-turun. *Music score* tokoh Joker memberi efek perasaan yang penuh kekacauan dan kebencian. Efek kekacauan dan kebencian ini akibat permainan alat musik yang diberi efek distorsi sehingga terdengar seperti kasar dan menggeram. Tokoh Joker yang memiliki sifat psikopat dan anarkis dihadirkan dengan konsep *music score* yang seperti itu dapat memberi kesan yang lebih mendalam dalam mendukung sifat psikopat tokoh Joker.

5.2. Saran

Film merupakan sebuah produk audio-visual yang memiliki banyak aspek kajian. Suara di dalam film merupakan unsur yang juga penting selain unsur visual. Suara dalam film memiliki banyak teori dalam membangun perspektif penonton dalam memahami film. Unsur suara berupa musik dapat membangun emosi penonton dalam memahami jalannya cerita film. Penelitian peneliti yang berjudul *Music Score Sebagai Penanda Aksi Tokoh Pada Film The Dark Knight (2008)* ini merupakan suatu bentuk kajian terhadap aspek suara dalam film yang terkadang diabaikan oleh beberapa orang. Peneliti berharap akan lebih banyak kajian mendalam terhadap unsur suara di dalam produk audio-visual, terutama pada lingkungan Progam Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Penelitian terhadap perspektif suara dalam produk audio-visual memiliki banyak kajian, beberapa kajian seperti suara dapat menjadi empati dan tidak menjadi empati, suara berupa *ambience* dapat menumbuhkan sebuah emosi, penciptaan suara dengan teknik *foley*, dan masih banyak lagi. Demikian peneliti berharap atas penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi serta inspirasi untuk penelitian selanjutnya maupun penciptaan sebuah karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, P. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bordwell, D. dan Thompson, K. 2008. *Film Art An Introduction*. 8th ed. New York: McGraw-Hill.
- Byrnside, R. L. 1985. *Music Sound and Sense*. St. Louis: W.C. Brown.
- Chion, M. 1994. *Audio Vision Sound On Screen*. New York: Columbia University Press.
- Deguzman, K. 2021. What is a Film Score - Movie Score vs. Soundtrack Explained. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-film-score-definition/>. [Diakses pada 5 Mei 2023].
- Hikmat, M. M. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jamalus. 1988. *Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Kamien, R. 2002. *An Appreciation Music*. America: McGraw-Hill.
- Manvell, R. dan Huntley, J. 1957. *The Technique of Film Music*. London: Focal Press.
- Newman, W. L. 1997. *Social Research Methods Qualitative and Quantitative Approache*. Boston: Allyn & Bacon.
- Phetorant, D. 2020. Peran Musik dalam Film Score. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*. 3(1):92-94.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film*. 2nd ed. Yogyakarta: Montase Press.
- Prier, K. E. 2006. *Sejarah Musik Jiid 1*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Sugiyono. 2013. *Buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Penerapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret Press.
- Synchronize Sound. 2022. *Unsur Suara*. Jakarta: @sync_sound_id.

Turek, R. 1988. *The Elements of Music Concepts and Applications*. New York: McGraw-Hill.

Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.

Winold, A. dan Rehm, J. 1971. *Introduction to Music Theory*. New Jersey: Prentice-Hall.