

PERAN MUSIK ILUSTRASI DALAM MENGOPTIMALKAN PENYAMPAIAN PESAN FILM PENDEK *KALUT*

Fayza Rose Amanindhita, Tutut Pristiati*

Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur 65145 Indonesia

*Corresponding author, email: pristiati.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i82025p953-963

Kata kunci

musik ilustrasi
film pendek
penyampaian pesan
pengembangan media
emosi naratif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan musik ilustrasi dalam film pendek *Kalut* sebagai sarana penguatan penyampaian pesan. Film *Kalut* merupakan karya KONA Studio yang mengangkat isu kesehatan mental yang relevan dengan kehidupan mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahapan pengembangan meliputi pendefinisian kebutuhan musikal, perancangan musik ilustrasi, produksi musik menggunakan aplikasi Studio One, serta uji validitas dan reliabilitas oleh ahli musik dan media. Hasil pengembangan menghasilkan tiga bagian musik ilustrasi yang masing-masing merepresentasikan adegan emosional berbeda. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli musik dan media menunjukkan penilaian pada kategori "sangat baik." Sementara itu, uji reliabilitas dengan metode *Inter-Rater Reliability* melalui perhitungan Cohen's Kappa menunjukkan tingkat kesepakatan yang tinggi antarpenilai, dengan hasil berada pada kategori *substantial*. Penelitian ini menegaskan bahwa musik ilustrasi berperan penting dalam memperdalam makna dan emosi naratif pada film pendek.

1. Pendahuluan

Musik merupakan gabungan beberapa not atau nada yang dirangkai menjadi satu kesatuan. Unsur-unsur yang membentuk musik meliputi irama, ritme, birama, tempo, tangga nada, harmoni, dan dinamika. Musik tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari karena dapat digunakan sebagai media berekspresi dan merupakan simbol kebudayaan dalam masyarakat (Pramudya, 2019). Musik ilustrasi menurut Kusumawati adalah karya musik yang berfungsi untuk melengkapi dan membangun suasana dalam suatu acara maupun media (Prabowo et al., 2020). Pemilihan instrumen, struktur harmoni, komposisi, teknik perekaman, dan efek synthesizer dapat membangkitkan respons dari penonton (Billy et al., 2022). Musik ilustrasi biasanya bertujuan untuk memperkuat suasana, memperkuat narasi, atau memberikan latar emosional bagi pengalaman yang dialami penonton. Dalam konteks film, salah satu fungsinya adalah menambah dan memperkuat emosi yang ingin disampaikan (Suryanto & Deli, 2023).

Film merupakan media komunikasi massa yang digunakan sebagai sarana hiburan dan seni. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman menyebutkan bahwa film merupakan karya seni budaya yang berperan sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa, dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara, serta dapat dipertunjukkan (Nasirin & Pithaloka, 2022). Film pendek dikategorikan sebagai film sederhana dengan durasi kurang dari 30 menit dan sering digunakan untuk menyampaikan ide, cerita, atau pesan secara padat dalam waktu singkat (Kesuma et al., 2019). Melalui cerita yang terkandung dalam film, masyarakat dapat menerima pesan positif karena film sebagai karya audiovisual memungkinkan pemahaman yang lebih efektif.

Film pendek *Kalut* diproduksi oleh KONA Studio, sebuah production house di Malang yang didirikan pada tahun 2023 oleh mahasiswa DKV angkatan 2020. Film ini mengangkat tema kesehatan mental, khususnya pada mahasiswa perguruan tinggi, dengan tujuan menyampaikan pesan dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu tersebut. Menurut data WHO, usia 15–24 tahun merupakan kelompok yang lebih rentan terhadap gangguan mental, dan mahasiswa sering mengalami tekanan akademik, persaingan, serta sifat introvert yang meningkatkan risiko gangguan mental (Karisma et al., 2024). Berdasarkan teori Hermeneutika, tujuan pembuat film tidak hanya bermanfaat secara pribadi tetapi juga dapat berdampak positif bagi komunitas yang lebih luas (Pristiati et al., 2024). Film ini memiliki genre drama dengan gambar dan musik yang intens, berfokus pada kondisi mental karakter utama.

Sutradara film *Kalut* memilih dua lagu soundtrack utama, yaitu “Hiruplah Hidup” dari Ananda Badudu dan Indra Perkasa Gardika Gigih pada menit 15:05, serta “Niskala” dari Hara pada scene penutupan menit 31:19. Namun, musik ilustrasi untuk mendukung latar suasana dan emosi tokoh belum lengkap. Beberapa adegan sudah tersampaikan dengan baik tanpa musik ilustrasi, tetapi adegan lain memerlukan musik tambahan agar adegan tidak monoton dan pesan yang disampaikan lebih optimal. Fungsi musik ilustrasi adalah membantu menyampaikan ekspresi dan pesan yang dibawa oleh film.

Penelitian terdahulu oleh Suryanto & Deli (2023) menggunakan model pengembangan 4D untuk pembuatan musik ilustrasi film pendek, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam merancang latar musik. Namun, penelitian tersebut tidak menjelaskan secara rinci tahapan uji validitas dan uji reliabilitas, sehingga masih terdapat peluang untuk pengembangan lebih komprehensif.

Penelitian ini penting dilakukan karena musik ilustrasi dapat memperkuat pengalaman emosional penonton dan mendukung penyampaian pesan film, khususnya terkait isu kesehatan mental mahasiswa yang masih kurang disadari masyarakat. Dengan mengembangkan musik ilustrasi secara sistematis, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi industri perfilman lokal dalam memperkaya narasi audio-visual dan meningkatkan kualitas emosional film pendek sebagai media edukatif dan komunikatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diberi judul: “Peran Musik Ilustrasi dalam Mengoptimalkan Penyampaian Pesan Film Pendek *Kalut*”.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan musik ilustrasi untuk film pendek *Kalut* sebagai aspek yang dapat mengoptimalkan penyampaian pesan film. Metode pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan pada awal tahun 1970-an (Waruwu, 2024). Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Maydiantoro, 2021).

2.1. Pendefinisian

Pada tahap pendefinisian, peneliti mencari informasi terkait musik ilustrasi yang akan dikembangkan melalui wawancara dengan Gerry Prasetyo, sutradara film *Kalut*. Film ini dibuat untuk menyoroti isu perundungan dan kesehatan mental yang banyak dialami remaja, khususnya sifat introvert dan dampak perundungan. Beberapa adegan membutuhkan musik

ilustrasi untuk menggambarkan emosi karakter, seperti kesedihan, ketegangan, nostalgia, dan keharuan.

2.2. Perancangan

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan musik ilustrasi untuk film *Kalut* yang berdurasi 35 menit. Musik ilustrasi direncanakan akan diterapkan pada sekitar 40% dari total durasi film, yaitu kurang lebih 14 menit. Dalam tahap ini, musik dibagi ke dalam tiga kategori utama yang disesuaikan dengan suasana adegan. Kategori pertama adalah musik haru dan kasih sayang, kategori kedua adalah musik sedih, haru, dan nostalgia, sedangkan kategori ketiga adalah musik marah, sedih, dan bingung. Pembagian kategori ini diharapkan dapat memperkuat nuansa emosional dalam alur cerita film.

2.3. Pengembangan

Tahap pengembangan berfokus pada proses pembuatan musik ilustrasi menggunakan aplikasi Digital Audio Workstation (DAW) Studio One. Instrumen yang digunakan antara lain keyboard sebagai MIDI (Musical Instrument Digital Interface) serta VST (Virtual Studio Technology) untuk menghasilkan suara instrumen tanpa harus merekam alat musik asli. Proses pembuatan dimulai dengan menentukan *time signature* dan tempo, kemudian dilanjutkan dengan pemilihan instrumen dari VST atau sampel suara alat musik seperti "KORG TRITON" dan "LABS". Setelah itu, dilakukan penyusunan komposisi musik dengan memadukan beberapa instrumen yang dipilih.

Setelah musik selesai dibuat, dilakukan uji validitas oleh ahli musik dan media untuk menilai kesesuaian ilustrasi musik dengan pesan film. Penilaian menggunakan skala Likert dengan lima kategori, mulai dari sangat buruk hingga sangat baik. Apabila hasil validasi menunjukkan kelayakan, tahap berikutnya adalah uji reliabilitas menggunakan metode Inter-Rater Reliability (IRR) dengan pengukuran Cohen's Kappa. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesepakatan antar penilai, apakah tergolong rendah, sedang, tinggi, atau sangat tinggi. Jika hasil uji menunjukkan nilai yang valid dan reliabel, produk musik ilustrasi dinyatakan layak dan kemudian dikirim ke pihak KONA Studio untuk proses penyuntingan akhir sebelum dipublikasikan.

2.4. Penyebaran

Tahap terakhir adalah penyebaran, di mana musik ilustrasi yang telah valid dan reliabel diaplikasikan ke dalam film *Kalut*. Hasil musik ilustrasi dikirimkan ke KONA Studio untuk proses penyuntingan akhir sebelum ditayangkan di platform yang dituju.

2.5. Rangkuman Alur Metode

Untuk memperjelas tahapan, berikut rangkuman alur metode penelitian dengan model 4D:

Tabel 1. Alur Metode Penelitian Model 4D

Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
Pendefinisian	<ul style="list-style-type: none"> Wawancara dengan sutradara film <i>Kalut</i> untuk menggali isu, pesan, dan kebutuhan musik ilustrasi. Identifikasi adegan yang memerlukan musik (sedih, nostalgia, mendebarkan, haru). 	Data kebutuhan musik ilustrasi sesuai konteks film.

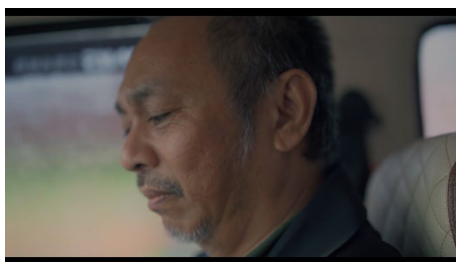
Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
Perancangan	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan rancangan musik ilustrasi (40% dari total durasi film ±14 menit). Membagi musik menjadi tiga kategori utama: (1) haru dan kasih sayang, (2) sedih/nostalgia, (3) marah/bingung. 	Desain konsep musik ilustrasi yang selaras dengan alur cerita film.
Pengembangan	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan musik ilustrasi menggunakan DAW Studio One dengan MIDI dan VST. Komposisi musik dengan instrumen KORG TRITON dan LABS. Uji validitas (ahli musik dan media) menggunakan skala Likert. Uji reliabilitas menggunakan Cohen's Kappa. 	Musik ilustrasi valid dan reliabel sesuai dengan pesan film.
Penyebaran	<ul style="list-style-type: none"> Musik ilustrasi yang sudah valid dan reliabel diserahkan ke KONA Studio. Penyuntingan akhir dan integrasi dengan film. 	Produk musik ilustrasi siap digunakan dalam film <i>Kalut</i> dan ditayangkan ke publik.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Proses Pengembangan Musik Ilustrasi

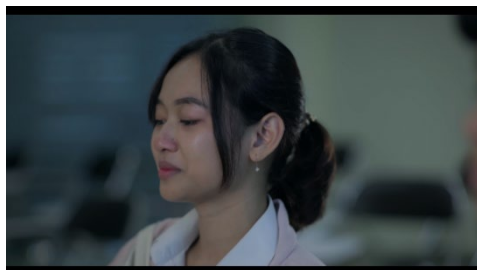
Proses pengembangan musik ilustrasi dimulai melalui diskusi awal dan *spotting session* dengan sutradara film, dilanjutkan dengan penyusunan sketsa musik, produksi musik, sinkronisasi dan *mixing*, serta tahap akhir berupa revisi dan finalisasi (Davis, 1999). Pada tahap diskusi dan *spotting session*, peneliti bekerja sama secara langsung dengan Gerry Prasetyo selaku sutradara film *Kalut* untuk mengidentifikasi bagian-bagian penting dalam film yang membutuhkan dukungan elemen musik ilustrasi. Dari hasil diskusi, disepakati tiga bagian utama yang diberi ilustrasi musik, yakni *Movement 1* (07:08–08:18), *Movement 2* (23:44–25:54), dan *Movement 3* (27:22–31:18).

Adegan pada *Movement 1* menampilkan tokoh ayah, Pak Lesmana, yang sedang terlibat percakapan emosional dan intens dengan anaknya, Yosa. Pada momen ini, Pak Lesmana digambarkan memendam beban pikiran berat setelah mengetahui hasil tes kesehatan yang menunjukkan kondisi kurang baik. Dalam tekanan tersebut, ia dihadapkan pada dilema besar: memilih antara menggunakan dana untuk pengobatannya atau mengalihkannya demi membiayai pendidikan Yosa. Keputusan Pak Lesmana untuk mengorbankan kesehatannya mencerminkan kasih sayang mendalam seorang ayah sekaligus menampilkan konflik batin yang kuat, terutama karena ia harus menyembunyikan kondisi kesehatannya dari Yosa. Secara keseluruhan, *Movement 1* menitikberatkan pada kebimbangan seorang ayah dalam menentukan pilihan antara menyelamatkan dirinya atau masa depan anaknya, sekaligus menghadapi kenyataan bahwa ia harus berbohong demi menjaga harapan anaknya tetap hidup.



Gambar 1. Scene Pak Lesmana yang bersedih

Adegan pada *Movement 2* menampilkan interaksi yang tenang namun sarat makna antara Yosa dan temannya, Dhira. Dalam suasana intim dan jujur, keduanya terlibat dalam percakapan terbuka mengenai perasaan kesepian yang mereka alami. Dhira, yang biasanya tampak kuat dan ceria di kampus, perlahan membuka diri dengan menceritakan pengalaman pribadinya yang menyedihkan. Ceritanya menyiratkan duka, tetapi juga memperlihatkan keberanian dalam menghadapi kenyataan dan berbagi dengan orang lain. Fokus utama *Movement 2* terletak pada kisah Dhira, yang secara tidak langsung memberi ruang bagi Yosa untuk merasa dipahami dan tidak sendirian. Percakapan ini menjadi titik penting dalam perkembangan karakter Yosa sekaligus membuka peluang bagi ilustrasi musik untuk menghadirkan suasana haru, kehangatan, dan koneksi emosional yang mendalam di antara keduanya.



Gambar 2. Scene Dhira yang Menangis Teringat Teman yang Meninggal

Adegan pada *Movement 3* menggambarkan titik terendah dalam perjalanan emosional tokoh utama, Yosa. Ia mendapati teman-teman sekelasnya, termasuk Dhira, membicarakan dirinya di belakang, sebuah bentuk pengkhianatan yang menghancurkan harapan dan kepercayaannya. Sepanjang perjalanan pulang, perubahan ekspresi dan bahasa tubuh Yosa memperlihatkan amarah, kekecewaan mendalam, serta kehancuran emosional yang hampir tak tertahankan. Adegan ditutup dengan visual sunyi namun sarat tekanan emosional: Yosa masuk ke kamar dengan membawa seutas tali, lalu menutup pintu perlahan. Tanpa dialog, melalui gestur, musik, dan atmosfer visual, penonton diajak menyelami keputusan tragis yang tengah diambil. Secara keseluruhan, *Movement 3* menyoroti kondisi Yosa pada titik paling rapuh ketika ia memilih mengakhiri hidupnya. Penekanan utama diberikan pada peran musik yang memperkuat suasana tragis sekaligus merepresentasikan kompleksitas psikologis Yosa dalam menghadapi putus asa dan keputusannya yang fatal.



Gambar 4. Scene Yosa Marah Setelah Dibicarakan oleh Temannya



Gambar 5. Scene Yosa Menangis Merasa Kesepian dan Rindu Orangtua.



Gambar 6. Scene Yosa Membawa Tali dan Mengakhiri Hidupnya

Pada tahap produksi musik, penulis menggunakan *Digital Audio Workstation* (DAW) bernama *Studio One* untuk menyusun dan menghasilkan musik ilustrasi film pendek *Kalut*. Proses produksi diawali dengan tahap *sketching*, yaitu pembuatan kerangka awal atau garis besar komposisi musik yang disesuaikan dengan suasana dan alur adegan dalam film. Pada tahap ini, instrumen piano digunakan sebagai alat bantu utama untuk mengeksplorasi ide-ide musikal sesuai nuansa emosional tiap adegan. Sketsa awal kemudian direkam secara singkat menggunakan *smartphone* sebagai dokumentasi referensi sebelum memasuki tahap digitalisasi.

Menurut Davis (1999), sketching merupakan tahapan penting dalam penciptaan musik ilustrasi karena pada tahap ini komposer menyusun rancangan kasar elemen-elemen musik, seperti melodi, harmoni, ritme, dan dinamika, yang akan dibangun sesuai kebutuhan dramaturgi adegan. Setelah sketsa awal dianggap cukup, penulis melanjutkan ke tahap pengaransemenan dan MIDI sequencing, di mana seluruh komponen musik—instrumen virtual, lapisan suara, dan tekstur sonik—dirancang secara digital menggunakan *Virtual Studio Technology (VST)* dalam *Studio One*. VST yang digunakan meliputi *Labs* dari Spitfire Audio, yang terkenal dengan kualitas suara ambient dan emotif, serta *KORG TRITON*, sebuah plugin synth klasik yang menghadirkan nuansa retro-modern dengan karakter suara yang kaya dan atmosferik.

Tahap berikutnya adalah mixing dan mastering. Pada tahap mixing, penulis menyesuaikan level volume antar instrumen dan menggunakan efek, seperti reverb, untuk menciptakan kedalaman dan kejelasan suara. Dinamika musik juga disesuaikan dengan emosi setiap adegan, sehingga instrumen tertentu bisa lebih dominan pada momen klimaks atau diredam saat adegan berada dalam suasana sunyi dan reflektif. Mastering bertujuan memastikan kualitas audio akhir seimbang, konsisten, dan layak tayang secara teknis maupun estetis, melalui pengaturan loudness, tonal balance, dan *stereo imaging* (Billy et al., n.d., 2022). Setelah proses ini selesai, musik di-*sync* dengan adegan film agar transisi emosional musik selaras dengan perubahan visual dan dramatik cerita.

Tahap terakhir adalah revisi dan finalisasi, dilakukan setelah musik melewati uji validitas oleh ahli media atau profesional di bidang film dan audio. Masukan dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan aspek musikal maupun teknis agar musik ilustrasi benar-benar mampu memperkuat penyampaian pesan film. Revisi dapat mencakup penyesuaian dinamika, perubahan instrumen, atau pengaturan waktu masuk dan keluarnya musik dalam adegan tertentu.

3.2. Pemilihan Instrumen dan Teknik Komposisi

Pemilihan instrumen dalam penyusunan musik ilustrasi film memegang peran krusial karena setiap alat musik memiliki karakteristik suara atau timbre yang unik dan tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh instrumen lain. Timbre, atau warna bunyi, merupakan dimensi musikal yang membedakan bunyi dari berbagai sumber suara meskipun memiliki nada dan ritme yang sama (Tappolet, 1996). Dalam konteks musik ilustrasi, timbre berfungsi tidak hanya sebagai elemen pembeda antar instrumen, tetapi juga membentuk nuansa emosional, atmosfer, serta intensitas dramatik dari adegan.

Perbedaan timbre memungkinkan komposer menghadirkan ragam warna emosional yang lebih kaya dan tepat sasaran (Purwacandra & Nainggolan, 2019). Misalnya, suara piano yang jernih dan ekspresif digunakan untuk menggambarkan perasaan melankolis, reflektif, atau intim. Instrumen strings, seperti biola dan cello, mampu mengekspresikan emosi yang lebih luas, mulai dari kelembutan hingga ketegangan, tergantung teknik permainan dan dinamika. Sementara itu, pad sintetis memberikan latar suasana yang luas dan atmosferik, efektif membangun kedalaman emosional secara halus.

Dalam proyek film pendek *Kalut*, ketiga bagian musik ilustrasi—*Movement 1*, *Movement 2*, dan *Movement 3*—menggunakan instrumen inti piano, strings, dan pad. Kesamaan ini merupakan strategi untuk menciptakan kontinuitas musikal di sepanjang film. Konsistensi instrumen inti membentuk benang merah emosional dari satu adegan ke adegan lainnya, sehingga transisi antar emosi terasa lebih halus dan pengalaman menonton lebih terpadu (Bordwell et al., 2016). Kontinuitas ini juga memperkuat atmosfer dramatik dan mendalam.

Pada *Movement 1*, instrumen inti terdiri dari gitar, piano, dan strings. Gitar dengan timbre halus menghadirkan kesan sedih dan hangat (Standford & Adler, 1983). Piano dengan timbre lembut dan penggunaan sustain menciptakan suasana melankolis dan reflektif. Strings, berupa biola dan cello, menekankan kesedihan dan introspeksi. Vibraphone ditambahkan untuk mempertegas dimensi emosional dan sentimental, terutama pada adegan kasih sayang antara Bapak dan anaknya (Charles & Patzig, 2023).

Movement 2 menggunakan piano, strings, dan pad. Piano menjadi fondasi melankolis dan intim, dimainkan dengan teknik sustain panjang untuk menciptakan resonansi dan keheningan emosional. Strings, dominan biola, menyampaikan kesan nostalgia dan kesedihan mendalam, memperkuat narasi Dhira tentang kehilangan teman dekat (Song et al., 2024). Pad sintetis menambahkan efek latar yang lembut dan atmosferik.

Movement 3 menempatkan strings, pad, dan piano sebagai instrumen inti. Strings memainkan peran sentral dengan teknik tremolo, menghasilkan getaran yang mencerminkan ketegangan dan ketidakpastian emosional (Bedoya et al., 2021). Pad dengan efek reverb dan delay menambah kesan mistis dan transendental. Piano klasik menekankan nuansa reflektif dan sedih.

Teknik komposisi adalah metode dan proses penciptaan musik yang mencakup tempo, dinamika, harmoni, dan warna nada (Rumapea, 2019). Menurut Levitin (2006), otak manusia mengintegrasikan elemen musik—ritme, melodi, harmoni—melalui jalur saraf berbeda, menciptakan pengalaman musik yang beragam. Fokus penelitian ini adalah pada harmoni/progresi akord, tempo, dinamika, dan nada dasar.

- *Movement 1*: Nada dasar F, progresi chord I – III – vi – II – ii – I – V – V7, tempo 95 BPM (*moderato*), dinamika crescendo/decrescendo. Tempo sedang memberikan ruang refleksi dan emosional mendalam (Daws, 2019; Grimaud & Eerola, 2022).
- *Movement 2*: Nada dasar C, progresi chord I – iv – I – vi, tempo 60 BPM (*largo*), dinamika lembut dan *sforzando silence* menambah dramatisasi adegan (Chowdhury & Widmer, 2021).
- *Movement 3*: Nada dasar Cm, progresi chord i – VII – bVII – iv – i – III – VI – VII, tempo 60 BPM (*largo*), dinamika marcato dan fortissimo menciptakan ketegangan, ketidakstabilan karakter, dan kesedihan mendalam (Wilcox, 2022; Chowdhury & Widmer, 2021).

Pemilihan instrumen, harmoni, tempo, dan dinamika pada masing-masing *movement* dirancang secara sengaja untuk menyampaikan nuansa emosional yang spesifik, mendukung narasi film, dan memperkuat pengalaman audiovisual penonton, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Analisis Teknik Komposisi Musik Ilustrasi Film Pendek "Kalut"

Movement	Nada Dasar	Progresi Chord	Tempo	Kategori Tempo	Dinamika	Instrumen Utama	Fungsi Emosional / Naratif	Penjelasan	Referensi
1	F	I – III – vi – II – ii – I – V – V7	95 BPM	Moderato	Crescendo / Decrescendo	Piano, Strings, Gitar, Vibraphone	Memberikan ruang refleksi dan membangkitkan emosi mendalam	Piano dan strings memberikan kesan melankolis dan reflektif; gitar menambah kehangatan; vibraphone menekankan perasaan kasih sayang antara karakter	Daws, 2019; Grimaud & Eerola, 2022

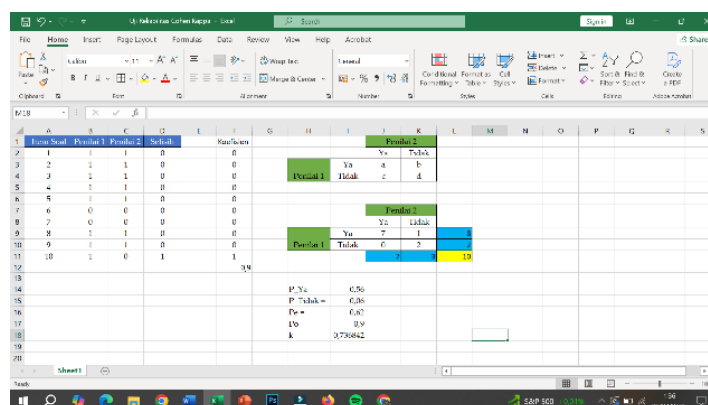
Movement	Nada Dasar	Progresi Chord	Tempo	Kategori Tempo	Dinamika	Instrumen Utama	Fungsi Emosional / Naratif	Penjelasan	Referensi
2	C	I – iv – I – vi	60 BPM	Largo	Lembut & Sforzando Silence	Piano, Strings, Pad	Menambah dramatisasi adegan dan kesan melankolis	Piano sustain menciptakan resonansi emosional; strings menekankan nostalgia dan kehilangan; pad memberikan latar atmosferik yang lembut	Chowdhury & Widmer, 2021
3	Cm	i – VII – bVII – iv – i – III – VI – VII	60 BPM	Largo	Marcato & Fortepiano	Strings, Pad, Piano	Menciptakan ketegangan, ketidakstabilan karakter, dan kesedihan mendalam	Teknik tremolo pada strings mencerminkan ketidakpastian; pad dengan reverb dan delay menambah efek mistis; piano memberikan kesan reflektif dan sedih	Wilcox, 2022; Chowdhury & Widmer, 2021

Keterangan:

- Nada dasar & progresi chord: Menentukan kerangka harmoni yang memengaruhi mood adegan.
- Tempo: Mengatur ritme emosional; moderato untuk refleksi, largo untuk kesedihan/ketegangan.
- Dinamika: Crescendo/decrescendo, marcato, dan fortepiano menekankan perubahan intensitas emosional.
- Instrumen utama: Pemilihan timbre spesifik mendukung karakter adegan, misal strings untuk kesedihan, vibraphone untuk kasih sayang.

3.3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Musik ilustrasi yang telah dikembangkan kemudian diuji kevalidannya untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar kualitas, baik dari segi musikal maupun teknis. Proses uji validitas dilakukan melalui penilaian oleh dua ahli, yakni seorang ahli musik dan seorang ahli media. Kedua ahli dipilih berdasarkan latar belakang dan kompetensi yang relevan dengan bidang masing-masing, sehingga diharapkan dapat memberikan masukan yang objektif dan konstruktif. Hasil penilaian akhir dari kedua ahli tersebut kemudian direkapitulasi untuk memudahkan analisis dan interpretasi data.



Gambar 7. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil penilaian oleh kedua validator, musik ilustrasi dalam film pendek “Kalut” yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai pendukung narasi visual. Ahli musik memberikan skor 86 dengan persentase kelayakan 95,5%, sedangkan ahli media memberikan skor 84 dengan persentase kelayakan 93,3%, keduanya masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa elemen-elemen musikal yang disusun telah memenuhi kriteria kualitas dari segi estetika, teknis, dan fungsional dalam mendukung penyampaian pesan film. Selain

uji validitas, peneliti juga melakukan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi dan keandalan produk musik ilustrasi. Uji reliabilitas menggunakan pendekatan inter-rater reliability, di mana konsistensi penilaian antara kedua ahli dianalisis melalui perhitungan Cohen's Kappa, memberikan gambaran objektif mengenai tingkat kesepakatan antar penilai.

Musik ilustrasi yang telah dikembangkan kemudian diuji kevalidannya untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas dari segi musikal maupun teknis. Proses uji validitas dilakukan oleh dua ahli, yaitu seorang ahli musik dan seorang ahli media, yang keduanya memiliki latar belakang dan kompetensi relevan sehingga dapat memberikan masukan yang objektif dan konstruktif. Hasil penilaian menunjukkan bahwa musik ilustrasi dalam film pendek "*Kalut*" dinyatakan sangat layak digunakan sebagai pendukung narasi visual, mencerminkan bahwa elemen-elemen musikal telah memenuhi kriteria kualitas dari aspek estetika, teknis, dan fungsional dalam mendukung penyampaian pesan film. Selain uji validitas, peneliti juga melakukan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi penilaian antara kedua ahli. Analisis inter-rater reliability menggunakan metode Cohen's Kappa menghasilkan nilai 0,73, yang termasuk kategori *substantial agreement* atau kesepakatan substansial menurut Landis dan Koch (1977). Nilai ini menunjukkan tingkat konsistensi yang tinggi antara penilaian ahli, menegaskan bahwa evaluasi terhadap produk musik ilustrasi bersifat andal, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, hasil uji validitas dan reliabilitas ini memperkuat temuan penelitian, menegaskan bahwa musik ilustrasi yang dikembangkan mampu secara konsisten mendukung fungsi artistik dan naratif dalam memperkuat penyampaian pesan film.

4. Simpulan

Produk musik ilustrasi yang terdiri dari tiga bagian telah berhasil dikembangkan untuk film pendek *Kalut*, berfungsi mengisi kekosongan emosional pada adegan yang sebelumnya terasa monoton dan kurang optimal dalam penyampaian pesan. Melalui pemilihan instrumen yang cermat dan penerapan teknik komposisi musikal yang sesuai dengan konteks adegan, musik ilustrasi ini berperan signifikan dalam memperkuat nuansa emosional, sehingga pesan film dapat tersampaikan lebih efektif kepada penonton.

Hasil uji validitas oleh ahli musik dan media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, masing-masing 95,5% dan 93,3%, menandakan produk ini dapat diterima secara profesional. Uji reliabilitas menggunakan *Inter-Rater Reliability* dengan teknik *Cohen's Kappa* menghasilkan nilai 0,73, termasuk kategori *substantial agreement*, menunjukkan bahwa musik ilustrasi ini memiliki tingkat konsistensi dan keandalan yang kuat.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi praktisi musik film maupun peneliti lain dalam mengembangkan musik ilustrasi. Penelitian ini juga menekankan pentingnya penerapan teori musikal yang tepat, model pengembangan 4D, serta teknik uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kualitas dan efektivitas musik ilustrasi dalam mendukung tujuan naratif dan emosional film. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengkaji pengaruh musik ilustrasi terhadap persepsi penonton secara langsung melalui metode kuantitatif maupun kualitatif, memperluas genre film yang diteliti, atau mengintegrasikan teknologi audio canggih seperti *spatial* audio untuk pengalaman emosional yang lebih *imersif*.

Daftar Rujukan

- Adler, S., & Hesterman, P. (1989). *The study of orchestration* (Vol. 2). New York, NY: WW Norton.
- Bedoya, D., Arias, P., Rachman, L., Liuni, M., Canonne, C., Goupil, L., & Aucouturier, J. J. (2021). Even violins can cry: specifically vocal emotional behaviours also drive the perception of emotions in non-vocal music.

- Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 376(1840), 20200396. <https://doi.org/10.1098/rstb.2020.0396>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2004). *Film art: An introduction* (Vol. 7, pp. 477-479). New York: McGraw-Hill.
- Chowdhury, S., & Widmer, G. (2021). On perceived emotion in expressive piano performance: Further experimental evidence for the relevance of mid-level perceptual features. *Proceedings of the 22nd International Conference on Music Information Retrieval, ISMIR 2021*, 128–134.
- Davis, R. (2010). *Complete guide to film scoring: the art and business of writing music for movies and TV*. Hal Leonard Corporation.
- Daws, E. (2019). The Effects of Tempo, Texture, and Instrument on Felt Emotions. *Durham Undergraduate Research in Music & Science*, 2, 32-39.
- Gan, C. B. A., Darmayuda, I. K., & Ardini, N. W. (2022). Pembuatan Musik Bumper dan Ilustrasi Program Acara Grand Final Brtv Bali Tv 2021. *Melodious: Journal Of Music*, 1(1), 1-8.
- Grimaud, A. M., & Eerola, T. (2022). Emotional expression through musical cues: A comparison of production and perception approaches. *PLoS ONE*, 17(12 December), 1–24. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0279605>
- Gwet, K. L. (2021). *Handbook of inter-rater reliability: The definitive guide to measuring the extent of agreement among raters* (Vol. 2: Analysis of quantitative ratings). <https://agreestat.com/books/cac5>
- Karisma, N., Rofiah, A., Afifah, S. N., & Manik, Y. M. (2024). Kesehatan mental remaja dan tren bunuh diri: Peran masyarakat mengatasi kasus bullying di Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 560–567. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3439>
- Kesuma, I. G. N., Simpen, I. W., & Satyawati, M. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Berbahasa Bali Melalui Media Pembelajaran Film Pendek. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 52-59.
- Levitin, D. J. (2011). *This is your brain on music: Understanding a human obsession*. Atlantic Books Ltd.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Repository LPPM Unila*, 10, 1–8. <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20Dan%20Pengembangan.pdf>
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). Analisis semiotika konsep kekerasan dalam film *The Raid 2: Berandal*. *Journal of Discourse and Media Research*, Juni 2022(1).
- Ono, S. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Patzig, A. C. C. (2023). *The Film Score Music of John Williams: A Guide to Selected Works for the Principal Percussionist* (Doctoral dissertation, University of South Carolina).
- Prabowo, A., Utomo, U., Seni, P., Tari, D., Universitas, D. M., & Semarang, N. (2020). Komposisi musik ilustrasi pada kelompok teater Kembang SMA N 1 Brebes. *JSM*, 9(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm>
- Pramudya, J. E. (2019). Penggarapan musik ilustrasi pada film *X-Karta*. http://digilib.isi.ac.id/5710/3/Jurnal_Xkarta.pdf
- Pristiati, T., Hartono, & Laksana, R. B. (2024). Makna estetis dan filosofis dalam lirik lagu *Um Berkarya* karya Mu'arifin. 1(1), 15–24.
- Purwacandra, P. P., & Nainggolan, O. T. P. (2019). Sampling suara instrumen musik sebagai strategi peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam pembuatan film scoring. *Rekam*, 15(1), 61–70. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i1.3232>
- Rumapea, M. E. M. (2019). Tantangan pembelajaran musik pada era digital. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.24114/gondang.v3i2.13168>
- Sabharwal, C. L. (2021). Cohen's kappa statistic and Newkappa statistic for measuring and interpreting inter-rater agreement. *International Journal of Research in Engineering and Science (IJRES)*, 9(7), 23–28. www.ijres.org
- Song, W., Zhou, Z., Huang, Z., & Horner, A. B. (2024). A comparative study of the emotional characteristics of violin and erhu musical excerpts: Influence of playing techniques and instrument. *The Journal of the Acoustical Society of America*, 155(3_Supplement), A61–A61. <https://doi.org/10.1121/10.0026802>

- Sugiyono, D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryanto, & Deli. (2023). Analisis dan pengembangan musik latar belakang film drama pendek menggunakan metodologi 4D. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1).
- Tappolet, C. (1996). Musical meaning and expression. *Philosophical Books*, 37(4). <https://doi.org/10.1111/j.1468-0149.1996.tb02582.x>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wilcox, F. (2022). *Women's music for the screen*. Routledge