

**KARAKTERISTIK DAN FUNGSI MUSIK FILM “OVERTAKEN”
DALAM FILM SERIAL ANIMASI *ONE PIECE***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



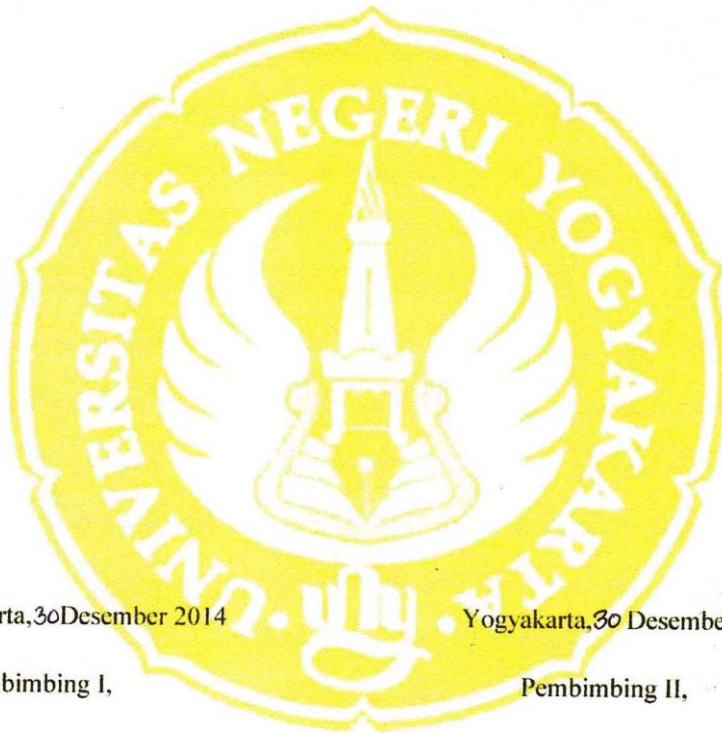
Oleh

Sigit Purnomo
NIM. 10208241025

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Karakteristik dan Fungsi Musik Film “Overtaken” Dalam Film Serial Animasi *One Piece* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

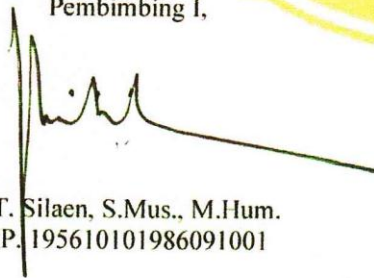


Yogyakarta, 30 Desember 2014

Yogyakarta, 30 Desember 2014

Pembimbing I,

Pembimbing II,



H.T. Silaen, S.Mus., M.Hum.
NIP. 195610101986091001



Yunique Juniarti Fitria, M.A.
NIP. 198406212008012005

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Karakteristik dan Fungsi Musik Film *Overtaken* Dalam Film Serial Animasi *One Piece*”, ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 8 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Herwin Yugo Wicaksono, M.Pd.	Ketua Penguji		20/1/2015
Yunike Juniarti Fitria, M.A.	Sekretaris Penguji		20/1/2015
Drs. Agustianto, M.Pd.	Penguji Utama		19/1/2015
Tumbur Silaen, S. Mus., M.Hum.	Penguji Pendamping		20/1/2015

Yogyakarta, 20 Januari 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Sigit Purnomo

NIM : 10208241025

Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 13 Desember 2014

Peneliti



Sigit Purnomo
NIM. 10208241025

MOTTO

Berskripsi dengan senang hati

PERSEMBAHAN

*Ku persembahkan karya tulis ini kepada:
Keluargaku, pembaca yang budiman, Eichiro Oda, Shiro Hamaguchi dan
seluruh penggemar One Piece di mana saja.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala karunia dan tuntunan-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Dalam penyelesaian karya tulis ini penulis banyak mengalami kesulitan dan rintangan, namun semua itu dapat dihadapai berkat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moral maupun material, sumbang pikiran maupun dorongan semangat.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. H.T. Silaen, S.Mus., M.Hum. selaku pembimbing I atas kemurahan hatinya dalam membimbing penulis guna menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Yunike Juniarti Fitria, M.A. selaku Pembimbing II yang senantiasa sabar memberikan bimbingan selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 13 Desember 2014

Penulis



Sigit Purnomo
NIM. 10208241025

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	5
A. Pengertian Karakteristik Musik	5
B. Pengertian Fungsi Musik	6
C. Musik Film.....	6
D. <i>One Piece</i> da <i>Overtaken</i>	7
E. Karakteristik Musik Film dan Genre Film.....	8
1. Karakteristik musik film horror.....	9
2. Karakteristik musik film melodrama.....	9
3. Karakteristik musik film komedi.....	10
4. Karakteristik musik film action	11
a. Instrumentasi.....	12
b. Tekstur.....	13
c. Dinamik.....	14
d. Melodi.....	15
e. Harmoni.....	16

f. irama.....	17
g. tangga nada.....	18
F. Kepahlawanan Dalam Film <i>Action</i>	21
G. Fungsi Musik Film.....	22
H. Film Serial Animasi.....	24
I. Penelitian Yang Relevan.....	25
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 27
A. Desain Penelitian.....	27
B. Data Penelitian.....	27
C. Sumber Data.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Instrumen Penelitian.....	29
F. Validitas dan Reliabilitas.....	32
G. Analisis Data.....	33
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 33
A. Hasil Analisis Karakteristik Musik Film <i>Overtaken</i>	36
B. Pembahasan Karakteristik Musik Film <i>Overtaken</i>	37
1. Instrumentasi musik film <i>Overtaken</i>	37
2. Tekstur musik film <i>Overtaken</i>	38
3. Dinamik musik film <i>Overtaken</i>	40
4. Melodi musik film <i>Overtaken</i>	40
5. Irama musik film <i>Overtaken</i>	41
6. Tangga nada musik film <i>Overtaken</i>	42
7. Karakteristik musik film <i>Overtaken</i> dan kepahlawanan.....	44
C. Hasil Analisis Fungsi Musik Film <i>Overtaken</i> Dalam Film Serial Animasi <i>One Piece</i>	45
D. Pembahasan Fungsi Musik Film <i>Overtaken</i> Dalam Film Serial Animasi <i>One Piece</i>	46
1. Memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan.....	46
2. Menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan.....	47
3. Menciptakan kesinambungan antar adegan (shots) dan sudut pandang (angle).....	47
4. Mempersiapkan penonton untuk memulai menonton film.....	48
5. Mempersiapkan penonton secara perlahan ke adegan yang akan muncul.....	48
6. Menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya adegan yang membingungkan.....	49
7. Berintegrasi dengan film melalui ingatan-ingatan (leitmotif).....	50

8. Menambah nilai seni dari sebuah film.....	50
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	60

KARAKTERISTIK DAN FUNGSI MUSIK FILM “*OVERTAKEN*” DALAM FILM SERIAL ANIMASI *ONE PIECE*

Oleh Sigit Purnomo
NIM 10208241025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik dan fungsi musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece*. Obyek penelitian difokuskan kepada musik film *Overtaken* karya Shiro Hamaguchi dalam film serial animasi *One Piece* dari 1-650 yang diangkat cerita komik karya Eichiro Oda.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis isi. Data penelitian diperoleh dari dokumentasi dan observasi. Analisis data dilakukan dengan menganalisis karakteristik musik film *Overtaken*, menghubungkan karakteristik dengan teori kepahlawanan, lalu hasil analisis karakteristik digunakan untuk menganalisis fungsi *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa musik film *Overtaken* memiliki 6 karakteristik yaitu: 1. menggunakan instrumen tiup logam dan perkusi, 2. memiliki tekstur yang tebal karena menggunakan tutti, 3. menggunakan dinamik fortissimo, 4. menggunakan melodi yang dibentuk dari pengulangan motif baik divariasi maupun tidak divariasi, 5. menggunakan irama yang terbentuk dari sukut sederhana dan tempo mars cepat (105 BPM), 6. menggunakan tangga nada minor asli atau modus aeolian. Berdasarkan karakteristik tersebut musik film *Overtaken* cocok untuk mengiringi adegan kepahlawanan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece* telah menjalankan 8 fungsi musik film. Fungsi tersebut yaitu: 1. Memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan, 2. Menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan, 3. menciptakan kesinambungan antar adegan (shots) dan sudut pandang (angle), 4. mempersiapkan penonton untuk memulai menonton film, 5. mempersiapkan penonton secara perlahan ke adegan yang akan muncul, 6. menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya adegan yang membingungkan, 7. berintegrasi dengan film melalui ingatan-ingatan (leitmotiv), 8. menambah nilai seni dari sebuah film.

Kata kunci: karakteristik, fungsi, musik film.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film layar lebar, sinetron, serial, animasi pada umumnya menggunakan musik film. Musik film juga digunakan pada beragam genre film, mulai dari horor, drama romantis, laga, komedi dan lain-lain. Menurut Wierzbicki (2009: 20-22) musik film digunakan pertama kali tahun 1896 dalam film "*Tearing Down A Wall*". Film tersebut sukses menarik minat penonton di Inggris dan Amerika Serikat, kemudian penggunaan musik film menyebar ke seluruh Eropa, Amerika Serikat, hingga seluruh dunia.

Film menggunakan musik karena musik memiliki fungsi-fungsi yang dapat mendukung sebuah film. Musik film biasanya berfungsi menambah emosi, seperti senang, sedih, takut, berani, kecewa, bingung dan lain sebagainya. Musik film juga berfungsi menyampaikan informasi-informasi yang tidak disampaikan melalui visual, seperti waktu dan tempat (Brownrigg, 2003: 30). Fungsi lainnya adalah menjaga kesinambungan antar potongan-potongan video (*shots*) sehingga membentuk kesatuan cerita dengan ide tertentu (Cohen, 2001: 258).

Selain memiliki fungsi, musik film juga mempunyai karakteristik. Menurut Brownrigg (2003: 23) karakteristik musik film dipengaruhi oleh genre (tema) film. Film *melodrama* biasanya menggunakan tangga nada mayor untuk adegan bahagia dan tangga nada minor untuk adegan sedih. Film horor biasanya *discord* (akor yang tidak mempedulikan harmoni

konvensional), *boom* (suara yang keras dan tiba-tiba) dan lain-lain. Film *action* biasanya menggunakan instrumen tiup logam, perkusi, dinamik *forte*, *fortissimo* dan lain-lain.

Musik film dalam film animasi juga memiliki karakteristik dan fungsi tertentu. Film animasi berjudul *Wall-E* menggunakan musik elektronik untuk menghasilkan kesan futuristik dan robotik. Film animasi berjudul *Frozen* menggunakan musik film berformat orkestra untuk membawa penonton merasakan emosi dalam film tersebut. Film animasi *Tom and Jerry* menggunakan *mickey-mousing* untuk mengiringi detail gerakan tokohnya. Film animasi *Naruto* menggunakan musik film dengan nuansa negara Jepang. Film animasi *Kuku Rock You* menggunakan musik rock untuk mengiringi adegan-adegannya.

Salah satu film animasi yang banyak menggunakan musik film adalah *One Piece*. Dalam film ini musik digunakan untuk mengiringi berbagai adegan dengan berbagai *setting*, emosi serta karakter. Sejak 1999 hingga Juli 2014 *One Piece* telah menggunakan lebih dari seratus karya musik film dan masih akan terus bertambah. Musik film dalam film serial animasi *One Piece* yaitu: *Mesaze*, *Message from Unnam*, *Hungry Luffy*, *Zoro Theme*, *Life's Intresting*, *Mother's Sea*, *Franky Theme*, *Green Land Island-Hot*, *Overtaken* dan lain-lain. Hal ini tidak terlepas dari kreativitas Shiroh Hamaguchi dan Kouhei Tanaka sebagai komposer musik film *One Piece*.

One Piece adalah film yang menceritakan tentang petualangan Monkey D. Luffy, pemuda yang menjadi manusia karet karena tidak sengaja

memakan buah setan *Gomu-gomu no mi* (buah karet-karet). Bersama delapan kru bajak lautnya yang bernama “Bajak Laut Topi Jerami” dia berjuang melewati *Green Line* dan *Red Line* untuk mencapai pulau terakhir, *Raftel*. Di pulau ini tersimpan harta raja bajak laut Gold D. Roger dan bagi siapa saja yang mendapatkannya akan mendapatkan kekuatan, kekayaan dan ketenaran dunia dan akan menjadi raja bajak laut selanjutnya. Sampai sekarang film yang diadaptasi dari komik karya Eichiro Oda ini telah menayangkan 656 episode dan terus bertambah setiap minggunya.

Overtaken adalah musik film yang sering diputar dalam film serial animasi *One Piece*. *Overtaken* tercatat sudah dimainkan sebanyak 58 kali baik secara utuh, *loop*, maupun potongan. *Overtaken* sering diputar untuk mengiringi adegan-adegan seperti; menyelamatkan teman (episode 11), melawan musuh (episode 28), pantang menyerah (episode 61), melindungi kapal (episode 64), mengeluarkan kekuatan atau jurus (episode 296), memberi komando (episode 56) dan lain-lain. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti karakteristik dan fungsi musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece*.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah karakteristik dan fungsi musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece*.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. bagaimana karakteristik musik film *Overtaken*?
2. bagaimana fungsi musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakteristik dan fungsi musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang karakteristik dan fungsi musik film.

2. Manfaat praktis

a. Bagi komposer film, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk membuat musik film.

b. Bagi penikmat film, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk mengapresiasi film.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Karakteristik Musik

Secara umum kata “karakteristik” adalah sifat atau keistimewaan yang dimiliki oleh sesuatu seperti manusia, tempat, dan lain-lain sehingga dapat dibedakan antara satu dengan yang lainnya (Stevenson, 2010: 291). Dalam hal musik, Teo (2003: 11) mengatakan bahwa karakteristik musik adalah ciri pada elemen-elemen musik yang menjadi pembeda antar karya musik. Menurut Burger (2010: 425) karakteristik musik adalah ciri-ciri khusus pada elemen musik sebagai identitas yang membedakan musik satu dengan musik lainnya. Krumhansl (1991: 401) menyatakan bahwa karakteristik musik adalah keistimewaan karya musik yang dilihat dari ciri-ciri khusus pada elemen-elemen musik. Estrella (2014) mengatakan bahwa setiap karya musik memiliki karakteristik masing-masing. Karakteristik dapat diidentifikasi dari elemen-elemen musiknya seperti tempo, dinamik, instrumentasi, irama, dan lain-lain.

Dari pendapat Stevenson, Teo, Burger, Krumhansl dan Estrella dapat disimpulkan bahwa karakteristik musik adalah keistimewaan yang melekat pada elemen-elemen musik sehingga dapat dibedakan antara karya musik satu dengan karya musik lainnya.

B. Pengertian Fungsi Musik

Menurut Merriam (1964: 210) fungsi musik adalah kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan oleh musik kepada manusia maupun hal tertentu yang merupakan hasil ciptaan manusia. Menurut Garfias (2004: 7) fungsi musik adalah peran yang diharapkan dari musik akibat eksistensinya sebagai ciptaan manusia. Dari pendapat Merriam dan Garfias dapat disimpulkan bahwa pengertian fungsi musik adalah peran atau pekerjaan yang diharapkan dari musik untuk manusia maupun hal tertentu yang merupakan hasil ciptaan manusia sebagai konsekwensi musik yang merupakan ciptaan manusia.

C. Musik Film

Menurut Gizzo (2014) musik film adalah musik yang dapat didengar oleh penonton namun tidak dapat didengar oleh tokoh dalam film. Dykhoff (2012: 169) menyatakan bahwa musik film adalah musik yang dimainkan di luar dunia film (*non-diegetic*), musik film digunakan untuk mempengaruhi penonton tanpa mempengaruhi tokoh dalam film. Rosar (2002: 1-5) menyatakan bahwa ada beberapa istilah yang sering digunakan untuk menyebut musik film (*film music*) antara lain: *film score*, *underscore*, *background music* dan *musical score*. Donald (2014) mengatakan bahwa musik film adalah musik yang dibuat untuk mengiringi adegan film. Musik film didesain untuk menciptakan emosi penonton. Musik film menurut Stein (2009) adalah musik yang menguatkan maupun mempertegas emosi dalam adegan tertentu. Biasanya musik film tidak menggunakan lirik.

Musik film berbeda dengan musik ilustrasi. Menurut Kusumawati (2009: 3)

musik Ilustrasi adalah sebuah karya musik untuk melengkapi serta menghidupkan suasana dari sebuah acara baik siaran radio maupun televisi. Ketika video dan radio belum ada, musik ilustrasi biasanya digunakan untuk mengiringi sebuah pertunjukan seperti drama, teater, tablo, tarian, pertunjukan muppet (wayang) dll. Musik iringan juga dapat berarti ilustrasi, tetapi ilustrasi musik tidak selalu berupa iringan.

Dari pendapat Gizzo, Dykhoff, Rosar, Donald, Stein dan Kusumawati maka dapat disimpulkan bahwa musik film adalah musik yang dapat didengar oleh penonton namun tidak dapat didengar oleh tokoh dalam film (*non-degetic*). Musik film dibuat untuk mendukung sebuah film. Musik film biasanya tidak menggunakan lirik. Musik film dan musik ilustrasi memiliki makna yang berbeda. Musik film adalah musik yang khusus dibuat untuk film sementara musik ilustrasi dapat digunakan untuk film dan hal-hal di luar film, seperti; drama, teater, tarian, wayang, tablo, dan radio.

D. *One Piece* dan *Overtaken*

One Piece adalah film bergenre *action* yang diangkat dari komik *One Piece* karya Eichiro Oda. Film *One Piece* sudah diproduksi oleh TOEI animation sejak tahun 1999 (<https://one-piece.com/>). *One Piece* menceritakan tentang petualangan Monkey D. Luffy, pemuda yang menjadi manusia karet karena tidak sengaja memakan buah setan *Gomu-gomu no mi* (buah karet-karet). Bersama delapan kru bajak lautnya yang bernama “Bajak Laut Topi Jerami” dia berjuang melewati *Green Line* dan *Red Line* untuk mencapai

pulau terakhir, *Raftel*. Di pulau ini tersimpan harta raja bajak laut Gold D. Roger dan bagi siapa saja yang mendapatkannya akan mendapatkan kekuatan, kekayaan dan ketenaran dunia dan akan menjadi raja bajak laut selanjutnya (<https://one-piece.com/anime/introduction/>). Tahun 2014 film *One Piece* sudah menggunakan ratusan musik film. Semua musik film dimasukan ke dalam 16 album kompilasi. Salah satu musik film dalam film ini berjudul *Overtaken* (<https://one-piece.com/dvdc/cd>).

Overtaken adalah salah satu musik film dalam film *One Piece*. *Overtaken* dibuat oleh komposer bernama Shiro Hamaguchi (<https://one-piece.com/dvdc/cd>). *Overtaken* tercatat sudah dimainkan sebanyak 58 kali baik secara utuh, *loop*, maupun potongan. *Overtaken* sering diputar untuk mengiringi adegan-adegan seperti; menyelamatkan teman (episode 11), melawan musuh (episode 28), pantang menyerah (episode 61), melindungi kapal (episode 64), mengeluarkan kekuatan atau jurus (episode 296), memberi komando (episode 56) dan lain-lain.

E. Karakteristik Musik Film dan Genre Film

Brownrigg (2003: 23) menyatakan bahwa karakteristik musik film dipengaruhi oleh genre film. Genre film adalah jenis film berdasarkan keseluruhan cerita (Sulaiman, 2013: 9). Karakteristik musik film berdasarkan genre film adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik musik film horor

Film horor adalah film yang dibuat untuk memberikan rasa takut, teror dan kepanikan. Cerita dalam film horor meliputi kejadian aneh, tempat angker, kematian tidak wajar, mimpi buruk, arwah penasaran, phobia, dan hal lain yang dianggap mengerikan (Dirks, 2014).

Karakteristik musik film horor, yaitu: *atonal*, aleatorik, *discord*, kromatis, *boom* dan diam (Brownrigg, 2003: 112-133). Elferen (2012: 127-129) menyebutkan karakteristik musik film horor, yaitu: *atonal*, *discord*, diam dan nada panjang. Dari pendapat Brownrigg dan Elferen dapat disimpulkan karakteristik musik film horror adalah *atonal*, *discord*, kromatis, *boom*, nada panjang dan diam.

Atonal adalah komposisi musik yang tidak berdasar pada tanda mula dan sukut (Jarret, 2014). *Aleatorik* adalah komposisi yang jika dimainkan oleh pemain yang berbeda menghasilkan suara yang berbeda (Banoë, 2003: 22). *Discord* adalah akor yang tidak mepedulikan harmoni (Alba, 2014). Kromatis adalah tangga nada yang terdiri dari dua belas nada yang masing-masing berjarak satu semitone (Hasugian, 2008: 1-2). *Boom* adalah suara keras secara tiba-tiba (Brownrigg, 2003: 127).

2. Karakteristik musik film *melodrama*

Film *melodrama* adalah film yang bercerita tentang masalah hati (cinta dan kasih sayang) baik dengan lawan jenis, persahabatan, maupun keluarga, senang maupun sedih (Dirks, 2014). Kata *Melodrama* berasal

dari kata *Melos* (musik) dan drama. *Melodrama* adalah film drama yang diiringi musik (Thorburn, 1976: 595). Dari pendapat Dirks dan Thorburn dapat disimpulkan bahwa film *melodrama* adalah film yang bercerita tentang masalah hati baik senang maupun sedih dengan diiringi musik.

Musik film *melodrama* sering menggunakan instrumen piano dan gesek (Fischhoff, 2005: 5). Srisayekti (2013: 3) mengatakan bahwa tangga nada mayor sering digunakan untuk adegan sedih dan tangga nada mayor untuk adegan bahagia. Dari pendapat Fischhoff dan Srisayekti dapat disimpulkan bahwa musik film *melodrama* sering menggunakan instrumen piano dan gesek. Musik film *melodrama* biasanya menggunakan tangga nada mayor untuk adegan bahagia dan tangga nada minor untuk adegan sedih.

3. Karakteristik musik film komedi

Film komedi adalah film yang dibuat untuk membuat penonton tertawa (Willem, 2005). Film komedi bercerita tentang kekonyolan, kejadian memalukan, kata-kata lucu, karakter yang lucu, hal-hal aksentrik dan lain-lain (Dirks, 2014). Dari pendapat Willem dan Dirks dapat disimpulkan bahwa film komedi adalah film yang bercerita tentang hal-hal lucu untuk membuat penonton tertawa.

Karakteristik musik film pada film komedi, yaitu: *scherzo* dan *mickey-mousing* (Prendergast, 1992: 244). *Scherzo* adalah komposisi musik bertempo cepat, lincah, dan bersukat $\frac{3}{4}$ untuk menggambarkan

suasana senda gurau (Syafiq, 2003: 267). *Mickey mousing* adalah musik yang mencerminkan (mengikuti) gerak-gerik tokoh dalam film (Fischhoff, 2005: 11). Dari pendapat Prendergast, Syafiq dan Fischhoff dapat disimpulkan bahwa karakteristik musik film komedi adalah *mickey-mousing* dan *scherzo*.

4. Karakteristik musik film *action*

Film *action* adalah film yang menceritakan tentang kebaikan melawan kejahatan di mana konflik diselesaikan dengan kekerasan, pertarungan dan senjata. Film *action* juga disebut film yang kepahlawanan karena menceritakan tentang kebaikan melawan kejahatan (Willem, 2005). Dirks (2014) mengatakan bahwa film *action* disebut film heroik (kepahlawanan) karena menggunakan tokoh protagonis dan antagonis. Joseph (2011: 20) mengatakan bahwa film *action* adalah film yang menceritakan perkelahian, petempuran dengan senjata antara tokoh baik melawan tokoh jahat. Dari pendapat Willem, Dirks dan Joseph dapat disimpulkan bahwa film *action* adalah film yang menceritakan tentang kebaikan melawan kejahatan di mana penyelesaian konflik diselesaikan dengan kekerasan. Film *action* berhubungan dengan sifat kepahlawanan karena di dalam film ini terdapat tokoh protagonis yang mewakili kebaikan serta tokoh antagonis yang mewakili kejahatan.

Musik film *action* memiliki beberapa karakteristik. Brownrigg (2003: 203-206) menyebutkan enam karakteristik musik film *action*, yaitu:

menggunakan tiup logam dan perkusi, *tutti*, *fortissimo*, pengulangan motif (*leitmotif*), *triadic harmonies* dan *regular rhythms*. Hautchens melalui Lawson (2013: 39) mengatakan bahwa musik film *action* menggunakan *fanfare* (tiup logam), tangga nada mayor, *triadic harmonies*, tempo mars dan *dotted note*. Willimek dan Daniela (2013: 14-15 dan 34) menyatakan bahwa tangga nada *natural minor* menimbulkan keberanian. Penjelasan lengkap tentang karakteristik musik film *action* adalah sebagai berikut:

a. Instrumentasi

Instrumentasi adalah kombinasi dari berbagai instrumen berdasarkan pertimbangan timbre dan artikulasi tiap instrumen (Smith, 2014: 2).

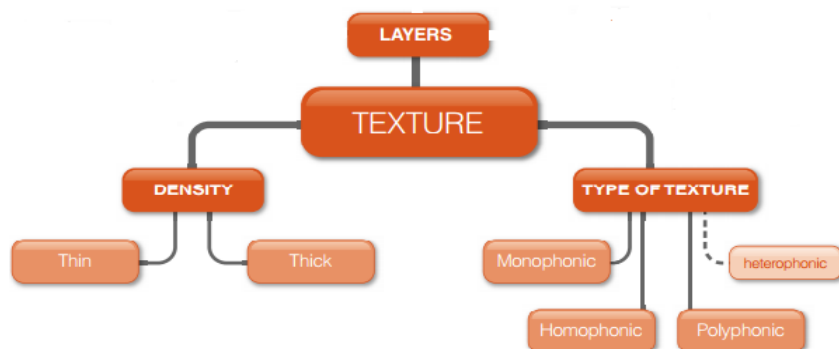
Brownrig (2003: 205-206) berpendapat bahwa instrumentasi musik film *action* menggunakan tiup logam dan perkusi. Instrumentasi musik film *action* diadaptasi dari musik militer. Strevoz (2012) mengatakan bahwa musik film *action* menggunakan kelompok instrumen *brass* (tiup logam) dan *percussion* (perkusi).

Samulis melalui Strevoz (2012) menyebutkan bahwa *cylindrical brass* (trompet dan trombone) memiliki suara lebih kuat, menonjol, kasar, dan jelas dari pada *conical brass* (Tuba dan Horn). Strevoz (2012) mengatakan bahwa perkusi berperan menciptakan *beat* (ketukan) dalam musik film *action*.

Dari pendapat Smith, Brownrigg, Strevoz dan Samulis dapat disimpulkan bahwa musik film *action* menggunakan instrument tiup logam dan perkusi karena dua alasan. (1) musik film *action* mengadopsi musik militer, (2) tiup logam (terutama trompet dan trombone) memiliki suara yang kuat, menonjol dan jelas sedangkan perkusi berperan menciptakan *beat* (ketukan) dalam musik film *action*.

b. Tekstur

Galletis (2009: 93) mengatakan bahwa tekstur adalah kombinasi dari lapisan melodi yang menghasilkan tebal atau tipisnya tekstur serta tipe-tipe tekstur.



Gambar 1: *Texture Map* (Galletis, 2009: 111)

Ketebalan (*density*) tekstur dapat ditambah dengan menggunakan *tutti*. *Tutti* artinya seluruh atau sebagian besar instrumen memainkan melodi / ritmis yang sama. *Tutti* dapat menegaskan (menebalkan) serta memberi dinamik pada melodi utama (Artemus, 2014). *Tutti* sering digunakan dalam musik militer untuk menunjukkan symbol kekompakan, kedisiplinan, dan kekuatan. *Tutti* kemudian diadopsi ke dalam musik film

action (Brownrigg, 2003: 229-230). Jadi dapat disimpulkan bahwa musik film *action* bertekstur tebal karena menggunakan *tutti*.

The image shows a musical score for a film action scene. The score is written for seven instruments: Flute, Tenor Saxophone, Trumpet in B, Trombone, Electric Guitar, 4-string Bass Guitar, and Keyboard. The tempo is marked 'Vivace'. The score is in 4/4 time and features a dense, rhythmic melody across all instruments, illustrating the 'tutti' texture mentioned in the text.

Gambar 2: *Tutti*

Dari pendapat Galletis, Artmus dan Brownrigg dapat disimpulkan bahwa musik film *action* memiliki tekstur tebal karena menggunakan *tutti*.

c. Dinamik

Dinamik adalah derajat kekerasan dan kelembutan musik yang dimainkan (Machlis, 1955: 60). *Fortissimo* adalah salah satu tanda dinamik yang berarti "sangat keras" dan lebih keras dari *forte*. *Fortissimo* dilambangkan dengan tanda "*ff*" (Kraemer, 2014).

Fortissimo digunakan dalam musik militer untuk menyampaikan kesan kuat, dan tegas. *Fortissimo* kemudian diadopsi ke dalam musik film *action* (Brownrigg, 2003: 230). Strevoz (2012) mengatakan bahwa musik film *action* sering menggunakan dinamik *fortissimo*. Dari pendapat Machlis, Kraemer, Brownrigg, dan Strevoz dapat disimpulkan bahwa musik film *action* menggunakan dinamik *fortissimo*.

d. Melodi

Melodi adalah rangkaian nada-nada yang memiliki *pitch* dan harga nada tertentu (Schimidt, 2008: 32). Machlis (1955: 14) mengatakan bahwa melodi adalah serangkaian nada-nada yang menjadi identitas sebuah lagu. Melodi dapat dibentuk dari pengulangan motif baik divariasi maupun tidak (Flint, 2010: 2) Dari pendapat Schmid, Machlis dan Flint dapat disimpulkan bahwa melodi adalah rangkaian nada-nada dengan *pitch* dan harga nada tertentu yang dapat menjadi identitas sebuah lagu. Melodi dapat dibentuk dari pengulangan motif baik divariasi maupun tidak.

Motif adalah sekelompok nada yang merupakan satu kesatuan. Motif paling sedikit terdiri dari dua nada dan paling banyak memenuhi dua ruang birama (Kusumawati, 2010: 12). Motif dapat diulang dan diolah sedemikian rupa sehingga menciptakan melodi yang bervariasi (Flint, 2010: 2). Pengulangan motif adalah karakteristik yang sering digunakan dalam musik film *action*. Pengulangan motif dalam musik film *action* diadopsi dari *bugle call*. *Bugle call* adalah isyarat/signal musikal yang menginformasikan pesan-pesan / kode-kode tertentu dalam militer. Pesan dari *bugle call* biasanya pendek, jelas, dan diulang-ulang (Brownrigg, 2003: 227-228). Pengulangan motif mempunyai pengertian yang hampir sama dengan *leitmotiv*. *Leitmotiv* adalah motif yang menunjukkan identitas karakter, tempat, plot, emosi, hubungan atau hal tertentu dalam film. *Leitmotiv* biasanya diulang ulang dengan variasi-variasi (Evensen, 2014).



Gambar 3: *Repeating Motifs*

Dari pendapat Schimidt, Machlis, Flint, Kusumawati, Brownrigg dan Evenson dapat disimpulkan bahwa melodi dalam musik film *action* terbentuk dari pengulangan motif baik divariasi maupun tidak. Pengulangan motif dalam melodi musik film *action* diadopsi dari *bugle call*. Motif yang menunjukkan identitas karakter, tempat, plot, emosi dalam film disebut *leitmotiv*. *Leitmotiv* dapat digunakan untuk membuat melodi musik film *action*.

e. Harmoni

Harmoni adalah kombinasi nada-nada dengan *pitch* berbeda-beda yang dibunyikan bersama (Schimidt, 2008: 52). *Pitch* adalah tingkat ketinggian suatu bunyi yang diukur dari banyaknya getaran dalam tiap detik (Syafiq, 2003: 237).

Triadic harmonies (harmoni triad) adalah harmoni yang sering digunakan dalam musik film bergenre *war* dan *action*. Harmoni triad dianggap mampu menyampaikan pesan tegas dan tanpa keraguan (Brownrigg, 2003: 205-206). Hautchens melalui Lawson (2013: 39) mengatakan bahwa musik kepahlawanan menggunakan harmoni triad. Harmoni triad banyak ditemukan pada lagu-lagu kepahlawanan pada masa perang dunia pertama. *Triadic harmonies* adalah susunan dari nada *root*, *third* dan *fifth* (Kodijat, 1983:75).



Gambar 4: Akor - Akor Triad

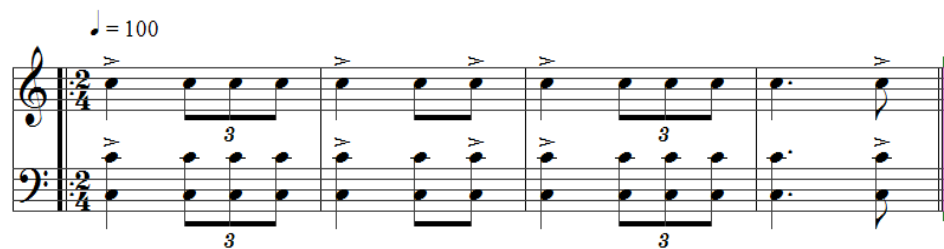
Dari pendapat Schimidt, Syafiq, Brownrigg, Hautchens dan Kodijat dapat disimpulkan bahwa harmoni dalam musik film *action* adalah harmoni triad. Musik film *action* menggunakan harmoni triad karena harmoni triad dapat menyampaikan pesan tegas tanpa keraguan. Akor-akor yang terbentuk dari harmoni triad yaitu: mayor, minor, diminished, augmented serta inversi 1 dan 2.

f. Irama (rhythm)

Estrella (2014) mengatakan bahwa irama adalah rangkaian harga nada yang dipengaruhi oleh sukat, ketukan dan tempo. Auley (2010: 166) mengatakan bahwa irama adalah rangkaian harga nada (*notes*) maupun istirahat (*rests*) yang dibentuk oleh sukat dan tempo.

Regular rhythms adalah istilah untuk irama yang sering digunakan dalam musik militer. *Regualar rhythm* dibentuk dari kombinasi sukat sederhana (4/4, 2/4, 2/2), triplet, tempo mars dan *syncopation*. Irama ini kemudian diadopsi kedalam musik film *action* (Brownrigg, 2003: 205-206). Hautchens melalui Lawson (2013: 39) mengatakan bahwa musik film *action* menggunakan tempo mars (mars sedang: 83-85 BPM, mars cepat 85-120 BPM), *simple meters* (sukat untuk mars 2/4 dan 2/2) dan *dotted note*.

Sukat adalah jumlah ketukan dalam setiap birama (Smith, 2014: 1) Triplet adalah suatu harga nada yang dibagi tiga sama rata (Kodijat,1983: 75). *Syncopation* adalah pemberian aksen di ketukan lemah (bukan ketukan satu) (Kodijat,1983:71). Tempo adalah cepat lambatnya sebuah lagu yang diukur dengan BPM (*Beats Per Minute*) (Syafiq, 2003: 300). *Dotted note* adalah titik (*dot*) yang ditambahkan setelah nada untuk menambah setengah dari harga nada (Kreamer, 2014).



Gambar 5: *Regular Rhythms: 2/4 , Triplet, Syncopation dan Dotted Note*

Dari pendapat Estrella, Auley, Brownrigg, Hautchens, Smith, Kodijat, Syafiq, dan Kreamer dapat disimpulkan bahwa musik film *action* menggunakan irama yang terbentuk dari sukat sederhana, tempo mars, triplet, sinkop, dan *dotted note*. Irama musik film *action* diadaptasi dari musik militer.

g. Tangga nada (*scale*)

Tangga nada adalah kumpulan nada-nada dengan *pitch* berbeda yang disusun dari *pitch* rendah ke tinggi. Banyaknya nada-nada dalam suatu *scale* (tangga nada) dibatasi oleh oktaf (Hollis, 2014).

Willimek dan Daniela (2013: 14-15 dan 34) mengatakan bahwa tangga nada minor asli dapat memunculkan rasa berani. Pernyataan Willimek dan Daniela berdasar pada hasil survey terhadap 100 orang dengan jenis kelamin, umur, dan aktivitas musikal berbeda. Mereka menemukan bahwa 69,52% dari 100 orang menyatakan tangga nada minor asli menimbulkan rasa berani.

Boone (2010) mengungkapkan bahwa modus aeolian (tangga nada minor asli) dalam musik film berjudul *Fellowship Of The Ring* dalam film *Lord Of The Ring* memberikan suasana kepahlawanan.

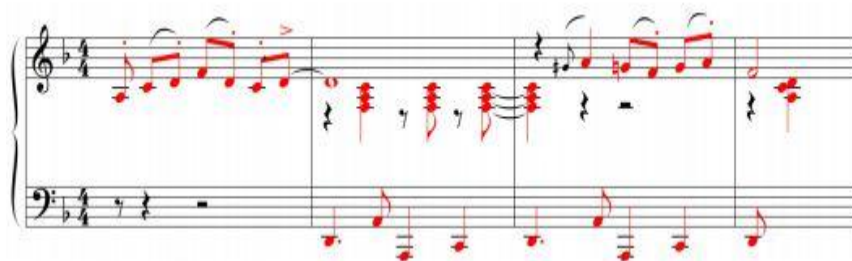
Temperley (2011: 242) menyatakan bahwa modus aeolian adalah modus yang sering digunakan dalam lagu rock. Straehley (2014: 29) menyatakan bahwa modus aeolian menunjukkan dendam dan kemarahan sebesar 14 %. Hasil ini diperoleh dari survey terhadap 34 orang menggunakan instrument Gold-MSI. Gold-MSI adalah kuesioner 71 item yang didesain untuk mengukur berbagai aspek musikal.

Ramos (2011: 168) menyatakan bahwa modus aeolian menunjukkan kemarahan sebanyak 40 %. Pernyataan Ramos berdasar kepada penelitian terhadap 30 orang dengan instrumen *musical stimuli*. *Musical stimuli* adalah komposisi 36 detik yang bermodus Ionian. Komposisi ini kemudian dimainkan ke dalam modus lain seperti, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixolydian, Aeolian, and Locrian.

Minor asli (*natural minor*) adalah tangga nada yang berjarak 1, 1/2, 1, 1, 1/2, 1 dan 1. *Natural minor* juga disebut modus aeolian (Straehley, 2014: 22).



Gambar 6: Tangga Nada Minor Asli (*Natural Minor*)/
Modus Aeolian



Gambar 7: *Natural Minor* Dalam Karya Jürgen Moser,
Rock Piano 2 (Willimek dan Daniela, 2013: 15)



Gambar 8: Nirvana, “Smells Like Teen Spirit” (Aeolian)
(Temperley, 2011: 240)

Dari pendapat Hollis, Willimek, Daniella, Boone, Temperley, Straehley dan Ramos dapat disimpulkan bahwa musik film *action* menggunakan tangga nada minor asli (*natural minor*) atau modus aeolian. Musik film *action* menggunakan tangga nada minor asli atau modus aeolian karena dapat menimbulkan rasa berani dan marah.

Dari penjelasan para ahli tentang karakteristik musik film *action* maka disimpulkan tujuh karakteristik musik film *action*, yaitu:

1. menggunakan instrumen tiup logam dan perkusi,
2. memiliki tekstur yang tebal karena menggunakan *tutti*,
3. menggunakan dinamik *fortissimo*,
4. menggunakan melodi yang dibentuk dari pengulangan motif baik divariansi maupun tidak divariansi,
5. menggunakan harmoni triad,
6. menggunakan irama yang terbentuk dari sukut sederhana, tempo mars, triplet, sinkop, dan *dotted note*,
7. menggunakan tangga nada minor asli atau modus aeolian.

F. Kepahlawanan Dalam Film *Action*

Kepahlawanan adalah sifat yang melekat pada seorang pahlawan. Kepahlawanan sering diasosiasikan kepada beberapa nilai, yaitu: keberanian, ketekunan, kesetiaan, dan rela berkorban (Morrow, 1999: 2). Brownrigg (2003: 204) menyebutkan beberapa nilai kepahlawanan, yaitu: keberanian, pantang menyerah, kekuatan, kehormatan, kesetiaan dan kepercayaan. Dari pendapat Morrow dan Brownrigg dapat disimpulkan bahwa kepahlawanan mempunyai enam nilai, yaitu: keberanian, pantang menyerah (ketekunan), kesetiaan (rela berkorban), kekuatan, kehormatan dan kepercayaan.

Kepahlawanan berhubungan dengan film *action*. Willem (2005) menyatakan bahwa film *action* juga disebut film yang kepahlawanan karena menceritakan tentang kebaikan melawan kejahatan. Dirks (2014) mengatakan bahwa film *action* disebut film heroik (kepahlawanan) karena menggunakan tokoh protagonis dan antagonis.

Keberanian adalah suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak merisaukan kemungkinan-kemungkinan buruk (Munawar, 2010). Pantang menyerah adalah sikap tidak mudah patah semangat dalam menghadapi berbagai rintangan, selalu bekerja keras dengan tekun untuk mewujudkan tujuan karena menganggap rintangan akan selalu ada dalam mencapai tujuan (Damayanti, 2012). Kesetiaan adalah rasa saling memiliki (*sense of belongings*) kepada sahabat, lawan jenis, negara, agama, janji. Karena merasa memiliki maka seseorang itu tidak akan mempertanyakan keuntungan pribadi (Effendi, 2014). Kekuatan (*Strength*) adalah energi yang dimiliki manusia untuk melawan suatu tahanan atau kemampuan untuk membangkitkan tegangan atau tension (Harsono dalam Chan, 2012). Kekuatan secara luas adalah potensi yang dimiliki manusia untuk mempengaruhi takdir atau nasib manusia (Chodjim, 2000: 193). Kehormatan adalah sesuatu yang diterima sebagai balasan karena menghargai orang lain. Kehormatan berhubungan dengan harga diri. Harga diri adalah nilai yang muncul karena usaha untuk menjaga kehormatan (Marsiya, 2012). Kepercayaan adalah kemauan seseorang untuk bertumpu pada orang lain yang didasarkan oleh situasi seseorang dan konteks sosialnya (Moorman dalam Armayanti, 2012).

G. Fungsi Musik Film

Musik film memiliki beberapa fungsi, yaitu: 1. mempersiapkan penonton secara perlahan ke dunia film dan mempersiapkan mereka untuk adegan yang akan muncul, 2. menunjukkan setting waktu dan posisi geografis

film (Brownrigg, 2003: 30). Fungsi musik menurut Fischhoff (2005: 2-3) adalah menambah efek pendengaran terhadap pengalaman visual. Lebih lanjut, musik adalah salah satu cara paling sederhana dalam menyampaikan pesan, walaupun kadang terdengar tapi tidak disadari oleh penonton.

Davis (1999: 142-145) membagi fungsi musik film menjadi tiga, antara lain;

1. physical functions yang berarti musik film mampu menyampaikan informasi tentang waktu dan tempat dari suatu adegan, 2. psychological functions yang berarti musik dapat menguatkan efek kejiwaan dan emosi dari suatu film dalam berbagai cara. Terkadang musik mampu menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan. Di sisi lain musik bisa menambah dimensi, pemikiran, dan ide baru yang tidak diekspresikan dalam dialog atau gerakan, 3. technical functions adalah ketika musik mendukung semua struktur dari film, seperti menciptakan kesinambungan antar adegan maupun kesinambungan seluruh adegan dalam film.

Cohen (2001: 258) menguraikan delapan fungsi musik film, antara lain;

1. musik film menutup suara yang tak diinginkan (noise), 2. musik film menjaga kesinambungan antar shots, 3. musik film menuntun perhatian kepada hal-hal penting dalam film melalui struktur atau hal-hal yang kongruen, 4. musik film dapat mempengaruhi perasaan meskipun digunakan untuk mengiringi hal yang tidak berhubungan (dengan emosi). Hal ini sering terjadi saat opening credit maupun closing credit, 5. musik film menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya dalam situasi (adegan) yang membingungkan, 6. melalui ingatan-ingatan, musik mampu berintegrasi dengan film dan memungkinkan simbolisasi terhadap masa lalu dan masa depan melalui teknik leitmotiv. Dalam leitmotiv tema-tema musikal dapat dihubungkan terhadap karakter maupun kejadian meskipun hal-hal (karakter & kejadian) tidak dinyatakan secara eksplisit, 7. musik film meningkatkan rasa nyata dari sebuah film, hal ini dilakukan dengan cara menambah efek pendengaran, dan menambah perhatian terhadap konteks film sekaligus mengabaikan hal diluar konteks film, 8. musik film menambah nilai seni dari sebuah film.

Dari pendapat Brownrigg, Fischhoff, Davis dan Cohen tentang fungsi musik film maka dapat disimpulkan 10 fungsi musik film, yaitu: 1. Memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan, 2. Menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan, 3. menciptakan kesinambungan antar adegan (*shots*) dan sudut pandang (*angle*), 4. menunjukkan seting waktu dan posisi geografis, 5. mempersiapkan penonton untuk memulai menonton film, 6. mempersiapkan penonton secara perlahan ke adegan yang akan muncul, 7. menutup suara yang tidak diinginkan (*noise*), 8. menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya adegan yang membingungkan, 9. berintegrasi dengan film melalui ingatan-ingatan (*leitmotiv*), 10. menambah nilai seni dari sebuah film.

H. Film Serial Animasi

Menurut Miyarso (2011: 4) film adalah buah karya dari kegiatan sinematografi yang memiliki unsur-unsur utama dan unsur-unsur pendukung. Unsur-unsur utama antara lain: visual gerak, audio, dan jalan cerita. Unsur-unsur pendukung meliputi: seting, properti dan efek. Film serial adalah film yang terdiri dari episode-episode dan ditampilkan tiap eriode tertentu (Dirks, 2014). Film animasi menurut Mordhoko (2009: 2) adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan menjadi gambar yang bergerak. Dari pendapat Miyarso, Dirks, dan Mordhoko dapat disimpulkan bahwa film serial animasi adalah film beruntun dan periodik yang berasal dari

gambar tangan statis dan ditampilkan secara urut sehingga menimbulkan kesan bergerak.

Film serial animasi menggunakan musik film untuk mengiringi adegan-adeganya. Film serial animasi Tom & Jerry menggunakan musik film yang dibuat oleh Scott Bradly dan Dean Elliott (<http://www.tomandjerryonline.com/musiclistings.cfm>). Film serial animasi Naruto menggunakan musik film yang dibuat oleh Toshiro Masuda (<http://www.viz.com/naruto>). Film serial animasi *One Piece* menggunakan musik film yang dibuat oleh Kouhei Tanaka dan Shiro Hamaguchi (<https://one-piece.com/dvdcd/cd>).

I. Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. *Film Music-What's in a Name?*

Penelitian ini dibuat oleh Willam H. Rosar. Hasil penelitian Rosar menunjukkan bahwa ada beberapa istilah yang sejenis dengan musik film (*film music*) yaitu; *film score*, *underscore*, *background music* dan *musical score*. Hasil penelitian Rosar menunjukkan bahwa ada beberapa istilah yang sejenis dengan musik film (*film music*) yaitu; *film score*, *underscore*, *background music* dan *musical score*,

2. *Film Music and Film Genre*

Penelitian ini dilakukan oleh Mark Brownrigg. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik musik film dipengaruhi oleh genre film,

3. *The Evolution of Music in Film and its Psychological Impact on Audiences.*

Penelitian ini dilakukan oleh Stuart Fischhoff. Hasil penelitian Fischhoff menunjukkan bahwa musik film berfungsi;

“1. Provides a sense of narrative continuity, 2. Reinforces formal and narrative unity, 3. Communicates elements of the setting, 4. Underlines the psychological states of characters, 5. Establishes an overall emotional tone or mood or a film or scene, 6. Can be an identification of or signature of a character”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Untuk menganalisis karakteristik dan fungsi musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece*, maka digunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis isi. Analisis isi merupakan suatu metode utama dalam disiplin ilmu komunikasi untuk mengetahui secara sistematis isi dari media (surat kabar, radio, film, televisi, iklan dan materi *public relation* (Eriyanto, 2011: V). Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, atau menguji hubungan di antara variabel. Penelitian deskriptif semata untuk deskripsi, menggambarkan, aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan (Eriyanto, 2011:47).

B. Data Penelitian

Data penelitian ini menggunakan data primer. Data primer adalah data yang diambil langsung dari sumber data (Arikunto, 2010: 22). Sesuai dengan fokus masalah, data penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Partitur musik film *Overtaken*.
2. Adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken*.

C. Sumber Data

Sumber data adalah tempat di mana data penelitian diperoleh (Moleong, 2001: 62). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. File audio *Overtaken* dengan format Flac.
2. Koleksi film serial animasi *One Piece* dari episode 1 sampai 650.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk mendapatkan data dari sumber data (Sugiyono, 2014: 62). Teknik Pengumpulan data penelitian ini yaitu:

1. Teknik dokumentasi.

Teknik dokumentasi berupa transkrip musik. Transkrip musik adalah penulisan musik dari sinyal (audio) ke dalam notasi musik (partitur) (Klapuri, 2006:1). Teknik dokumentasi berupa transkrip digunakan untuk memperoleh data partitur musik film *Overtaken*.

2. Teknik observasi

Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati film serial animasi *One Piece* dari episode 1-650. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data Adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken*.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2014: 59). Namun, karena fokus penelitian sudah jelas maka peneliti mengembangkan instrumen penelitian sederhana sebagai alat bantu pengumpulan data.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu berupa Sibelius 6 dan lembar koding. Sibelius 6 berfungsi sebagai alat bantu untuk memperoleh data partitur musik film *Overtaken* agar dapat dianalisis karakteristik musik filmnya. Lembar koding berfungsi sebagai alat bantu guna menemukan adegan-adegan yang diiringi musik film *Overtaken* agar dapat dianalisis fungsi musik filmnya. Lembar koding (*coding sheet*) adalah alat yang dipakai untuk menghitung atau mengukur aspek tertentu dari isi media (Eriyanto, 2011: 221). Lembar koding penelitian ini mengacu pada nilai-nilai kepahlawanan. Nilai-nilai kepahlawanan yaitu: kekuatan, keberanian, kehormatan, pantang menyerah, kesetiaan dan kepercayaan. Kriteria nilai-nilai kepahlawanan tersebut yaitu

1. Kekuatan

Kekuatan merupakan daya yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah. Kekuatan meliputi potensi, kelebihan, keunggulan, upaya yang ditunjukkan oleh karakter baik lewat kata-kata (verbal) maupun tindakan fisik (non verbal). Contoh: 1. Si A memberi komando kepada anak buahnya menggunakan kata kata “*Segera turunkan layar!*” dengan tujuan seluruh

anak buah menjalankan strateginya; 2. Si B mengangkat batu yang sangat besar.

2. Keberanian

Keberanian adalah suatu wujud tindakan atau sikap untuk melakukan sesuatu tanpa mempertimbangkan hal-hal buruk yang akan terjadi.

Keberanian meliputi kata-kata dan atau perbuatan yang menyatakan bahwa karakter bersiap-siap untuk menghadapi tantangan maupun lawan. Contoh:

1. Si A mengatakan “Aku akan melawan mu!” kepada musuh yang kuat itu;
2. Si B dan C berangkat menuju medan pertempuran.

3. Kehormatan

Kehormatan adalah sesuatu yang diterima sebagai balasan karena menghargai orang lain. Kehormatan berhubungan dengan harga diri.

Kehormatan meliputi kata-kata dan atau perbuatan yang menunjukkan harga diri, balas budi, kebanggaan dan kehormatan itu sendiri. Contoh:

1. Si A berkata “*Aku bangga mempunyai pemimpin yang hebat*”;
2. Si B bertempur demi menjaga harga diri sebagai jagoan.

4. Pantang menyerah

Pantang menyerah adalah sikap yang tidak pantang semangat dalam menghadapi rintangan untuk mencapai tujuan tertentu. Pantang menyerah meliputi kata-kata atau perbuatan yang menunjukkan bahwa karakter sudah mengalami kesulitan, kekalahan dan kegagalan. Tapi, karakter ini menyatakan dan atau berupaya untuk meneruskan usaha dan

mencoba lagi. Contoh: 1. Si A berkata “Aku tidak akan menyerah begitu saja!”; 2. Si B selalu bangkit meskipun jatuh akibat serangan lawan yang bertubi-tubi.

5. Kesetiaan

Kesetiaan adalah rasa yang ikhlas dan tulus kepada sesuatu karena merasa memiliki. Kesetiaan meliputi kata-kata dan atau perbuatan karakter yang menunjukkan perjuangan, upaya dan sikap untuk pihak, karakter, hal lain (bukan untuk karakter sendiri) seperti teman, orang tua, anak buah, bos, janji, peraturan dan lain – lain. Contoh: 1. Si A berjanji akan melindungi Si B walau harus bertaruh nyawa; 2. Si A melindungi Si B dari tembakan si C sehingga Si A terbunuh.

6. Kepercayaan

Kepercayaan adalah keyakinan terhadap seseorang atau sesuatu untuk mengemban amanah. Kepercayaan meliputi keyakinan kepada diri sendiri dan atau orang lain baik lewat kata – kata maupun perbuatan. Contoh: 1. Si A menyatakan bahwa suatu hari dia akan menjadi kaya raya jika mau berusaha; 2. Si B percaya bahwa Si A akan menyelamatkan Si B dari tawanan musuh.

Kriteria nilai-nilai kepahlawanan tersebut kemudian digunakan sebagai kriteria dalam menentukan nilai kepahlawanan dalam adegan-adegan yang diiringi *Overtaken*.

no. data	Episode	cue	Kepahlawanan					
			kekuatan	keberanian	kehormatan	pantang menyerah	kesetiaan	Kepercayaan

Gambar 9: Lembar Koding Adegan – Adegan Film Serial Animasi *One Piece* yang Diiringi Musik Film *Overtaken*

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti, sedangkan reliabilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data temuan (Sugiyono, 2014: 117 dan 118). Menurut Sugiyono (2014: 121) uji validitas data meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability* dan *conformability*. Namun dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas melalui uji *credibility* (kredibilitas). Penelitian ini menggunakan uji kredibilitas dengan cara memperpanjang pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan diskusi dengan teman sejawat.

1. Memperpanjang Pengamatan

Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa kali pengamatan terhadap audio *Overtaken* dan koleksi film serial animasi *One Piece* dari 1-650. Dengan melakukan perpanjangan pengamatan peneliti dapat meminimalisasi kesalahan pada data partitur *Overtaken* dan data adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken*.

2. Meningkatkan Ketekunan

Dalam penelitian ini peneliti meningkatkan ketekunan dengan membaca berbagai referensi buku tentang karakteristik musik film

khususnya dalam film *action*, fungsi musik film dan lain-lain. Dengan membaca banyak referensi wawasan peneliti akan semakin luas sehingga dapat memastikan kredibilitas data penelitian.

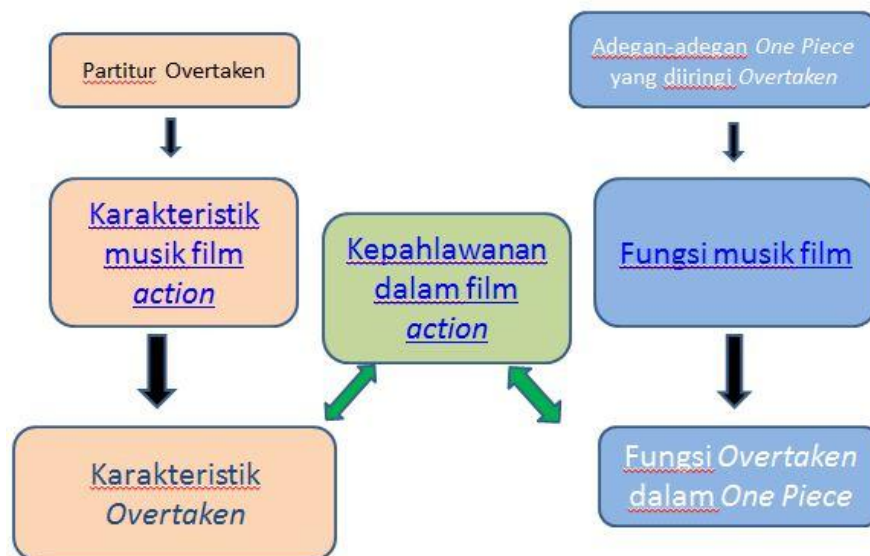
3. Diskusi Dengan Teman Sejawat

Dalam penelitian ini peneliti melakukan diskusi melalui forum online seperti music-tuts.com, soundcloud.com, dan grup FB *film music site* mengenai karakteristik musik film *action* dan fungsi musik film. Peneliti juga melakukan diskusi dengan mahasiswa musik di ISI Yogyakarta. Melalui diskusi peneliti menerima masukan-masukan terkait fokus penelitian.

Uji reliabilitas dalam penelitian uji reliabilitas reproduksibilitas. Reliabilitas reproduksibilitas adalah derajat sejauh mana sebuah alat ukur dapat menghasilkan temuan yang sama dalam berbagai keadaan, lokasi, dan pengkode yang berbeda (Krippendorff dalam Eriyanto, 2011: 285). Reliabilitas reproduksibilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua orang pengkode dengan syarat pengkode memiliki episode *One Piece* dari 1 – 650 dan telah membaca panduan pengisian lembar koding adegan-adegan *One Piece* yang diiringi *Overtaken*.

G. Analisis Data

Analisis data adalah langkah penelitian untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis (Sugiyanto, 2014: 87). Skema analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 10: Skema Analisis Data

Penjelasan skema analisis data adalah sebagai berikut:

1. Data partitur *Overtaken* dianalisis karakteristik musiknya berdasarkan teori karakteristik musik film *action*. Alasan menggunakan karakteristik musik film *action* adalah karena *One Piece* adalah film *action* (<https://one-piece.com/>) dan film *action* berhubungan dengan kepahlawanan (Willem, 2005). Melalui analisis karakteristik musik film *Overtaken* yang berdasar kepada karakteristik musik film *action* maka dapat diketahui pesan kepahlawanan dalam musik film *Overtaken*.

2. Data adegan-adegan *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* dianalisis fungsinya berdasarkan teori fungsi musik film. Dalam menganalisis fungsi musik film peneliti harus menganalisis karakteristik musik filmnya terlebih dahulu. Hal ini dilakukan karena ada fungsi-fungsi musik film yang bisa dianalisis jika peneliti sudah mengetahui karakteristik musik filmnya.

Fungsi musik film yang perlu dianalisis karakteristik musik filmnya terlebih dahulu yaitu; (1) Memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan, (2) Menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan.

Fungsi 1 dan 2 dianalisis dengan menganalisis karakteristik musik film *Overtaken* terlebih dahulu. Dalam penelitian ini diketahui bahwa film *One Piece* adalah film *action* (<https://one-piece.com/>) dan film *action* berhubungan dengan kepahlawanan (Willem, 2005). Setelah diketahui pesan yang disampaikan musik film *Overtaken* melalui analisis karakteristik musik film maka peneliti dapat menganalisis fungsi 1 dan 2. Jika musik film *Overtaken* dan adegan-adegan *One Piece* sama-sama menyampaikan pesan kepahlawanan maka fungsi 1 terpenuhi. Jika hanya *Overtaken* atau adegan *One Piece* saja yang menyampaikan pesan kepahlawanan maka fungsi 2 terpenuhi.

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Karakteristik Musik Film *Overtaken*

Berdasarkan hasil analisis terhadap data partitur musik film *Overtaken* ditemukan karakteristik sebagai berikut.

Tabel 1: Karakteristik Musik Film *Overtaken*

no. data	elemen musik	karakteristik musik	birama	keterangan
1	Instrumen	Menggunakan <i>tiup logam</i> dan <i>perkusi</i>	(1) 3-14, 20-26, 32-33, 39-45 dan 49-52 (2) 1-52	(1) Trompet dan trombone sebagai instrumen yang memainkan melodi utama (2) Perkusi sebagai ketukan utama dan pemberi aksen
2	Tekstur	Bertekstur Tebal karena menggunakan <i>tutti</i>	(1) 3-6 (2) 7-10 (3) 11-14 (4) 20-26 (5) 27-34 (6) 39-45 (7) 51-52	(1) Seksi Trombone memainkan melodi utama (2) Trompet memainkan melodi namun bukan melodi utama. Cello dan kontra bass memainkan melodi namun bukan melodi utama (3) Trompet dan trombone memainkan melodi utama (4) Trompet dan trombone memainkan melodi utama yang divariasi (5) Seksi string (kecuali kontra bass) memainkan melodi namun bukan melodi utama (6) Trompet dan trombone memainkan melodi utama yang divariasi (7) Trompet, trombone dan seksi string memainkan melodi utama
3	Dinamik	<i>Fortissimo</i>	3-6, dan 11-14	Trompet dan trombone memainkan melodi utama dengan dinamik <i>fortissimo</i>
4	Melodi	Melodi dibentuk dari pengulangan motif yang divariasi	(1) 3-6 (2) 11-14 (3) 49-52.	(1) Pengulangan motif dengan variasi nada dan irama (2) Pengulangan motif dengan variasi nada dan irama serta variasi dengan <i>tutti</i> (3) Pengulangan motif dengan variasi <i>tutti</i> namun tanpa variasi nada dan irama
5	Harmoni	Harmoni (akor) dibentuk dari tiga nada (triad)	Tidak ada	harmoni <i>Overtaken</i> dibentuk dari 1-2 nada. Pada birama 39-46 harmoni terbentuk dari 1-2 nada yang dikombinasi dengan obligato.

6	Irama	Irama terbentuk dari sukatan 4/4, tempo mars cepat (105 BPM).	1-52	Tidak ada
7	Tangga nada	Tangga nada minor asli (modus aeolian)	(1) 3-6 (2) 11-14 (3) 20-26 (4) 39-45 (5) 49-52	Tangga nada <i>natural minor</i> digunakan sebagai melodi utama

B. Pembahasan Karakteristik Musik Film *Overtaken*

1. Instrumentasi musik film *Overtaken*

Berdasarkan gambar 11 dapat dilihat bahwa instrumentasi musik film *Overtaken* menggunakan tiup logam dan perkusi. Instrumentasi tiup logam dan perkusi merupakan salah satu karakteristik musik film *action*. Musik film *action* menggunakan instrumen tiup logam dan perkusi karena; (1) instrumen tiup logam dan perkusi bersuara keras, (2) musik film *action* diadopsi dari musik militer sehingga menggunakan instrumen tiup logam dan perkusi. Karakteristik ini ada pada birama 3-14, 20-26, 32-33, 39-45 dan 49-42 untuk instrument tiup logam dan birama 1-52 untuk instrument perkusi. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* memiliki karakteristik yang sama dengan musik film *action*. Kesamaan karakteristik musik film *Overtaken* dan musik film *action* adalah sama-sama menggunakan instrumen tiup logam dan perkusi.

The image shows a musical score for the percussion section of the film *Overtaken*, starting at measure 105. The score includes staves for Trumpet in B, Trombone, Timpani, Snare Drum, Triangle, Cymbals, Egg Shaker, Congas, Vibra slap, and Taiko Drums. A red box highlights the first five staves (Trumpet in B, Trombone, Timpani, Snare Drum, and Triangle).

Gambar 11: Instrumentasi *Overtaken* menggunakan tiup logam dan perkusi

2. Tekstur musik film *Overtaken*

Berdasarkan gambar 12, 13, 14 dan 15 dapat dilihat bahwa musik film *Overtaken* memiliki tekstur tebal karena menggunakan *tutti*. Tekstur tebal karena menggunakan *tutti* adalah salah satu karakteristik musik film *action*. Musik film *action* bertekstur tebal karena; (1) menggunakan *tutti* yang bertujuan mempertebal tekstur, (2) menggunakan *tutti* yang bertujuan untuk menunjukkan symbol kekompakan, kedisiplinan, dan kekuatan. Karakteristik ini ada pada birama 3-6, 7-10, 11-14, 20-26, 27-34, 39-45, dan 51-52. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* memiliki karakteristik yang sama dengan musik film *action*. Kesamaan karakteristik musik film *Overtaken* dan musik film *action* adalah sama-sama bertekstur tebal karena karena menggunakan *tutti*.

A musical score snippet for Trombone (Tbn.) and Trumpet (Tpt.). The Tbn. part is highlighted with a red box, showing a thick texture of notes. The Tpt. part is mostly silent. A '3' is written above the Tbn. staff, and a 'ff' dynamic marking is at the beginning of the Tbn. part.

Gambar 12: Tekstur tebal pada melodi utama dihasilkan dari *tutti* pada trombone

A musical score snippet showing two staves. Both the upper and lower staves are highlighted with a red box, indicating thick textures in both parts. The music consists of rhythmic patterns with notes.

Gambar 13: Tekstur tebal pada melodi utama dihasilkan dari *tutti* pada trompet dan trombone

A musical score snippet for Trumpet (Tpt.) and Trombone (Tbn.). Both parts are highlighted with a red box, showing thick textures. The Tpt. part is in the upper staff and the Tbn. part is in the lower staff. There are various musical notations like notes, rests, and dynamics.

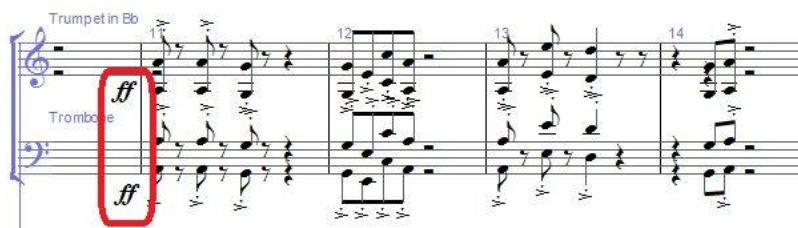
Gambar 14: Tekstur tebal pada melodi utama dihasilkan dari *tutti* pada trompet dan trombone

A musical score snippet showing multiple staves. The Trompet (Tpt.) and Trombone (Tbn.) staves are highlighted with a red box. Below them, the string section (Vln. 1, Vln. 2, Vla., Vc., Cb.) is also highlighted with a red box, indicating thick textures in both the brass and string sections. The score includes various instruments like Tpt., Tbn., Timp., D. D., Tr., Cym., E. S., Conga, V. 1, Tuba, Synb., Vln. 1, Vln. 2, Vla., Vc., and Cb.

gambar 15: Tekstur tebal pada melodi utama dihasilkan dari *tutti* pada trompet, trombone dan kelompok instrument gesek

3. Dinamik musik film *Overtaken*

Berdasarkan gambar 16 dapat dilihat bahwa dinamik musik film *Overtaken* menggunakan *fortissimo* pada instrument trompet dan trombone. Dinamik *fortissimo* adalah salah satu karakteristik musik film *action*. Musik film *action* menggunakan dinamik *fortissimo* karena dapat menyampaikan kesan kuat dan tegas. Karakteristik ini ada pada birama 3-6 dan 11-14 pada instrument tiup logam. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* memiliki karakteristik yang sama dengan musik film *action*. Kesamaan karakteristik musik film *Overtaken* dan musik film *action* adalah sama-sama menggunakan dinamik *fortissimo*.

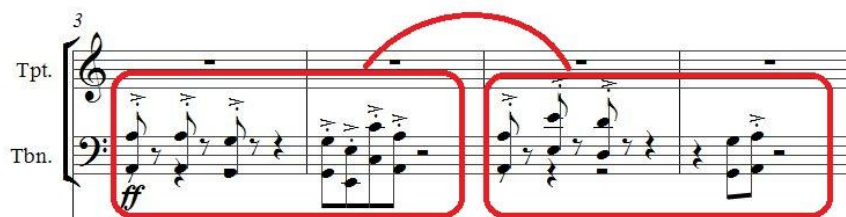


Gambar 16: **Dinamik *Overtaken* menggunakan dinamik *fortissimo* pada instrumen trompet dan trombone**

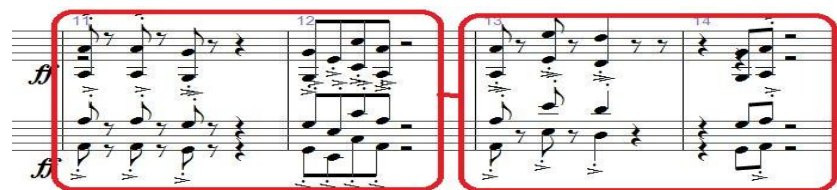
4. Melodi musik film *Overtaken*

Berdasarkan gambar 17 dan 18 dapat dilihat bahwa melodi utama musik film *Overtaken* dibentuk dari pengulangan motif yang divariasi. Melodi yang dibentuk dari pengulangan motif adalah salah satu karakteristik musik film *action*. Melodi musik film *action* dibentuk dari pengulangan motif karena mengadopsi *bugle call*. *Bugle call* adalah isyarat/signal musikal yang menginformasikan pesan-pesan / kode-kode tertentu dalam militer. Pesan dari *bugle call* biasanya pendek, jelas, dan diulang-ulang.

Karakteristik ini ada pada birama 3-6, 11-14 dan 49-52 pada instrument tiup logam. Maka dari itu disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* memiliki karakteristik yang sama dengan musik film *action*. Kesamaan karakteristik musik film *Overtaken* dan musik film *action* adalah sama-sama menggunakan melodi yang dibentuk dari pengulangan motif.



Gambar 17: Melodi utama *Overtaken* dibentuk dari pengulangan motif yang divariasi



Gambar 18: Melodi utama *Overtaken* dibentuk dari pengulangan motif yang divariasi dengan *tutti*

5. Irama musik film *Overtaken*

Berdasarkan gambar 19 terlihat bahwa irama musik film *Overtaken* terbentuk dari sukata sederhana dan tempo mars. Irama yang terbentuk dari sukata sederhana dan tempo mars adalah salah satu karakteristik musik film *action*. Musik film *action* menggunakan irama ini karena mengadopsi dari musik militer. Karakteristik ini berlaku untuk semua birama. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* memiliki karakteristik yang sama dengan musik film *action*. Kesamaan karakteristik musik film

Overtaken dan musik film *action* adalah sama-sama menggunakan irama yang terbentuk dari sukut sederhana dan tempo mars.

The image shows a musical score for the film *Overtaken*. The score is written in 4/4 time and has a tempo of 105 BPM. The instruments listed are Trumpet in B, Trombone, Timpani, Snare Drum, Triangles, Cymbals, Egg Shakers, and Congas. A red box highlights the tempo and time signature markings.

Gambar 19: Irama *Overtaken* terbentuk dari sukut 4/4 dan tempo mars cepat (105 BPM)

6. Tangga nada musik film *Overtaken*

Berdasarkan gambar 20,21,22,23 dan 24 dapat dilihat bahwa musik film *Overtaken* menggunakan tangga nada minor asli. Tangga nada minor asli adalah salah satu karakteristik musik film *action*. Musik film *action* menggunakan tangga nada minor asli karena tangga nada minor asli secara kejiwaan dapat menimbulkan rasa berani. Karakteristik ini ada pada birama 3-6, 11-14, 20-26, 39-45, dan 49-52 pada instrument tiup logam. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* menggunakan tangga nada natural minor karena secara kejiwaan tangga nada minor asli dapat menimbulkan rasa berani.

Trumpet in B \flat

Trombone

Timpani

Gambar 20: *Overtaken* menggunakan tangga nada minor asli

ff

ff

Gambar 21: *Overtaken* menggunakan tangga nada minor asli pada melodi utama

Gambar 22: *Overtaken* menggunakan tangga nada minor asli pada melodi utama

Gambar 23: *Overtaken* menggunakan tangga nada minor asli pada melodi utama

Gambar 24: *Overtaken* menggunakan tangga nada minor asli pada melodi utama

7. Karakteristik musik film *Overtaken* dan kepahlawanan

Berdasarkan analisis karakteristik musik film *Overtaken* ditemukan 6 kesamaan antara karakteristik musik film *Overtaken* dengan karakteristik musik film *action*, yaitu; (1) menggunakan instrumen tiup logam dan perkusi, (2) bertekstur tebal karena menggunakan tutti, (3) menggunakan dinamik fortissimo, (4) menggunakan melodi yang dibentuk dari pengulangan motif, (5) menggunakan irama yang terbentuk dari sukut sederhana dan tempo mars, (6) menggunakan tangga nada natural minor.

Film *action* berhubungan dengan nilai-nilai kepahlawanan film *action* menceritakan tentang kebaikan melawan kejahatan (Willem, 2005). Nilai-nilai kepahlawanan terdiri dari keberanian, kekuatan, pantang menyerah, kesetiaan, kehormatan dan kepercayaan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa (1) musik film *Overtaken* menyampaikan pesan kepahlawanan, (2) musik film *Overtaken* cocok untuk mengiringi adegan kepahlawanan.

C. Hasil Analisis Fungsi Musik Film *Overtaken* Dalam Film Serial

Animasi *One Piece*

Berdasarkan analisis terhadap data adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* ditemukan hasil penelitian sebagai berikut.

Tabel 2: Fungsi Musik Film *Overtaken* Dalam Film Serial Animasi *One Piece*

No. data	Fungsi musik film	Episode	Keterangan
1	Memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan.	Semua episode yang diiringi <i>Overtaken</i> kecuali episode 70.	Adegan-adegan dalam episode 70 tidak menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan.
2	Menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan.	70.	<i>Overtaken</i> memberikan kesan kepahlawanan kedalam adegan-adegan yang tidak menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan.
3	Menciptakan kesinambungan antar adegan (shots) dan sudut pandang (angle).	Semua episode yang diiringi <i>Overtaken</i>	<i>Scene</i> yang diiringi <i>Overtaken</i> terbentuk dari beberapa <i>shots</i> dan <i>angle</i> .
4	Menunjukkan seting waktu dan posisi geografis.	Tidak ada	<i>Overtaken</i> tidak menunjukkan kesan waktu maupun posisi geografis tertentu.
5	Mempersiapkan penonton untuk memulai menonton film.	Episode 88,273,367, dan 467	<i>Overtaken</i> diputar sebelum judul episode.
6	Mempersiapkan penonton secara perlahan ke adegan yang akan muncul.	Semua episode yang diiringi <i>Overtaken</i> .	<i>Overtaken</i> digunakan untuk mempersiapkan penonton ke adegan kepahlawanan.
7	Menutup suara yang tidak diinginkan (<i>noise</i>).	Tidak tahu.	Tidak ada.
8	Menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya adegan yang membingungkan.	Episode 157.	Pada akhir episode ini ada tayangan yang membingungkan peneliti.
9	Berintegrasi dengan film melalui ingatan-ingatan (<i>leitmotiv</i>).	Semua episode yang diiringi musik film berjudul <i>Overtaken</i>	<i>Overtaken</i> yang dimainkan berulang- ulang memunculkan ingatan / pesan bahwa <i>Overtaken</i> adalah kepahlawanan
10	Menambah nilai seni dari sebuah film.	Semua episode yang diiringi musik film berjudul <i>Overtaken</i>	Film adalah kombinasi dari beberapa bidang seni, yaitu: seni peran, Seni rupa (fotografi), seni musik, dan lain –lain.

D. Pembahasan Fungsi Musik Film *Overtaken* Dalam Film Serial Animasi *One Piece*

1. Memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan.

Berdasarkan analisis data adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* diketahui adegan-adegan *One Piece* menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan baik secara verbal maupun non verbal. Nilai-nilai kepahlawanan muncul pada semua episode yang diiringi *Overtaken*, kecuali episode 70.

Kepahlawanan juga muncul pada musik film *Overtaken*. Berdasarkan pembahasan karakteristik musik film *Overtaken* dan kepahlawanan diketahui (1) musik film *Overtaken* menyampaikan pesan kepahlawanan, (2) musik film *Overtaken* cocok untuk mengiringi adegan kepahlawanan.

Berdasarkan analisis data adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* dan pembahasan karakteristik musik film *Overtaken* dan kepahlawanan dapat disimpulkan bahwa fungsi musik film *Overtaken* adalah memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan.

2. Menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan.

Berdasarkan analisis data adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* ditemukan satu episode yang di dalamnya tidak menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan baik secara verbal maupun non verbal. Episode itu adalah episode 70. Berdasarkan pembahasan karakteristik musik film *Overtaken* dan kepahlawanan diketahui (1) musik film *Overtaken* menyampaikan pesan kepahlawanan, (2) musik film *Overtaken* cocok untuk mengiringi adegan kepahlawanan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* berfungsi menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan.

3. Menciptakan kesinambungan antar adegan (shots) dan sudut pandang (angle).

Berdasarkan pengamatan terhadap 58 episode-episode film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* ditemukan bahwa *cue* yang diiringi *Overtaken* terdiri dari beberapa *shots* dan *angle* yang mempunyai arti masing-masing. Namun, ketika *Overtaken* digunakan untuk mengiringi rangkaian *shots* dan *angle* terciptalah kesinambungan dan pesan kepahlawanan dalam rangkaian *shots* dan *angle* tersebut.

4. Mempersiapkan penonton untuk memulai menonton film

Berdasarkan pengamatan terhadap 58 episode film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* ditemukan empat episode di mana *Overtaken* diputar sebelum judul episode. Episode tersebut yaitu; 88,273,367, dan 467. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa musik film *Overtaken* berfungsi mempersiapkan penonton untuk memulai menonton film.

5. Mempersiapkan penonton secara perlahan ke adegan yang akan muncul.

Berdasarkan pembahasan karakteristik musik film *Overtaken* dan kepahlawanan diketahui (1) musik film *Overtaken* menyampaikan pesan kepahlawanan, (2) musik film *Overtaken* cocok untuk mengiringi adegan kepahlawanan. Berdasarkan temuan ini maka dapat disimpulkan secara alami penonton akan siap untuk menyaksikan adegan kepahlawanan saat *Overtaken* diputar di episode-episode yang diiringinya, meskipun pada episode 70 adegan-adegan yang diiringi *Overtaken* tidak menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan.

6. Menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya adegan yang membingungkan.

Berdasarkan pengamatan terhadap 58 episode film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* ditemukan satu episode yang membingungkan peneliti. Episode tersebut adalah episode 157. Dalam episode ini terdapat *cue* yang diiringi *Overtaken*. Pada *cue* awal ditayangkan keberanian Luffy yang akan menyelamatkan 4 krunya. Setelah itu ditampilkan adegan yang membingungkan peneliti. Adegan itu adalah gambar pohon-pohon rimbun di pinggir sungai yang ditampilkan secara cepat lalu bersambung.

Berdasarkan pengamatan ini dapat disimpulkan bahwa fungsi musik film *Overtaken* adalah menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya adegan yang membingungkan. dalam episode ini adegan pohon-pohon rimbun di pinggir sungai yang ditampilkan secara cepat adalah adegan yang membingungkan. Namun, karena adegan ini diiringi *Overtaken* maka adegan membingungkan jadi memiliki arti. Arti adegan membingungkan itu adalah Luffy akan menyelamatkan 4 krunya dengan melewati sungai yang disampingnya terdapat pohon-pohon rimbun. Hal ini dibuktikan pada episode 158.

7. Berintegrasi dengan film melalui ingatan-ingatan (leitmotiv).

Berdasarkan pembahasan karakteristik musik film *Overtaken* dan kepahlawanan diketahui (1) musik film *Overtaken* menyampaikan pesan kepahlawanan, (2) musik film *Overtaken* cocok untuk mengiringi adegan kepahlawanan. Berdasarkan pengamatan terhadap 58 episode film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* ditemukan musik film *Overtaken* digunakan untuk mengiringi adegan-adegan kepahlawanan, kecuali episode 70. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa fungsi musik film *Overtaken* berintegrasi dengan film melalui ingatan-ingatan. Fungsi ini disebabkan oleh dua hal, yaitu; (1) karakteristik musik film *Overtaken* mirip dengan karakteristik musik film *action* dan Film *action* berhubungan dengan kepahlawanan sehingga ketika mendengar musik film *Overtaken* maka ingatan pendengar akan tertuju pada adegan kepahlawanan, (2) musik film *Overtaken* selalu diputar untuk mengiringi adegan kepahlawanan sebanyak 58 episode. Temuan ini menunjukkan bahwa *Overtaken* diulang sebanyak 58 kali.

8. Menambah nilai seni dari sebuah film.

Berdasarkan pengamatan terhadap 58 episode film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken* ditemukan bahwa film *One Piece* terbentuk dari kombinasi beberapa bidang

seni, yaitu; (1) seni rupa yang meliputi design tokoh, tempat, jurus, pakaian, (2) seni peran meliputi ekspresi dan gerak tokoh, (3) seni sastra meliputi dialog dan cerita, (4) seni musik meliputi semua musik dalam film. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa fungsi musik film *Overtaken* adalah menambah nilai seni dari sebuah film.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Musik film *Overtaken* memiliki 6 karakteristik, yaitu; (a) menggunakan instrumen tiup logam dan perkusi, (b) memiliki tekstur yang tebal karena menggunakan *tutti*, (c) menggunakan dinamik *fortissimo*, (d) menggunakan melodi yang dibentuk dari pengulangan motif baik divariasi maupun tidak divariasi, (e) menggunakan irama yang terbentuk dari sukut sederhana dan tempo mars cepat (105 BPM), (f) menggunakan tangga nada minor asli atau modus aeolian.
2. Musik film *Overtaken* dalam film serial animasi *One Piece* memiliki 8 fungsi, yaitu; (a) memperkuat pesan dengan menyampaikan hal yang sama dengan apa yang ditayangkan, (b) menciptakan pesan baru yang tidak diekspresikan dalam dialog maupun gerakan, (c) menciptakan kesinambungan antar adegan (*shots*) dan sudut pandang (*angle*), (d) mempersiapkan penonton untuk memulai menonton film, (e) mempersiapkan penonton secara perlahan ke adegan yang akan muncul, (f) menyampaikan maksud kelanjutan cerita, khususnya adegan yang membingungkan, (g) berintegrasi dengan film melalui ingatan-ingatan (*leitmotiv*), (h) menambah nilai seni dari sebuah film.

B. Saran

Saran-saran agar penelitian ini bisa lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya penelitian yang mengungkap hubungan antara adegan kepahlawanan dengan musik film *action* serta nilai-nilai dalam kepahlawanan itu sendiri.
2. Perlu adanya publikasi hasil penelitian kepada masyarakat baik melalui media internet maupun jurnal, baik oleh fakultas maupun peneliti sendiri sehingga dapat dibaca dan dilakukan perbaikan untuk penelitian terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Armayanti. 2012. Kepercayaan Konsumen Terhadap Pembelian Melalui Media Internet. *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatra Utara.
- Auley, Devin. 2010. *Music Perception*. Michigan: Springer Science and Bussines Media.
- Babbie, Earl. 2009. *Research Methods for Social Work*. Canada: Cengage Learning.
- Banoe. Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kansius.
- Brownrigg, Mark. 2003. Film Music and Film Genre. *Thesis*. Stirling: University of Stirling.
- Burger, Birgitta. 2010. "Influence Of Musical Features On Characteristic Of Music-Induced Movements". *International Conference on Music Perception and Cognition*. Hlm. 425-428.
- Chodjim, Achmad. 2000. *Al Iklas*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Cohen, Annabel. 2001. *Music As A Source Of Emotion In Film*. Wesleyan: Wesleyan University Press.
- Cohen, A,J. 2001. *Music and Emotion*. Charlottetown: University of Prince Edward Island.
- Davis, Richard. 1999. *Complete Guide To Film Scoring*. Boston: Berklee Press.
- Dykhoff, Klas. 2012. "Non-diegetic Sounds Effect". *The New Soundtrack*, 2, hlm.169-179.
- Elferen, Van Isabela. 2012. "Gothic Music: The Sounds of the Uncanny". *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies* 12. Hlm 127-130.
- Eriyanto. 2011. Analisis Isi. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Fishcoff, Stuart. 2005. "The Evolution of Music in Film and its Psychological Impact on Audiences". *Calstatela*. Hlm 1-28.
- Flint, Jere. 2010. *The Soul Of Music* .Atlanta: Ge Energy

- Galettis, Helen. 2009. *Musical Concepts Music 1 Aural Skills Preliminary and HSC Course*: Jacaranda.
- Garfias, Robert. 2004. "Music: The Cultural Context". *Senri Ethnological Reports*. Hlm. 1-36.
- Hasugian, Jimmi. 2008. *Teori Musik*. Medan: Medan Music.
- Joseph, Dolfi. 2011. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Apresiasi Film Di Yogyakarta*. Thesis. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Klapuri, Annisi. 2006. *Introduction to Music Transcription*. Korkeakoulunkatu: Tampere University of Technology.
- Krumhansl, Carol. 1991. "Memory of Musical Surface". *Psychonomic Society, inc.* hlm. 401-411.
- Kusumawati, Heni. 2010. *Diktat Komposisi 1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta.
- _____. 2009. *Musik Ilustrasi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lawson, Christine. 2013. *Little Soldiers and Orphans, Musical Childhoods Lived and Constructed in World War I*. Disertasi. Iowa City: University Of Iowa.
- Machlis, Joseph. 1955. *The Enjoyment Of Music*. New York: Norton & Company.
- Merriam, Allan P. 1964. *The Anthropology Of Music*. Chicago. North Western University Press.
- Miyarso, Estu. 2011. *Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi*. Makalah. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moleong, J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morrow, Ira. 1999. *Defining a New Type of Organizational Leadership: The Heroic Leader*. Makalah. Pace City: Lubin School of Business Pace University.
- Prendergast, Roy. 1992. *Film Music-An Neglected Art*. London: Norton & Company.

- Rosar, William. 2002. "Film Music – What's in a Name?". *The Journal of Film Music*, 1, hlm. 1-18.
- Ramos, D. 2011. "Manipulating Greek Musical Modes an Tempo affects Perciefed Musical Emotions In Musicians and Non- Musicians". *Brazilian Journal*, 44, hlm. 165-172.
- Satya, Okky. 2012. Teknik permainan Instrumen dan Fungsi Musik Tradisional Phek Bung Di Desa Wijirejo Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Schimidt, Catherine. 2008. *The Basic Elements of Music*. Huston: Conextions.
- Srisayekti, Wilis. 2013. Pengaruh pemberian ilustrasi musik terhadap kelanjutan ceritera film. *Skripsi*. Bandung :Universitas Padjajaran.
- Stevenson, Angus. 2010. *Oxford Dictionary Of English*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Straehley, Ian. 2014. "The Influence of Mode and Musical Experience on the Attribution of Emotions to Melodic Sequences". *Psychomusicology: Music, Mind, and Brain*, 24, hlm. 21-34
- Sulaiman, Handaya. 2013. Pembuatan Film Dokumenter Ludruk Irama Budaya Dengan Pendekatan Ekspositori. *Tugas Akhir*: Stikom Surabaya.
- Syafiq, Muhammad. 2003. *Ensiklopedia Musik Klasik* . Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Temperley, David. 2011. Emotional Conotations of Diatonic Modes. *Makalah*: Eastman School of Music.
- Teo, Timothy. 2013. "Relationship of Selected Musical Characteristic an Musical Preference". *Visions of Research in Music Education*, Hlm. 1-14
- Thorburn, David. 1976. "Television Melodrama". *Preager Journal*. Hlm. 595-608.
- Wierzbicki, James. 2009. *Film Music A History*. New York: Routledge.
- Willimek dan Daniela. 2013. Music and Emotions. *Makalah*: Reuchlinstrasse.

Internet:

- Anonim. 2014. "Story" <https://one-piece.com/anime/introduction/> diakses 10 Januari 2015.
- Anonim, 2014. "CD" <https://one-piece.com/dvdcd/cd> diakses 10 Januari 2015.
- Anonim, 2014. "The Music Listing" <http://www.tomandjerryonline.com/musiclistings.cfm> diakses 10 Januari 2015.
- Anonim, 2014. <http://www.viz.com/naruto> diakses 10 Januari 2015.
- Alba, Foghlam. 2014. "Discord" <http://www.educationscotland.gov.uk/nqmusic/national3/concepts/discord.asp> diakses 6 November 2014.
- Artemus. 2014. "Orchestral Texture and Unison Composition" http://www.guitarmasterclass.net/guitar_forum/index.php?act=attach&type=post&id=21833 diakses 14 Oktober 2014.
- Boone. 2010. "Howard Shore: Fellowship of the ring" http://kevinboone.net/tiabmw_016_shore_ring.html diakses 17 Oktober 2014.
- Chan, Faizal. 2012. "Strength Training" <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/csp/article/view/703> diakses 21 Oktober 2014.
- Damayanti, Linda. 2012. "Sikap Pantang Menyerah Dan Ulet" <http://damayantilinda.blogspot.com/2012/02/sikap-pantang-menyerah-dan-ulet.html> diakses 20 Oktober 2014.
- Dirks, Tim. 2014. "Serial Films" <http://www.filmsite.org/serialfilms.html> diakses 13 Oktober 2014.
- Donald, Mc Heater. 2014. "Underscore" <http://musicians.about.com/od/qz/g/underscore.htm> diakses 17 Juli 2014.
- Effendi, Tjiptadinata. 2014. "Kesetiaan Bukan Sebuah Kepatuhan" <http://filsafat.kompasiana.com/2014/02/11/kesetiaan-bukan-sebuah-kepatuhan-634275.html> diakses 20 Oktober 2014.
- Estrella, Espie. 2014. "The Elements of Music" <http://musiced.about.com/od/beginnerstheory/a/musicelements.htm> diakses 30 Oktober 2014.

- Evensen, Kristian. 2014. "Leitmotifs in Der Ring des Nibelungen - an introduction" <http://www.trell.org/wagner/motifs.html> diakses 17 Oktober 2014.
- Feist. 2012. "Main Film Genres" http://www.mvrop.org/cms/lib03/CA01922720/Centricity/Domain/60/FEIST-Film_genres.pdf diakses 18 Oktober 2014.
- Garger, John. 2010. "4 Levels of Measurement in Social Science Research" <http://johngarger.com/articles/methodology/4-levels-of-measurement-in-social-science-research> diakses 4 November 2014.
- Gizzo, Del. 2014. "Close Reading Film". <http://home.comcast.net/~sdelgizzo/teaching/Teaching%20Supporting%20Docs/Course%20Materials/Close%20Reading%20Film%20Terminology.pdf> diakses 18 Oktober 2014.
- Hartanto. 2013. "Instrumen Penelitian" <https://hartanto104.files.wordpress.com/2013/11/instrumen-penelitian.pdf> diakses 7 Oktober 2014.
- Hollis, Benjamin. 2014. "Scales and Key Signatures" <http://method-behind-the-music.com/theory/scalesandkeys> diakses 15 Oktober 2014.
- Jarret, Scott. 2014. "Bending an Ear to Atonal Music" <http://www.dummies.com/how-to/content/bending-an-ear-to-atonal-music.html> diakses 5 November 2014
- Kraemer, Brandy. 2014. "fortissimo" http://piano.about.com/od/termsrelatingtodynamics/g/GL_fortiss.htm diakses 14 Oktober 2014.
- Marsiya, Metik. 2012. "Kehormatan, Harga Diri, dan Kesombongan" <http://filsafat.kompasiana.com/2012/10/30/kehormatan-harga-diri-dan-kesombongan-499381.html> diakses 21 Oktober 2014.
- Mordhoko, Kristo. 2008. "Animasi" http://skp.unair.ac.id/repository/web-pdf/web_Animasi_KRISTIO_MORDHOKO.pdf diakses 7 Juni 2014.
- Munawar, Indra. 2010. "Pengertian Dan Ciri – Ciri Keberanian" <http://indramunawar.blogspot.com/2010/03/pengertian-dan-ciri-ciri-keberanian.html> diakses 20 Oktober 2014.

- Nielsen, Erik. 2014. "Composing Using A Motif"
http://www.vtmidi.org/podcast_files/Podcast3/Podcast3txt.pdf diakses 14 Oktober 2014.
- Pierson, Inga. 2014. "Film sound and music "
<http://collegefilmandmediastudies.com/film-sound-and-music/> diakses 5 Oktober 2014.
- Stein, Laura. 2009. "Glossary of Terms"
<http://www.edb.utexas.edu/resources/team/glossary.pdf> diakses 7 Juni 2014.
- Strevoz, George. 2012. "A Guide to Producing an Epic Orchestral Track"
<http://music.tutsplus.com/tutorials/a-guide-to-producing-an-epic-orchestral-track--audio-13389> diakses 15 Oktober 2014.
- Willem, Jan. 2005. "Action Film". <http://www.jahsonic.com/Action.html> Diakses 7 Juni 2014.
- Wikia Entertainment. 2014. "One Piece"
http://onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_%28Anime%29 diakses 18 Mei 2014.

Overtaken

komposer: Shiro Hamaguchi
ditranskrip oleh: Sigit Purnomo

♩=105

The musical score is arranged in two systems. The first system includes:

- Trumpet in B
- Trombone
- Timpani
- Snare Drum
- Triangle
- Cymbals
- Egg Shaker
- Congas
- Vibra slap
- Taiko Drums
- Synthesizer

The second system includes:

- Violin 1
- Violin 2
- Viola
- Violoncello
- Contrabass

The score is in 4/4 time with a tempo of 105. The percussion parts (Snare Drum, Triangle, Cymbals, Egg Shaker, Congas, Vibra slap, Taiko Drums) are active throughout the piece, while the brass and string parts are currently silent.

2

The musical score for page 61 consists of the following parts and their content:

- Tpt. (Trumpet):** Features a triplet of eighth notes in the first measure, followed by eighth notes with accents. A dynamic of *ff* is indicated. The part concludes with a triplet of eighth notes and a final note marked with an accent (^).
- Tbn. (Tuba):** Features a triplet of eighth notes in the first measure, followed by eighth notes with accents. A dynamic of *ff* is indicated.
- Timp. (Timpani):** Features a single note in the fifth measure with a dynamic of *f*.
- S. D. (Snare Drum):** Features a series of eighth notes with accents.
- Tri. (Triangle):** Features a series of eighth notes with accents.
- Cym. (Cymbal):** Features a series of eighth notes with accents.
- E.S. (Electric Snare):** Features a series of eighth notes with accents, with a (4) above the notes in the third measure.
- Congas:** Features a series of eighth notes with accents, with a (4) above the notes in the third measure.
- V s (Vibraphone):** Features a series of eighth notes with accents.
- Taiko:** Features a series of eighth notes with accents, with a (4) above the notes in the third measure.
- Synth. (Synthesizer):** Features a series of eighth notes with accents.
- Vln. 1 (Violin 1):** Features a series of eighth notes with accents.
- Vln. 2 (Violin 2):** Features a series of eighth notes with accents.
- Vla. (Viola):** Features a series of eighth notes with accents.
- Vc. (Violoncello):** Features a series of eighth notes with accents.
- Cb. (Contrabass):** Features a series of eighth notes with accents.

9 3

Tpt.

Tbn.

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S. (8) (12)

Congas (8) (12)

V s

Taiko (8) (12)

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

ff

The musical score for page 62 is arranged in a multi-staff format. At the top, the Tpt. (Trumpet) and Tbn. (Tuba) parts are written in treble and bass clefs respectively, with a *ff* dynamic marking. The Timp. (Timpani) part is in bass clef. Below these are the percussion parts: S. D. (Snare Drum), Tri. (Triangle), Cym. (Cymbal), E.S. (Electric Snare) with counts (8) and (12), Congas with counts (8) and (12), V s (Vibraphone), and Taiko with counts (8) and (12). The Synth. (Synthesizer) part is in treble clef. The string section includes Vln. 1 and Vln. 2 (Violins), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabass). The strings play a melodic line starting in the second measure, with the Vc. and Cb. parts showing a sustained note in the first measure.

4

14

Tpt.

Tbn.

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

F.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

f

(16)

(16)

(16)

19

Tpt.

Tbn.

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

6

23

Tpt

Tbn

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

(24)

(24)

(24)

27

Tpt

Tbn

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S.

Congas

V s

Taiko

Synth. Am

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

8

31

Tpt.

Tbn.

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

F.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

f

6

6

6

6

6

6

34

The score consists of the following parts:

- Tpt.** (Trumpet): Rests in all three measures.
- Tbn.** (Tuba): Rests in all three measures.
- Timp.** (Timpani): Measure 34 has a quarter note G2, quarter note F2, and quarter note E2. Measures 35 and 36 are rests.
- S. D.** (Snare Drum): Rests in all three measures.
- Tri.** (Triangle): Measure 34 is a rest. Measures 35 and 36 have quarter notes G2 and F2 with a triangle symbol.
- Cym.** (Cymbal): Rests in all three measures.
- F.S.** (Floor Tom): Measure 34 has a slash with a circled 4. Measures 35 and 36 have slashes.
- Congas**: Measure 34 has a slash with a circled 4. Measures 35 and 36 have slashes.
- V s** (Vibraphone): Measure 34 is a rest. Measures 35 and 36 have quarter notes G2 and F2 with a vibraphone symbol.
- Taiko**: Measure 34 has a slash with a circled 4. Measures 35 and 36 have slashes.
- Synth.**: Measure 34 is a rest. Measures 35 and 36 have slashes. The chord **Am** is indicated above the staff.
- Vln. 1**: Measure 34 has a sixteenth-note triplet (G4, A4, B4) with a circled 6. Measures 35 and 36 have a continuous sixteenth-note pattern.
- Vln. 2**: Measure 34 has a sixteenth-note triplet (G4, A4, B4) with a circled 6. Measures 35 and 36 have a continuous sixteenth-note pattern.
- Vla.** (Viola): Measure 34 has a sixteenth-note triplet (G4, A4, B4) with a circled 6. Measures 35 and 36 have a continuous sixteenth-note pattern.
- Vc.** (Violoncello): Measure 34 has a sixteenth-note triplet (G4, A4, B4) with a circled 6. Measures 35 and 36 have a continuous sixteenth-note pattern.
- Cb.** (Contrabass): Measure 34 has a quarter note G2. Measures 35 and 36 are rests.

10

37

Tpt

Tbn

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

(4)

(8)

(8)

(8)

trill

trill

40

Tpt

Tbn

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

(12)

(12)

(12)

Detailed description: This page of a musical score covers measures 40, 41, and 42. The instruments listed are Tpt (Trumpet), Tbn (Tuba), Timp. (Timpani), S. D. (Snare Drum), Tri. (Triangle), Cym. (Cymbal), E.S. (Electric Snare), Congas, V s (Vibraphone), Taiko, Synth. (Synthesizer), Vln. 1 (Violin 1), Vln. 2 (Violin 2), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabass). Measures 40 and 41 show active parts for Tpt, Tbn, Timp., S. D., Tri., and Vln. 1 & 2. Measures 42 and 43 show rests for most instruments, with E.S., Congas, and Taiko marked with a slash and the number 12, indicating a specific performance instruction. The score is written in a standard musical notation with various clefs and time signatures.

12

43

Tpt

Tbn

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score covers measures 43, 44, and 45. The score is arranged in a multi-staff format. At the top, the Tpt (Trumpet) and Tbn (Tuba) parts are written in treble and bass clefs respectively, with dynamic markings like *v* and *mf*. The Timp. (Timpani) part is in bass clef. Below these are the percussion parts: S. D. (Snare Drum) with a rhythmic pattern of eighth notes and rests; Tri. (Triangle) with a simple dotted quarter note pattern; Cym. (Cymbal) with a sustained note; E.S. (Electric Snare) with a slash indicating a specific sound effect; Congas with a slash; V s (Vibraphone) with a slash; and Taiko with a slash. The Synth. (Synthesizer) part is shown as a blank staff. The string section includes Vln. 1 and Vln. 2 in treble clefs, Vla. (Viola) in alto clef, Vc. (Violoncello) in bass clef, and Cb. (Contrabasso) in bass clef. The strings play a rhythmic accompaniment, with the violins featuring sixteenth-note passages and some sixteenth-note chords marked with a '6'. The woodwinds and brass play a melodic line with eighth-note patterns.

46

Tpt.

Tbn.

Timp.

S. D.

Tri.

Cym.

E.S.

Congas

V s

Taiko

Synth.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Ve.

Cb.

(16)

(16)

(16)

tr

tr

Detailed description: This page of a musical score covers measures 46 through 49. The score is arranged in a multi-staff format. The top section includes Tpt. (Trumpet), Tbn. (Tuba), Timp. (Timpani), S. D. (Snare Drum), Tri. (Triangle), Cym. (Cymbal), E.S. (Electric Snare), Congas, V s (Vocals), Taiko, and Synth. (Synthesizer). The bottom section includes Vln. 1 (Violin I), Vln. 2 (Violin II), Vla. (Viola), Ve. (Violoncello), and Cb. (Contrabass). Measures 46 and 47 show the beginning of the section with various instruments. Measures 48 and 49 feature a complex arrangement of notes and rests, with some instruments like the E.S., Congas, and Taiko having a '(16)' above them, possibly indicating a 16-measure phrase or a specific rhythmic pattern. The Vln. 1 and Vln. 2 parts include trills, indicated by the 'tr' symbol and wavy lines above the notes. The overall style is a detailed orchestral score with a focus on rhythmic complexity and melodic development.

14

50

The musical score for measures 50-52 is arranged in a multi-staff format. The top section includes Tpt. (Trumpet) and Tbn. (Tuba) staves with melodic lines and dynamic markings (v). Below them is the Timp. (Timpani) staff with rhythmic patterns. The middle section consists of seven percussion staves: S. D. (Snare Drum), Tri. (Triangle), Cym. (Cymbal), F.S. (Floor Tom), Congas, V s (Vibraphone), and Taiko. The bottom section features a Synth. (Synthesizer) staff and a string section with Vln. 1, Vln. 2, Vla. (Viola), Ve. (Violoncello), and Cb. (Contrabass) staves. The string parts include dynamic markings (v) and phrasing slurs. The percussion parts show specific rhythmic patterns and rests.

**Lembar Koding Adegan–Adegan Film Serial Animasi *One Piece* yang
Diiringi Musik Film *Overtaken***

No	episo de	cue	kepahlawanan					
			kekuatan	keberanian	kehormatan	pantang menyerah	kesetiaan	kepercayaan
1	2	22:43 - 23:03	Luffy berkata bahwa dirinya kuat	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy berkata bahwa dirinya akan menjadi raja bajak laut
2	4	21:26 - 23:03	Luffy tetap baik-baik saja meski tertembak meriam dan jatuh dari ketinggian	Tidak ada	Anak buah Buggy bangga memiliki kapten yang kuat	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
3	7	16:24 - 17:42	Tidak ada	Luffy dan Buggy sama- sama bersiap untuk saling bertarung	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy dan Buggy sama- sama yakin bahwa mereka akan menjadi raja bajak laut
4	11	21:33 - 22:55	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	-Ussop berkomitmen melindungi desa -Luffy, Nami dan Zorro berketa akan membantu Ussop	Tidak ada
5	28	19:39 - 21:33	Luffy dan Don Krieg bertarung sengit	Tidak ada	Tidak ada	Luffy masih sanggup berdiri mkipun telah babak belur	Tidak ada	Tidak ada
6	32	19:14 - 21:05	-Arlong mengangkat sebuah bangunan dengan tangan kosong -Ussop terjatuh dari bangunan robok namut baik-baik saja	-Ussop berani mengusir para manusia ikan -Ussop mengancam para manusia ikan yang sebenarnya jauh lebih kuat dari Ussop	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Arlong yakin bahwa dirinya bisa mengalahkan semua orang yang menantanginya
7	37	20:15 - 22:42	Luffy menghancurk an pintu gerbang dengan sekali pukul	-Luffy dan anggotanya bersiap menuju medan perang -Warga desa bersiap bertempur	Tidak ada	Tidak ada	Johny dan Yosaka babak belur setelah bertarung melawan manusia ikan demi Nami	Johny dan Yosaku percaya kepada bajak laut topi jerami bahwa mereka akan merubah keadaan
8	38	02:57 - 04:54	-Luffy mengalahkan anak buah Arlong dengan mudah -Luffy meninju Arlong hingga terpental	Luffy memasuki markas musuh seorang diri	Tidak ada	Tidak ada	Luffy menghajar Arlong demi Nami	Tidak ada

9	49	19:34 - 20:33	Tidak ada	Tidak ada	-Penjual pedang bangga memiliki bedang Kitetsu -Penjual pedang bangga memberikan pedang terbaiknya kepada Zoro sang pendekar pedang sejati	Tidak ada	Tidak ada	-Penjual pedang mempercayakan pedang kebanggaanya kepada Zoro
10	51	21:34 - 22:54	Tidak ada	Smoker, Buggy dan Alvida bersiap untuk menghadapi Luffy	-Luffy tersenyum bangga saat berdiri di tempat eksekusi mantan raja bajak laut	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
11	54	21:45 - 22:55	Tidak ada	Tidak ada	Luffy berkata bahwa dia bangga memiliki Nami sebagai kru bajak lautnya	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
12	56	12:55 - 13:59	Nami menyusun rencana dan strategi yang matang untuk mereka meloloskan diri dari angkatan laut	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Nami percaya pada Luffy dan Sanji untuk berjaga-jaga
13	58	20:44 - 22:53	Seorang komodor mengerahkan seluruh armadanya untuk menangkap kelompok Topi Jerami	Luffy dan anggota bajak lautnya bersiap untuk menghadapi komodor dan seluruh armadanya	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Nami dan Ussop percaya bahwa Luffy, sanji dan Zoro mampu menghadapi musuh yang menghadang
14	61	17:07 - 18:43	Nami mengomando seluruh awak kapal dalam mengendalikan kapal	Seluruh kru kapal dengan berani memasuki arus yang berbahaya	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	seluruh kru kapal mempercayakan komando kepada Nami
15	64	04:13 - 06:49	Nami sanggup membaca situasi kondisi dan cuaca yang tidak menentu saat mengarahkan kru dalam mengendalikan kapal	Tidak ada	Tidak ada	Seluruh kru berjuang mengendalikan kapal meski ombak, dan arus yang berbahaya mengancam keselamatan mereka	Tidak ada	Seluruh kru bajak laut topi jerami mengikuti instruksi Nami, si navigator
16	70	21:04 - 21:53	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
17	71	18:04 - 19:20	Kedua raksasa bertarung sengit	Tidak ada	Kedua raksasa bertarung untuk mempertahankan harga diri	Tidak ada	Kedua raksasa menjaga janji mereka untuk bertarung setiap kali gunung meletus	Tidak ada

18	74	20:34 - 21:51	Tidak ada	Luffy, Ussop dan Karu muncul untuk menghajar Mr. 3	Tidak ada	Tidak ada	Luffy, Ussop dan Karu ingin menyelamatkan Zoro, Vivi, Nami dan kedua raksasa	Nami, Zoro, dan Vivi percaya bahwa Luffy akan menyelamatkan mereka
19	77	16:50	Tidak ada	Tidak ada	Kedua raksasa berkata akan membalas budi dengan cara mempersiapkan jalan untuk kapal bajak laut Topi Jerami	Tidak ada	Tidak ada	Luffy percaya kepada kedua raksasa yang akan menjaga kapal bajak laut Topi Jerami keluar dari pulau
20	88	02:04 - 03:14	Luffy masih berdiri tegak meski terkena ledakan	Tidak ada	Luffy menjaga bendera bajak laut agar tidak terjatuh karena bendera bajak laut adalah sebuah kehormatan	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
21	95	20:41 - 21:53	Tidak ada	Tidak ada	Ace mengatakan akan menangkap Kurohige karena telah mencoreng nama baik bajak laut Shirohige	Tidak ada	Tidak ada	Kelompok bajak laut Topi Jerami percaya jika Ace bersama mereka maka mereka akan aman
22	106	20:24 - 21:54	Crocodile berubah menjadi pasir lalu menangkap Vivi	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy menggerakkan Crocodile agar melepaskan Vivi	Crocodile yakin setelah rencananya berjalan maka kerajaan akan hancur
23	111	19:24 - 21:25	Tidak ada	Semua pihak bersiap bertempur menuju medan perang dengan tujuan masing-masing	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
24	121	16:21 - 18:35	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy bersiap menghadapi Crocodile lagi meski sebelumnya Luffy pernah dikalahkan Crocodile	Tidak ada	-Luffy percaya diri bahwa dia tidak akan kalah lagi -kru bajak laut Topi Jerami percaya bahwa Luffy akan mengalahkan Crocodile
25	153	20:48 - 21:50	Tidak ada	Bajak Laut Topi Jerami bersiap menghadapi arus langit yang berbahaya	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
26	155	20:44 - 21:51	Tidak ada	Tidak ada	Pasukan Baret Putih hendak menegakan keadilan dengan menghukum bajak laut Topi Jerami yang masuk secara ilegal	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
27	157	20:31 - 21:50	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy yakin bahwa mengalahkan para pendeta itu mudah

28	165	20:16 - 21:52	Tidak ada	Bajak laut Topi Jerami bersiap-siap untuk mengalahkan dewa dan para pendeta sekaligus mencari emas	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
29	175	20:38 - 21:52	Tidak ada	Zoro, Ganfall, Wiper, dan Pendeta Ohm bersiap untuk bertarung satu sama lain	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
30	184	13:43 - 16:04	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Sanji dan Ussop pergi menyelamatkan Nami	Tidak ada
31	191	10:29 - 10:59	Tidak ada	Luffy dan Nami bergegas menuju tujuan	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Nami percaya pada Luffy bahwa Luffy akan melindunginya menaiki akar raksasa
32	194	05:36 - 07:25	Penduduk Skypea dan suku Shandia berhasil mengangkat lonceng emas	Tidak ada	Suku Shandia mengatakan bangga terhadap leluhur dengan tekad api Shandora	Suku Shandia bersusah payah mengangkat lonceng emas	Penduduk Skypea membantu suku Shandia mengangkat lonceng emas	Tidak ada
33	217	12:02 - 13:57	Tidak ada	Luffy dan Foxy bersiap untuk bertarung	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy percaya bahwa rambut afronya akan memberi kekuatan
34	218	20:03 - 22:01	Foxy mengeluarkan kemampuan laser pelambat gerakan	Tidak ada	Tidak ada	Luffy terus bangkit meski terjatuh beberapa kali melawan Foxy	Tidak ada	Tidak ada
35	234	11:36 - 13:00	Tidak ada	Luffy, Zorro, sanji dan Chopper bersiap mengalahkan kelompok Franky	Tidak ada	Tidak ada	Bajak laut Topi Jerami ingin memberi pelajaran pada keluarga Franky yang telah menyiksa Ussop	Tidak ada
36	253	20:31 - 21:01	Tidak ada	Nami berani melompati gedung tinggi	Tidak ada	Tidak ada	Nami menghampiri Luffy yang terjepit di antara gedung	Tidak ada
37	264	15:47 - 17:24	Tidak ada	Bajak laut Topi Jerami dan kawan-kawan menuju ke medan perang meskipun jumlah pasukan angkatan laut sangat banyak	Tidak ada	Tidak ada	Luffy dkk. Berencana menyelamatkan Robin	Tidak ada
38	273	02:47 - 03:53	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy bertarung demi teman-temanya	Luffy percaya bahwa Bruno tidak akan bisa mengalahkannya

39	284	08:18 - 10:03	Keluarga Franky berhasil membuka jalan untuk Luffy dkk.	L.Luffy dkk. Bersiap melawan anggota CP.9	Tidak ada	Tidak ada	Luffy berkata akan menyelamatkan Robin	Tidak ada
40	296	12:38 - 14:15	Kaku mengeluarkan jurus yang menyudutkan Zoro dan Ussop	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
41	357	21:01 - 23:00	Zoro mampu menahan serangan Ryuma	Tidak ada	Ryuma memamerkan pedang Shisui legendaris kebanggaannya	Tidak ada	Sanji berkata akan membawa Nami kembali	Tidak ada
42	366	21:48 - 23:03	Tidak ada	Zoro, Sanji, Ussop, Chopper dan Robin menantang raksasa Ozz	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
43	367	03:07 - 04:43	Nami menggunakan tongkat petir lalu mengalahkan Absolom	Sanji dkk. Menantang raksasa Ozz	Tidak ada	Tidak ada	Lola pura-pura menyerang Nami untuk menyelamatkan Nami dari Absolom	Tidak ada
44	373	08:05 - 10:16	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy dkk. Terus berjuang melawan raksasa Ozz meskipun jatuh bangun	Luffy dkk. Erjuang demi membantu orang-orang	Tidak ada
45	413	21:24 - 22:57	Kekuatan Haki milik Luffy membuat penonton terkejut	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
46	414	06:02 - 08:04	Luffy menggunakan kekuatan Haki yang tersembunyi	Tidak ada	Tidak ada	Luffy menahan serangan Sonia agar tubuh Margaret yang menjadi batu tidak hancur	Tidak ada	Tidak ada
47	435	21:41 - 23:03	Luffy menggunakan Jet Basoka hingga Magellan jatuh	Luffy berkata akan melawan Magellan meski beresiko kehilangan tanganya	Tidak ada	Tidak ada	Luffy berjanji dan berjuang menyelamatkan Ace	Tidak ada
48	440	21:10 - 23:11	Diceritakan bahwa Luffy memiliki daya tahan tubuh yang luar biasa	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
49	463	20:59 - 23:24	Oars muncul dan menghancurkan angkatan Laut	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Oars tidak akan membiarkan Ace mati	Tidak ada
50	467	03:28 - 05:14	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy, Ivankov, crocodile, Buggy dan Jinbe muncul untuk menyelamatkan Ace	Tidak ada

51	515	21:27 - 23:13	Tidak ada	Zoro maju untuk menghadapi Baboon terkuat	Tidak ada	Tidak ada	Kru bajak laut Topi Jerami berjanji untuk bertemu lagi di pulau Saobody 2 tahun lagi apapun yang terjadi	Zoro yakin anan bertambah kuat
52	553	21:32 - 23:13	Tidak ada	Bajak laut Topi Jerami muncul untuk bertarung melawan 100.000 musuh	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
53	571	21:33 - 23:12	Tidak ada	Luffy berani menerima tantangan untuk melawan Big Mom	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
54	586	11:55 - 13:31	Tidak ada	Luffy muncul untuk menghadapi para manusia sentaurus	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
55	595	21:17 - 23:02	Tidak ada	Luffy, Robin dan Franky muncul di hadapan pasukan-pasukan Master	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
56	604	19:16 - 21:13	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Zoro mengingatkan Luffu untuk tidak lengah	Tidak ada
57	606	21:23 - 23:12	Luffy meninju Caesar dengan Haki	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Mocha berupaya menyelamatkan teman-temanya	Tidak ada
58	628	07:40 - 10:14	Law menggunakan jurus teleportasi	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Luffy mengatakan akan membawa Chopper kembali	Tidak ada

Panduan Pengisian Lembar Koding Adegan – Adegan *One Piece* yang Diiringi *Overtaken*

1. *Coder* mengidentifikasi episode-episode yang diiringi musik film *Overtaken* ke dalam kolom “episode”.
2. *Coder* mengidentifikasi *cue* (waktu mulai sampai berhenti) musik film *Overtaken* pada episode -episode yang diiringi *Overtaken* ke dalam kolom ”cue”.
3. *Coder* mengidentifikasi nilai-nilai kepahlawanan yang ada dalam *cue* episode *One Piece* yang diiringi *Overtaken* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Nilai-nilai kepahlawanan diidentifikasi melalui kata-kata yang diucapkan dan atau adegan yang dilakukan oleh karakter tanpa mempedulikan siapa yang menjadi tokoh protagonis (tokoh utama) atau antagonis (menentang tokoh utama).
- b. Nilai-nilai dalam kepahlawanan dibagi menjadi:

- i. Kekuatan

Kekuatan merupakan daya yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah. Kekuatan meliputi potensi, kelebihan, keunggulan, upaya yang ditunjukkan oleh karakter baik lewat kata-kata (verbal) maupun tindakan fisik (non verbal). Contoh: 1. Si A memberi komando kepada anak buahnya menggunakan kata kata “*Segera turunkan layar!*” dengan tujuan seluruh anak buah menjalankan strateginya; 2. Si B mengangkat batu yang sangat besar.

- ii. Keberanian

Keberanian adalah suatu wujud tindakan atau sikap untuk melakukan sesuatu tanpa mempertimbangkan hal-hal buruk yang akan terjadi. Keberanian meliputi kata-kata dan atau perbuatan yang menyatakan bahwa karakter bersiap-siap untuk menghadapi tantangan maupun lawan. Contoh: 1. Si A mengatakan “*Aku akan melawan mu!*” kepada musuh yang kuat itu; 2. Si B dan C berangkat menuju medan pertempuran.

- iii. Kehormatan

Kehormatan adalah sesuatu yang diterima sebagai balasan karena menghargai orang lain. Kehormatan berhubungan dengan harga diri. Kehormatan meliputi kata-kata dan atau perbuatan yang menunjukkan harga diri, balas budi, kebanggaan dan kehormatan itu sendiri. Contoh: 1. Si A

berkata “*Aku bangga mempunyai pemimpin yang hebat*”;
2. Si B bertempur demi menjaga harga diri sebagai jagoan.

iv. Pantang menyerah

Pantang menyerah adalah sikap yang tidak pantang semangat dalam menghadapi rintangan untuk mencapai tujuan tertentu. Pantang menyerah meliputi kata-kata atau perbuatan yang menunjukkan bahwa karakter sudah mengalami kesulitan, kekalahan dan kegagalan. Tapi, karakter ini menyatakan dan atau berupaya untuk meneruskan usaha dan mencoba lagi. Contoh: 1. Si A berkata “*Aku tidak akan menyerah begitu saja!*”; 2. Si B selalu bangkit meskipun jatuh akibat serangan lawan yang bertubi-tubi.

v. Kesetiaan

Kesetiaan adalah rasa yang ikhlas dan tulus kepada sesuatu karena merasa memiliki. Kesetiaan meliputi kata-kata dan atau perbuatan karakter yang menunjukkan perjuangan, upaya dan sikap untuk pihak, karakter, hal lain (bukan untuk karakter sendiri) seperti teman, orang tua, anak buah, bos, janji, peraturan dan lain – lain. Contoh: 1. Si A berjanji akan melindungi Si B walau harus bertaruh nyawa; 2. Si A melindungi Si B dari tembakan si C sehingga Si A terbunuh.

vi. Kepercayaan

Kepercayaan adalah keyakinan terhadap seseorang atau sesuatu untuk mengemban amanah. Kepercayaan meliputi keyakinan kepada diri sendiri dan atau orang lain baik lewat kata – kata maupun perbuatan. Contoh: 1. Si A menyatakan bahwa suatu hari dia akan menjadi kaya raya jika mau berusaha; 2. Si B percaya bahwa Si A akan menyelamatkan Si B dari tawanan musuh.

Reliabilitas Instrumen Lembar Koding
Adegan-Adegan Film Serial Animasi *One Piece* Yang Diiringi Musik Film
Overtaken

Coder 1 : Thomas Dianasa

Coder 2 : Muflihin

$$\text{Reliabilitas antar } \textit{coder} (R) = \frac{\text{Jumlah persetujuan antar } \textit{coder} (A)}{\text{Jumlah kolom yang diisi (N)}}$$

R minimum= 80%

R= 107/ 112

R= 0,95 = 95%

Surat Pernyataan

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama: Fahrudin Yusuf, S.Pd.

Profesi: Pengamat Bahasa

Menyatakan bahwa instrument penelitian dengan judul "Lembar koding adegan-adegan film serial animasi *One Piece* yang diiringi musik film *Overtaken*" yang disusun oleh Sigit Purnomo, mahasiswa pendidikan seni musik adalah DAPAT DIGUNAKAN.

Demikian surat pernyataan ini dibuat. Semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Januari 2015

Hormat saya



Fahrudin Yusuf, S.Pd.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 1425a/UN.34.12/DT/XI/2014
 Lampiran : 1 Bendel Proposal
 Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 5 Desember 2014

Kepada Yth.
Sigit Purnomo
NIM 10208241025
Prodi Pendidikan Seni Musik FBS UNY


Bersama surat ini, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Sigit Purnomo
 NIM : 10208241025
 Program Studi : Pendidikan Seni Musik
 Lokasi Penelitian : Yogyakarta
 Judul : Karakteristik dan Fungsi Film "Overtaken" dalam Film Serial Animasi One Piece
 Waktu : Desember 2014 - Januari 2015

Berdasarkan Surat yang ditandatangani Kajur/Kapodi Pendidikan Seni Musik tanggal 5 Desember 2014, yang bersangkutan melakukan penelitian dengan judul dan lokasi seperti tersebut di atas guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat izin penelitian ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,


 Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
 1. Kajur Pendidikan Seni Musik