

## **Analisis Musik Melayu pada Scene 12 Film Animasi 3D “Laut Kite” Menggunakan *Virtual Studio Technology***

**Nusanro Agus Dame Siregar\*, Anis Rahmi**  
Program Studi D4 Animasi, Politeknik Negeri Batam  
[agussiregar25@gmail.com](mailto:agussiregar25@gmail.com)

Submitted: Month-Day-Year; Revised: xx-xx-20xx; Accepted: xx-xx-20xx

<https://jurnal.ugm.ac.id/jks>

ISSN: 2356-296X E-ISSN : 2356-3001

### **ABSTRACT**

*Laut Kite is an animated film that highlights the issue of coastal waste pollution caused by the lack of public awareness of environmental conditions. This animation aims to raise awareness among Indonesians about the importance of environmental conservation, particularly in maintaining ocean cleanliness. This study analyzes Malay music in scene 12 of the Laut Kite animated film, focusing on the role of music in enhancing visual narration and the effectiveness of Virtual Studio Technology in reproducing traditional instruments. The research employs a qualitative method with an artistic approach. The findings indicate that while the musical composition successfully represents the characteristics of Malay music, the use of Virtual Studio Technology still has limitations in articulation and musical expression. In conclusion, this technology can serve as an alternative for culturally-based music production, but further optimization is needed to achieve greater authenticity.*

11  
15EP

**Keywords:** *Animated Film, Music Composition, Malay Music, Virtual Studio Technology*

### **ABSTRAK**

“Laut Kite” adalah film animasi yang mengangkat isu pencemaran sampah di wilayah pesisir akibat kurangnya kesadaran masyarakat terhadap kondisi lingkungan sekitarnya. Animasi ini bertujuan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat Indonesia terhadap lingkungan, khususnya dalam menjaga kebersihan laut. Penelitian ini menganalisis musik Melayu dalam scene 12 film animasi Laut Kite, khususnya peran musik dalam memperkuat narasi visual dan efektivitas *Virtual Studio Technology* dalam mereproduksi instrumen tradisional. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan artistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun komposisi musik telah merepresentasikan karakteristik musik Melayu, penggunaan *Virtual Studio Technology* masih memiliki

keterbatasan dalam artikulasi dan ekspresi musikal. Kesimpulannya, teknologi ini dapat menjadi alternatif dalam produksi musik berbasis budaya, namun perlu optimalisasi agar lebih autentik.

[1]  
[SEP]

**Kata kunci:** Film Animasi, Komposisi Musik, Musik Melayu, *Virtual Studio Technology*

## PENGANTAR

Musik Melayu merupakan salah satu identitas budaya yang kaya akan nilai historis dan estetika, terutama di wilayah Kepulauan Riau dan sekitarnya. Musik ini memiliki karakteristik yang khas dengan penggunaan instrumen tradisional seperti gambus, gendang, dan akordeon, serta pola melodi yang mendayu-dayu (Elmustian *et al.*, 2024). Dalam perkembangannya, musik Melayu tidak hanya digunakan dalam seni pertunjukan tradisional tetapi juga mulai diadaptasi dalam berbagai media modern, termasuk film animasi.

Film animasi 3D "Laut Kite" merupakan karya yang bertujuan untuk memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan pesisir. Film ini mengangkat isu pencemaran laut akibat kurangnya kesadaran masyarakat akan kebersihan lingkungan. Dalam mendukung alur cerita dan memperkuat emosi yang ingin disampaikan, musik memainkan peran penting sebagai elemen pendukung visual. Salah satu aspek yang menarik untuk dianalisis adalah penggunaan musik Melayu dalam *scene* 12 film ini, yang memiliki peran dalam membangun suasana dan memperkuat narasi cerita.

Pada *scene* 12 film "Laut Kite", musik Melayu digunakan untuk menggambarkan nuansa emosional yang lebih dalam, memperkuat pesan moral yang disampaikan, serta memberikan identitas budaya yang khas. Penggunaan elemen musik seperti pola ritmis khas Melayu, instrumen tradisional (secara digital melalui *Virtual Studio Technology*), serta harmoni yang mendukung suasana cerita menjadi bagian penting dalam *scene* ini. Hal ini sesuai dengan pendapat Tan (2018) yang menyatakan bahwa musik dalam film animasi memiliki peran dalam membangun atmosfer serta memberikan kedalaman emosional pada adegan tertentu.

Dalam pembuatan musik untuk film animasi, penggunaan teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan. *Virtual Studio Technology* (VST) merupakan salah satu teknologi yang memungkinkan penciptaan dan pengolahan suara musik secara digital. Dengan *Virtual Studio Technology*, berbagai elemen musik Melayu dapat

direproduksi secara digital tanpa harus menggunakan instrumen asli, sehingga memberikan fleksibilitas dalam produksi musik film (Collins, 2020).

Dalam kajian musik film, penting untuk memahami sejauh mana unsur-unsur musik yang digunakan dapat merepresentasikan identitas budaya yang diangkat dalam film tersebut. Musik Melayu memiliki struktur melodi dan harmoni yang khas, sehingga penggunaannya dalam film animasi harus memperhatikan keaslian serta kesesuaian dengan konteks visual dan naratif (Putri *et al.*, 2023). Oleh karena itu, dalam menganalisis musik pada *scene* 12 film "Laut Kite", perlu ditinjau apakah elemen musik yang digunakan telah mencerminkan karakteristik musik Melayu secara autentik.

Beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti penggunaan musik dalam film animasi sebagai media penyampaian budaya. Studi yang dilakukan oleh Supiarza (2022) menunjukkan bahwa penggunaan musik tradisional dalam film dapat meningkatkan keterikatan emosional penonton terhadap cerita serta memperkuat identitas budaya yang diusung. Sementara itu, penelitian oleh Gusmanto *et al.* (2025) membahas efektivitas penggunaan teknologi *Virtual Studio Technology* dalam mereproduksi suara instrumen tradisional, di mana hasilnya menunjukkan bahwa meskipun *Virtual Studio Technology* dapat meniru suara asli dengan cukup baik, terdapat beberapa aspek keaslian yang masih sulit untuk direplikasi sepenuhnya. Studi-studi ini menjadi dasar dalam memahami bagaimana musik Melayu dalam film "Laut Kite" dapat dianalisis, baik dari segi keaslian maupun efektivitas teknologi yang digunakan.

Selain itu, dengan berkembangnya teknologi produksi musik digital, banyak komposer dan produser yang menggunakan *Virtual Studio Technology* sebagai alternatif dari instrumen musik asli. Efektivitas penggunaan *Virtual Studio Technology* dalam menghasilkan suara yang menyerupai instrumen asli menjadi salah satu aspek yang penting untuk dikaji, terutama dalam konteks musik tradisional seperti musik Melayu. Teknologi ini berperan dalam mempertahankan keunikan suara instrumen tradisional sekaligus membawa inovasi dalam produksi musik. Oleh karena itu, pemanfaatan *Virtual Studio Technology* dalam musik Melayu perlu dianalisis untuk memahami sejauh mana teknologi ini dapat mendukung pelestarian budaya dalam media modern.

Dengan adanya analisis ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai integrasi musik Melayu dalam film animasi serta bagaimana teknologi dapat membantu mempertahankan unsur budaya dalam media digital modern. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi komposer musik

film dalam mengeksplorasi penggunaan *Virtual Studio Technology* sebagai solusi dalam produksi musik berbasis budaya.

Setelah meninjau film animasi 3D "Laut Kite" yang tersedia di tautan <https://youtu.be/4kyAIHUZOmo>, ditemukan bahwa *scene* 12 dimulai pada menit 4:10 dan berakhir pada menit 5:22. Pada *scene* ini, karakter utama menginspirasi warga sekitar untuk turut serta menjaga kebersihan lingkungan pesisir, sehingga daerah sekitar laut menjadi bersih kembali.



Animasi SC 12 "Laut Kite"  
(Sumber: Infinite Studios, 2024)

Metode penelitian yang digunakan dalam analisis musik Melayu pada *scene* 12 film animasi "Laut Kite" adalah metode kualitatif dengan pendekatan artistik. Penelitian ini berfokus pada pengalaman penulis dalam proses kreatif pembuatan musik serta analisis terhadap unsur-unsur musik Melayu yang diterapkan dalam *scene* tersebut. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana komposisi musik yang dihasilkan mampu merepresentasikan karakteristik musik Melayu secara autentik, serta efektivitas penggunaan *Virtual Studio Technology* (VST) dalam mereproduksi suara instrumen tradisional.



Alur Pembuatan Musik Melayu yang Dilakukan Penulis  
(Sumber: Nusanro Agus Dame Siregar, 2025)

Langkah awal dalam penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan musik dalam *scene* 12 berdasarkan *storyboard* dan konsep naratif yang telah dirancang. Analisis ini mencakup identifikasi suasana yang ingin dibangun, emosi karakter, serta elemen visual yang harus diperkuat oleh musik. Selanjutnya, komposisi musik dibuat dengan memanfaatkan berbagai *Virtual Studio Technology* yang mereplikasi suara instrumen tradisional Melayu, seperti gambus, gendang, dan akordeon.

Dalam proses produksi musik, penulis menerapkan prinsip komposisi musik tradisional Melayu, termasuk pola melodi, ritme, dan harmoni yang khas. Beberapa teknik yang umum digunakan dalam musik Melayu, seperti penggunaan tangga nada pentatonik dan pola ritmis yang berulang, menjadi acuan dalam penciptaan musik untuk *scene* ini (Putri *et al.*, 2023). Setelah komposisi musik selesai dibuat, tahap berikutnya adalah evaluasi terhadap kesesuaian musik dengan *scene* yang dianalisis. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil komposisi dengan referensi musik Melayu yang sudah ada, serta dengan meminta umpan balik dari ahli musik tradisional dan komposer musik film.

Selain analisis komposisi, penelitian ini juga mengkaji efektivitas *Virtual Studio Technology* dalam menghasilkan suara instrumen Melayu. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil suara yang dihasilkan oleh *Virtual Studio Technology* dengan rekaman instrumen asli, baik dari segi karakter suara, dinamika, maupun ekspresi musikal. *Feedback* dari narasumber yang berkompeten dalam bidang produksi musik digital dan musik tradisional akan menjadi dasar dalam menilai apakah penggunaan *Virtual Studio Technology* dapat menjadi alternatif yang layak dalam produksi musik film berbasis budaya.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dengan mengirimkan video animasi kepada narasumber, dengan fokus pada *scene* 12 yang berdurasi pada menit ke 4:10 hingga menit ke 5:22. Narasumber kemudian memberikan pendapat beserta kritik dan saran terhadap *scene* animasi tersebut via *WhatsApp*. Berikut adalah hasil penelitian yang didapat.

### **1. Analisis Kebutuhan Musik dalam Scene 12**

*Scene* 12 dalam film animasi "Laut Kite" menampilkan momen penting ketika karakter utama bernama Abi bersama warga sekitar mulai melakukan aksi pembersihan pantai. Dalam adegan ini, musik berperan dalam memperkuat

suasana emosional yang ingin disampaikan, yaitu semangat gotong royong dan kepedulian terhadap lingkungan. Oleh karena itu, analisis terhadap kebutuhan musik dalam *scene* ini menjadi langkah awal yang penting dalam penelitian.

Analisis *storyboard* dilakukan untuk memahami elemen-elemen visual dan naratif yang perlu diperkuat dengan musik. Menurut Putri *et al.* (2023), dalam produksi film animasi, keselarasan antara elemen visual dan musik dapat meningkatkan keterlibatan emosional penonton terhadap cerita. Musik Melayu dipilih sebagai pendekatan utama karena memiliki karakteristik yang mendukung suasana semangat dan kebersamaan. Pola ritme dan instrumen yang digunakan dalam musik Melayu, seperti gambus dan gendang, dapat memberikan sentuhan khas yang sesuai dengan budaya yang diangkat dalam film ini.

Selain aspek teknis, penentuan musik juga mempertimbangkan preferensi audiens dan keterhubungan musik dengan latar budaya yang diangkat. Musik Melayu memiliki pola melodi yang khas dengan penggunaan tangga nada pentatonik serta ritme yang dinamis (Supiarza, 2022). Oleh karena itu, dalam tahap awal, penelitian ini memastikan bahwa komposisi musik yang akan digunakan dapat merepresentasikan elemen-elemen tersebut agar mampu memperkuat daya tarik dan otentisitas adegan.

## **2. Proses Komposisi Musik Menggunakan *Virtual Studio Technology***

Setelah melakukan analisis kebutuhan musik, tahap selanjutnya adalah proses komposisi musik menggunakan *Virtual Studio Technology* (VST). *Virtual Studio Technology* memungkinkan produksi musik secara digital dengan mereplikasi suara instrumen asli, sehingga memudahkan penciptaan musik tradisional tanpa keterbatasan fisik instrumen. Dalam penelitian ini, instrumen seperti gambus, gendang, dan akordeon direplikasi menggunakan *Virtual Studio Technology* untuk menciptakan atmosfer musik Melayu yang sesuai dengan konteks adegan.

Proses komposisi diawali dengan pembuatan melodi utama yang mengikuti struktur musik Melayu. Sesuai dengan penelitian Blothong & Sukotjo (2024), penciptaan musik digital harus memperhatikan struktur melodi dan harmoni agar tidak kehilangan esensi dari genre musik yang diadaptasi. Dalam tahap ini, elemen-elemen khas musik Melayu, seperti tangga nada pentatonik dan pola ritmis berulang, menjadi dasar utama dalam penyusunan melodi dan harmonisasi.

Selain itu, dalam proses produksi musik dengan *Virtual Studio Technology*, aspek teknis seperti pengaturan *velocity layer* dan artikulasi suara menjadi perhatian utama. Menurut hasil wawancara dengan narasumber ahli, beberapa

aspek dalam *Virtual Studio Technology* masih terdengar robotik, terutama pada instrumen gendang Melayu dan akordeon. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *Virtual Studio Technology* dapat menjadi alternatif dalam produksi musik, penyesuaian lebih lanjut diperlukan agar hasil akhir terdengar lebih natural dan autentik (Anugrah *et al.*, 2024).

### **3. Evaluasi Kesesuaian Musik dengan Adegan**

Setelah tahap komposisi selesai, evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian musik dengan *scene* 12. Evaluasi ini mencakup perbandingan antara hasil komposisi dengan referensi musik Melayu yang sudah ada serta umpan balik dari ahli musik tradisional dan komposer musik film. Menurut Adams (2018), evaluasi dalam produksi musik film sangat penting untuk memastikan bahwa elemen musik mendukung narasi secara optimal.

Berdasarkan wawancara dengan narasumber ahli, musik dalam *scene* ini sudah cukup menggambarkan nuansa Melayu dari segi struktur nada. Namun, artikulasi instrumen dalam *Virtual Studio Technology* masih perlu disempurnakan agar lebih menyerupai instrumen aslinya. Gendang Melayu, misalnya, hanya menggunakan satu atau dua *velocity layer*, yang menyebabkan suaranya terdengar kurang variatif dan cenderung mekanis. Hal ini sejalan dengan pendapat Supiarza (2022) yang menyatakan bahwa musik tradisional memiliki dinamika suara yang kompleks sehingga memerlukan pendekatan khusus dalam reproduksi digitalnya.

Selain aspek teknis, evaluasi juga mempertimbangkan bagaimana musik mempengaruhi emosi dalam adegan. Musik yang berhasil mencerminkan semangat kebersamaan dan kerja sama dalam *scene* 12 akan meningkatkan dampak naratif dari film. Oleh karena itu, beberapa penyesuaian dalam dinamika suara dan transisi musik dilakukan agar komposisi musik lebih selaras dengan perubahan emosi dalam adegan.

### **4. Efektivitas Penggunaan *Virtual Studio Technology* dalam Musik Melayu**

Salah satu aspek utama dalam penelitian ini adalah mengkaji efektivitas penggunaan *Virtual Studio Technology* dalam mereproduksi suara instrumen Melayu. *Virtual Studio Technology* telah banyak digunakan dalam industri musik modern sebagai alternatif pengganti instrumen asli karena fleksibilitas dan efisiensinya dalam produksi musik (Anugrah *et al.*, 2024). Namun, dalam konteks

musik tradisional, terdapat tantangan dalam mereplikasi karakteristik akustik instrumen secara autentik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa bagi pendengar awam, hasil musik dengan *Virtual Studio Technology* sudah cukup mewakili nuansa musik Melayu. Namun, bagi praktisi musik yang terbiasa dengan instrumen asli, terdapat beberapa kekurangan dari segi ekspresi musikal dan tekstur suara. Misalnya, pada instrumen suling dan akordeon, penggunaan natural legato dan pengaturan velocity layer masih perlu dioptimalkan agar suara lebih ekspresif dan alami.

Dalam penelitian Moorefield (2010), disebutkan bahwa penggunaan *Virtual Studio Technology* dalam musik tradisional memerlukan pendekatan khusus agar tidak menghilangkan keunikan karakter suara asli. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam penelitian ini, karena meskipun *Virtual Studio Technology* memberikan kemudahan dalam produksi, masih diperlukan teknik tambahan dalam pengolahan suara untuk mencapai hasil yang lebih autentik. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan wawasan mengenai bagaimana teknologi dapat berperan dalam pelestarian budaya melalui musik digital, sekaligus menyoroti batasan yang masih perlu diatasi dalam penggunaan *Virtual Studio Technology* untuk musik tradisional.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, musik dalam *scene* 12 film "Laut Kite" berhasil merepresentasikan karakteristik musik Melayu melalui penggunaan pola ritmis dan melodi yang khas. Namun, meskipun *Virtual Studio Technology* memberikan fleksibilitas dalam produksi musik, terdapat tantangan dalam mencapai tingkat keautentikan suara yang sama dengan instrumen asli. Beberapa aspek teknis, seperti artikulasi dan velocity layer, masih perlu disempurnakan agar lebih sesuai dengan karakteristik musik Melayu. Evaluasi dan umpan balik dari ahli musik menunjukkan bahwa *Virtual Studio Technology* dapat menjadi alternatif, tetapi masih memerlukan pendekatan yang lebih detail dalam penggunaannya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa teknologi dapat berperan dalam pelestarian dan inovasi musik tradisional melalui produksi musik digital. Meskipun masih terdapat keterbatasan dalam reproduksi suara instrumen Melayu menggunakan *Virtual Studio Technology*, penelitian ini memberikan wawasan mengenai bagaimana teknologi dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung keberlanjutan musik tradisional dalam media modern. Dengan demikian, penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam

peningkatan kualitas musik digital berbasis budaya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Bona Oloan Silitonga, yang berprofesi sebagai Pegawai Negeri Sipil, Independent Music Producer, serta Musisi Gereja, atas wawasan, masukan, dan dukungan yang telah diberikan dalam proses penelitian ini. Kontribusi beliau sebagai narasumber sangat berharga dalam memperkaya pemahaman terhadap topik yang dikaji.

## DAFTAR PUSTAKA

### Books

Moorefield, V. (2010). *The producer as composer: Shaping the sounds of popular music*. Mit Press.

### Journal Articles

Anugrah, A. T., Sukmayadi, Y., & Midyanti, H. I. (2024). Pengembangan *Virtual Studio Technology* Instrument (VSTi) Suling Sunda. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 920–931. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6382>

Blothong, A. S., & Sukotjo, S. (2024). Metode Kreatif dalam Penciptaan Musik Etnis: Memadukan Tradisi dan Modernitas. *PROMUSIKA*, 12(2), 77–89.

Elmustian, E., Marsha, V. J., Elisia, E., & Fitri, N. A. (2024). Eksplorasi Warisan Budaya Melayu : Seni , Kuliner , dan Festival yang Menyatu di Masyarakat. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 286–298.

Gusmanto, R., Tahir, M., & Cufara, D. P. (2025). Optimalisasi Produksi Musik Iringan Digital melalui Pemanfaatan Teknologi Musik di Sanggar Seni Lakuni Banda Aceh. *Abdimas Mahakam Journal*, 9(01), 14–26.

Putri, T. D., Syaras, D., & Fatimatuzzuriyah. (2023). Peran Musik Melayu dalam Komunikasi Budaya: Analisis Musik Internal dan Eksternal dalam Kesenian Randai Kuantan. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(5), 3930–3940.

Tan, E. S. (2018). A psychology of the film. *Palgrave Communications*, 4(1).  
<https://doi.org/10.1057/s41599-018-0111-y>

### **Internet**

Collins, N. (2020). *Composition in the Age of AI*. Ideas Sonicas.  
<http://sonicideas.org/magazine/articles/12/23>

Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film: Pertemuan Seni Visual dan Aural. *Cinematology*, 2(1), 78–87.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/download/42417/18213%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/view/42417>

### **Social Media**

Infinite Studios. (2024, Maret 25). *Laut Kite | Short Animation Film [Video]*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4kyAIHUZOmo>