



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN FOLEY DALAM PEMBUATAN FILM

ANIMASI “VANRA”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Theodora Calista
NIM : 13120210374
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theodora Calista

NIM : 13120210374

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN *FOLEY* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI

“VANRA”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas

Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

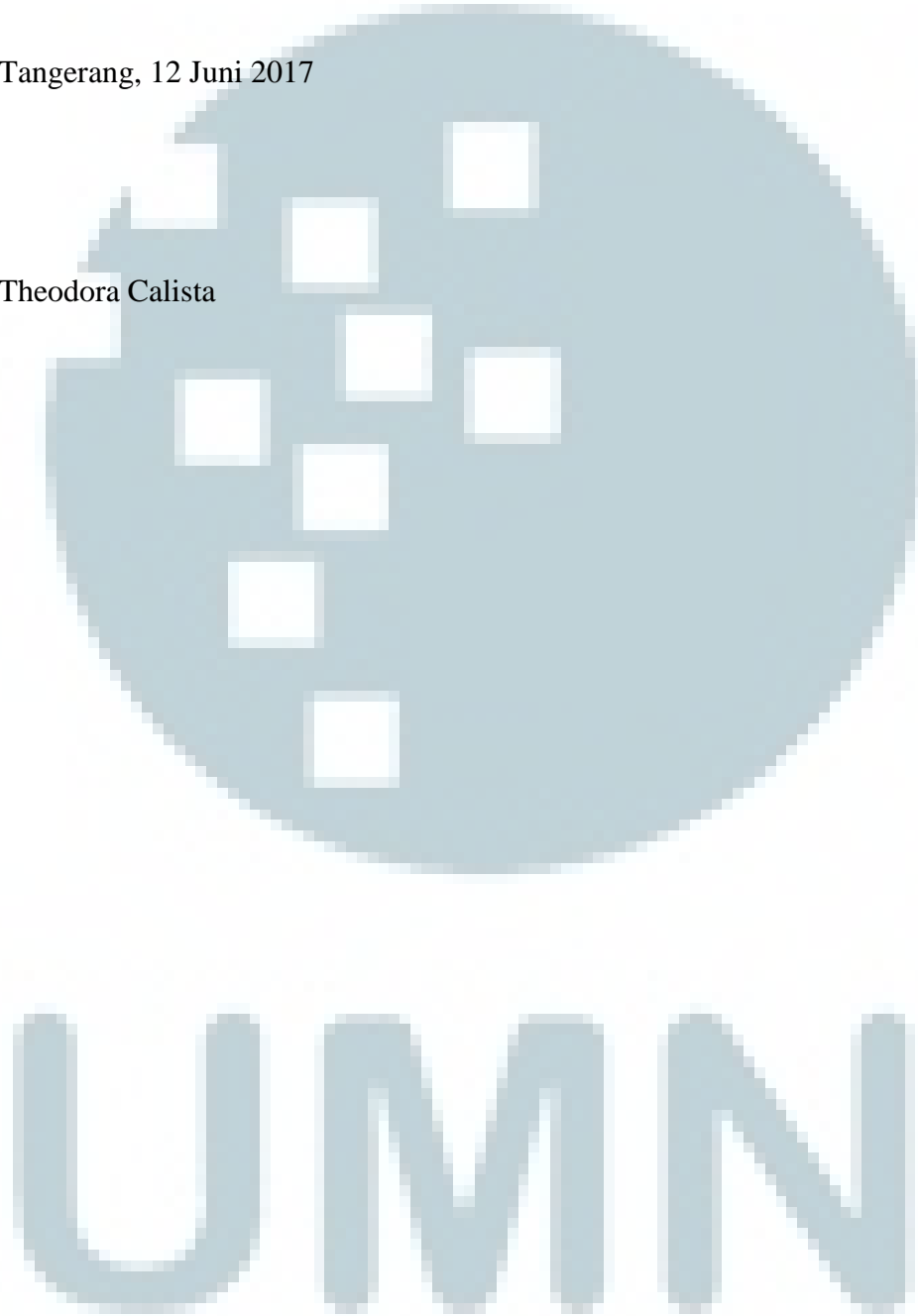
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Juni 2017

Theodora Calista



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Foley* dalam pembuatan film Animasi “Vanra”

Oleh

Nama : Theodora Calista

NIM : 13120210374

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 14 Juli 2017

Pembimbing

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Penguji

Ketua Sidang

Christian Aditya, S.Sn., M.Anim.

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa. Tanpa diri-Nya, penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan kendala-kendala yang di terima penulis dalam rangka menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.

Penulis menyusun makalah ini dengan tujuan menyelesaikan syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds). dan juga penulis berharap dengan makalah ini penulis dapat memberikan informasi kepada pembaca tentang pentingnya *foley* untuk menghidupkan sebuah film animasi yang berjudul “Vanra”.

Selama proses pembuatan, Penulis menghadapi kendala-kendala yang serius seperti kurangnya buku sebagai panduan informasi dan terganggunya jam penulis dalam menyelesaikan makalah ini. Penulis juga menghadapi masalah yang lebih kecil seperti salah ketik dan sebagainya. Namun berkat rahmat-Nya dan juga dukungan sekitar, Penulis dapat menyelesaikan semuanya dengan baik.

Penulis berharap makalah ini dapat menjadi panduan dan sumber Informasi yang baik bagi pembaca. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu Penulis untuk menyelesaikan proposal tugas akhir ini :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing atas bimbingannya selama mengerjakan Tugas Akhir.
2. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., selaku konsultan ahli bidang musik yang telah memberikan banyak masukan pada karya ini.

3. Pihak-pihak yang langsung terkait dengan proses penulisan Tugas Akhir/Skripsi
4. Keluarga dan teman teman seperjuangan.

Tangerang, 12 Juni 2017

Theodora Calista

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Negeri) is a large, light blue circle containing a stylized white building with several square windows. Below the circle, the letters "UMMN" are written in a large, bold, light blue, sans-serif font.

UMMN

ABSTRAKSI

Pada penulisan karya tugas akhir ini penulis menjelaskan mengenai perancangan *sound effect* dalam film animasi 2D berbasis *action* “Vanra”. Penulis hanya memfokuskan perancangan pada *foley* sebagai pembahasan dengan menggunakan metode studi literatur, dan eksperimen.

Penulisan karya tugas akhir ini akan membahas bagaimana cara dan langkah-langkah dalam merancang *foley* seperti *recording*, *editing*, dan *compositing* yang sesuai dengan tema film agar film animasi yang tercipta menjadi lebih hidup.

Kata Kunci : Suara, *Foley*, Merancang, Vanra

UMMN

ABSTRACT

At the writing of this thesis work the author describes the design of foley in the action based animated film 2D "Vanra". The author only focused on scene 4 where the action scene is the core of the scene. The author use methods of literature study, and experiment, as a part of the thesis.

Writing this final project work will explore how and steps in designing foley such as recording, editing, and compositing to match the theme that animated films are created to be unique and interesting.

Keywords: Sound, Foley, Designing, Vanra



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Metode Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Suara dalam Animasi	4
2.1.1. <i>Background Music</i>	5
2.1.2. Unsur-unsur <i>Background Music</i>	5
2.1.3. Jenis-jenis <i>Background Music</i>	7
2.2. <i>Foley</i>	8
2.2.1. <i>Foley</i> dalam Animasi	8

2.2.2. <i>Foley Artist</i>	10
2.2.3. Kegunaan <i>Foley</i>	10
2.2.4. Metode <i>Foley</i>	12
2.2.5. <i>Foley Properties</i>	12
2.2.6. <i>Foley Editing</i>	14
2.3 <i>Sound Design</i>	14
2.3.1. <i>Sound Designer</i>	15
2.3.2. Hubungan Musik dan Emosi	16
BAB III METODOLOGI	18
3.1. Gambaran umum.....	18
3.2. Pra Produksi.....	20
3.2.1. Sinopsis.....	20
3.2.2. <i>Soundlist</i>	21
3.3. Objek Penelitian	22
3.4. Metode Penelitian.....	25
3.5. Observasi	25
3.5.1. Observasi Film <i>The Raid 2 : Berandal</i>	26
3.5.2. Observasi Props dan Suara oleh Chris Allan Tod	27
3.5.3. Observasi Suara Pukulan oleh Sid Lieberman.....	29
3.6. Metode Eksperimen	30
3.6.1. Eksperimen Menggunakan Kain	31
3.6.2. Eksperimen Menggunakan Kayu	32
3.6.3. Eksperimen Menggunakan Perangkat Bela Diri.....	33

3.7. Proses <i>Editing Foley</i>	34
3.8. Pasca Produksi.....	38
BAB IV ANALISIS.....	40
4.1. Analisa Konsep Desain Suara terhadap <i>Output</i>	40
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	XV
LAMPIRAN.....	XVI

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Cuplikan The Raid 2 : Berandal	22
Gambar 3.2 <i>Foley Creating Process</i>	23
Gambar 3.3 <i>Cookin 'with Noisy</i>	24
Gambar 3.4 <i>Scene</i> dimana Rama sedang diserang di kamar kecil	26
Gambar 3.5 Chris Allan Tod dengan properti <i>foley</i>	27
Gambar 3.6 Chris Allan Tod menggunakan pendekatan organik	28
Gambar 3.7 <i>Cookin 'with noisy punch sound</i>	29
Gambar 3.8 Sid menambah kulit sintetis untuk pukulan.....	30
Gambar 3.9 Eksperimen suara kain	31
Gambar 3.10 Eksperimen menggunakan kayu	32
Gambar 3.11 Eksperimen menggunakan alat bela diri	33
Gambar 3.12 Hasil mentah rekaman <i>foley</i>	35
Gambar 3.13 Hasil <i>edit</i> rekaman <i>foley</i>	36
Gambar 3.14 Salah satu proses <i>mixing</i> pada Studio One	37
Gambar 3.15 Proses penyesuaian rekaman dengan animasi	38
Gambar 3.16 Proses <i>comositing</i>	38
Gambar 3.17 Proses <i>balancing</i> salah satu adegan <i>scene</i> 4	39
Gambar 4.1 Perbedaan tubuh kedua karakter	41
Gambar 4.2 Kain yang digunakan untuk efek ukulan Banggai	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>List</i> kebutuhan suara.....	21
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Logline.....	xvi
Sinopsis.....	xvi
Timeline.....	xvii
Trial and Error Pembuatan suara.....	xvii
Beberapa Proses Perekaman.....	xviii



UMMN