



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Suara dalam animasi

Animasi merupakan karya yang terlahir dari pemikiran dan fantasi seseorang. Untuk menikmatinya, diperlukan juga unsur selain gambar, yaitu elemen audio. Untuk menghasilkan sebuah film yang baik, semua unsur di dalamnya haruslah saling mendukung (Holman, 2011).

Suara digunakan untuk menghidupkan suatu film. Suara juga dapat memperjelas cerita dan memberikan ilusi ruang pada penonton agar film yang dinikmati terasa asli dan hidup. Mulai dari musik tradisional maupun modern sudah dikenal oleh semua bangsa (Djohan, 2009).

Musik adalah salah satu seni suara yang menyalurkan emosi lewat melodi dan ritme secara harmonis oleh si pencipta. Aspek psikologis yang dimilikinya yaitu dapat memicu otak para pendengarnya agar merasakan emosi yang bersangkutan. Musik adalah salah satu bahasa lain untuk mengkomunikasikan cara pikir dan perasaan seseorang kepada yang lain (Patel, 2008).

Suara merupakan salah unsur estetik dalam mendukung sebuah film dan harus mampu menyampaikan pesan kepada siapapun yang menonton film tersebut (Sonnenschein, 2001). Elemen dalam animasi 2D Vanra yang akan menonjol merupakan suara. Untuk mencapai kualitas suara terbaik, seorang *sound designer* haruslah mempunyai banyak ide serta kreatifitas. Semua film yang baik pasti

mempunyai elemen audio yang baik dan original. Setiap *sound designer* mempunyai teknik dan teknologi berbeda, tetapi mempunyai satu tujuan sama, yaitu membuat projek dipercayakan kepadanya menjadi hidup (Dancygner, 2011).

Suara pun mempunyai elemen-elemen tersendiri didalamnya yang membuatnya berbeda antara satu dengan lainnya. Elemen ini berfungsi sebagai pendirian musik tersebut.

2.1.1 *Background Music*

Suara yang digunakan dalam sebuah film dapat menciptakan suasana dan mood yang berbeda (Dancygner, 2011). Karena itulah juga *Background Music* sangatlah penting untuk semua film, terutama pada film animasi berjudul Vanra.

Penulis juga dapat menyimpulkan bahwa *Background Music* merupakan elemen kunci untuk film animasi Vanra karena akan digunakan sebagai pengatur mood penonton. Respon emosi yang mengaktifkan berbagai perasaan dapat dirangsang atau distimuli melalui musik dengan pengaturan waktu yang tepat. (Djohan, 2009).

2.1.2 Unsur-unsur *Background Music*

Unsur-unsur berikut merupakan komponen *Background Music* :

- 1. Nada** merupakan bunyi dengan frekuensi tertentu yang beraturan. Nada juga mempunyai ukuran tinggi rendah yang disebut tangga nada, didalamnya terdapat nada C, D, E, F, G, A, dan B. Selain itu terdapat juga tanda kromatis seperti kres, mol, dan pugar yang menciptakan nada lain

seperti Cis/Des, Dis/Es, Fis/Ges, Gis/As, Ais/Bes. Perbedaan antara satu not dengan yang lain disebut juga interval. Tangga nada yang sering digunakan dalam musik adalah mayor, minor, dan pentatonik contohnya : C, D, E, G, A, C yang banyak terdapat pada musik-musik Cina, Jepang, dan Indonesia, Sedangkan untuk musik berjenis etnik biasanya menggunakan alat musik ritmis dan tidak mempunyai nada yang tetap. (Faturrozi, 2012).

2. **Ritme** digunakan untuk mengatur bunyi dan waktu. Ritme merupakan aliran ketukan dasar yang teratur dalam sebuah lagu.
3. **Dinamik** merupakan keras lembutnya suara.
4. **Tempo** merupakan ukuran untuk mengatur cepat lambatnya sebuah lagu. Tempo inilah yang paling kuat dalam menentukan emosi suatu adegan (Djohan, 2009).
5. **Melodi** secara umum merupakan susunan rangkaian tiga nada atau lebih dalam musik yang terdengar berurutan secara logis serta berirama untuk mengungkapkan suatu gagasan.
6. **Pitch** merupakan frekuensi menentukan kualitas bunyi. Keras pelan dan tinggi rendahnya suatu nada ditentukan oleh seberapa kuatnya frekuensi yang dihantarkan melalui udara.
7. **Notasi** merupakan bentuk penulisan not balok dari sebuah musik.
8. **Harmoni** adalah sebutan untuk dua nada atau lebih yang dibunyikan secara bersamaan. Akord merupakan sebutan untuk harmoni tiga nada atau

lebih yang dibunyikan secara bersamaan. Contohnya salah satu akord mayor yang terdiri dari nada C- E- G.

2.1.3 Jenis-jenis *Background Music*

Ambient Music

Biasa juga disebut sebagai *soundscape*, dan merupakan jenis suara yang bertujuan untuk memberi gambaran lebih jelas mengenai lingkungan dalam sebuah *scene*.

Incidental Music

Ini merupakan musik yang dimainkan lewat radio, televisi, maupun alat lainnya didalam adegan film. Jadi, musik ini hanya sebagai pemanis suatu adegan bukannya merupakan bagian dari *background music* ruangan.

Furniture Music

Salah satu jenis *background music* dimana nada yang dipakai hanya beberapa dan lalu secara terus menerus diulang untuk menggambarkan suasana sebuah *scene*.

Elevator Music

Musik ini digunakan spesifik untuk mengisi suasana ruangan yang berisi banyak orang seperti musik untuk sebuah acara pesta dansa, atau musik untuk tempat besar seperti sebuah mal.

Video game and Blog music

Musik yang dipakai dalam sebuah video game sebagai musik untuk latar.

2.2 Foley

Pertama kali ditemukan oleh Jack Foley, seorang *sound designer* yang sedang melakukan proses rekaman aksi manusia mulai dari berjalan kaki sampai suara latar sebuah film. *Foley* merupakan salah satu jenis elemen audio dimana suara-suara yang dihasilkan merupakan suara tiruan dari yang aslinya (Yewdall, 2012). *Foley* juga dapat digunakan sebagai pemanis dalam sebuah film agar film tersebut menjadi menarik (Wright, 2014).

Dari penjelasan singkat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *Foley* digunakan untuk mengisi suara-suara aktivitas yang sumbernya tidak harus sama dengan aktivitas asli yang dilakukan.

2.2.1 Foley dalam animasi

Ilmu pasti tidak akan terlalu penting dalam pembuatan *foley* sebagai bagian dari animasi, karena animasi menciptakan dunianya sendiri dengan aturannya sendiri. Dengan dunia yang diciptakan sendiri inilah mengapa *foley* yang diciptakan mempunyai tantangannya tersendiri. Karena seorang *foley artist* harus berpikir seperti apakah suara yang cocok digunakan pada dunia animasi itu. Seringkali film animasi mempunyai adegan yang cepat dan tidak terlalu detail, karena faktor inilah suara yang dihasilkan akan lebih menantang. (Ament, 2014). *Foley* yang

direkam haruslah terkesan lebih keras dari yang seharusnya untuk menimbulkan kesan yang lebih. (Ament, 2014).

1. Suara sebagai pencerita, Suara digunakan sebagai sarana untuk menggambarkan apa yang sedang terjadi. Seperti pada film *Once Upon a Time in the West* pada tahun 1968, Terdapat 3 pria yang menunggu di sebuah stasiun kereta, dimana ada suara kayu lantai berdecit pada setiap langkah mereka. Suara kincir angin yang berdenyit dibelakang mereka membuat suasana semakin menakutkan. Salah seorang pria membunuh seekor lalat dengan cara menghantamnya menggunakan pistol, dimana suara hentakan pistol dipertegas. Dari suara-suara yang didengar, kita dapat menyimpulkan bahwa ketiga pria ini merupakan orang yang berbahaya (Ament, 2014).

2. Suara musikal, suara yang digunakan untuk kepentingan musikal yang menggunakan *foley* langkah kaki,. (Ament, 2014).

3. Suara Episodik, suara yang sudah menjadi ciri khas suatu film dimana setiap seri film yang dimainkan pasti mengandung unsur tersebut. Seperti pada film *Hemlock Grove* yang mempunyai adegan pembuka film yang khas. (Ament, 2014).

4. Suara Kultural, *style* pada suara dapat merefleksikan *style* pada budayanya. Seperti pada film *Dancer in the Dark* yang menggunakan suara-suara berbau alam, *foley* yang diambil akan menggunakan suara alam yang mirip maupun sama dengan alam yang ada dalam film tersebut. (Ament, 2014).

5. Suara sebagai Animator, foley sudah menjadi bagian yang penting dalam animasi, seperti pada film Warner Bro's jaman dahulu yang menggunakan musik atau foley sebagai penggambaran keusilansuatu karakter. Seperti juga pada film The Incredibles pada tahun 2004, Terdapat banyak suara seperti suara pensil, kursi, tangan menghentak ke meja, dan suara kertas-kertas berserakan pada satu adegan dalam kantor perusahaan asuransi. (Ament, 2014).

6. Suara adaptive, Foley yang dibuat akan menyesuaikan dengan genre yang diinginkan. Bila pada suatu film dibutuhkan banyak foley yang rumit, suara yang direkam dapat diubah-ubah untuk disesuaikan dengan kebutuhannya. (Ament, 2014).

2.2.2 *Foley Artist*

Seorang *foley artist* merupakan orang yang menggantikan suara-suara asli yang dibutuhkan oleh sebuah proyek dengan suara tiruan yang dirancang dan direkam sendiri semirip mungkin dengan yang asli (Wright, 2014). Foley artist juga harus dapat menyortir mana suara yang perlu didengar dan mana yang tidak (Ament, 2014).

2.2.3 *Kegunaan Foley*

1. *Supporting Reality*

Foley direkam diluar proses produksi agar suara yang dihasilkan jernih. Agar terkesan asli dan dapat dipercaya, seorang *foley artist* haruslah dapat meniru suara

yang dibutuhkan semirip mungkin dengan aslinya. Contohnya, bila suara yang diperlukan merupakan suara gelas kaca pecah, seorang *foley artist* dalam proses pembuatan suaranya juga akan memecahkan sebuah gelas atau bahan kaca lainnya untuk menciptakan suara seasli mungkin (Ament, 2014).

2. *Enhancing Reality*

Agar suara terasa hidup terkadang diperlukan juga proses editing untuk memperkuat suara seperti menambahkan efek gema untuk suara dalam tempat yang tertutup (Ament, 2014).

3. *Replacing Reality*

Bila barang yang sama untuk membuat *foley* tidak ditemukan, disinilah seorang *foley artist* harus berpikir kreatif untuk membuat suara semirip mungkin. Keuntungan dari metode ini adalah suara yang dihasilkan bersifat original dan unik, tetapi disisi lain kerugiannya merupakan waktunya lama digunakan dan biaya yang dikeluarkan semasa waktu eksperimen itu (Ament, 2014).

4. *Creating Reality*

Cara membuat *foley* untuk karakter imajinatif umumnya dengan cara merekam suara asli yang diedit dan digabungkan sedemikian rupa untuk mendapatkan suara unik dan berbeda jauh dari suara aslinya (Ament, 2014).

2.2.4 Metode Foley

Foley yang direkam tidak bisa sembarangan karena setiap suara mempunyai ciri khasnya tersendiri. Seperti suara sepatu *boots* pria pastinya berbeda dari suara sepatu *high heels* wanita, suara orang yang berjalan di karpet akan berbeda dengan lantai kayu (Ament, 2014)

2.2.5 Foley Properties

Bagi seorang *foley artist*, ada 3 macam kategori properti suara yaitu suara yang dapat direkam sekali tetapi dapat dipakai berulang-ulang, suara yang perlu diedit agar hasil menjadi lebih baik, dan yang terakhir adalah suara aneh yang dihasilkan untuk karakter atau adegan yang kuat unsur fantasinya.

Prop Surfaces

Semua jenis properti yang digunakan untuk membuat segala jenis suara langkah kaki oleh *foley artist*. Properti ini akan digunakan untuk menciptakan suara langkah yang khas dan berbeda-beda tergantung dari tekanan dan jenis permukaan yang dipijak.

Everyday Props

Semua jenis properti yang berhubungan dengan tubuh dan aksi suatu tokoh di dalam sebuah adegan film. Tidak ada yang salah dengan bereksperimen untuk mendapatkan suara yang diinginkan pada *foley*. Selama suara yang dipakai cocok

dengan gambar, tidak ada yang namanya kesalahan dalam merekam karena *foley* merupakan sebuah seni bukannya *science* (Ament, 2014).

Props that Challenge

Menggunakan properti yang tidak biasa untuk membuat suara yang sulit untuk direkam secara asli. Kekreatifan seorang *foley artist* akan diuji disini, contohnya bila ada suara patah tulang yang dibutuhkan. Karena suara tersebut agak jarang ditemui, *foley artist* akan mencoba membuat suara tersebut misalnya dengan cara mengakali suara patah tulang oleh mematahkan seikat batang sayuran.

Cloth

Merupakan semua properti yang digunakan untuk merekam segala jenis suara yang berhubungan dengan suara gesekan baju. Karena setiap jenis baju memakai bahan yang berbeda, properti yang dipakaipun haruslah berbeda-beda juga untuk mencapai hasil maksimal (Ament, 2014).

Character Props

Agar terkesan nyata dan hidup, seorang *foley artist* harus menggunakan properti yang sama dengan apa yang ada dalam sebuah scene. Seperti dalam film *The Octagon*, ketika Chuck Norris memukul sebuah kayu tua, sang *foley artist* juga menggunakan kayu tua sebagai unsur suara pukulannya. (Kreng, 2008)

2.2.6 *Foley Editing*

Seorang *foley artist* tentu mempunyai software yang ia gunakan sebagai sarana untuk memanipulasi suara yang direkam. Foley perlu disesuaikan volume dan propertinya dalam proses editing dengan teknik semakin sedikit yang diubah, semakin baik. Seorang *foley artist* tidak boleh langsung mengedit suara rekamannya karena ada istilah “sweet spot” yang baru akan didapat setelah membetulkan suara. Potonglah bagian yang tidak diperlukan terlebih dahulu baru masuk ke proses editing seperti noise removing, dan lainnya. (Ament, 2014).

2.3 *Sound Design*

Sound Design merupakan proses menciptakan, mengedit, memanipulasi melodi atau suara menggunakan alat apapun untuk menciptakan suasana yang cocok. Tujuan dari mendesain suara dalam animasi adalah untuk menciptakan *mood* para penonton. Untuk *mood* yang cocok dalam sebuah film dapat dibangun melalui pemanipulasian unsur-unsur suara yang disebut *sound design*. (Sonnenschein,2001).

Untuk menciptakan *mood* yang sesuai, kita harus mengetahui mengenai psikologi suara terlebih dahulu. Seperti pengaturan keras dan lembutnya suara yang dapat memicu emosi tertentu pada seseorang (Ballou, 2008). Tempo yang lambat akan memberikan suasana lebih tenang sedangkan tempo cepat akan memberikan suasana tegang (Patel, 2008).

2.3.1 *Sound Designer*

Seorang *sound designer* merupakan orang yang bertanggung jawab atas elemen-elemen audio yang akan digunakan dalam suatu proyek. Ia bertugas sebagai penentu dan penguji kualitas suara.

Seorang *sound designer* haruslah berhati-hati dalam mengaplikasikan suara kedalam animasi maupun film. Karena, suara yang digabungkan dapat menciptakan suasana yang berbeda (Chandler, 2009). Untuk itu kesigapan dan kekreatifan seorang *sound designer* sangatlah diperlukan untuk menciptakan film yang menarik.

Tugas seorang *sound designer* menurut Ariatama (2008) adalah :

- Tahap Praproduksi:

1. Berdasarkan visi skenario sutradara dan *re-recording mixer*, *sound designer* membahas dan menganalisa skenario untuk mendesain konsep suara apa saja yang akan dibuat.
2. Membahas kembali konsep suara yang telah dibuat bersama dengan *supervising sound editor* dan *production mixer*.
3. Mencari dan merekrut orang-orang yang bisa diajak bekerjasama dengan baik.

- Tahap Produksi:

1. Mengawasi, menganalisa serta memberikan saran-saran kepada *production mixer* mengenai perekaman suara yang telah dihasilkan.
2. Meminta untuk merekam suara-suara selain dari dialog yang bisa digunakan dan dibutuhkan pada saat pascaproduksi/*mixing* kepada *production mixer*.

- Tahap Pascaproduksi:
 1. Menuangkan konsep suara yang telah dibuat ke dalam cue sheet untuk kebutuhan atau acuan bagi *sound editor* dan re-recording mixer.
 2. Secara langsung terlibat dalam pembuatan suara-suara efek baru.
 3. Memimpin dan mengarahkan semua bagian di sound-post department.
 4. Saat melakukan music spotting, *sound designer* harus hadir dan memberi masukan.
 5. Bertanggungjawab terhadap hasil desain suara.
 6. Bersama re-recording mixer mengawasi pelaksanaan pemindahan suara (sound transferring) hasil final mix dari jalur suara magnetic ataupun media digital ke jalur suara optik analog maupun digital hingga ke *married print*.

2.3.2 Hubungan musik dan Emosi

Tempo dan modus memberi pengaruh terkuat kepada pendengar mengenai emosi yang akan ditunjukkan (Djohan, 2010). Seperti contohnya, lagu dengan nada mayor bertempo cepat yang dimainkan menggunakan alat musik biola akan terkesan bergairah dan gembira sedangkan lagu dengan tempo lambat akan memberikan kesan sedih dan misterius.

Menurut Djohan (2010), berikut ini merupakan ciri- ciri musik dan emosi yang berhubungan dengannya :

Emosi	Ciri-Ciri Musik
Gembira	Tempo cepat, modus mayor, tingkat suara tinggi, harmoni sederhana, <i>pitch</i> tinggi, <i>timbre</i> terang, vibrato sedang-cepat, bentuk teratur.
Sedih	Tempo lambat, modus minor, interval minor, <i>timbre</i> kabur, melambat, bentuk tidak teratur, vibrato lambat.
Marah	Tempo cepat, modus minor, tingkat suara tinggi, ritme kompleks, perubahan ritme tiba-tiba, <i>timbre</i> tajam, menyepat, bentuk tidak teratur.
Takut	Tempo cepat, bervariasi, modus minor, kontras <i>pitch</i> , ritme tersentak-sentak, <i>timbre</i> lembut, vibrato cepat, bentuk tidak teratur.
Lembut	Tempo lambat, modus mayor, <i>pitch</i> rendah, <i>timbre</i> lembut, kontras nada panjang dan pendek, vibrato cepat-sedang.

UUMN