



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan perpaduan dari audio dan visual. Suara pada film sangat membantu dalam menyampaikan naratif sebuah film. Ada tiga jenis suara yang membuat film menjadi lebih hidup dan nyaman untuk dinikmati oleh penonton. Menurut Prince (2010) tiga jenis suara tersebut adalah dialog, *sound effect* dan musik. Dialog pada film seperti *voice over* atau percakapan karakter. *Sound effect* bisa dibuat melalui teknik *foley* ataupun teknik manipulasi digital (hlm. 196, 230).

Ament (2009) berpendapat bahwa penataan suara pada film animasi pada umumnya sama seperti film live action, yang membuat berbeda adalah pada film animasi pembuatan suara dilakukan pada saat pasca produksi. Teknik *foley* menjadi sumber utama dalam perancangan suara. Teknik *foley* sangat membantu menjelaskan elemen naratif yang ada pada film animasi (hlm. 21).

Film pendek animasi berjudul *Sangkar* yang ditulis oleh Irene Dian dan disutradarai oleh Maria Nonita menceritakan tentang seorang lelaki bernama Yohan (28) yang menderita PTSD (*Post Traumatic Strees Disorders*) dimana ia ingin mencari obat penenangnya namun Yohan harus melawan penyakitnya sendiri yang kambuh. Menurut Schiraldi (2009), PTSD (*Post Traumatic Strees Disorders*) diakibatkan oleh rangkain peristiwa yang dialami seseorang dengan pengalaman penuh tekanan seperti perang, pemerkosaan, pelecehan atau sebuah kecelakaan. orang yang mengidap PTSD sering mendapatkan *flashback* tentang

peristiwa yang dialaminya. Salah satu pemicu *flashback* tersebut adalah suara (hlm. 3, 8).

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis memiliki *jobdesk* sebagai *sound designer*. Yewdall (2011) berpendapat bahwa seorang *sound designer* merupakan orang yang bertugas merancang suara pada film. Seorang *sound designer* harus bisa bertanggung jawab terhadap kualitas suara film dan juga seorang *sound designer* harus bisa memikirkan suara apa saja yang perlu dalam keperluan film (hlm. 263-265). Pada film pendek animasi *Sangkar*, *sound effect* sangat berpotensi besar dalam mendukung fungsi naratif film tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *sound effect* dapat memberikan perbedaan dunia realita dan non realita pada film pendek animasi "Sangkar"?

1.3. Batasan Masalah

Laporan tugas akhir ini dibatasi pada :

1. Perancangan *sound effect* non realita pada *scene* 1, 2, 5 dan *scene* 14.
Perancangan *sound effect* dunia realita pada *scene* 15
2. Perancangan *foley* dan *ambience* yang menjeleaskan perbedaan dunia realita dan non realita.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan laporan tugas akhir ini adalah mengetahui bagaimana perancangan *sound effect* dapat memberikan perbedaan dunia realita dan non realita sebuah film pendek animasi *Sangkar*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi penulis, diharapkan agar dapat mengerti bagaimana perancangan *sound effect* dapat mengubah persepsi suara tentang dunia realita dan non realita. Selain itu laporan tugas akhir ini juga sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bagi pembaca, diharapkan sebagai sumber pengetahuan yang baru tentang sebuah perancangan *sound effect* pada film animasi.
3. Bagi Universitas, diharapkan menjadi sebuah referensi di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN