



### **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

Industri animasi 3D di Indonesia saat ini sedang berkembang pesat. Hal ini ditandai oleh munculnya berbagai film-film animasi 3D berdurasi pendek maupun panjang buatan negeri sendiri yang kualitasnya pun tidak kalah bagus dengan produksi film animasi 3D luar negeri. Situs [indonesiainancetoday](#) (2013: 21 September 2013) menyatakan bahwa Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Mari Elka Pangestu, menilai industri animasi di Indonesia mulai bertumbuh dengan baik selama lima tahun terakhir dan sudah terjadi pergeseran dari *outsourcing* animasi rumah produksi asing ke pertumbuhan rumah produksi lokal. Hal ini didukung pula oleh pernyataan Rini Sugianto, animator Indonesia yang bekerja untuk WETA Digital, dalam situs [tekno.kompas](#) (2011: 21 September 2013) bahwa ada perbaikan kualitas dari animasi yang dihasilkan oleh animator Indonesia dan membuka kesempatan untuk menuju animasi Indonesia yang semakin baik. Terbukti pada tahun 2013, situs [postinganbiasa](#) (2013: 21 September 2013) mencatat bahwa total penonton film animasi 3D untuk anak “*Petualangan Singa Pemberani 2*” yang diproduksi oleh Batavia Pictures berjumlah 60.163 orang, lebih banyak dari film drama anak “*Hasduk Berpola*” yang total penontonya berjumlah 7.987 orang.

Kemajuan industri animasi 3D di Indonesia tidak terlepas dari peran musik sebagai penunjang segi visual. Situs [Helium](#) (2012: 16 September 2013) menyatakan bahwa musik dan film, termasuk film animasi, adalah media yang

sangat kaya akan unsur emosional dan bila dimainkan bersama akan membentuk sebuah hubungan yang sangat kuat. Keberadaan musik dalam film animasi, telah berkontribusi besar dalam membangun suasana, menjelaskan arti dari sebuah adegan yang sedang ditayangkan, dan memberikan penonton sebuah perasaan emosional. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sebuah film animasi tanpa diiringi musik akan terasa hampa.

The Gift adalah sebuah film animasi 3D berdurasi pendek dan bergenre *drama-teen movie* yang ditujukan untuk anak-anak dan remaja yang berusia 8-15 tahun. Film ini menceritakan tentang seorang anak bernama Kevin Vim yang hidup hanya dengan binatang peliharaannya dan berharap ada yang datang di hari ulang tahunnya. Ternyata, muncul kotak misterius yang dapat mengabulkan semua permintaannya hanya dengan menggambar benda yang diinginkan.

Berangkat dari latar belakang di atas, maka akan dibuatlah sebuah desain suara untuk mendukung segi cerita dan visual dari film animasi 3D The Gift. Penulis berharap dengan adanya Tugas Akhir ini, pembaca dapat memahami pembuatan dan pengaplikasian desain suara yang sesuai, agar hasil film animasi yang baik secara audio maupun visual dapat tercapai.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas menimbulkan pertanyaan, seperti:

1. Bagaimana desain suara dalam film animasi 3D “The Gift”

## **1.3. Batasan Masalah**

Beberapa batasan-batasan yang diambil dalam perancangan desain suara ini adalah:

1. Desain suara ini dikhususkan untuk film animasi 3D “The Gift” yang bergenre *drama-teen movie*.
2. *Foley* dibuat menggunakan alat-alat yang sederhana serta perangkat lunak audio/musik digital.
3. Pembuatan lagu latar dibatasi hanya sampai tahap pembangunan konsep serta penggunaan perangkat lunak audio/musik digital untuk *mixing*. Cara bermain alat musik tidak termasuk dalam bahasan.

#### 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendesain suara yang dapat menggambarkan suasana dan adegan dalam film animasi 3D “The Gift”.
- 2) Mengaplikasikan desain suara yang berupa lagu latar dan *foley* dalam film animasi 3D “The Gift”.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Perancangan yang dilakukan tidak terlepas dari beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan. Metode ini digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan beberapa sumber yang diperlukan, menganalisis masalah yang ada, dan memecahkan permasalahan yang ada. Metode yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan penelitian lewat media internet dan mencari referensi terkait mengenai hal – hal yang berhubungan dengan desain suara dalam film animasi, seperti referensi *soundtrack*, *sound effect*, cara pembuatan *foley*, dan lain

sebagainya. Sumber-sumber yang terkumpul kemudian ditelaah secara menyeluruh dan dijadikan acuan untuk proses mendesain suara selanjutnya.

