



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

Fakta dunia sedang maju dalam bidang teknologi dan seni, banyak sekali dapat ditemukan aplikasi seni di dalam sebuah teknologi maupun dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi yang saat ini sedang berkembang banyak mempengaruhi kehidupan masyarakat, terutama anak kecil di zaman ini yang mulai mengenal teknologi canggih sejak dini. Banyak dari anak kecil sampai dewasa bahkan lanjut usia menghabiskan waktu untuk bersantai di depan televisi, menikmati dan menyimak acara televisi. Salah satu tayangan televisi yang digemari segala usia, terlebih digemari oleh anak-anak adalah film animasi.

Animasi sebenarnya sudah ada di Indonesia sejak dahulu, tapi banyak yang tidak sadar karena dikemas dengan cara yang berbeda dengan zaman sekarang. Menurut Mulyana (2014), wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik. Pada perkembangannya sekarang ini di Indonesia mulai berkembang lebih baik lagi ditandai dengan munculnya film-film animasi di Indonesia dengan semakin beragam.

Di dalam sebuah karya Animasi pasti terdapat aransemen Musik yang mendukung sehingga membuat film itu sukses. Secara tidak sadar musik itu mempengaruhi seseorang, seperti dikatakan Djohan (2009), fungsi musik dalam

opera di masa itu adalah untuk merefleksikan emosi melalui kata-kata dan gerakan.

Dalam artikel “Soundtrack Frozen Masih Populer Didengar” (2014) disebutkan bahwa “Frozen” yang merupakan film animasi yang populer, film tersebut memenangkan *Best Animated Feature*, dan memiliki album *soundtrack* yang tercatat sebagai *soundtrack* film animasi terlaris.

Lagu yang ada dalam film “Frozen” ini terlihat sangat populer akhir-akhir ini sampai Disney membuka acara konser lagu-lagu yang ada dalam film animasi “Frozen” ini.

Jika dilihat perkembangannya, selain sebuah animasi yang bagus dan menarik, musik adalah salah satu faktor yang mempengaruhi penonton. Karena itulah penulis memutuskan untuk membahas mengenai suara, bagaimana menggambarkan suasana sebuah film melalui *scoring* musik, *sound fx*, dan *foley*. Suara yang dibahas dalam tugas akhir ini juga akan muncul dalam film animasi yang berjudul “Truth” yang penulis kerjakan bersama dengan anggota kelompoknya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana desain suara dalam film animasi berjudul “Truth”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diberikan dari rumusan masalah di atas adalah

1. Mengaransemen musik *scoring* untuk dijadikan tema dan musik latar dalam *scene 1, scene 4, scene 9, scene 10, scene 12*, dan *opening title* film berjudul “Truth”.
2. Merekam *foley* dan *sound fx* untuk *scene 1, scene 4, scene 9, scene 10, scene 12*, dan *opening title* film animasi berjudul “Truth”.
3. *Mixing*, *sync*, dan *editing* suara pada *scene 1, scene 4, scene 9, scene 10, scene 12*, dan *opening title* film animasi berjudul “Truth”.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Penulis akan membuat perancangan dan penempatan suara yang berupa *scoring*, *sound fx*, dan *foley* dalam film animasi berjudul “Truth”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Proses awal penulis melakukan *brainstorming* bersama anggota kelompok yang lain, mencari tema cerita, dan konsep dari film. Melalui proses tersebut penulis tertarik untuk mengambil musik sebagai pembahasan tugas akhir. Penulis mencari data dimulai dari fenomena di sekitar melalui jurnal di internet, dan observasi terhadap film. Kemudian setelah mencari fenomena sebagai latar belakang dari pembuatan tugas akhir, setelah itu penulis memulai studi pustaka di perpustakaan mencari data, dan mencari *e-book* di internet.