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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sound atau desain suara adalah salah satu elemen pendukung tak terpisahkan dari sebuah film animasi. Dalam suatu film animasi, desain suara berfungsi sebagai stimulus untuk membangkitkan suasana, emosi, dan cerita dalam film animasi, sehingga terkesan lebih nyata. Dalam beberapa aspek, desain suara berupa musik juga digunakan untuk menanamkan suatu kesan dalam suatu *scene* atau adegan (http://videogamewriters.com/review-cinders-50714, 16 Juli 2012). Misalnya, penggunaan beberapa *sound effect* game dalam film Wreck It Ralph (2012) yang mencerminkan kegembiraan dunia game dalam beberapa generasi yang terdapat di dalamnya.

Begitu besarnya peranan desain suara dalam sebuah film animasi sampai beberapa orang yang menontonnya terkenang akan lagu-lagu yang terdapat di dalam film animasi tersebut. Mereka pun mulai menggemari lagu-lagu tersebut setelah menonton film animasinya. Beberapa studio animasi pun berlomba-lomba mengeluarkan album *original soundtrack*, atau yang lebih dikenal dengan sebutan OST, film animasi mereka untuk memanjakan telinga para penggemarnya dengan harapan film animasi mereka dapat dikenang melalui lagu-lagu tersebut. Contohnya saja Dreamworks dengan album OST. Rise of The Guardians (2012) karya Alexandre Desplat, atau Disney-Pixar dengan album OST. Wreck It Ralph (2012). Hal di atas membuktikan pernyataan Davis (1999) bahwa musik dan

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

drama adalah dua karya seni yang saling terhubung sejak ribuan tahun yang lalu di banyak kebudayaan di dunia. Senada dengan pernyataan Davis, Titi Sjuman di situs celebrity.okezone.com (07/11/2011) juga menyebutkan bahwa musik dan film itu tidak bisa dipisahkan.

Saling keterkaitan antara film, terutama animasi, dengan desain suara adalah hal yang mendasari penulis membuat desain suara yang menarik dalam film animasi 3 dimensi "Daddy's Girl".

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain suara sesuai dengan alur cerita dan emosi yang terkandung dalam film animasi "Daddy's Girl"?
2. Bagaimanakah proses pembuatan desain suara dalam film animasi "Daddy's Girl"?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan hanya membahas tentang *foley*, dan *sound effect* yang dibuat dengan menggunakan suara alam, dan benda-benda dalam kehidupan sehari-hari seperti pintu, piring, gelas, televisi, dan lainnya yang juga terdapat dalam film animasi "Daddy's Girl". Untuk *background music*, pembahasannya berupa musik ilustrasi dan bukan *music scoring*. Musik ilustrasi dibuat dengan menggunakan software musik dengan penggunaan *keyboard* sebagai acuan nada dasar.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah menghasilkan desain suara yang mampu menghidupkan suasana dan dapat diaplikasikan dalam film animasi 3 dimensi "Daddy's Girl"

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah penulis dapat belajar menjadi seorang sound designer yang baik dan dapat menciptakan desain suara yang sesuai dengan tipe cerita tertentu. Sedangkan bagi pembaca adalah untuk memaksimalkan benda-benda yang ada di sekitar untuk membuat desain suara yang baik, dan mampu memahami proses pembuatan desain suara dalam film animasi.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014