

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sound Design merupakan elemen yang tak terpisahkan dalam sebuah film, iklan maupun *game*. Peranan *sound design* sangat penting dalam membangun sebuah emosi, mood ataupun sarana pendukung untuk menghidupkan adegan di dalam suatu film animasi. Pradana (2013) memaparkan bahwa di negara Indonesia tampaknya pembahasan mengenai *sound design* masih minim sekali, bahkan *sound design* di dalam perfilman Indonesia terkesan sangat *kurang diapresiasi*.

Pradana (2013) juga memaparkan bahwa *sound design* merupakan suatu aspek yang sangat krusial dalam film. Suara bisa dikatakan sebagai elemen film yang mengambil tempat 50% dari keseluruhan pengalaman yang dirasakan penonton dalam menonton film. Bagi beberapa sutradara seperti David Lynch dan Takashi Miike, suara bisa mengambil tempat 60% dalam penyampaian naratif film tersebut. Sebuah gambar memang berfungsi menjadi medium umum untuk berkomunikasi. Menurut Pradana (2013), suara punya kemampuan yang kuat untuk menyentuh emosi dasar dan bawah sadar kita. Kita lebih mudah mendapatkan efek sinestesia (bius) dari suara dibandingkan dengan gambar karena kapanpun dan di manapun kita berada, suara akan selalu menyusup ke dalam telinga kita tapi, gambar hanya bisa terlihat dengan mata terbuka

Dengan demikian hal ini membuat *sound design* dipergunakan dalam industri film, untuk mendukung gambar sehingga berkesan lebih hidup. Film

pertama yang menggunakan suara dengan sinkronisasi antara pemain dengan dialog, adalah *The Jazz Singer* sedangkan dalam film animasi adalah *Steamboat Willie* (*Creators of life : A History of Animation, Donald heraldson, 1975*).

Seseorang yang mensound design disebut *sound designer*. Hasil desain dari suara dinamakan *sound effect*. Pada umumnya *sound effect* yang diciptakan bertujuan untuk menghidupkan suasana/ *mood* maupun menyampaikan pesan dalam situasi adegan di dalam film. Didalam mendesain sebuah *sound effect* seorang *sound designer* memerlukan sebuah keahlian diantaranya adalah menguasai teori dasar suara, pengetahuan teknis rekaman beserta perlengkapannya, proses pemilihan objek yang akan digunakan untuk menciptakan atau mendesain suara, tahap *editing* suara untuk menyocokkan gambar dengan suara hingga tahap *mixing* suara, sehingga *sound designer* mendapatkan suara yang diinginkan dan menyatu dengan film. Dalam hal ini seorang *sound designer* diharapkan memiliki imajinasi serta kreatifitas dalam menciptakan atau bereksperimen dengan suara yang akan ia ciptakan.

1.2. Rumusan Masalah

- 1.) Bagaimana peranan *sound design* untuk membangun mood di dalam adegan yang terkandung dalam *trailer* film pendek animasi 2D “*Concordia*”?
- 2.) Bagaimana pengaplikasian *sound design* di dalam *trailer* film animasi 2D yang berjudul “*Concordia*”?

1.3. Batasan Masalah

- 1.) Animasi 2D ini merupakan sebuah *trailer* berdurasi 1 menit 30 detik
- 2.) Peralatan yang digunakan dalam proses *sound design* adalah peralatan *MIDI controller*, *monitor speaker*, *soundcard*, beserta *Digital Audio Workstation*, lalu untuk *sampling* suara akan menggunakan *external recorder* “Tascam” dan barang-barang yang dibutuhkan sebagai objek *sound effect*.
- 3.) Membuat *sound design* untuk *trailer* film animasi pendek 2D “*Concordia*”

1.4. Tujuan Tugas Akhir

- 1.) Membuat *trailer* film animasi 2D “*Concordia*” yang berdurasi 1 menit 30 detik.
- 2.) Menerapkan bagaimana *sound design* dari *trailer* film animasi pendek 2D “*Concordia*” yang dapat menggambarkan suasana dari adegan-adegan di film animasi pendek tersebut.

3.) Mengaplikasikan *sound design* yang telah dibuat dalam menciptakan emosi kedalam *trailer* film animasi 2D “*Concordia*”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.) Memberikan penjelasan dan cara berkonsep tentang *sound design* untuk *trailer* film animasi 2D “*Concordia*” dari pra-produksi hingga pasca produksi.

UMMN