



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 hiburan yang sudah sangat mendunia pada saat ini, termasuk juga pada kategori animasi semakin hari semakin populer di kalangan masyarakat. Untuk mencapai kualitas terbaik, sebuah karya tidak bisa hanya dilihat dari segi pergerakan atau teknis saja. Elemen pendukung seperti suara harus pula ikut serta agar tontonan terkesan hidup dan menarik. Maka dari itu selain membutuhkan *animator* sebagai pembuat animasi dibutuhkan juga *Sound designer* sebagai pembuat elemen audio. Seorang *sound designer* haruslah kreatif dalam menciptakan efek-efek suara yang dapat menghidupkan cerita, karena elemen suara dapat membuat film menjadi utuh. Seperti film berjudul “*The Raid 2 : Berandal*” oleh Gareth Evans.

The Raid 2 : Berandal merupakan film berbasis action dengan banyak adegan bertarung tanpa menggunakan senjata. Film ini berkisah mengenai seorang pria bernama Rama yang mendapat tugas untuk menyelundup kedalam pihak kepolisian untuk memberantas korupsi yang terjadi dibawah pihak yang berkuasa di Jakarta. Film ini saya ambil sebagai contoh karena efek suaranya jernih dan mengandung unsur *foley* yang berbeda untuk menggambarkan setiap karakter dan suasana. Adegan bertarung yang banyak dalam film ini dapat dipakai sebagai acuan dalam pembuatan suara untuk film animasi Vanra. Tentu saja untuk

mencapai hasil yang baik, *Sound designer* harus mampu membuat suara dalam animasi menjadi cocok dan dapat dipercaya.

Dalam animasi, fungsi elemen audio yang paling dikenal adalah pemberian suara pada suatu benda. Namun audio mempunyai fungsi lainnya juga seperti memberikan efek dramatis, merubah suasana secara mendadak, maupun sebagai penyatu scene, “*Enhancing reality means you are working with the reality of the sound, but adding to it to give it an extra bit of character so it works better with the story*” (Ament,2014).

Film animasi Vanra merupakan sebuah karya animasi 2D berbasis *action*. Animasi 2D ini bercerita tentang seorang gadis bernama Aro Zamati yang merupakan seorang ahli pencak silat yang mau membalas dendam kepada seorang raja bernama Banggai karena telah mencuri kitab pencak silat milik ayahnya. Kejadian ini menyebabkan kematian ayahnya saat bertarung dengan raja, Aro melihat sendiri ayahnya terbunuh didepan matanya. Untuk mengambil kitabnya kembali, Aro belajar silat seiring ia bertambah usia. Ia belajar ilmunya dari Hamarung, orang yang menyelamatkannya saat ia kecil. Setelah ia cukup pandai menggunakan ilmunya, ia melakukan perjalanan ke istana untuk membunuh sang raja. Dalam istana yang penuh dengan penjaga, Aro menggunakan segenap kekuatannya untuk menuju tempat raja. Film ini akan sangat bergantung kepada *foley* untuk menghidupkan suasana dan ketegangan setiap *scene*. Didasari oleh hal tersebut, penulis sebagai *sound designer* akan merancang *foley* yang cocok untuk dimasukkan ke dalam setiap scene agar film animasi Vanra menjadi hidup dan

menarik untuk ditonton. Maka penulis menyusun proposal berjudul Perancangan *Foley* dalam film animasi Vanra.

1.2 Rumusan Masalah

Di sini penulis merangkum masalah yang harus dibahas yaitu :

Bagaimana cara merancang *foley* dalam animasi 2D “Vanra”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil penulis yaitu :

Perancangan hanya dibatasi pada suara pukulan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang *foley* dalam film animasi 2D Vanra.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulis merangkum beberapa manfaat tugas akhir yaitu:

1. Bagi Universitas, sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.
2. Bagi Penulis, adalah penulis dapat merancang *foley* untuk film animasi 2D berjudul Vanra.
3. Bagi pembaca, adalah sebagai panduan untuk menciptakan *foley* pukulan dalam sebuah film.