



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 III

METODOLOGI

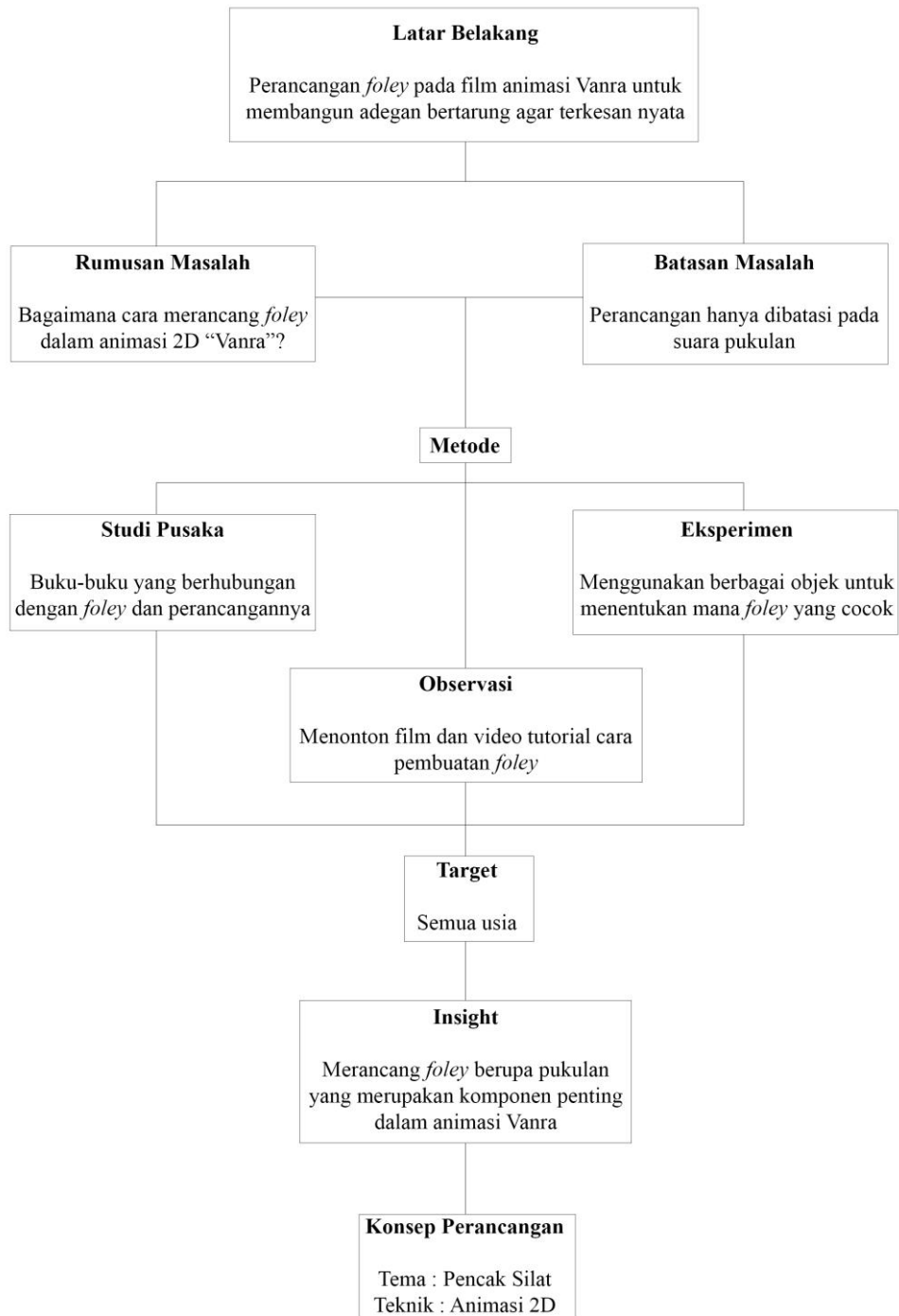
3.1 Gambaran Umum

Tugas Akhir yang penulis buat disini merupakan karya animasi 2D pendek yang berjudul “Vanra” yang memiliki genre action, dan fiksi bertema kerajaan yang menceritakan tentang seorang anak perempuan yang berusaha merebut kembali kitab milik ayahnya yang direbut oleh seorang raja yang jahat. Proyek ini dikerjakan oleh empat orang dalam tim penulis yaitu penulis sendiri sebagai *sound designer*, Ivan Valentino sebagai *environment artist*, Steffi Diannira Kusuma sebagai *character designer*, dan Aloysius Gonzaga Sindhu Yudistira sebagai *lead animator*.

Dalam proyek ini penulis bertugas sebagai pembuat desain suara yang akan dipakai dalam film animasi pendek ini. Desain suara mencakup *sound effects*, *background music*, dan *ambience* (suara latar *environment*). Berikut adalah skematika yang menggambarkan keseluruhan proses desain suara penulis.

UMMN

Skematika Perancangan



3.2 Praproduksi

Dalam tahap praproduksi disini penulis mulai mencari dan mendengarkan berbagai referensi-referensi yang dapat penulis temukan dari berbagai sumber. Penulis mulai mencoba membayangkan suasana yang terjadi ketika *scene* dimulai dan memikirkan seperti apakah desain *foley* yang akan dipakai nanti. Dalam tahap praproduksi ini juga penulis membuat *list* kebutuhan suara.

3.2.1 Sinopsis

Logline

Seorang remaja perempuan yang mengembara untuk mengambil kembali kitab peninggalan ayahnya namun, ternyata kitab tersebut berada di dalam istana raja.

Sinopsis,

Aro Zamati, seorang anak pesilat tangguh telah melihat ayahnya mati di tangan raja Banggai dalam pertarungan memperebutan kitab yang sengit. Aro yang hampir di bunuh raja Banggai telah di selamatkan Hamarung, namun kitabnya jatuh dan di ambil raja Banggai. Aro yang selamat dididik hingga besar oleh Hamarung. Saat Aro sudah besar dan Hamarung meninggal karena tua, Aro memutuskan menyelip ke istana raja untuk mencuri kembali Kitab ayahnya, namun saat mengambil kitab itu, Aro harus berhadapan dengan raja Banggai yang berakhir dengan pertarungan sengit. Aro yang lebih unggul raja itu

memiliki kesempatan membunuhnya namun tidak dilakukan. Dia lebih memilih membakar kitab itu di depan raja kemudian pergi meninggalkan kerajaan itu.

3.2.2 Soundlist

Tabel 3.1 List Kebutuhan Suara

No.	Scene	Kebutuhan Suara	
1	1	suara api (kebakaran)	v
		suara pintu terbuka	v
		suara darah muncrat	v
		suara orang ambruk	v
		suara langkah kaki pergi	v
2	2	suara ambience pantai	v
		suara burung	v
		suara tendang karung	v
		suara adu tangan	v
		suara kertas	v
3	3	suara kertas	v
		suara jangkrik	v
		suara langkah kaki	v
		suara mendarat	v
4	4	suara ambil buku	v
		suara pintu terbuka	v
		suara langkah kaki	v
		suara swing tangan	v
		suara pukulan	v
		suara tepisan	v
		suara tangkap kaki	v
		suara tendangan	v
		suara badan jatuh	v
		suara buku jatuh	v

Soundlist dibuat untuk memprediksi suara-suara apa sajakah yang nanti dibutuhkan untuk proses animasi. Dengan adanya *soundlist*, seorang *sound designer* juga dapat mencatat suara yang sudah selesai direkam dan mana yang belum dikerjakan.

3.3 Objek Penelitian

Penulis meneliti gerakan dan proses pukulan pada bahasan tugas akhir ini. Pada scene bertarung Aro dan Banggai, terdapat banyak sekali pukulan dan tendangan dari kedua belah pihak. Untuk dapat memahami bagaimana cara membuat suara pukulan yang cocok dan tepat, Penulis melakukan beberapa penelitian menggunakan objek disekitar penulis maupun mendengarkan sampel suara dari film maupun *foley artist* yang sudah ada, seperti :

1. Film The Raid 2 : Berandal



Gambar 3.1 Cuplikan The Raid 2 : Berandal
(<http://static.srcdn.com/wp-content/uploads/The-Raid-2-Cecep-Iko-Kitchen.jpg>)

Film The Raid 2 : Berandal merupakan salah satu film karya Indonesia yang bertema action. Film ini mengisahkan tentang seseorang yang bernama Rama yang ingin membongkar dan memberantas korupsi yang beredar dalam satuan kepolisiannya. Film ini menunjukkan berbagai adegan bertarung mulai dari awal sampai akhir dan mempunyai banyak suara pukulan yang berbeda-beda. Dalam film animasi Vanra, terdapat

scene yang menunjukkan banyak adegan bertarung menggunakan tangan dan kaki dengan beladiri pencak silat teknik dasar, sama seperti dalam film *The Raid 2 : Berandal* yang juga mempunyai basis pertarungan pencak silat dan adegan bertarung tanpa senjata.

2. *Foley making* oleh Chris Allan Tod



Gambar 3.2 *Foley Creating Process*
(<https://www.youtube.com/watch?v=ArqiTny3ZoM>)

Chris Allan Tod adalah seorang *sound designer*, *foley artist*, dan *composer* yang mempunyai studionya sendiri untuk merekam lengkap dengan banyak alat untuk membuat *foley*. Ia juga bekerja di *Syntax Cinema* sebagai *sound designer*. Pada videonya yang ini, ia menunjukkan berbagai macam cara membuat suara-suara pukulan dan tendangan yang bisa dipakai dalam adegan bertarung. Penulis akan mengobservasi berbagai cara yang dapat digunakan untuk membuat suara yang mirip

seperti suara pukulan yang dapat digunakan dalam *scene* bertarung tanpa senjata.

3. *Cookin' With noisy* by noisysid



Gambar 3.3 *Cookin' With noisy*
(<https://www.youtube.com/watch?v=HS0OzWqlRhI>)

Cookin' With noisy merupakan salah satu *channel* youtube milik Sid Lieberman yang nama akun youtubanya merupakan noisysid. Sid merupakan seorang Sound Designer yang sudah banyak mengerjakan kebutuhan suara untuk film maupun itu animasi atau film live action. Pada video ini, Sid mendemonstrasikan salah satu cara membuat suara pukulan dan tamparan. Namun penulis hanya akan mengobservasi suara pukulannya saja karena film animasi Vanra tidak memiliki adegan tamparan.

3.4 Metode Penelitian

Penulis menggunakan 2 metode yang digunakan untuk penelitian ini, yaitu metode observasi, dan metode eksperimen. Metode Observasi dilakukan dengan cara meneliti objek yang telah disebutkan diatas. Tujuan dari metode ini adalah untuk mempelajari berbagai jenis properti yang digunakan untuk membuat efek suara pukulan yang terdengar nyata.

Setelah selesai mengobservasi, penulis akan langsung melanjutkan ke tahap berikutnya yang merupakan metode eksperimen. Pada metode ini, penulis akan mencoba mereka ulang suara yang telah didengarkan dan dipelajari lewat metode observasi. Eksperimen merupakan tahap yang penting untuk menentukan seperti apa suara yang dihasilkan menggunakan barang yang berbeda dan untuk menentukan *foley* mana yang nantinya akan dipakai untuk film animasi Vanra.

3.5 Observasi

Penelitian dengan metode ini dilakukan dengan cara mendengarkan dan mengamati film maupun cara merekayasa suara pukulan lewat tutorial beberapa individu yang telah disebutkan diatas.

3.5.1 Observasi film The Raid 2 : Berandal



Gambar 3.4 Scene Dimana Rama Sedang Diserang di Kamar Kecil
(<https://www.youtube.com/watch?v=PTg0dBXe0os&t=14s>)

Dalam film *The Raid 2 : Berandal* (2014), penulis mendengarkan dan mengamati seperti apa suara-suara tendangan dan pukulan yang dihasilkan pada film tersebut. Film ini penuh dengan adegan pertarungan tanpa senjata yang membuatnya ideal untuk dijadikan sebagai referensi. Pada salah satu scene ketika Rama sedang dalam kamar kecil di sebuah penjara, Rama diserang oleh banyak tahanan lain dengan bentuk badan yang juga berbeda-beda.

Saat Rama mulai diserang oleh para tahanan, penulis mendengarkan perbedaan suara pukulan yang dihasilkan oleh Rama dan tahanan lainnya. Pada aksi ini juga terdengar bahwa suara pukulan tahanan yang berbadan besar akan terdengar dan terkesan lebih kuat daripada suara pukulan tahanan lainnya yang mempunyai postur tubuh lebih kecil. Pada scene ini juga penulis menemukan

bahwa film *The Raid 2* : Berandal merekam suara pertarungan aktornya secara langsung menggunakan Microphone, sehingga menghasilkan suara yang sangat realistis.

3.5.2 Observasi props dan suara oleh Chris Allan Tod



Gambar 3.5 Chris Allan Tod dengan Properti *Foley*
(<https://www.youtube.com/watch?v=ArqiTny3ZoM>)

Pada kesempatan kali ini, Chris Allan Tod yang merupakan seorang *foley artist* membagikan cara yang berbeda-beda untuk merekayasa suara pukulan. Pada awalnya Chris menggunakan kayu yang dipukulkan ke bantal untuk merekayasa, kayu yang digunakanpun mempunyai banyak macamnya mulai dari kayu kecil dengan bulu diujungnya, kayu yang berbentuk seperti sendok, sampai kayu panjang. Penulis mendengarkan sampel-sampel ini dan merasa bahwa menggunakan kayu panjang untuk memukul bantal dapat menghasilkan suara yang mirip dengan pukulan. Chris juga menggunakan buku yang ditutup secara

cepat untuk menghasilkan suara yang mirip dengan pukulan, namun penulis merasa bahwa suara yang dihasilkan lebih mirip suara tamparan.



Gambar 3.6 Chris Allan Tod Menggunakan Pendekatan Organik
(<https://www.youtube.com/watch?v=ArqiTny3ZoM>)

Setelah itu, Chris mulai menggunakan bahan-bahan organik untuk merekayasa seperti kol, dan labu yang dipukul dan dicongkel menggunakan kayu. Suara yang dihasilkan terkesan terlalu berair dan tidak cocok untuk suara pukulan yang sudah direncanakan dalam awal konsep sehingga penulis hanya akan menjadikannya sebagai referensi.

3.5.3 Observasi suara pukulan oleh Sid Lieberman



Gambar 3.7 Cookin' With Noisy *Punch Sound*
(<https://www.youtube.com/watch?v=HS0OzWqIRhI>)

Pada video ini, penulis mendengarkan suara pukulan yang dihasilkan dan mengamati bahan yang digunakan olehnya. Sid menjelaskan salah satu cara membuat suara pukulan yang baik adalah menggunakan daging. Dalam cuplikan ini, Sid mengambil sepotong besar daging sapi sirloin dan mulai memukulnya dengan tangan kanan selama beberapa kali. Suara yang dihasilkan mempunyai karakteristik yang cukup mirip dengan pukulan asli, namun sayangnya masih terdengar terlalu berair.



Gambar 3.8 Sid Menambah Kulit Sintetis Untuk Pukulan
(<https://www.youtube.com/watch?v=HS0OzWqIRhI>)

Sid berkata bahwa suara yang dihasilkan tidak cukup keras seperti suara yang biasa dipakai dalam film. Untuk mengatasinya, Sid mengambil selembar kulit sintetis yang dilipat jadi ukuran lebih kecil dan dipegang ditangan kanannya. Ia lalu mengayunkan tangan kanannya untuk memukul daging tersebut. Penulis berpendapat bahwa suara yang dihasilkan kali ini menjadi cukup besar dan cocok untuk dijadikan suara tendangan pada film animasi Vanra nantinya.

3.6 Metode Eksperimen

Metode Eksperimen bertujuan untuk mencari suara yang cocok untuk dipakai dalam film animasi Vanra. Pada tahap ini juga penulis mencoba banyak barang dan mengetes kira-kira suara mana yang cocok untuk dipakai nantinya.

3.6.1 Eksperimen menggunakan kain



Gambar 3.9 Eksperimen Suara Kain

Metode pertama yang penulis lakukan adalah membuat dasar suara pukulan menggunakan kain. Dibantu oleh Ivan yang merupakan teman sekelompok, penulis mencoba metode seperti yang film *The Raid 2 : Berandal* lakukan, yaitu merekam suara dengan timing yang bersamaan dengan adegan dalam filmnya. Agar mendapat acuan yang jelas, penulis memasukkan film animasi *Vanra* yang telah dirubah kualitasnya menjadi 360x360 pixel kedalam software yang bernama *Studio One*. Memasukkan video bertujuan agar ketika perekaman telah dimulai, videopun dapat ditampilkan secara bersamaan.

Pada awalnya penulis menonton adegan animasi selama beberapa kali untuk memberi instruksi kepada Ivan dan juga untuk memudahkan menghafal adegan yang akan terjadi. Saat mulai perekaman, kain yang dibawa mulai dipukul-pukul dan dibanting sesuai dengan adegan yang ada.

Penulis kemudian mendengarkan semua hasil rekaman yang telah diambil dan berpendapat bahwa suara pukulan menggunakan kain memang cukup bagus, namun masih kurang keras dan kurang mirip dengan suara asli sehingga penulis hanya akan menggunakannya sebagai suara *support* untuk pukulan.

3.6.2 Eksperimen menggunakan kayu



Gambar 3.10 Eksperimen Menggunakan Kayu

Setelah mendapatkan sampel suara menggunakan kain, penulis mulai mencoba merekam suara kayu untuk merekayasa sebuah pukulan. Selain untuk suara langkah kaki, kayu ini juga penulis gunakan untuk bereksperimen suara pukulan dan tendangan. Penulis menggunakan beberapa jenis kayu yang berbeda, untuk yang didalam studio sound penulis merekam menggunakan perangkat perekam yang telah disediakan oleh lab tersebut. Sedangkan untuk merekam suara yang diluar lab, penulis menggunakan *hand recorder* H.26.

Kayu yang siap direkam kemudian dipukul dan diinjak. Walaupun banyak cara telah digunakan, namun suara yang terekam terlalu kasar dan tidak mirip dengan suara pukulan.

3.6.3 Eksperimen menggunakan perangkat beladiri



Gambar 3.11 Eksperimen Menggunakan Alat Beladiri

Setelah mencoba berbagai cara dan metode, penulis akhirnya mencoba untuk merekayasa suara pukulan menggunakan *padding* yang merupakan pelindung tangan dalam seni beladiri *brazilian jiu jitsu*. Karena penulis tidak mempunyai daging untuk dipukul, penulis mencoba untuk menggantinya dengan padding yang

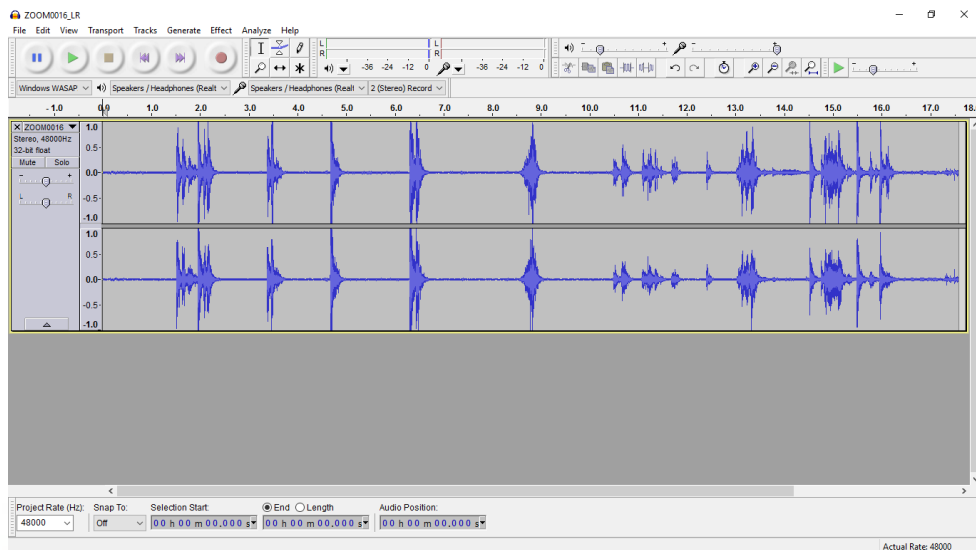
mempunyai tekstur luar kulit sintetis dengan ketebalan yang cukup serta kepadatannya yang mirip dengan daging.

Penulis lalu memukul *padding* itu dengan cara mengepalkan tangan, melebarkan tangan, dan juga menendang *padding*. Suara yang ditimbulkanpun bervariasi namun mirip dengan suara pukulan yang direkayasa oleh Sid. Penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan suara ini sebagai efek pukulan dan tendangan pada film animasi Vanra.

3.7 Proses Editing Foley

Setelah proses perekaman selesai, penulis melanjutkan ke tahap *editing*. Penulis menggunakan 2 software dalam proses *editing foley*, yaitu Audacity dan Studio One. Rekaman mentah yang sudah dipilih terlebih dahulu pertama-tama akan penulis edit dalam software Audacity untuk memudahkan penulis.

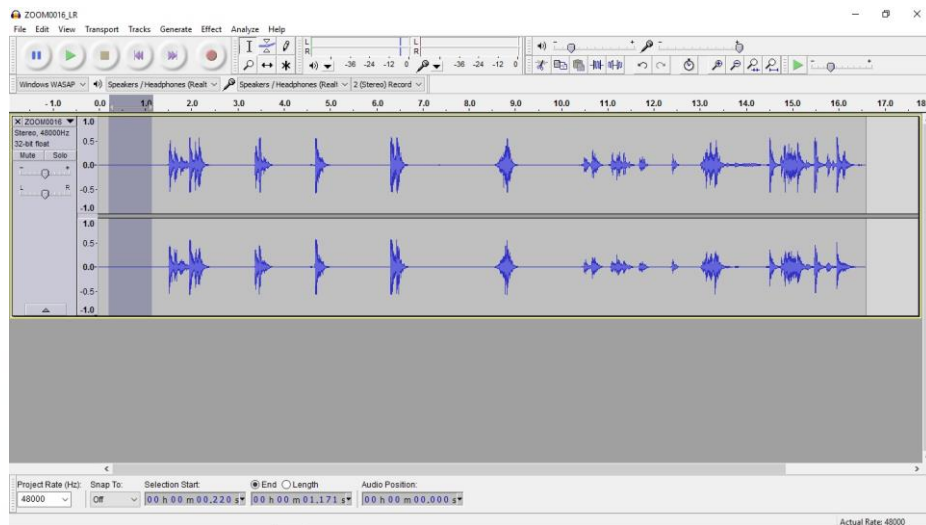
Pemahaman terhadap konsep suara setiap karakter haruslah benar-benar dimengerti agar efek yang diberikan dapat disesuaikan dengan suara yang diinginkan. Jenis pukulan yang berbeda juga memerlukan pengaturan dan penyesuaian yang berbeda.



Gambar 3.12 Hasil Mentah Rekaman *Foley*

Gambar diatas merupakan salah satu sampel audio hasil rekaman yang baru direkam dan belum diedit. Seperti terlihat diatas bahwa terdapat suara yang tidak diinginkan (*noise*) ikut terekam oleh microphone. Gambar diatas juga menunjukkan bahwa suara yang terekam masih berantakan dan perlu melalui beberapa tahap pengolahan.

U
M
M
N



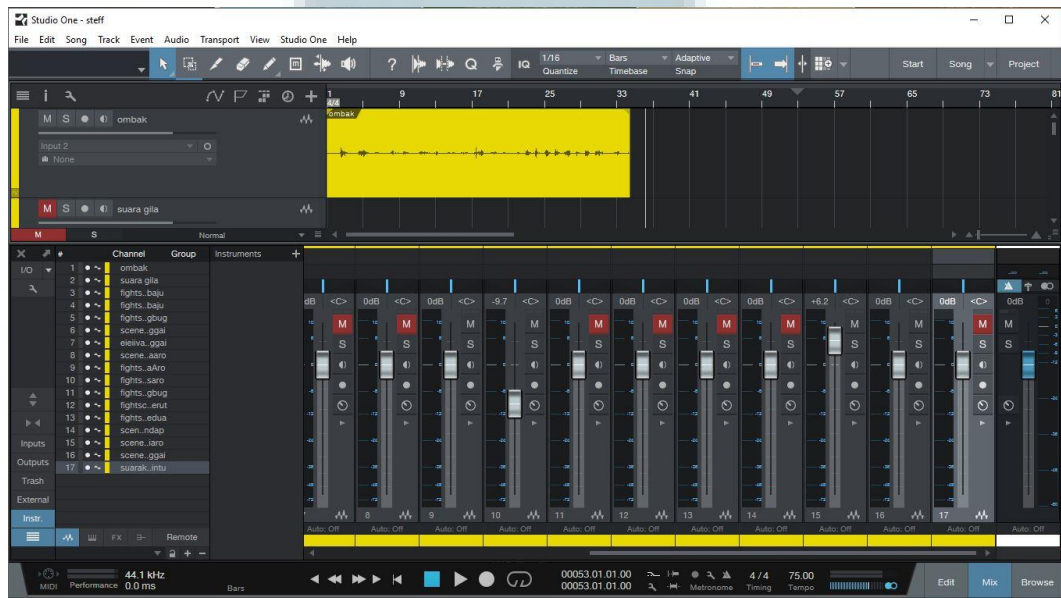
Gambar 3.13 Hasil Edit Rekaman *Foley*

Sebelum dirubah lebih lanjut, penulis menormalkan suara yang terekam melalui proses *Normalize*, setelah itu suara yang tidak diinginkan dapat dihilangkan melalui proses *noise removal* pada software audacity. Pada gambar 3.13 terlihat bahwa *noise* sudah bersih dan *foley* sudah siap untuk diexport dalam format wav.

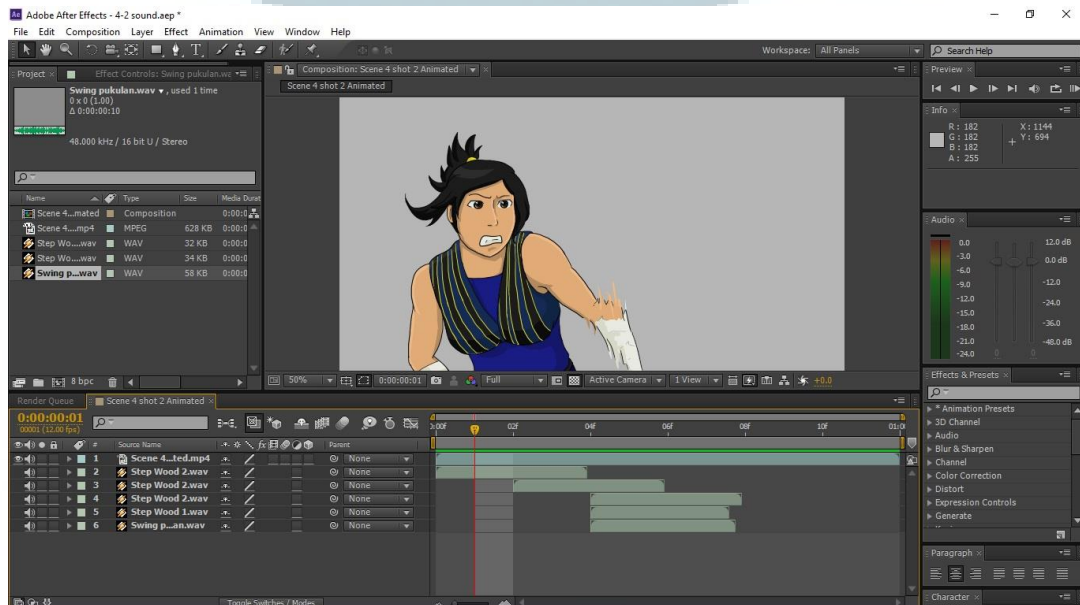
Untuk pengolahan lebih lanjut agar suara terkesan realistis, penulis menggunakan software Studio One dikarenakan lebih mudah dalam proses *mixing*. *Reverb*, *pitch*, dan *speed* suara diatur menggunakan Studio One.

Reverb merupakan proses yang membuat suara menjadi bergema dan memiliki volume, penulis menambahkan efek ini karena adegan pukul memukul animasi Vanra dilakukan dalam ruangan. Suara tendangan juga diberi *reverb* agar terkesan lebih keras dibanding suara pukulan. *Pitch* yang merupakan tinggi rendahnya nada suara digunakan untuk membuat suara pukulan yang kurang cocok menjadi lebih sesuai karena ada efek bass yang bertambah. *Speed* suara

akan diatur sesuai dengan kebutuhan. Bila ada suara yang kurang cocok karena terlalu lambat, penulis akan mempercepatnya menggunakan pitch modulation, begitu pula dengan suara yang terlalu lambat akan dipercepat.

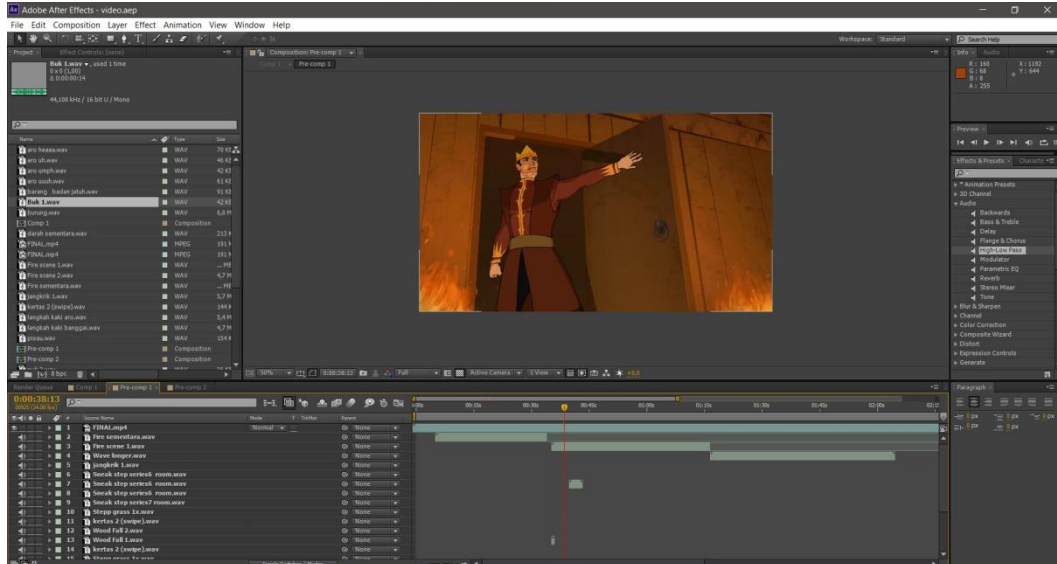


Gambar 3.14 Salah Satu Proses *Mixing* Pada Studio One



Gambar 3.15 Proses Penyesuaian Rekaman Dengan Animasi

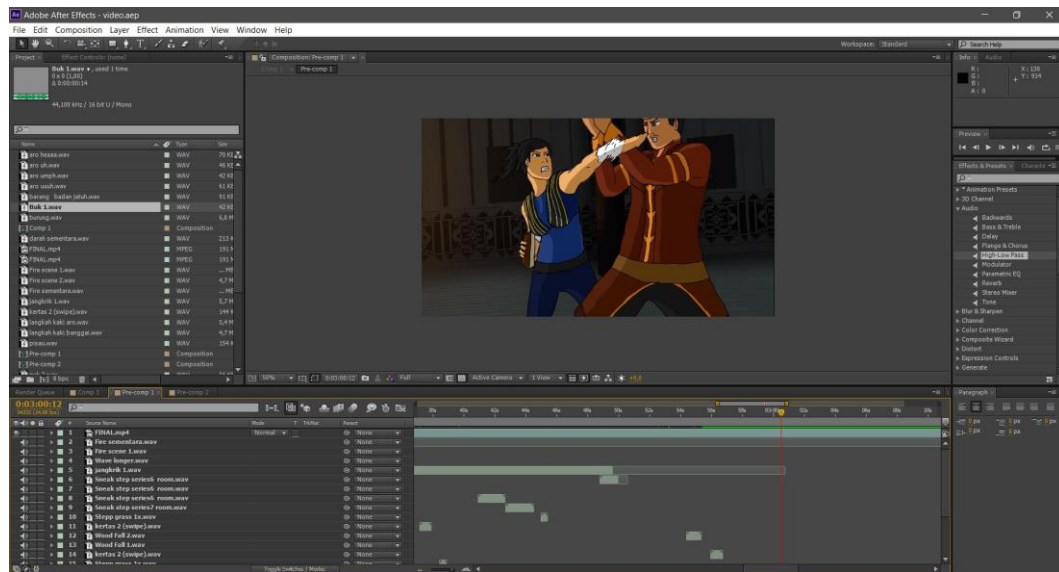
3.8 Pascaproduksi



Gambar 3.16 Proses *Compositing*

Pada proses pasca produksi ini penulis akan melakukan proses *compositing*, dimana semua foley yang telah direkam dan diproses akan disesuaikan kembali dengan film animasi yang telah jadi. Proses *compositing* ini penulis lakukan menggunakan *software* Adobe After Effects.

Pada tahap ini jugalah dilakukannya proses balancing antara satu *foley* dengan yang lainnya agar tidak saling beradu dan menjadi terlalu berisik. Proses balancing ini juga meliputi pengaturan *volume* antara *foley*, dan juga penambahan beberapa efek lain seperti *fade out*, yaitu bila suara semakin kecil secara perlahan dari titik awal pemberian efek.



Gambar 3.17 Proses Balancing Salah Satu Adegan Scene 4

Proses balancing dilakukan agar suara yang terdengar seimbang, dalam gambar diatas penulis mengecilkan suara vokal tokoh agar tidak terlalu mendominasi adegan, musik latarpun diperkecil sedangkan suara langkah kaki sedikit diperbesar agar dapat terdengar.

Sebagai pokok bahasan utama dan sebagai inti dari adegan tersebut, penulis memasukkan semua suara pukulan dan tendangan yang sudah dipersiapkan. Suara pukulan dan tendanganpun diperkeras agar lebih terdengar dan memberi kesan nyata.