

**REKONSTRUKSI *SOUND EFFECTS*
PADA FILM ANIMASI
“LOUD ME LOUD”**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi**



**Diajukan oleh
Krisna Purna Ratmara
NIM: 9910116032**

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2007

**REKONSTRUKSI *SOUND EFFECTS*
PADA FILM ANIMASI
“*LOUD ME LOUD*”**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



**Diajukan oleh
Krisna Purna Ratmara
NIM: 9910110032**



Kepada

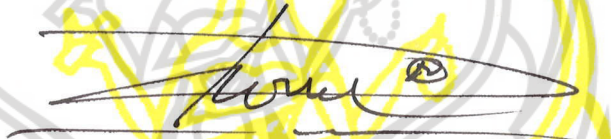
**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2007

REKONSTRUKSI *SOUND EFFECTS*
PADA FILM ANIMASI
“LOUD ME LOUD”

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir untuk diajukan kepada Tim Penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam ujian pendadaran pada tanggal 31 Januari 2007

Pembimbing I



Roni Edison, S.Sn
NIP: 132 227 712

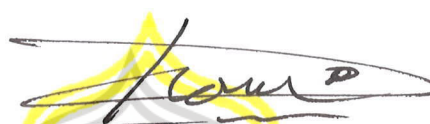
Pembimbing II



H. Subakat
NIP: 080 008 0750

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diperiksa dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan
Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Pada tanggal 2007



Roni Edison, S.Sn
Penguji I / Pembimbing I



H. Subakat
Penguji II/ Pembimbing II



Drs. M. Suparwoto, M.Sn
Cognate



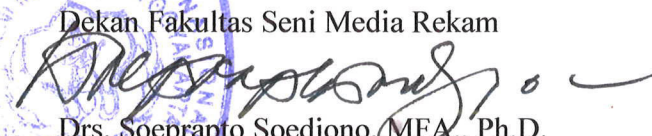
Lilik Kustanto, S.Sn
Ketua Program Studi Televisi



Roni Edison, S.Sn
Ketua Jurusan Televisi

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.
NIP: 430 936793



PERSEMBAHAN



*“Ku persembahkan untuk keluarga, teman-teman, dan semua yang bisa
mengambil manfaat dari tulisan ini....”*

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan I	ii
Lembar Pengesahan II	iii
Halaman Persembahan	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
KATA PENGANTAR	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	1
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Tinjauan Pustaka	3
E. Kerangka Teori	6
F. Kerangka Konsep	9
G. Metodologi Penciptaan	9
 BAB II OBJEK PENCIPTAAN	
A. Film “ <i>Loud Me Loud</i> ” Pra Rekonstruksi	13
B. Rekonstruksi <i>Sound Effects</i> “ <i>Loud Me Loud</i> ”	15
 BAB III LANDASAN TEORI	
A. Animasi	29
B. Suara atau bunyi	30
C. <i>Sound Effects</i>	34
D. Penciptaan <i>Sound Effects</i>	39
E. Dialog dan Musik	56

BAB IV ANALISIS KARYA

A. Penjelasan Umum	59
B. Analisis Karya	59

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN	112
B. SARAN	113

DAFTAR PUSTAKA

114

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Contoh animasi 3 Dimensi	30
Gambar 3.2. Contoh animasi 2 Dimensi	30
Gambar 3.3. Prinsip frekuensi yang terdiri dari beberapa <i>cycle</i>	31
Gambar 3.4. Kurva Fletcher dan Munson	33
Gambar 3.5. Contoh <i>synchoronous sound</i>	35
Gambar 3.6. Contoh <i>assynchronous sound</i>	35
Gambar 3.7. Suara pintu dibuka merupakan contoh <i>hard sound effects</i>	36
Gambar 3.8. Suara latar yang mengindikasikan set lokasi disebut BG	36
Gambar 3.9. Seniman <i>foley</i> sedang menirukan gerakan pada gambar	37
Gambar 3.10. Suara dinosaurus merupakan contoh dari <i>design sound effects</i>	37
Gambar 3.11. Diagram mikropon <i>dynamic</i>	42
Gambar 3.12. Contoh mikropon <i>dynamic</i> : Shure SM58 dan Shure SM57	42
Gambar 3.13. Diagram mikropon <i>condenser</i>	43
Gambar 3.14. Contoh mikropon <i>condenser</i> Neuman TLM 103 Shure SM81	43
Gambar 3.15. Diagram mikropon <i>ribbon</i>	44
Gambar 3.16. Contoh mikropon <i>ribbon</i> Royer R-121	44
Gambar 3.17. <i>Polar pattern cardioid</i>	45
Gambar 3.18. <i>Polar pattern hypercardioid</i>	46
Gambar 3.19. <i>Polar pattern omni-directional</i>	46
Gambar 3.20. <i>Polar pattern figure eight</i>	47
Gambar 3.21. <i>Polar pattern super cardioid</i>	47
Gambar 3.22. Rode NTG2	48
Gambar 3.23. Beberapa contoh <i>microphone placement</i>	50
Gambar 3.24. Software Nuendo 3	54
Gambar 3.35. Diagram proses rekaman	56
Gambar 4.1.1. Proses penciptaan suara angin	61
Gambar 4.1.2. Proses penciptaan <i>background sound effects</i> burung	61
Gambar 4.1.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> lebah terbang	62
Gambar 4.1.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> air mancur	62
Gambar 4.1.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> langkah ayam jantan	62

Gambar 4.1.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gerakan badan ayam	63
Gambar 4.1.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> ayam menaiki tangga	63
Gambar 4.1.8. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kepakan sayap ayam	63
Gambar 4.1.9. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kokok ayam	64
Gambar 4.2.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> mulut tumbuhan	64
Gambar 4.2.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> detak jam meja Jowee	64
Gambar 4.2.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gesekan baju Jowee	65
Gambar 4.2.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> letupan sendi	65
Gambar 4.3.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gerakan badan Muki	65
Gambar 4.3.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sandal Muki	66
Gambar 4.3.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pergerakan kamera	66
Gambar 4.4.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gesekan baju Jowee	66
Gambar 4.4.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sandal Jowee	67
Gambar 4.4.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tombol kode lemari	67
Gambar 4.4.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> lemari bergeser	67
Gambar 4.4.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu lemari ditutup	68
Gambar 4.4.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> knop putar brankas	68
Gambar 4.4.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu brankas	68
Gambar 4.4.8. Proses penciptaan <i>sound effects</i> durian jatuh	69
Gambar 4.4.9. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu kaca lemari	69
Gambar 4.4.10. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kotak diletakkan di karpet	69
Gambar 4.4.11. Proses penciptaan <i>sound effects</i> durian dimasukkan ke dalam kotak	70
Gambar 4.4.12. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kaca ditutup	70
Gambar 4.4.13. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu dibuka	70
Gambar 4.5.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kotak ditaruh di lantai	71
Gambar 4.5.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> bel tarik rumah Muki	71
Gambar 4.6.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> bel tarik rumah Muki	71
Gambar 4.6.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kelereng masuk ke ember	72
Gambar 4.6.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> mesin bel Muki	72
Gambar 4.7.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> bel tarik rumah Muki	73
Gambar 4.7.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> mesin bel Muki	73
Gambar 4.7.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tangan robot	73

Gambar 4.7.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tangan robot mematikan tape compo	74
Gambar 4.7.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> suara televisi tanpa siaran	74
Gambar 4.7.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kotak dikocok-kocok	74
Gambar 4.7.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> durian meluncur	75
Gambar 4.7.8. Proses penciptaan <i>sound effects</i> durian mengenai muka Muki	75
Gambar 4.7.9. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki terjatuh	75
Gambar 4.7.10. Proses penciptaan <i>sound effects</i> durian dipukul ke wajah Muki	76
Gambar 4.7.11. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Jowee mengeluarkan jeruji besi	76
Gambar 4.7.12. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Jowee tape compo dipukul dengan durian	76
Gambar 4.7.13. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jam dinding Muki	77
Gambar 4.8.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sepeda motor Muki	77
Gambar 4.8.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tangan menempel ke stang	77
Gambar 4.9.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> rem motor	78
Gambar 4.9.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> rem mobil	78
Gambar 4.9.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gesekan ban	78
Gambar 4.9.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> langkah kaki orang besar	79
Gambar 4.9.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> mesin mobil	79
Gambar 4.9.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu kaca	79
Gambar 4.10.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> atmosfir toko Rapayu	80
Gambar 4.10.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kursi Koh Gohan	80
Gambar 4.10.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> uang diletakkan di meja	80
Gambar 4.10.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> langkah pegawai toko Rapayu	81
Gambar 4.11.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> truk toko Rapayu	81
Gambar 4.11.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sisir rambut Jowee	81
Gambar 4.12.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gerakan kamera	82
Gambar 4.13.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sisir jatuh	82
Gambar 4.14.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tombol remote	83
Gambar 4.15.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> langkah kaki	83
Gambar 4.15.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu lemari	83
Gambar 4.15.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sari pati durian dituangkan	84
Gambar 4.15.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> botol dibuang	84
Gambar 4.15.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> senapan dikeluarkan dari lemari	84

Gambar 4.15.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jendela lemari dibuka	85
Gambar 4.15.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> senapan diaktifkan	85
Gambar 4.15.8. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jendela lemari di kokang	85
Gambar 4.15.9. Proses penciptaan <i>sound effects</i> senapan ditembakkan	86
Gambar 4.15.10. Proses penciptaan <i>sound effects</i> senapan ditembakkan	86
Gambar 4.16.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tape terkena tembakan	87
Gambar 4.16.2. Proses penciptaan background <i>sound effects</i> jangkrik	87
Gambar 4.16.3. Proses penciptaan background <i>sound effects</i> kodok	87
Gambar 4.16.4. Proses penciptaan background <i>sound effects</i> tokek	88
Gambar 4.16.5. Proses penciptaan background <i>sound effects</i> anjing	88
Gambar 4.16.6. Proses penciptaan background <i>sound effects</i> angin malam	88
Gambar 4.17.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tertawa Muki	89
Gambar 4.17.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jeritan Jowee	89
Gambar 4.18.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kaca diletakkan ke lantai	89
Gambar 4.18.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> langkah Dark Vader	90
Gambar 4.18.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> voice Dark Vader	90
Gambar 4.18.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> helm Dark Vader dilepas	90
Gambar 4.19 a.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki melompati bukit	91
Gambar 4.19 a.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki melompati pagar	91
Gambar 4.19 a.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kamera pengintai	91
Gambar 4.19 a. 4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> permen karet	92
Gambar 4.19 a.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> karet ketapel ditarik	92
Gambar 4.19 a.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> ketapel dihempaskan	92
Gambar 4.19 a.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> ketapel mengenai kamera	93
Gambar 4.19 a.8. Proses penciptaan <i>sound effects</i> anjing	93
Gambar 4.19 a.9. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki jatuh	93
Gambar 4.19 a.10. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kucing	93
Gambar 4.19 a.11. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tutup meriam terbuka	94
Gambar 4.19 a.12. Proses penciptaan <i>sound effects</i> meriam bergerak	94
Gambar 4.19 a.13. Proses penciptaan <i>sound effects</i> meriam ditembakkan	94
Gambar 4.19 a.14. Proses penciptaan <i>sound effects</i> durian melesat	95
Gambar 4.19 a.15. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gayung dipukulkan ke durian	95

Gambar 4.19 a.16. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pegangan gayung dibuang	95
Gambar 4.19 a.17. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sedotan wc ditutupkan ke meriam	96
Gambar 4.19 a.18. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sedotan wc terkena wajah Muki	96
Gambar 4.19 a.19. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jebakan	96
Gambar 4.19 a.20. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki melangkah di semak	97
Gambar 4.19 a.21. Proses penciptaan <i>sound effects</i> kaca dipukul dengan linggis	97
Gambar 4.19 a.22. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jendela jatuh	97
Gambar 4.19 a.23. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki jatuh dari jendela	98
Gambar 4.19 b.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jarum jam bergeser	98
Gambar 4.19 b.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> jam berdentang	98
Gambar 4.19 b.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> semprotan obat nyamuk	99
Gambar 4.19 b.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> infra merah	99
Gambar 4.19 b.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> senter jatuh	99
Gambar 4.19 b.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu jebakan	100
Gambar 4.19 b.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> bola besar menggelinding	100
Gambar 4.19 b.8. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki jatuh	100
Gambar 4.19 c.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> anak tangga	101
Gambar 4.19 c.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> paku muncul	101
Gambar 4.19 c.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gagang pintu	101
Gambar 4.19 c.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> suara seram dibalik pintu	102
Gambar 4.19 c.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> sengatan listrik	102
Gambar 4.19 c.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gagang pintu dipukul palu	102
Gambar 4.19 c.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> palu jatuh	103
Gambar 4.19 c.8. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu dibuka	103
Gambar 4.19 c.9. Proses penciptaan <i>sound effects</i> knop putar brankas	103
Gambar 4.19 c.10. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu brankas	103
Gambar 4.19 c.11. Proses penciptaan <i>sound effects</i> buku dibuang	104
Gambar 4.19 c.12. Proses penciptaan <i>sound effects</i> retsleting tas	104
Gambar 4.19 c.13. Proses penciptaan <i>sound effects</i> magnet	104
Gambar 4.19 c.14. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu bergeser	105
Gambar 4.19 c.15. Proses penciptaan <i>sound effects</i> lampu sensor berkedip-kedip	105
Gambar 4.19 c.16. Proses penciptaan <i>sound effects</i> seonggok contoh jari	105

Gambar 4.19 c.17. Proses penciptaan <i>sound effects</i> pintu terbuka	106
Gambar 4.19 c.18. Proses penciptaan <i>sound effects</i> robot	106
Gambar 4.19 c.19. Proses penciptaan <i>sound effects</i> tangan robot	106
Gambar 4.19 c.20. Proses penciptaan <i>sound effects</i> papan paku muncul dari lantai	107
Gambar 4.19 c.21. Proses penciptaan <i>sound effects</i> papan paku bergeser ke arah Muki	107
Gambar 4.19 c.22. Proses penciptaan <i>sound effects</i> papan kayu bertabrakan	107
Gambar 4.20.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> durian jatuh	108
Gambar 4.20.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> laser	108
Gambar 4.20.3. Proses penciptaan <i>background sound effects</i> Muki berjalan	108
Gambar 4.20.4. Proses penciptaan <i>background sound effects</i> Muki mengayunkan pisau	109
Gambar 4.20.5. Proses penciptaan <i>sound effects</i> menggigit buah apel	109
Gambar 4.20.6. Proses penciptaan <i>sound effects</i> mesin pembuat gayung	109
Gambar 4.20.7. Proses penciptaan <i>sound effects</i> gayung	110
Gambar 4.20.8. Proses penciptaan <i>sound effects transporting</i>	110
Gambar 4.21.1. Proses penciptaan <i>sound effects</i> Muki jatuh di kasur	110
Gambar 4.21.2. Proses penciptaan <i>sound effects</i> ketuk pintu	111
Gambar 4.21.3. Proses penciptaan <i>sound effects</i> langkah kaki tetangga-tetangga Muki	111
Gambar 4.21.4. Proses penciptaan <i>sound effects</i> overload tape compo	111

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan produksi Tugas Akhir ini. Manusia hanyalah perantara karena Dia-lah pemilik dari pada segala ide dan kreatifitas di dunia ini. Semoga Tuhan senantiasa menyertai kreatifitas kita.

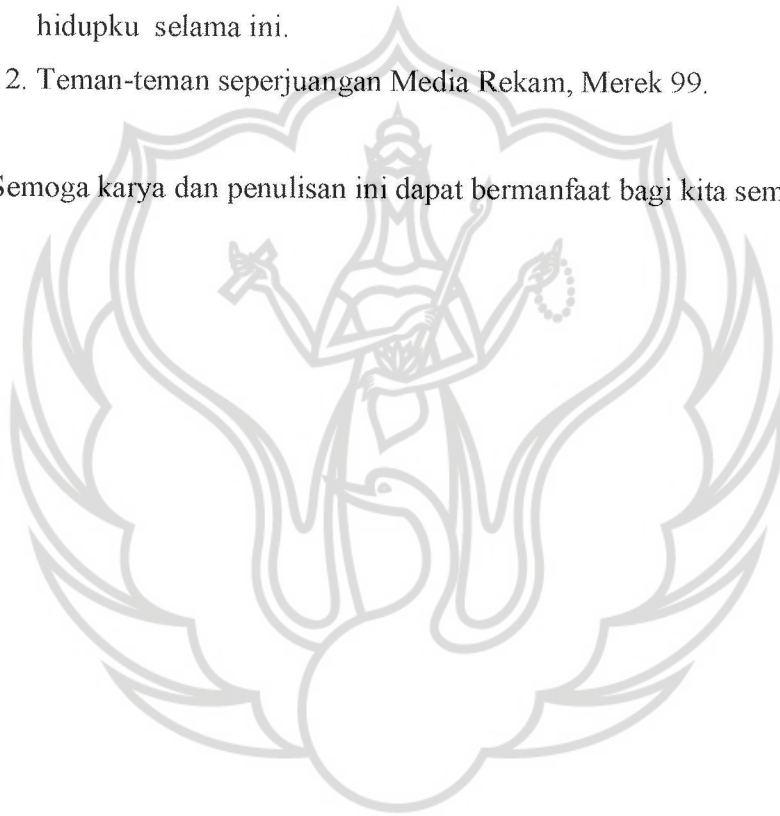
Tugas Akhir Karya Seni ini merupakan syarat wajib untuk menyelesaikan studi di Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun penulisan laporan karya ini bertujuan memberi gambaran konseptual dan penjelasan non verbal tentang karya audio visual yang telah dikerjakan penulis. Meskipun jauh dari sempurna, semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberi kontribusi terhadap almamater maupun eksistensi dunia audio visual.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan karya ini tidak lepas dari masukan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D, Rektor Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
2. Roni Edison, S.Sn, Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, dan selaku dosen Pembimbing I atas segala masukan dan bimbingannya.
3. Subakat, selaku dosen Pembimbing II atas ilmu yang telah diberikan selama ini.
4. Drs. M. Suparwoto, M.Sn. selaku Cognate atas bimbingan dan dukungannya selama ini.
5. Mbak Lucia Ratnaningdyah S., SIP yang telah mau menjadi dosen waliku selama hampir delapan tahun lamanya.
6. Mas Lilik, Mas Arif, Mas Latief dan segenap staf pengajar dan karyawan FSMR yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

7. Orang tuaku Hanung Heru Haryoto dan Erna Purnamawati, adikku Wulan dan Wawan.
8. Teman-teman Studio Kasatmata atas pinjaman karya Loud Me Loud-nya.
9. Tim pendukung produksi Yanto FBI, Hendy, Joko, Sanggar Pelangi Crew.
10. Teman-teman Fourcolours yang selama ini telah menemaniku menjalani proses berkarya.
11. Rally Anita Sari atas waktu yang telah kau luangkan untuk menemani hidupku selama ini.
12. Teman-teman seperjuangan Media Rekam, Merek 99.

Semoga karya dan penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta Januari 2007

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pembuatan *sound effects* jarang dilakukan pada sebuah proses produksi televisi. Hal ini disebabkan oleh beredarnya *sound effects* instan (siap pakai), sehingga dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu (budget, waktu pengerjaan) seorang *sound design* cenderung memilih untuk memakai *sound effects* yang sudah tersedia daripada harus membuat *sound effects* sendiri. Kebiasaan yang timbul dari kecenderungan instan itulah yang menyebabkan pembuatan *sound effects* kurang menjadi prioritas dalam suatu proses produksi baik dari anggaran maupun pembentukan team kreatifnya, padahal dengan membangun *sound effects* sendiri, emosi dalam sebuah adegan akan lebih sesuai dengan apa yang diharapkan berdasar nilai rasa yang dimiliki oleh pencipta karya tersebut.

Berdasar pada pemikiran diatas, penulis berniat merekonstruksi *sound effects* pada film animasi produksi Studio Kasatmata yang berjudul “Loud Me Loud” (yang notabene masih menggunakan *sound effects* instan).

B. Ide Penciptaan

Animasi merupakan media yang tidak terbatas untuk berkreasi. Seorang animator bisa menciptakan karakter apapun, benda apapun, tanpa adanya keterbatasan dengan realita yang ada di dunia nyata. Semua itu tergantung dari ide

kreatif dan ketrampilan masing-masing animator dalam membuat animasi. Begitu pula di dalam pembuatan *sound effects*, tidak ada keterbatasan penciptaan suara di dalam suatu karakter, sehingga dalam pembuatan *sound effects*, *sound designer* bisa bereksperimen lebih banyak, dengan tetap mempertimbangan estetika sebuah tayangan audio visual.

Rekayasa *sound effects* memungkinkan bagi *sound designer* membentuk banyak sekali karakter suara baru yang mungkin tidak didapat dalam kehidupan nyata, selain itu *sound effects* juga bisa digunakan untuk membangun emosi dan imajinasi penonton.

Pada dasarnya *sound effects* adalah cara lain atau “trik” untuk membuat suatu suara, yang kebanyakan dicapai dengan memadukan antara teknologi dan kreativitas,¹ sehingga kadang tidak perlu membuat *sound effects* tersebut dengan melibatkan elemen suara yang sesungguhnya, misalnya seperti saat membuat *sound effects* angin, bisa saja dibuat dengan memadukan antara suara kipas angin (blower) dan tiupan dari mulut. Blower difungsikan sebagai karakter angin sedangkan tiupan angin difungsikan sebagai irama angin agar suara angin tersebut terkesan hidup.

¹ <http://FilmSchools.com/FilmDirectory/Glossary.html>

C . Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan:

- a. Menciptakan *sound effects* yang tepat untuk film Animasi Loud Me Loud.
- b. Meningkatkan mutu *sound effects* pada sebuah tayangan audio visual.
- c. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi dalam membuat *sound effects*.

2. Manfaat:

a. Individu:

Dengan karya ini diharapkan bisa menjadi wahana bagi penulis untuk berkreasi, bereksperimen dalam mengeksplorasi *sound effects*, sehingga pengalaman dari proses berkreasi dan bereksperimen itu tadi bisa dijadikan bekal ilmu dalam memproduksi tayangan audio visual yang lainnya.

b. Umum:

Karya ini dapat dijadikan sebagai referensi di dalam pembuatan tayangan audio visual terutama mengenai pembuatan *sound effects*.

D. Tinjauan Pustaka

1. Referensi Pustaka:

a. Mari Membuat Film (Heru Effendy)

Tulisan Heru Effendy mengenai “tata suara sebaiknya mendapatkan perhatian dalam sebuah produksi film,” sebagai acuan untuk lebih memperhatikan kualitas tata suara pada sebuah film. Berkat tulisan ini,

penulis menjadi lebih memperhatikan detail-detail dan tatanan audio yang lebih baik.

b. *Modern Recording Techniques* (David Miles H ; Robert E)

Di dalam buku ini menjelaskan mengenai tehnik rekaman yang sebagian besar mengacu kepada tehnik rekaman yang menggunakan media komputer. Terdapat pula berbagai teori mengenai dasar-dasar gelombang audio, tranducer, karakteristik mikropon, karakteristik instrument musik, penggunaan mikropon, penempatan mikropon, hingga pengenalan berbagai *software* audio yang digunakan untuk aplikasi rekaman.

c. *Pc Recording For Dummies* (Jeff Strong)

Sebuah buku panduan tulisan dari mengenai dasar-dasar proses rekaman menggunakan media *PC (Personal Computer)*. Di dalam buku ini terdapat berbagai panduan merekam audio yang baik dengan menggunakan media komputer. Terdapat juga penjelasan-penjelasan mengenai media yang yang digunakan sebagai piranti pendukung proses perekaman seperti *keyboard controller*, *preamp*, kabel MIDI, akustik ruangan, loudspeaker untuk aplikasi rekaman, macam-macam *software* audio berdasarkan fungsinya, dan sebagainya.

d. *Effective TV Production* (Gerald Millerson)

Pada buku karangan Gerald Millerson ini menjelaskan bahwa metode pengambilan suara, pengambilan audio tidak hanya sekedar terdengar saja. Mutunya harus sama dan serealistik mungkin. Tidak ada bunyi lain yang

dominan selain bunyi yang diinginkan, harus mencerminkan sebuah subyek dan batasan level volumenya sesuai dengan perangkat rekam audio yang dipakai.

2. Referensi Karya :

a. *Lord Of The Rings: "The Return of the King"* (Peter Jackson)

Penciptaan *sound effects* pada karakter gajah purba (Mumakils). Gajah purba ini merupakan salah satu karakter hewan yang dinaiki oleh prajurit dalam berperang. Secara bentuk, tidak jauh berbeda dengan gajah pada umumnya. Perbedaan yang paling terlihat adalah pada skala besar gajah purba tersebut yang bisa mencapai 8 kali lipat gajah dewasa pada umumnya. Dalam pembuatan *sound effects* gajah purba tersebut tentunya tidak bisa disamakan dengan jika membuat suara untuk gajah yang semestinya. Dalam membuat membuat suara gajah purba ini paling tidak terdiri dari 3 elemen audio yang berbeda. Suara teriakan gajah purba tersebut diambil dari perpaduan antara auman singa dan teriakan gajah, sedangkan suara langkah kaki gajah diambil dari suara batu besar (diperkirakan beratnya sekitar 50 kg sampai 1ton) yang dijatuhkan dari ketinggian tertentu sehingga suara yang dihasilkan bisa mencerminkan dimensi benda yang besar, dalam hal ini adalah langkah kaki gajah purba itu sendiri.

b. “*Ice Age 2*” (Carlos Sardana, 20th Century Fox)

Karakter ‘Scrat’ (binatang pengerat menyerupai tupai). Scrat merupakan karakter yang lucu di dalam film ini. *Sound effects* merespon gerakan-gerakan kecil Scrat yang berfungsi untuk menegaskan kekuatan karakternya.

E. Kerangka Teori

1. Sejarah *Sound Effects*

Penggunaan *sound effects* awal mulanya pada teater, berbagai alat telah digunakan untuk menirukan seperti bunyi guntur atau tapal kuda. Perbendaharaan *sound effects* mengenai teater menjadi lebih terperinci pada awal jaman modern, berbagai alat mekanis telah dibangun untuk menghasilkan bunyi yang lebih baik.

Bidang *sound effects* berkembang pesat pada 1920, setelah diadaptasi untuk keperluan drama radio. Kebanyakan radio disiarkan secara live, begitu pula pembuatan *sound effects*-nya. Studio radio yang besar sering mempekerjakan beberapa *sound effects maker* yang bekerja pada waktu yang sama ketika produksi. Di pertengahan 1920, kemajuan dalam teknologi rekaman dengan mikropon ditingkatkan dan mempertimbangkan mempunyai perbendaharaan *sound effects* yang direkam melalui piringan hitam. Perekaman mobil nyata, pesawat udara, suara orang tertawa atau bersorak-sorai, dan lain-lain yang kemudian ditambahkan ke drama radio melalui piringan hitam itu. Di

akhir tahun 1920 studio-studio film mulai mengadaptasi hal ini ke dalam film-film mereka, sehingga film bisu mereka sekarang sudah mempunyai suara.

2. Fungsi *Sound Effects*

Menurut Jane Knowles Marshall (Oxford University), secara fungsional *sound effects* terdiri *synchronous sound* dan *asynchronous sound*.

a. *Synchoronous sound*

Synchoronous sound disini bisa diartikan keterikatan suara dengan apa yang dilihat. Sebagai contoh jika di dalam gambar terlihat seorang karakter yang sedang bermain piano, maka suara yang terdengar adalah suara piano.

b. *Assynchronous sound*

Suara yang tidak dilihat sumber suaranya pada gambar. Suara yang dihadirkan untuk mendukung nuansa emosional dan juga untuk menambah realisme pada gambar. Misalnya seorang *sound design* memasukkan suara keramaian pasar sebagai background sound sedangkan pada gambar terlihat sepasang kekasih yang sedang berdialog dengan angle kamera *medium shot*, sehingga suara keramaian pasar itu menambah realisme gambar yang mencerminkan keberadaan sepasang kekasih tersebut.

Dalam konteks film dan televisi, *sound effects* mengacu pada keseluruhan hirarki unsur-unsur bunyi yang mencakup :

- *Hard sound effects* adalah suara umum yang nampak pada layar, pintu (dibanting), senjata (ditembakkan), dan mobil (dikendarai).
- *Background sound effects* (BG) adalah suara yang tidak dengan tegas menyinkronkan dengan gambar, tetapi mengindikasikan set lokasi kepada penonton, seperti suara hutan, lampu neon berdengung, dan suara interior mobil (misalkan tape mobil), orang-orang yang berbicara sebagai latar belakang adalah merupakan bagian dari BG. Suara latar ini adalah sering disebut *ambience* atau *atmosphere*.
- *Foley sound effects* (tehnik yang ditemukan oleh Jack Foley dari Universal Studio) adalah suara yang disinkronkan pada gambar, dan memerlukan keahlian suatu seniman *foley* untuk merekam dengan baik. Tehnik ini dilakukan seniman *foley* dengan menirukan gerakan-gerakan sesuai dengan kronologis gambar. Langkah kaki, pergerakan tangan, dan kain bergesek contoh *foley sound effects*.
- *Design sound effects* adalah suara yang tidak secara normal terjadi secara alami, atau mustahil untuk merekam secara alami. Seperti suara laser, ufo, dinosaurus.

Menurut Ben Burt (Sound design film Star Wars) pembuatan *sound effects* diantaranya dilakukan dengan :

- Mempercepat dan memperlambat *pitch* suara.
- Menggunakan *processor effect* untuk merubah karakter suara .

- Menggunakan *equalizer* untuk menghilangkan dan juga menambahkan frekuensi-frekuensi tertentu.
- Menggunakan *prosesor efek reverb* untuk menciptakan bunyi elektronik.
- Menggunakan perlengkapan komputer dan elektronik untuk membuat bunyi tiruan.
- Mengkombinasikan bunyi yang berbeda melalui proses editing untuk mendapatkan kesan bunyi baru.

F. Kerangka Konsep

Semua elemen *sound effects* yang akan dibuat dalam film “Loud Me Loud” ini direncanakan didapat dari hasil merekayasa suara, baik itu dengan memadukan berbagai elemen suara maupun dengan teknik *foley*. Pemanfaatan barang-barang seperti perabotan rumah tangga, peralatan kantor, alat-alat elektronik yang biasa ditemui sehari-hari, diharapkan bisa dijadikan sebagai sumber bunyi utama dalam penciptaan *sound effects* pada film animasi “Loud Me Loud”.

G. Metodologi Penciptaan

1. Tahap-tahap penciptaan :

a. Pendalaman naskah dan gambar

Tahap pengenalan naskah meliputi pendalaman karakter/tokoh, diskripsi adegan, dan diskripsi set lokasi. Dengan melakukan hal ini, akan diketahui suara-suara apa saja yang akan dibutuhkan dari awal hingga akhir cerita baik.

Suara-suara yang diperlukan tersebut selanjutnya ditulis pada lembar *sound list*.

b. Perencanaan materi *sound effects*

Berbekal *sound list* tersebut mulai melakukan perencanaan produksi mengenai bahan dan alat apa saja yang akan digunakan untuk penciptaan *sound effects*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kepastian sumber bunyi apa yang akan dipakai dalam menciptakan *sound effects*.

c. Proses rekaman

Sebagian besar proses rekaman dilakukan pada studio audio, dengan pertimbangan biaya, efisiensi kerja dan kualitas suara. Proses rekaman yang tidak memungkinkan dilakukan di dalam studio dilakukan di luar studio dengan sistem *mobile recording*. Pemilihan tipe mikropon harus diperhatikan agar dapat memperoleh hasil yang terbaik.

d. Sinkronisasi gambar dengan audio

Proses ini dilakukan untuk menyatukan *sound effects* dengan gambar. *Sound effects* yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan akan terlihat dengan memadukan dengan gambar. Jika belum sesuai maka dilakukan proses perekaman lagi hingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

e. Editing Audio

Audio yang sudah direkam dan sesuai dengan yang diharapkan memerlukan proses editing audio terlebih dahulu. Bagian-bagian yang tidak diperlukan dipotong, dan level-level suara yang kurang sesuai disetarakan

agar antara *sound effects* yang satu dengan yang lainnya mempunyai level suara yang sama, sehingga memudahkan di dalam melakukan proses *mixing*.

f. Mixing

Proses ini bisa dilakukan setelah semua *sound effects* sudah terekam. Tahap mixing meliputi, pemolesan *sound effects*, pengaturan panning dan volume suara agar sound yang terdengar mempunyai intensitasnya masing-masing.

g. Mastering

Proses menyamakan level antara *scene* satu dengan yang lain, agar level suara antar *scene* terjaga kestabilannya.

2. Alat

- a. 1 mikropon *Behringer B2*
- b. 1 mikropon *Senheiser 416*
- c. 1 unit *Converter Analog-Digital Presonus Firepod*
- d. 1 unit *Notebook*

3. Jadwal

Tanggal	Kegiatan	Lokasi
Minggu Pertama	-mempelajari naskah dan gambar	
Minggu Kedua	-mencari materi-materi untuk membuat <i>sound effect</i>	Hunting
Minggu Ketiga s/d Minggu Keenam	-proses rekaman, sinkronisasi gambar, dan editing audio	Studio & Hunting
Minggu Ketujuh s/d Minggu Kedelapan	-mixing, mastering	Studio

