

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam perkembangan industri perfilman, terutama dalam pembuatan film animasi. Film animasi merupakan salah satu hiburan yang disajikan oleh media elektronik seperti televisi. Hampir semua orang menyukai film animasi sebagai media hiburan. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan.

Animasi dapat digolongkan menjadi animasi *stop-motion*, animasi tradisional, dan animasi komputer. Animasi komputer terbagi menjadi animasi 2 dimensi (dua dimensi), dan animasi 3 dimensi (3D). Contoh film animasi dua dimensi adalah “Spongebob Squarepants” dan “Tom and Jerry”, dan untuk contoh film animasi 3D adalah “Larva”. Anak-anak dan bahkan orang dewasa pun menyukai film animasi karena karakter yang lucu dengan musik latar yang ceria sekaligus menghibur.

Namun sangat disayangkan film animasi yang mendominasi di Indonesia sebagian besar merupakan produk luar negeri. Mayoritas di antaranya adalah Jepang, Amerika, bahkan dari negara tetangga terdekat kita, Malaysia. Industri film animasi di negara Indonesia sendiri masih jauh dari yang diharapkan. Hal inilah yang membuat anak-anak di Indonesia lebih memilih film animasi luar negeri daripada film animasi karya anak bangsa sendiri. Dikutip dari *indosiana.tempo.co*, terlihat sekali, film animasi dari luar sangat mendominasi hampir seluruh stasiun televisi nasional.

Dibandingkan hasil buatan luar negeri, buatan dalam negeri hanya beberapa film. Bukan itu saja, film Superhero saja masih kerja sama dengan negara lain. Lihat saja serial superhero Garuda Bima-X masih menggunakan embel-embel dari Jepang. Bahkan lagu penutupnya pun menggunakan bahasa Jepang. Di dalam industri animasi Indonesia sendiri masih ditemukannya kendala-kendala yang menghambat kemajuan bidang industri animasi.

Sedangkan di Indonesia sendiri, perkembangan animasi yang ada berjalan dengan lambat karena sulitnya ruang lingkup promosi bagi para animator yang ada di Indonesia. Alasan yang lainnya adalah karena kurangnya pendidikan formal animasi yang dapat mendukung peran mereka sebagai seorang animator. Selain itu, masalah kemampuan bahasa juga mempengaruhi perkembangan animasi tersebut, yang mana di Indonesia sendiri penguasaan akan bahasa asing khususnya bahasa Inggris sangat terbatas sehingga kebanyakan *animation house* mancanegara kurang berminat mendirikan studio animasinya di Indonesia. Animasi tidak terlepas dari audio-visual, yaitu musik latar dan *sound effect* sebagai bagian dari audio dan gambar sebagai bagian dari visual.

Musik merupakan salah satu hal yang sering dijumpai dalam keseharian. Musik sendiri mempunyai banyak fungsi, antara lain sebagai media komunikasi, alat hiburan, pendidikan, dan kesehatan bagi yang menerapkannya. Musik mempunyai banyak fungsi dalam dunia industri seperti industri periklanan, pariwisata, kesehatan, pertelevisian dan perfilman. Fungsi musik tidak bisa dilepaskan begitu saja dalam industri film. Musik mempunyai peranan penting dalam membangun suasana yang ada atau tertulis di dalam sebuah naskah film sehingga para editor musik kerap kali memanfaatkannya didalam pembuatan film mereka.

Musik dalam film dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat *mood* cerita serta tema utama filmnya. Sejak ditemukannya teknologi digital dan *audio sampling* banyak produksi-produksi film minim anggaran mampu membuat musik untuk kebutuhan film tersebut dengan menggunakan bunyi-bunyian imitasi yang ada di dalam *software* musik tertentu. Hampir semua musik pernah berperan dalam pembuatan sebuah film pasti berbeda pula efek yang ditimbulkan (Sanjaya, 2017:1).

Contoh *software* untuk mengolah audio (musik) dan video adalah Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Sony Vegas Pro, Windows Movie Maker. Dari beberapa contoh tersebut, dapat terbagi lagi menurut fungsinya. *Adobe After Effect* berfungsi untuk menambahkan *special effect* pada video, *Adobe Premiere Pro* berfungsi untuk menyunting video, *Adobe Audition* untuk menyunting audio, dan *Fruity Loop Studio 12* berfungsi untuk memberikan *sound effect* pada video.

Sound effect adalah semua suara tambahan selain suara dialog, musik latar serta lagu. Berdasarkan efek yang ditimbulkan, *sound effect* lebih dapat memberi suasana penikmat filmnya untuk membawa imajinasi seseorang. Berbagai macam musik dan *sound effect* digunakan untuk mendukung film. Musik dalam film sangat berpengaruh besar pada penontonnya.

Dalam pembuatan film animasi, diperlukan editor dalam mengolah audio dan menyunting video. Editor memiliki peran yang sangat penting dalam dunia industri kreatif. Di dalam dunia musik sendiri, *Audio/Sound Engineering* adalah hal yang sudah tidak asing lagi dan merupakan faktor penting di dalam sebuah film. Film

dan video editor mengedit untuk acara televisi, film, dan video musik. Menurut Biro Statistik Tenaga Kerja, penggunaan film digital telah mengubah karya editor menjadi sangat berkembang dan variatif. Hari ini, hampir semua pekerjaan editing dilakukan pada komputer dan editor sering dilatih dalam jenis tertentu untuk *software* editing. Selain keterampilan editing, film dan video editor saat ini memiliki pengalaman dalam efek suara, visual efek, dan animasi.

Film dan video editor dapat bekerja di studio film, studio editing, studio pasca produksi, siaran radio dan televisi, iklan dan lembaga sosial masyarakat, perusahaan web, teknologi mobile, studio game, dan studio animasi. Namun, menurut Biro Statistik Tenaga Kerja, jumlah film dan video editor di Indonesia masih terbilang cukup rendah yaitu (sekitar 47%) bekerja terutama di industri film dan video. Dan sekitar 24 persen bekerja wiraswasta. Biro Statistik Tenaga Kerja melaporkan bahwa kerja film dan video editor diharapkan tumbuh satu persen untuk satu dekade. Hal ini lebih lambat dari rata-rata untuk semua pekerjaan.

Pada pembuatan konten *creator*, peran editor sangat penting karena seorang konten *creator* belum tentu mempunyai *skill* atau kemampuan dalam mengolah audio dan menyunting video. Seorang konten *creator* juga terkadang tidak mempunyai cukup waktu untuk mengolah audio dan menyunting video mengingat betapa sulitnya dalam membuat sebuah konten. Dalam proses editing, seorang editor akan menambahkan berbagai *effect* serta menyisipkan transisi sehingga video akan terlihat menarik saat ditonton. Oleh sebab itu, proses editing menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi. Seorang editor juga harus dapat mengoperasikan beberapa *software* multimedia dalam menyunting audio dan video.

Dalam sebuah film animasi, tidak terlepas dari *sound effect*, *special effect*, musik latar, dan *dubbing*. Tiga unsur tersebut masuk ke dalam *cinematic*

environmental atau biasa disebut dengan lingkungan sinematik. Lingkungan sinematik terbentuk dari gambar, dialog, musik dan suara, tetapi, kesalahan yang terjadi ketika pembuatan musik latar biasanya tidak disadari oleh penonton film. Musik latar terkadang hanya dianggap sebuah *background*. Pada kenyataannya, musik latar adalah kekuatan dalam sebuah jalan cerita sama pentingnya dengan yang dilihat (*visual*).

Menciptakan sebuah musik latar yang berasal dari lingkungan hidup untuk sinematik sama dengan teknik kerajinan karena merupakan bentuk seni estetika. Sering diabaikan oleh penonton, suara yang alami dari lingkungan hidup yang diterapkan pada film kontemporer didasarkan oleh desain sintetik dan rekreasi dengan banyak *setting* yang dilakukan (Candusso, 2012:121).

Sebuah musik latar, *sound effect*, dan *dubbing* merupakan sebuah suara yang sudah diolah sedemikian rupa dan menjadi hal yang penting dalam sebuah film animasi. Suara telah menjadi bagian dari komunikasi yang tidak bisa dipisahkan dalam menyampaikan pesan, mengekspresikan emosi dan untuk menceritakan sebuah cerita. *Backsound* video atau film secara umum adalah berupa musik. Banyak orang yang tidak terlalu peduli dengan hal ini. Kebanyakan dari mereka berpendapat bahwa musik apapun akan cocok dan menarik untuk sebuah video atau film.

Tentu saja tidak seperti itu kenyataannya. Musik *backsound* tidak hanya untuk menghibur telinga tapi juga harus memperkuat tampilan visual dalam video atau film. Jadi salah dalam memasukan *backsound* pada video atau film maka yang terjadi adalah video atau film menjadi kurang *powerful* bahkan lebih parah video atau film akan terasa aneh dan sulit untuk nyaman dinikmati. *Backsound* yang buruk lebih merugikan dibanding gambar yang buruk. Dapat merusak sebuah film lebih

parah daripada salah dalam editing gambar. *Backsound* yang baik, yaitu bersih dan bebas dari *noise* agar *audience* nyaman dalam menyaksikan film tersebut (Akam, 2018:21). Untuk efek transisi video khususnya ketika mengedit sebuah scene, sering ditemukan efek transisi yang tidak sesuai, contohnya *fade in* atau *fade out* yang terlalu cepat sehingga membuat film menjadi tidak menarik untuk dilihat. Efek transisi video sangat penting dalam keberhasilan suatu video atau film karena sangat mempengaruhi efek visual dari video atau film tersebut.

Musik latar diciptakan dari rekaman suara dan alat musik yang dimainkan, musik latar yang baik yaitu dapat mengiringi jalan cerita film dan membuat penonton menjiwai film yang ditontonnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, pengolahan audio dan video yang baik dan benar sangat diperlukan untuk membuat film animasi yang menarik dan menghibur maka saya memberi judul: “Pembuatan Film Seri Animasi dua dimensi “Abu-Abu” menggunakan *Software* Pengolahan Audio dan Video”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka terdapat beberapa permasalahan yaitu:

1. Film animasi di Indonesia masih didominasi oleh film animasi luar negeri
2. Lambatnya perkembangan animasi di Indonesia
3. Efek transisi video yang tidak sesuai dalam penyuntingan *scene* film
4. Kurangnya musik latar (*backsound*) yang baik dan menarik pada video atau film.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih mendekati sasaran dan lebih terarah maka di dalam penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengolahan audio dan video yang tidak sesuai atau tidak pas dalam penyuntingan sebuah *scene* video atau film, khususnya film animasi dua dimensi.
2. Pengolahan audio dan video tersebut menggunakan beberapa *software*, yaitu dalam pengolahan audio menggunakan *Adobe Audition CC 2018*. Dalam pengolahan video, menggunakan *software* *Adobe Premiere Pro CC 2018*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan dibahas dalam Penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana teknik pengolahan audio dan video dalam pembuatan film animasi dua dimensi “Abu-Abu” menggunakan *software* pengolahan audio dan video?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengolah audio dengan cara pemberian *sound effect*, musik latar, dan *dubbing*
2. Mengolah video dengan cara menyunting video, memberikan transisi audio dan video/*special effect*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan berguna baik secara teoritis ataupun praktis.

1.6.1. Kegunaan teoritis

Penelitian terkait pengolahan audio dan video ini diharapkan bermanfaat untuk perkembangan teori produksi film animasi, khususnya animasi dua dimensi dan pengolahan audio video, mencakup pemberian *sound effect*, transisi audio dan video/*special effect*, dan musik latar. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat

menambah ilmu kepustakaan serta bahan referensi bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer khususnya dibidang Multimedia.

1.6.2. Kegunaan praktis

Secara praktis dapat berguna sebagai bahan referensi bagi para industry kreatif (audio visual) atau sineas khususnya di bagian audio yaitu pemberian *sound effect*, pembuatan musik latar, dan *dubbing*. Juga dibagian penyuntingan Gambar, video atau *editing*.

