

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan suatu media yang menampilkan suatu penyampaian visual yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun *Frame by frame* sehingga membentuk suatu gambar bergerak, saat ini terdapat berbagai macam jenis animasi yang ditampilkan, salah satunya animasi 2 dimensi yang dibuat melalui gambar manual menggunakan tangan yang merupakan teknik yang telah diterapkan sejak lama.

Bandung Lautan Api merupakan suatu kejadian sejarah perjuangan rakyat Indonesia yang terkenal yang terjadi di Bandung melawan penjajah untuk merebut kemerdekaan Indonesia, namun belum banyak yang mengangkat kejadian sejarah Indonesia terutama sejarah Bandung Lautan Api kedalam karya visual animasi, kisah perjuangan tentang Bandung Lautan Api yang disampaikan saat ini masih melalui pelajaran sekolah dan buku-buku sejarah, kejadian sejarah tersebut berlangsung, keadaan dan suasana yang terjadi pada saat itu tersampaikan melalui teks buku, walaupun saat ini mulai banyak berkembang animasi yang mengangkat latar belakang sejarah di Indonesia, salah satunya animasi *battle of surabaya*.

Dalam penyampaiannya, animasi tidak hanya menampilkan gambar visual saja, tetapi terdapat media pendukung yang juga saat ini merupakan salah satu unsur dalam pembentukan film animasi, salah satu *jobdesk* didalam animasi yang mendukung dalam pembentukan sebuah animasi yaitu dengan menambahkan suara yang tersinkron baik sehingga menjadi pelengkap dalam *visual*, sehingga membuat animasi terlihat lebih hidup, jelas dan memiliki emosi atau *mood*, untuk menciptakan hal tersebut terdapat beberapa elem penting dalam suara di dalam animasi, elemen tersebut dibuat secara terpisah namun saling terhubung dan saling melengkapi antara satu dengan yang lainnya, antara lain yaitu *voiceover*, *sound effectt*, dan *music*.

Menurut Munir, Suara yang baik mampu menghasilkan visual melalui suara, sehingga walaupun saat menonton namun sambil memejamkan mata, visual tergambar jelas di dalam kepala, karena visual tersebut tersampaikan melalui suara yang baik, jika suara tidak dapat menampilkan skala, orientasi, dan emosi, maka visual harus menampilkan lebih, ada saat dimana visual tidak dapat menampilkan lebih, disini suara menjadi suatu kunci penyampaian cerita.

Sound Effect yang ditampilkan di dalam film bergenre sejarah dan perang berbeda dengan genre-genre film lainnya, karena film bergenre sejarah dan perang banyak menampilkan adegan ledakan, tembakan senjata, suara teriakan, suasana kekacauan yang terjadi, dan kebanyakan sumber suara yang dihasilkan sulit ditemukan karena kejadian sejarah yang telah berlalu cukup lama, seperti suara kendaraan perang seperti truk, tank baja, pesawat, suara senjata api yang saat ini sudah dimuseumkan dan sudah jarang ada.

Musik harus dengan baik disesuaikan sesuai dengan adegan di dalam visual, kejadian tegang, haru, mencekam, senang, bahagia disampaikan dengan musik yang berbeda-beda sesuai dengan adegan yang terjadi, terdapat banyak referensi musik tegang di dalam film kolosal dan perang yang di tampilkan, salah satunya yang menarik yaitu *music soundtrack* karya Hans Zimmer yang menjadi *music soundtrack* di film *Dunkirk*, disana Hans Zimmer memasukan suara jam berdetik didalam musiknya sehingga tanpa disadari hal tersebut menjadikan musiknya memiliki suasana tegang yang lebih, dan hal tersebut menjadi suatu *gimmick* yang menarik.

Voiceover atau pengisi suara di dalam film bergenre sejarah dan perang pun berbeda, karena pada saat dahulu saat kejadian sejarah sedang berlangsung yang terjadi berpuluh-puluh tahun yang lalu. Aksen, dialog, kosakata yang dipakai berbeda dengan yang digunakan sekarang, pengaruh bahasa dan orang-orang Belanda yang telah menjajah Indonesia sejak lama, membuat perbedaan dan ciri khas tersendiri mengenai komunikasi yang dilakukan masyarakat Indonesia terutama di Bandung pada saat itu. Dialek yang digunakan dalam *voiceover* sendiri menggunakan dialek daerah jawa barat yang kental dengan dialek sundanya, dengan menggabungkan penggunaan bahasa Indonesia dan Sunda.

Peranan animasi dalam penyampaian suatu informasi saat ini sangat efektif terhadap masyarakat di Indonesia, dengan peranan suara di dalam animasi dengan menyampaikan informasi melalui suara sebagai pelengkap visual, sehingga informasi yang disampaikan tersampaikan menjadi lebih jelas. Penggunaan musik sebagai pelengkap visual dalam karya animasi dapat membuat penyampaian visual tidak hanya menjadi jelas, namun dapat menambah emosi atau *mood* disetiap adegan yang ditampilkan.

Maka dari itu, disini penulis akan merancang suara mulai dari pencarian *voice over* yang sesuai dengan karakter di dalam film Bandung Lautan Api dengan kriteria orang Bandung yang memiliki dialek sunda yang kental, dengan jenis kelamin dan rentang usia tertentu, lalu selanjutnya penulis akan menentukan konsep musik yang akan ditampilkan dengan pemakaian nada dan penggunaan instrumen musik tradisional, yang kental dengan wilayah di Bandung Jawa Barat. Penulis juga merancang suasana pedesaan pada saat zaman Bandung Lautan Api terjadi, berbeda dengan keadaan sekarang, yang dimana pada saat itu Bandung masih sepi penduduk, dengan wilayah yang dikelilingi pegunungan yang ditumbuhi banyak pepohonan dan sedikitnya kendaraan yang ada.

Dari sekian banyak elemen audio disini penulis akan melakukan tugas sebagai perancangan *music background* dalam animasi berbasis 2 dimensi tentang Bandung Lautan Api untuk melengkapi visual dan menambahkan emosi atau *mood* kedalam visual tersebut, Dengan mengangkat tema sejarah menjadi suatu karya animasi 2 dimensi, diharapkan pengetahuan mengenai sejarah menarik perhatian masyarakat Indonesia. Dengan penyampaian informasi melalui media animasi 2 dimensi dengan musik sebagai pelengkap visual untuk menambah emosi atau *mood* kedalam karya animasi, diharapkan masyarakat tidak hanya memahami tapi merasakan kejadian yang terjadi pada saat Bandung Lautan Api terjadi.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, disini penulis mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Kurangnya teori yang ada mengenai perancangan musik.
2. Minimnya karya animasi indonesia bergenre sejarah sehingga referensi suara khususnya musik yang didapat kurang.

1.2 Ruang Lingkup

1.2.1 Apa

Penulis akan melakukan perancangan suara *Music Background* dalam animasi yang bertemakan Bandung Lautan Api.

1.2.2 Siapa

Perancangan *Music Background* dalam animasi 2 dimensi ini ditujukan untuk masyarakat dari remaja usia 13 tahun ke atas.

1.2.3 Dimana

Pencarian data didapat melalui observasi wawancara, pencarian buku di toko-toko buku, perpustakaan atau literatur yang memiliki sumber mengenai suara di dalam animasi.

1.2.4 Kapan

Penelitian dilakukan dari mulai saat ini penulis menulis laporan, menyesuaikan perjanjian dengan narasumber yang terkait, dan dapat dilakukan melalui media sosial dengan narasumber.

1.2.5 Kenapa

Suara merupakan salah satu aspek penting dalam karya animasi, karna saat ini suara yang dipandang sebelah mata bagi sebagian banyak masyarakat, banyak pembentuk animasi dalam suara salah satunya *Music Background*, penggunaan *Music Background* pada film animasi dapat melengkapi mood visual yang ditampilkan.

1.2.6 Bagaimana

Pelengkap visual animasi 2 dimensi Bandung Lautan Api dengan penggunaan *Music Background* untuk memperkuat mood dalam visual yang ditampilkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pemilihan nada dalam musik untuk animasi 2D Bandung Lautan Api.
- b. Bagaimana perancangan musik yang dapat menghasilkan mood disetiap adegan tertentu yang ditampilkan di dalam karya animasi Bandung Lautan Api.

1.4 Tujuan Perancangan

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan mood dalam karya visual Bandung Lautan Api melalui musik untuk kebutuhan animasi berbasis 2 dimensi
- b. Menjadi pelengkap visual dalam media animasi 2 dimensi bertemakan Bandung Lautan Api.

1.4.2 Tujuan Khusus

Bagi penulis, tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memahami tentang ilmu pengetahuan mengenai suara khususnya musik.
- b. Untuk menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan sarjana S1 di Telkom University.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Mendapatkan wawasan tambahan mengenai suara terutama musik yang dirancang untuk kebutuhan multimedia dan animasi, khususnya dalam karya animasi 2 dimensi bertemakan Bandung Lautan Api.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Memberi pengetahuan sejarah saat mencari data suara mengenai Bandung Lautan Api.

b. Bagi Masyarakat

Memberi kesan visualisasi melalui suara dalam karya animasi berbasis 2 dimensi bertemakan Bandung Lautan Api.

c. Bagi Universitas

Penelitian dan karya ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu dan wawasan bagi institusi dan bagi pembaca khususnya dalam perancangan suara mengenai film animasi 2 dimensi, bertemakan sejarah tentang Bandung Lautan Api.

1.6 Metode Perancangan

Pada bagian ini peneliti menggunakan pendekatan metode kualitatif

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Peneliti mendapatkan sumber berdasarkan dari jurnal, buku dan artikel dengan topik kajian yang diangkat.

b. Wawancara

Wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti adalah wawancara yang tidak terstruktur melalui masyarakat umum, dan Pak Ardy Anwar selaku dosen di Universitas Telkom Mengenai Musik. Wawancara terstruktur dengan Pak Roby Rusdiana selaku dosen di Universitas Telkom mengenai suara.

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap reaksi masyarakat mengenai musik dalam penggunaannya di dalam karya animasi 2 dimensi Bandung Lautan Api .

d. Kuisisioner

Diberikan kepada *target audience* melalui *google forms*, lalu dibagikan melalui *link* dan di sebarakan melalui media sosial sebagai pendukung data.

1.6.2 Sistematika

a. Melakukan Survey

Melakukan survey ke salah satu museum sejarah di Bandung, yaitu Museum Mandalawangsit Siliwangi. Dengan meneliti waktu kejadian Bandung Lautan Api terjadi untuk disesuaikan dengan perancangan *music background*.

b. Analisis Data

Analisis Data wawancara, karya sejenis, dan data literatur yang sudah didapat kemudian dianalisis untuk perancangan *music background* dalam film animasi 2D Bandung Lautan Api.

c. Perancangan

Analisis data yang telah didapat kemudian diaplikasikan dalam bentuk karya yang terdiri dari 3 tahap antara lain:

1. Pra Produksi

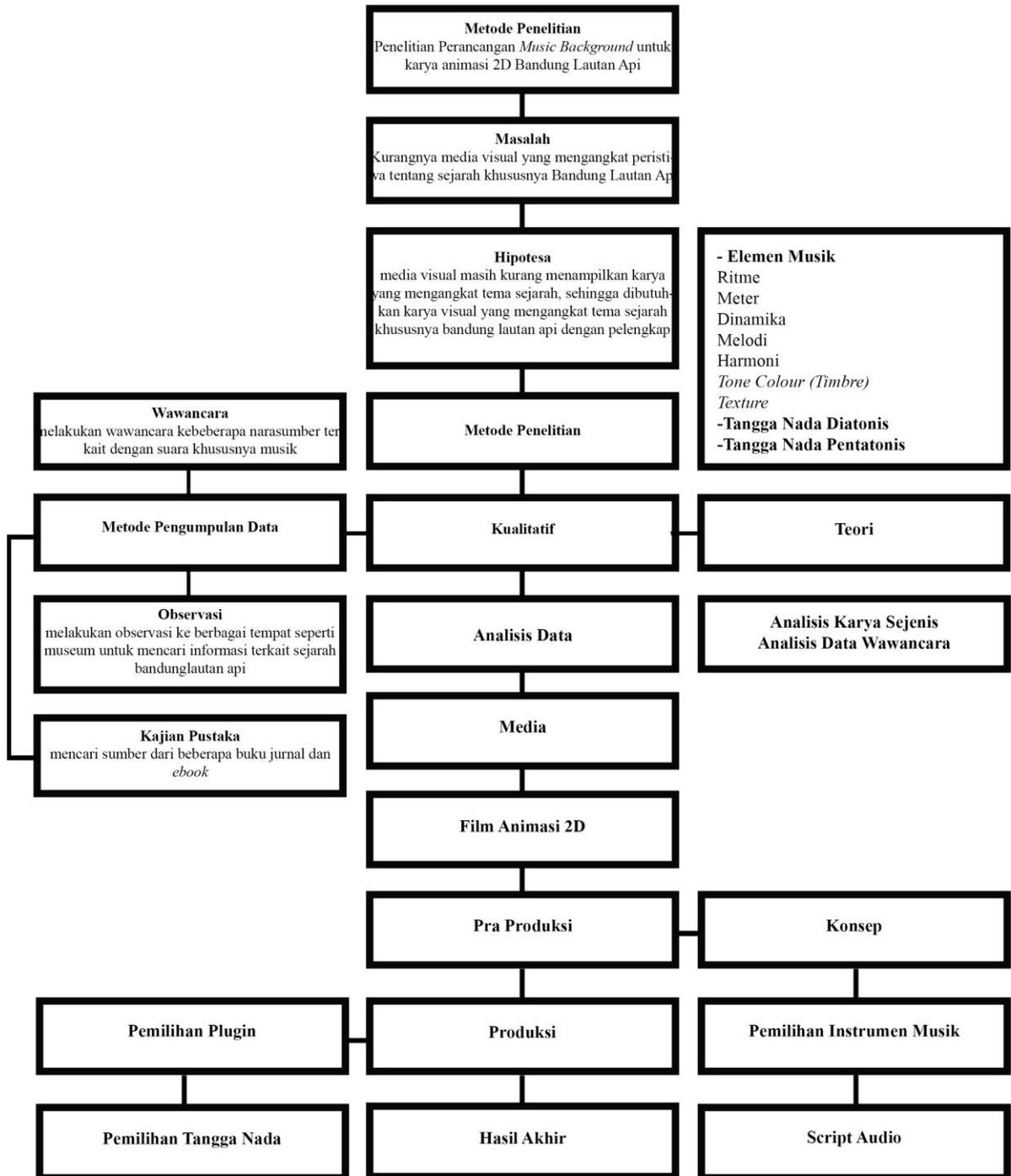
Dalam tahap pra produksi penulis bekerja sama mendiskusikan konsep bersama dengan *director*, setelah konsep dibuat penulis mulai membuat *script audio* berisi *sound effect*, *dialog*, dan *music background*, menentukan konsep musik, pemilihan instrumen musik, penentuan nada yang digunakan didalam musik yang akan dibuat.

2. Produksi

Pada tahap produksi penulis mulai menerapkan konsep yang telah di buat di tahap pra produksi dan mulai mengerjakannya di tahap produksi, berfokus kepada penata suara yang membuat latar musik. Pembuatan latar musik sesuai dengan konsep yang

telah dibuat dan disepakati bersama. Diawali Dengan pemilihan nada yang digunakan, dilanjutkan dengan penggunaan instrumen, yang telah ditentukan di konsep awal pra produksi.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

Perancangan ini terdiri dari empat bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang dan fenomena yang diangkat, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Merupakan teori-teori yang digunakan seperti teori musik, teori suara, elemen pokok suara, tangga nada dan *chord progression* sebagai landasan pemikiran untuk konsep perncangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil wawancara dengan dosen Telkom University Pak Roby Rusdiana, dan Pak Ardy Anwar selaku dosen desain audio, Pak Asep Wahidin selaku penjaga Museum Mandalawangsit Siliwangi di Bandung, observasi dengan menyebar kuesioner ke masyarakat kota Bandung khususnya pelajar siswa usia 13 tahun hingga 25 tahun , serta analisis studi litelatur melalui jurnal, buku, dan artikel yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori yang di gunakan dalam merancang secara keseluruhan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atasa keterbatasan yang dilakukan pada waktu sidang dan penelitian berlangsung.