

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam film atau serial animasi, aspek bunyi sangat berperan penting selain aspek visual. “Bunyi” digunakan untuk menambahkan suasana hati, memberikan informasi mengenai lokasi pada adegan, dan menceritakan tentang karakter – karakter yang ada di dalam cerita. ¹ Menurut Ben Burtt (1994), aspek bunyi juga memiliki dampak yang besar terhadap psikologi manusia. Aspek bunyi dapat mengontrol emosi, menghadirkan situasi senang, takut, sedih, tenang, dan menginterpretasikan visual sebagai pesan dari animasi tersebut sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens.²

Dalam pembuatan efek bunyi terdapat empat kriteria secara garis besar yaitu *foley*, bunyi latar belakang suasana, dan desain bunyi. *Foley* merupakan proses sinkronisasi bunyi pada suatu gambar yang biasanya dikerjakan oleh artis *foley* dengan cara membuat bunyi langkah kaki, gerakan pakaian dan tubuh serta efek bunyi lainnya dengan sinkron. Nama *foley* diambil dari seorang *foley* artis yang bernama Jack *Foley* yang merupakan pencetus *foley* pertama kali. Bunyi latar belakang suasana merupakan efek bunyi yang dibuat untuk memenuhi bunyi

¹ “Sound in Filmmaking”, Pacific Cinematheque, <http://thecinematheque.ca/education/wp-content/uploads/2012/02/LanguageofFilm07.pdf>,

² Vincent Lobruto. *Sound-on-Film: Interviews with Creators of Film Sound*. (Westport: Praeger, 1998), 149.

ruangan, baik itu pada ruang tertutup atau ruang terbuka pada suatu adegan. Efek desain bunyi merupakan efek bunyi yang diciptakan dengan menggunakan perangkat lunak. Efek bunyi yang diciptakan merupakan penggabungan antara efek realistik dan efek sintetik untuk semakin mendukung suasana.³

MNCTV adalah sebuah stasiun televisi swasta Indonesia. Stasiun televisi tersebut membuat serial animasi 3D yang berjudul “Entong”. Kisahnya diangkat berdasarkan sinetron yang berjudul “Si Entong”.⁴ Animasi ini bercerita tentang seorang anak yang berusia 10 tahun bernama Entong dan teman-temannya yang tinggal di sebuah desa dekat ibukota, Jakarta. Entong mempunyai musuh yang bernama Memet. Memet adalah anak laki-laki yang gemuk dan nakal. Ia dan teman-temannya selalu berusaha keras untuk mengalahkan Entong dalam segala hal. Kehidupan di desa menjadi lucu, menyenangkan dan kacau karena ulah anak-anak ini. Serial animasi 3D “Entong” meraih nominasi *Asian Television Awards 2013*. Namun meskipun pernah mendapatkan penghargaan, serial animasi 3D tersebut belum memiliki efek bunyi yang berfungsi secara optimal.⁵

Permasalahan pada penelitian ini adalah adanya efek bunyi yang kurang berfungsi secara optimal pada beberapa adegan yang terdapat dalam salah satu

³ Ric Viers. *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. (California: Michael Wiese, 2008), 4.

⁴ “Entong” MNCTV, diakses 21 Juni 2018, <http://www.mnccanimation.com/products/view/entong>.

⁵ “Entong” dan “The Master Kick Andy” Raih Nominasi “Asian Television Award 2013”, *Tabloid Bintang*, diakses 19 Juni 2018, <https://www.tabloidbintang.com/film-tv-musik/kabar/read/467/Entong-The-Master-dan-Kick-Andy-Raih-Nominasi-Asian-Television-Awards-2013>.

episode serial animasi 3D “Entong” yang berjudul “Galon Ngebut”. Seperti contohnya, pada menit 2:53 sampai 3:00, ditemukan adanya efek bunyi yang tidak sinkron dengan gambar dan saat kedua lelaki tersebut terkena galon tidak ada efek bunyi yang menandakan galon tersebut terkena tubuh. Lalu pada menit 3:40 sampai 4:03, ditemukan kejanggalan pada adegan dua laki-laki dewasa yang berlari di atas galon di tempat yang berbeda. Yang pertama berlari di atas jembatan kayu dan yang kedua berlari di atas aspal. Keduanya tidak menunjukkan perbedaan efek bunyi yang signifikan antara berlari di atas jembatan kayu dan berlari di atas aspal.

Sejauh ini, riset – riset lain yang serupa sudah ada seperti skripsi yang berjudul ‘Pengerjaan Ulang Suara di Film Animasi Indonesia Meraih Mimpi’ yang dibuat oleh Irene Edmar Irawan, lalu thesis yang berjudul ‘*Ton & Traum: A Critical Analysis of the Use of Sound Effects and Music in Contemporary Narrative Film*’ yang dibuat oleh Dennis C. Schweitzer, namun judul film atau serial televisinya berbeda, belum ditemukan adanya penelitian tentang analisis interpretasi dan perbandingan bunyi dari rekonstruksi bunyi dalam serial animasi 3D "Entong" terhadap audiens.

Untuk mendukung riset, dilaksanakan studi kasus dengan cara melakukan survei mengenai efek bunyi terhadap beberapa responden, antara lain mahasiswa desain bunyi dan mahasiswa DKV. Studi ini menemukan bahwa seluruh responden menyatakan bahwa kualitas efek bunyi tidak optimal terutama pada impresi bobot berupa galon yang merupakan objek utama dalam serial ini.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengujicobakan bunyi asli serial animasi “Entong” yang disebut sebagai video A yang selanjutnya direkonstruksi bunyi dan disebut sebagai video B, untuk mendapatkan interpretasi dan perbandingan persepsi responden. Rekonstruksi bunyi yang dilakukan berfokus pada efek bunyi dan *foley*. Kelompok ahli pada penelitian adalah dosen desain bunyi, dosen DKV, dan praktisi bunyi. Sedangkan kelompok non-ahli adalah mahasiswa desain bunyi dan mahasiswa musik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif, yaitu dengan cara membuat ulang efek bunyi dari serial ini yang kemudian akan diujikan secara subjektif terhadap responden untuk menganalisis interpretasi responden dan membandingkan mana efek bunyi secara keseluruhan yang lebih disukai dan dianggap sesuai oleh responden, yaitu efek bunyi asli yang merupakan bawaan dari serial animasi 3D “Entong” atau efek bunyi yang telah dibuat ulang.

1.2 Rumusan Permasalahan

Adapun rumusan permasalahan yang dipertanyakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apa yang menjadi preferensi penonton setelah mendengar efek bunyi aslinya dan efek bunyi yang telah dibuat ulang?
2. Apa aspek yang menentukan preferensi penonton?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengujicobakan bunyi asli serial animasi “Entong” yang disebut sebagai video A yang selanjutnya direkonstruksi

bunyi dan disebut sebagai video B, untuk mendapatkan interpretasi dan perbandingan persepsi responden.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Rekomendasi penjabaran langkah demi langkah untuk mempersiapkan pengambilan sampel.
 - b) Rekomendasi teknik rekaman yang digunakan untuk merekam efek desain bunyi dan *foley*.
2. Manfaat Praktis
 - a) Sebagai acuan untuk teknisi desain bunyi agar dapat mempertimbangkan untuk membuat efek bunyi yang lebih optimal untuk film maupun serial animasi.
 - b) Hasil dari penelitian ini dapat diaplikasikan untuk pembuatan efek desain bunyi pada film lainnya.

1.5 Ruang Lingkup

1. Serial animasi 3D yang akan dibuat ulang adalah "Entong" pada episode "Galon Ngebut".
2. Golongan responden dibagi menjadi dua, yaitu kelompok ahli yang terdiri dari dosen desain bunyi, dosen DKV, praktisi bunyi serta kelompok non-ahli yang terdiri dari mahasiswa desain bunyi dan mahasiswa musik.
3. Pada penelitian ini, hanya dibatasi pada efek bunyi. Musik dan dialog tidak dibuat ulang pada penelitian ini.