

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film pendek adalah sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Film pendek biasanya dibuat oleh para mahasiswa jurusan film sebagai karya akhir (Astuti, 2014). Di beberapa negara, film pendek dijadikan sebagai batu loncatan bagi para pembuat film untuk memproduksi film panjang (Javandalasta, 2011). Walaupun film pendek saat ini sudah sangat banyak dihasilkan, tetapi film pendek masih terlihat asing dari sudut pandang penonton Indonesia karena film pendek di Indonesia hampir tidak pernah tersampaikan ke pemirsa lokalnya secara luas karena miskinnya ajang eksebis di dalam negeri (Caniago & Hero, 2022).

Salah satu jenis film pendek yang ada di Indonesia adalah film animasi. Film animasi awalnya diperuntukan untuk kalangan anak-anak namun seiring perkembangan teknologi dan cerita, film animasi kini mulai merambah ke kalangan remaja hingga orang dewasa (Rahma, 2018). Film animasi merupakan suatu transformasi bentuk pemindahan realitas ke sketsa yang bergerak, seperti jika objek yang ditransformasi adalah manusia, maka sosok itu akan mengalami rekayasa bentuk semacam sketsa manusia (Saidi & Budiwaspada, 2015). Film animasi perlu dilakukan desain suara karena di dalam perancangan visual tidak terdapat unsur suara. Desain suara yang meliputi *foley*, dialog (ADR) dan efek bunyi dibuat sedemikian agar memberikan impresi hidup kepada visual animasi.

Umumnya unsur suara yang terdapat di dalam film animasi meliputi efek bunyi (*sound effect*), percakapan/dialog, musik, *ambience*. Jika tanpa unsur-unsur tersebut, film animasi hanya sebuah gambar yang bergerak tanpa emosi di dalamnya. Maka dari itu, peran suara tidak kalah penting dengan peran visual bahkan peran suara dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar. Peran suara sangat penting dalam membangun sebuah emosi, *mood* ataupun sarana pendukung untuk menghidupkan adegan di dalam sebuah film (Putra, 2016).

Film animasi pendek yang berjudul Krayon Biru merupakan karya dari Samuel Anugrah Andre dan dipublikasi oleh *Grade F*. Film Krayon Biru memiliki durasi sepanjang 5 menit 3 detik dan karya ini diproduksi pada tahun 2019. Film ini menjadi nominasi dalam *Kinofest International Film Festival* (kompetisi online) pada tahun 2019 dan menjadi nominasi pada Festival Film Indonesia dengan kriteria Film Animasi Pendek Terbaik tahun 2019. Selain itu Krayon Biru juga menjadi finalis di Hellofest 13 dalam kategori film animasi pendek di tahun 2019 (Samuelaa, 2019). Krayon Biru menceritakan tentang kisah seorang anak yang tidak bisa menerima perceraian orang tuanya sehingga ia mulai termakan oleh imajinasinya dan dalam bahaya karna diserang oleh manifestasi tersebut yaitu Krayon Biru (arsipfestivalfilm, 2019).

Berdasarkan studi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa unsur bunyi dalam film pendek Krayon Biru masih kurang optimal. Unsur bunyi tersebut adalah bunyi langkah kaki yang kurang sinkron dengan visual gambar dalam film, dialog dalam film kurang natural dan terakhir bunyi kaca pecah yang kurang maksimal. Berdasarkan pendapat responden, disimpulkan bahwa perlu dilakukan desain ulang

bunyi yang terdapat di dalam film animasi pendek Krayon Biru untuk meningkatkan kualitas audio.

Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Gozhali, 2021) yaitu Analisis Preferensi Rekayasa Ulang Bunyi Pada Film Pendek *Silent Trees* terhadap Ahli Industri Film dan Mahasiswa Tata Bunyi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif seperti membandingkan efek suara yang terdapat di dalam film dan di reka ulang. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa telah terdapat peningkatan kualitas bunyi dari reka ulangnya, tetapi masih terdapat hal yang belum cukup menarik emosi dari penonton.

Penelitian lainnya seperti Analisis Preferensi Rekayasa Ulang Efek Bunyi dan Foley Film Satria Heroes Terhadap Persepsi Ahli Audio Visual dan Anggota Komunitas Tokusatsu di Indonesia yang dilakukan oleh (Widhinugraha, 2021). Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengujian memberikan pertanyaan kepada responden mengenai reka ulang efek bunyi dan *foley* film "Satria Heroes". Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil dari rekayasa bunyi lebih memuaskan karena reka ulang tersebut memberikan impresi lebih untuk penonton.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pendapat/preferensi dari responden terhadap perbandingan hasil bunyi yang direka ulang dengan bunyi yang sudah terdapat di film. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu dengan melakukan kuesioner dan menganalisis data. Penelitian ini dimulai dengan melakukan studi kasus awal lalu dilanjutkan dengan melakukan desain ulang *foley*,

ADR dan efek bunyi. Hasil dari desain ulang akan diujikan kepada responden melalui kuesioner dan kemudian data tersebut akan dianalisis.

1.2. Rumusan Permasalahan

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pendapat responden terhadap perbandingan yang sudah direka ulang dengan bunyi yang sudah terdapat dalam film.
2. Apakah hasil reka ulang lebih baik dari yang sudah ada di dalam film.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pendapat responden terhadap perbandingan hasil bunyi yang direka ulang dengan bunyi yang sudah ada terdapat dalam film animasi Krayon Biru.

1.4. Ruang Lingkup

Berikut merupakan beberapa ruang lingkup yang berada di dalam penelitian ini:

- a. Studi awal yang berupa kuisisioner untuk mengambil kesimpulan dari bunyi yang terdapat dalam animasi tersebut memiliki kekurangan.
- b. Melakukan perekaman di studio Dovalatos
- c. Elemen bunyi yang direka ulang hanya mencakup *foley*, ADR dan efek bunyi. Musik dari film tidak direka ulang.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat berupa:

1. Secara teoritis, akan memberikan pengetahuan baru tentang teori-teori yang akan diaplikasikan, dimasukkan dan diterapkan ke dalam film Krayon Biru.
2. Secara praktis, akan menjadi acuan untuk praktisi desain bunyi dalam mengaplikasikan *foley*, ADR dan efek bunyi dalam penataan suara yang sesuai pada visual sebuah film agar tujuan dari film yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara optimal.

