

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Suara dapat memberikan suatu kenikmatan dan kenyamanan saat didengarkan serta dapat menggerakkan emosi dan cinta dalam hati seseorang. Suara bagaikan sihir yang membuat multimedia menjadi lebih hidup. Efek suara digunakan untuk menekankan sisi artistik atau konten lain dari film, acara televisi, animasi, game, musik, atau media lainnya. Dialog dan musik bukanlah merupakan bagian dari efek suara dalam sebuah film maupun animasi.

Semakin berkembangnya teknologi juga berdampak pada perkembangan sound. Banyak bermunculan software untuk pembuatan dan editing sound yang mempunyai fungsi beragam, seperti FL Studio untuk membuat audio digital secara virtual, Avi Voice Changer Software Diamond yang merupakan aplikasi untuk mengganti maupun memanipulasi vokal pada lagu maupun file audio lainnya, DJ Studio Pro untuk mixing musik, selain itu masih ada Virtual Piano, Fair Star Recorder, Karaoke Builder Studio, SRS Audio Sand Box, Chord Wizard Music Theory, dan sebagainya.

*Sound effect* atau efek suara sendiri merupakan bunyi yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam sebuah film. Salah satu fungsi utama *sound effect* adalah sebagai pengisi suara latar. Penonton sedapat mungkin mendengar apa yang seharusnya mereka dengar di sebuah lokasi cerita sehingga terdengar nyata layaknya seperti pada lokasi sesungguhnya. Efek suara juga mampu

memanipulasikan sebuah aksi dan objek. Kadangkala *sound effect* di gunakan untuk menimbulkan ide dan emosi, efek suara juga boleh di gunakan sebagai jembatan pada *dissolve* gambar.

Kualitas dari elemen suara dapat menghidupkan dan menghancurkan proyek multimedia, dalam artian jika efek suara harmonis dengan suatu aplikasi multimedia, maka akan memperindah aplikasi tersebut, tapi sebaliknya jika efek suara tidak harmonis, maka malah akan merusak aplikasi tersebut. Sebagai contoh dalam sebuah animasi, efek suara berperan penting memberikan gambaran tentang apa yang sedang dilakukan oleh obyek animasi. Jika animasi tanpa efek suara atau efek suara yang ditimbulkan tidak selaras dengan gerakan animasi, pasti terasa tidak nyaman dilihat dan didengar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana membuat animasi yang sinkron antara efek suara dengan gerakan-gerakan dalam film animasi. Kemudian dengan konsep ini dibuat penelitian yang berjudul " **Sinkronisasi Antara Efek Suara dan Animasi dalam Film 2D "Nasruddin Hoja dan Ayahnya"**."

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam pembuatan animasi bukan hanya kreatifitas dan imajinasi dari seorang animator yang diperlukan, keselarasan antara sound dan gerakan dalam animasi juga harus diperhatikan dengan teliti agar tercipta suatu harmonisasi antara *sound efek* dengan animasi. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan masalah seperti berikut : Bagaimana membuat animasi dengan efek suara yang harmonis agar tercipta keselarasan efek

suara dengan gerakan – gerakan dalam animasi 2D “Nasruddin Hoja dan Ayahnya” ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka dalam sinkronasi efek suara dan animasi ini penulis memberi batasan dengan jelas pada setiap prosesnya, agar pembahasan topik ini lebih spesifik dan akurat. Adapun batasan tersebut yaitu :

1. Animasi ini menggunakan teknik motion tween dan frame by frame.
2. Pembuatan film berdasarkan salah satu cerita dalam buku yang berjudul “360 Cerita Jenaka Nasruddin Hoja”.
3. Semua efek suara dalam film dibuat sendiri.
4. Sinkronasi dilakukan dengan frame
5. Film ini berkstensi .Avi

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian dari sinkronasi efek suara dan animasi dalam film 2d ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat animasi dengan efek suara yang harmonis agar tercipta keselarasan efek suara dengan gerakan – gerakan dalam animasi 2D
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata dengan harapan ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan dapat diterapkan didunia nyata.

3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia, khususnya tentang sinkronasi sound effect dengan gerakan-gerakan dalam film animasi 2d.
4. Dapat dijadikan bahan referensi, khususnya bagi mahasiswa amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses film kartun 2d yang selaras dengan efek suara dibuat. Sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang perancangan animasi 2d.
5. Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan animasi 2d.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Manfaat yang diperoleh dari skripsi ini adalah dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan, sebagai persiapan mengaplikasikan multimedia pada dunia kerja.
2. Sebagai sarana hiburan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
3. Pembaca dapat mengetahui salah satu cara melakukan sinkronasi efek suara dalam sebuah film khususnya film animasi.

### **1.6 Metode penelitian**

Sebagai usaha untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan

beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Metode Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku dan memanfaatkan situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi 2d dan sound efek sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

#### 2. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta dilakukan pencatatan secara cermat dan sistematis.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulis menjabarkan skripsi menjadi 5 bab agar memudahkan dalam pembuatannya, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

##### BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian.

##### BAB II : Landasan Teori

Bab ini menjelaskan teori yang melandasi pengertian sound, animasi, jenis- jenis animasi, prinsip animasi, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

##### BAB III : Perancangan

Bab ini memaparkan pra produksi film kartun yang dibuat oleh penulis, meliputi tema, logline, sinopsis, desain karakter, dan pembuatan story board.

#### BAB IV : Pembahasan

Bab ini menguraikan proses produksi dan pasca produksi film kartun, yaitu key motion (gerakan kunci), in between (menghubungkan gambar inti ke gambar lain), perancangan foreground dan background, coloring, editing, sound effect, back sound, dan rendering.

#### BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran.

