

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan industri perfilman di Indonesia yang berkembang pesat, menjadi peluang bagi *sound designer* dan musisi untuk ikut andil di dalam industri perfilman dengan memanfaatkan teknologi komputer. Kemampuan dan pengalamannya untuk menghasilkan *sound effect* pada film yang berkualitas. Seorang *sound designer* ataupun *composer* dapat membuat efek-efek suara atau musik dari segala genre melalui Plug-in yang tersedia pada perangkat lunak DAW (Digital Audio Workstation).

Xfer Serum memiliki editor *Wavetable* yang dibangun di dalamnya, anda dapat membuat *wavetable* anda sendiri dengan berbagai cara. Serum memiliki beragam metode dan opsi untuk menganalisis audio untuk dipecah menjadi bentuk gelombang frekuensi. Anda dapat mengimpor gelombang tunggal, atau banyak sekaligus. *Morf* antara berbagai gelombang menggunakan *interpolasi linier* standar (*crossfading*) atau melalui *harmonic/spectral morphing*. Menggambar langsung di gelombang, dengan opsi *grid size snapping* dan berbagai *shape tools*. Menghasilkan atau modifikasi bentuk gelombang menggunakan *FFT (aditif)*. Membuat atau memproses bentuk gelombang menggunakan fungsi rumus. Dengan pilihan menu pengolahan memungkinkan untuk menerapkan *fade*, *crossfade*, *normalisasi*, dan *ekspor*. Oleh sebab itu Xfer Serum, merupakan software yang tepat untuk pembuatan *digital sound effect* Film Gatot Wesi.

Film pendek Gatot Wesi adalah objek dari pembuatan *digital sound effect*, yang merupakan film yang bergenre action, yang menceritakan tentang seorang lelaki bernama

Kliwon Gatot Subroto, atau sering di panggil Kliwon yang ingin menjadi pahlawan super dengan kostum teknologi robot, Kliwon membuat tangan robot yang bertujuan untuk mengalahkan klitih yang ada di Yogyakarta. Penggunaan *digital sound effect* digunakan untuk memberikan suara gerakan tangan robot pada film pendek Gatot Wesi. Dimana pada *scene* Kliwon menggerakkan tangan robotnya dan juga pada *scene* Kliwon memunculkan *hologram* layaknya artificial intelegent *J.A.R.V.I.S* pada film Iron Man. Untuk itu di butuhkan *digital sound effect* sehingga memberikan audio yang menguatkan visual pada film.

Umar Syaefulloh selaku sutradara dari Film pendek Gatot Wesi menginginkan suara atau *sound effect* yang memiliki ciri khas yaitu suara *robotic*, dikarenakan produksi yang sangat terbatas, penulis menyarankan untuk menggunakan *digital sound effect* pada Film pendek Gatot Wesi, sehingga produksi dapat di minimalisirkan biayanya dan dapat memaksimalisir kualitas dan penyampaian informasi pada visual lewat *digital sound effect*.

Berdasarkan latar belakang diatas, Maka dari itu penulis memutuskan untuk mengambil judul skripsi “PEMBUATAN DIGITAL SOUND EFFECT PADA FILM PENDEK GATOT WESI”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pembuatan digital sound effect pada film pendek gatot wesi?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Topik pembahasan tentang proses pembuatan *digital sound effect* pada film pendek "GATOT WESI".
2. *VST* yang digunakan adalah Xfer Serum.
3. Hasil dari pembuatan *digital sound effect* akan di uji oleh *Sound Effect Editor* dan *Sound Designer professional* dari MSV Pictures bernama Agustinus Hengki.
4. Pengujian *sound effect* berupa serasih atau tidaknya antara audio dan visual.
5. Hasil akhir *digital sound effect* dan pengembangannya selanjutnya diserahkan langsung pada produser film.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan program Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Untuk orisinalitas sound pada setiap adegan film.
3. Memberikan alternative baru pada pembuatan *sound effect* film dan dapat menjadi referensi bagi masyarakat dan khususnya Mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang didapat selama di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan Multimedia dengan aplikasi *FL Studio*.

2. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat memberi wawasan pengetahuan dan dapat sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dalam pembuatan *Digital Sound Effect*.

3. Bagi Masyarakat Luas

Memberikan pandangan baru tentang orisinalitas sound pada film pendek, bahwa tidak hanya film laga saja yang dapat menyajikan orisinalitas sound.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan, maka dalam pembuatan *digital sound effect* ini memerlukan data yang benar dan akurat. Maka yang akan digunakan dalam proses penyelesaian masalah yang terjadi diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada film yang menggunakan *sound effect*, baik dalam negeri maupun luar negeri untuk di jadikan referensi.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan produser untuk mendapatkan data film, gambaran cerita dan pendekatan *storytelling* dan catatan *cue* film "GATOT WESI". Untuk kemudian diterapkan pada proses pembuatan *digital sound effect*.

3. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan membaca buku maupun pencarian data melalui internet yang sumbernya terpercaya dan valid untuk dapat dijadikan pedoman atau bahan tambahan.

4. Metode Testing dan Evaluasi

Menggunakan metode kuantitatif Kuisoner.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menguraikan gambaran secara keseluruhan berupa latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan *digital sound effect* menggunakan waveform yang telah tersedia di vst , dan software-software yang akan digunakan dalam pembuatan *digital sound effect*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan berisi tentang system yang akan diimplementasikan pada bab selanjutnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan ini menguraikan lebih rinci mengenai implementasi dari bab analisis dan perancangan dan hasil pembuatan *digital sound effect*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA