

PEMBUATAN AUDIO FILM ANIMASI 3D PENYALIBAN YESUS

Dio Chrisputra Oetomo

Program Multimedia Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik Universitas Surabaya
d10_ch92@yahoo.com

Abstract : Dalam setiap kehidupan sehari-hari kita banyak sekali mendengar suara. Dalam kegiatan apapun yang kita lakukan pasti akan menimbulkan suatu suara. Dalam berbagai bidang media juga memerlukan suara untuk membuat sesuatu lebih menarik. Seperti dalam dunia film animasi, audio adalah hal yang sangat penting dimana audio akan dapat mempengaruhi audience yang melihat suatu film akan masuk kedalam film tersebut. Untuk anak-anak SD audio dalam sebuah film animasi pun sangat penting agar anak-anak dapat mengerti suatu film dengan lebih mudah dengan adanya audio tersebut. Audio dalam film dibagi menjadi 3, yaitu score, dubbing, dan sound effect. Score adalah penentu utama dalam menentukan emosi dalam suatu film. Musik ternyata dapat membuat pendengarnya berespon sesuai dengan musik yang didengar, maka dari itu peran psikologis cukup mempengaruhi sang pendengar untuk bertindak atau berespon terhadap musik yang di dengar. Musik dapat meningkatkan, mengubah emosi, dan aspek spiritual (Djohan, cited in Sloboda 1999). Pembuatan audio dari score, dubbing, dan sound effect ini menggunakan software Pro Tools MP 9. Audio dari film animasi 3d "Penyaliban Yesus" ini telah melalui proses uji coba dan evaluasi. Dengan mengujicobakan kepada 10 anak berkisar antara kelas 1-6 SD. Pada tahap verifikasi audio yang telah digabungkan dengan film diputar dari awal hingga akhir apakah semua scoring, dubbing, dan sound effect yang telah dibuat tepat penempatannya dan dapat mendukung film animasi 3d "Penyaliban Yesus". Pada tahap validasi dilakukan wawancara terhadap 10 orang anak yang berkisar antara kelas 1-6 SD dengan cara anak-anak tersebut hanya diperdengarkan audio saja tanpa melihat film dan diberikan beberapa pertanyaan mengenai suasana, adegan, dan waktu yang ada pada tiap scene. Setelah selesai, 80% anak-anak tersebut mengerti jalan cerita, suasana, dan waktu yang ada pada tiap scene dalam film tersebut.

Kata Kunci : Audio, score, dubbing, sound effect, film animasi

Abstract In each daily life we hear a lot of noise. In any activity that we do will surely cause a sound. In various areas of the media also need sound to make something more interesting. As in the world of film animation, audio is very important that the audio will be able to influence the audience who saw the movie will be entered into the film. For elementary school children audio in an animated film is very important for children to be able to understand a movie more easily with the audio. Audio in the film is divided into three, namely score, voiceover and sound effects. Score is a major determinant in defining emotions in a movie. Music was able to make the audience respond in accordance with the music heard, and therefore the role of psychological affect the listener enough to act or respond to the music heard. Music can improve, change emotional, and spiritual aspects (Djohan, cited in Sloboda 1999). Score, voiceover and sound effects are making using software Pro Tools MP 9. Audio from 3D animated film "Crucifixion of Jesus" has been through the process of testing and evaluation. By trying out the 10 children of elementary school. In the verification stage of audio that has been combined with the movie playing from the beginning to the end if all the scoring, voiceover and sound effects that have made the proper placement and can support

3D animated movie "Crucifixion of Jesus". In the validation phase conducted interviews with 10 children of elementary school by way of these children only the audio is played without seeing the film and given a few questions about the atmosphere, the scene, and the time available in each scene. After that, 80% of these children understand the story, atmosphere, and time for each scene in the film.

Keywords : Audio, score, dubbing, sound effects, animated film

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari kita banyak sekali mendengar suara dari manapun. Kegiatan apapun yang kita lakukan sebenarnya itu menimbulkan suara tetapi ada yang bisa didengar ada yang tidak bisa didengar tergantung dari frekuensinya. Frekuensi yang dapat didengar oleh manusia adalah 20Hz – 20kHz.

Audio membantu manusia untuk dapat merasakan lebih jika dibandingkan melihat gambar bergerak saja dalam film. Maka dari itu untuk mendukungnya digunakan audio agar dapat lebih merasakan apa yang ada pada film tersebut. Audio dapat mempengaruhi manusia dari tinggi rendahnya frekuensi nada kemudian pilihan melodi dan juga intonasi aksen yang digunakan dalam audio tersebut. Untuk anak-anak SD yang suka melihat film animasi kartun maka audio juga diperlukan untuk mendukung film animasi tersebut tentunya dengan komposisi scoring, sound effect, dan dubbing yang sesuai dengan anak – anak seperti scoring yang lebih simpel sehingga lebih mudah diterima oleh anak – anak

Pada film animasi audio adalah salah satu hal yang penting karena dapat turut membangun suasana dan emosi yang diinginkan dalam film animasi tersebut. Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat audio dari film animasi 3d "Penyaliban Yesus" agar film animasi semakin menarik dan juga dapat memberikan emosi kepada penonton.

METODE PENELITIAN

Langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian dan penumpukan data mengenai audio dengan mencari dan mengumpulkan semua data yang berhubungan dengan pembuatan audio dari buku maupun internet.

- Analisis

Memulai menganalisis beberapa audio kekurangan dan kelebihan yang bisa dijadikan acuan untuk membuat audio.

- Desain

Pada tahap ini akan dimulai untuk membuat rancangan audio dari aransemen *scoring*, *dubbing*, dan pembuatan *sound effect*.

- Implementasi
Menjelaskan tentang implementasi dari pembuatan score, dubbing, dan juga sound effect.
- Uji Coba dan Evaluasi
Tahap ini akan dilakukan uji coba apakah audio ini sudah bisa memberikan dampak dan membawa suasana pada film dan cocok untuk anak SD. Kemudian membuat sebuah kuisisioner untuk mendapatkan *feedback* dan evaluasi.
- Dokumentasi
Setelah semua langkah dijalankan maka langkah yang terakhir adalah penyusunan laporan yang telah didapatkan dari persiapan sampai uji coba dan evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang akan dilakukan adalah analisis film, analisis karakter, analisis media dan analisis kebutuhan. Analisis film dilakukan dengan cara membagi film menjadi 11 scene yang kemudian dianalisa tiap scene apa saja audio yang dibutuhkan tiap scene kemudian mulai merancang desain audio yang akan dibuat. Desain score adalah dengan mendesain tempo, kemudian alat musik yang dipakai, dan juga skala musik yang akan dipakai dalam 11 scene yang telah dibagi sebelumnya. Karakter juga akan dianalisis dan desain bagaimana suara yang cocok untuk tiap masing-masing karakter dalam film animasi tersebut. Analisis media dilakukan dengan menganalisis 2 audio dari film animasi lain, yaitu film animasi *Life of Jesus Christ* dan *My Last Day*. Yang dianalisis adalah kelebihan dan kekurangan dari 3 bagian audio, yaitu score, dubbing, dan juga sound effect dari ke 2 film animasi tersebut. Setelah itu akan ada analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan apa saja yang bisa digunakan sebagai acuan dalam membuat audio untuk film animasi 3d “Penyaliban Yesus”.

Hal-hal yang akan dijelaskan dalam implementasi adalah implementasi dalam scoring, dubbing, sound effect dan mixing. Implementasi scoring dengan cara membuat score dengan MIDI controller dan setelah itu dapat di edit.



Gambar 1 Implementasi scoring

Kemudian adalah implementasi dubbing. Dubbing dilakukan dengan cara merekam suara dengan membaca script yang telah dibuat dan mencocokkan dengan animasi.



Gambar 2 Implementasi dubbing

Kemudian ada implementasi sound effect yaitu dengan cara merekam kegiatan yang dapat menimbulkan suara sesuai dengan suatu adegan. Contohnya seperti ini



Gambar 3 Implementasi sound effect

Setelah itu audio di mixing menjadi satu dan mulai dilakukan pengeditan dari balancing volume, equalizer, dan juga pemberian effect.

Selanjutnya, dilakukan uji coba verifikasi dan validasi dengan cara Uji coba verifikasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa audio yang dibuat itu tepat penempataannya dalam film animasi 3d “Penyaliban Yesus”. Uji coba verifikasi dilakukan dengan cara memutar film dari awal hingga akhir apakah semua scoring, dubbing, dan sound effect yang telah dibuat tepat penempatannya dan dapat mendukung film animasi 3d “Penyaliban Yesus”. Setelah di putar hasil yang didapat adalah bahwa audio yang dibuat ini semuanya tepat dan mendukung film animasi 3d “Penyaliban Yesus” menjadi lebih hidup dan membawa suasana seperti yang ada pada film tersebut tetapi ada beberapa shot dimana dubbingnya yang bertempo sangat cepat, itu dikarenakan sang animator tidak mempertimbangkan panjang kalimat yang akan didubbing dengan panjang animasi karakter ketika berbicara maka yang terjadi adalah sang dubber berusaha mengejar tempo animasi. Setelah melalui tahapan verifikasi, maka di lanjutkan ke tahapan Validasi. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan dengan cara melakukan uji coba audio film animasi 3d “Penyaliban Yesus” terhadap beberapa user. Setelah selesai, user memberikan jawaban yang ditanyakan kepada user.

Film akan dibagi menjadi 11 scene. Responden pada interview ini berjumlah 10 anak kelas 1-6 SD. Tiap anak akan diperdengarkan audio dari film

tersebut tanpa melihat film tersebut kemudian tiap orang harus menjawab pertanyaan yang ditanyakan tiap scene. Pertanyaan yang diajukan adalah adegan apa yang ada pada scene tersebut?, suasana apa yang dirasakan dalam scene tersebut?, dan kapan waktu scene tersebut berlangsung?.

Scene pertama adalah scene Yesus masuk ke kota Yerusalem. Disana banyak orang yang mengelu-elukan nama Yesus dan bersorak-sorai memuji Tuhan. Kemudian scene 2 adalah Yesus mengadakan perjamuan suci terakhir bersama dengan murid-murid Yesus. Yesus berkata kepada murid-murid-Nya akan ada dari seorang murid-Nya akan menyerahkan-Nya. Kemudian scene 3 menceritakan tentang Yudas menemui Imam-imam kepala untuk membentuk kesepakatan untuk menangkap dan menyerahkan Yesus. Scene 4 menceritakan perjalanan Yesus bersama murid-Nya keluar dari kota Yerusalem dan menuju taman getsemani untuk berdoa. Dalam perjalanan Yesus memperingatkan Petrus bahwa ia akan menyangkal Yesus sebanyak 3x. Selanjutnya scene 5 adalah scene dimana Yesus sampai di taman getsemani dan ia menyendiri untuk berdoa kepada Bapa karena Yesus sangat sedih. Setelah Yesus berdoa Yudas datang dengan pasukan prajurit untuk menangkap Yesus. Petrus tidak terima sehingga ia mengeluarkan pedang dan memotong salah satu telinga prajurit tersebut tetapi Yesus melarangnya dan memulihkan telinga prajurit tersebut dan Yesus pun ditangkap. Kemudian scene 6 menceritakan Yesus dibawa kepada Kayafas dan orang-orang memberikan kesaksian palsu tentang Yesus. Kemudian menceritakan Petrus yang menyangkal Yesus 3x sebelum ayam berkokok. Scene 7 adalah scene Yesus diadili oleh pilatus didepan banyak orang. Kemudian Pilatus mengirim Yesus kepada Herodes untuk diadili tetapi Yesus hanya diam. Maka Pilatus bingung dan menyerahkan keputusan kepada rakyat mau membebaskan Yesus atau tidak. Pilatus tidak campur tangan akan keputusan orang banyak itu. Kemudian scene 8 menceritakan tentang perjalanan Yesus mengangkat salib-Nya ke bukit golgota. Tetapi di tengah perjalanan Yesus jatuh karena tidak kuat mengangkat kayu salib tersebut. Maka prajurit mencari orang untuk membantunya mengangkat salib itu. Selanjutnya scene 9 adalah scene tentang penyaliban Yesus. Banyak orang yang menertawakan Yesus. Yesus berkata kepada Bapa-Nya bahwa ini semua sudah selesai dan akhirnya Yesus meninggal dan terjadilah gempa bumi yang dahsyat pada saat itu. Kemudian scene 10 menceritakan tentang Yusuf datang untuk mengambil mayat Yesus dan menguburkannya dalam bukit batu. Dan scene yang terakhir menceritakan tentang kubur Yesus terbuka dan Yesus bangkit pada hari ke-3 dan hidup untuk selamanya.

Tabel 1. Hasil interview

Scene	Suasana		Waktu		Adegan	
	Benar	Salah	Benar	salah	Benar	Salah
1	90%	10%	80%	20%	70%	30%
2	80%	20%	100%	-	80%	30%
3	90%	10%	40%	60%	60%	40%

4	80%	20%	100%	-	80%	20%
5	100%	-	100%	-	100%	-
6	100%	-	100%	-	100%	-
7	80%	20%	80%	20%	80%	20%
8	90%	10%	80%	20%	100%	-
9	90%	10%	90%	10%	100%	-
10	90%	10%	70%	30%	100%	-
11	80%	20%	90%	10%	90%	10%

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan tugas akhir ini secara menyeluruh adalah dengan adanya score, dubbing, dan sound effect yang dibuat maka anak-anak SD kelas 1-6 dapat mengerti, memahami, dan bisa mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir. Kemudian dengan adanya score, dubbing, dan sound effect yang dibuat anak-anak tersebut juga dapat lebih memasuki suasana yang ada pada film tersebut sehingga anak-anak tersebut dapat terbawa ke dalam film animasi tersebut. pembuatan film animasi dan pembuatan audio harus dibuat secara selaras. Pembuatan film animasi harus mempertimbangkan kecepatan dubber dalam berbicara mengisi suara sesuai dengan temponya sehingga dubber juga dapat menyesuaikan dengan animasi dan tidak terburu-buru dalam mengisi suara.

DAFTAR PUSTAKA

Aiello, R.1978. Cerebral dominance for the perception of arpeggiated triads. *Journal of Research in Music Education*, 26.

Haryanto. belajarpsikologi.com. 2009. *Pengertian Emosi*.
Available from: <http://belajarpsikologi.com/pengertian-emosi/>

Djohan. 2010. *Respons emosi musikal*. Bandung : CV. LUBUK AGUNG.

Sloboda, J.A. 1999. Everyday uses of music listening: A preliminary study. In Suk Won Yi (Ed). *Music, mind, and Science*. Seoul: Western Music Institute.