

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di abad 21 ini harus kita sadari bahwa kita masuk pada era revolusi industri 4.0 serta tatanan sosial yang dikenal dengan society 5.0. Di mana kehidupan dan pekerjaan manusia sudah menggunakan bantuan teknologi robot, komputer, dan internet. Dengan demikian dapat mempermudah kehidupan dan pekerjaan manusia, terutama dalam memproduksi produk dalam skala besar dengan kualitas yang lebih baik dalam waktu yang singkat, seperti: mobil, sepeda moto, *laptop*, *handpone*, film animasi 2D/3D, *video games*, dan masih banyak lagi. ¹

Revolusi industri 4.0 melahirkan berbagai teknologi digital, seperti: *Big Data*, *Artificial Intelegence*, *Integrated System*, *Cloud Computing*, dan *IOT (Internet of Things)*. Berbagai teknologi digital ini memberikan dampak yang begitu besar terhadap dunia industri film animasi 2D, baik dari kualitas dan kuantitas. Sehingga, industri film animasi 2D dapat memproduksi film animasi 2D berkualitas tinggi berskala besar dalam waktu yang singkat. Negara-negara yang memiliki industri film animasi 2D seperti ini adalah Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini bisa kita buktikan dengan menyaksikan media masa yang dibanjiri oleh film

Industri film animasi 2D memiliki para staf/karyawan yang memiliki peran dan tugasnya berdasarkan keahlian bidangnya masing-masing, diantaranya ada yang bertugas sebagai: penulis naskah, *animator*, *music composer*, *doubling* (pengisi suara); staf pewarnaan, dan masih banyak lagi. Dengan demikian, biaya yang dikeluarkan sangatlah besar. M. Suyanto selaku sutradara film animasi 2D “Battle of Surabaya” menyampaikan perihal ini.

“Berdasarkan data film di Hollywood pada tahun 2014. Film *life action* Hollywood (film nyata) terdapat kurang lebih terdapat 700 karya film *life action*. Jikalau saya membuat film *life action*, maka film *life action* saya itu akan masuk ke 700-an besar. Untuk film animasi 3D Hollywood terdapat 20 karya film animasi 3D. Jikalau saya membuat film animasi 3D, maka film animasi 3D saya ini masuk ke 21 besar. Dan, untuk film animasi 2D Hollywood terdapat 5 film animasi 2D saja. Sejelek-jeleknya film animasi 2D “Battle of Surabaya” saya akan masuk ke 6 besar. (Kompas TV, 2015).

Arin Patria Lingga, 2020

PENCIPTAAN *OPENING THEME SONG* “HEROES OF JUSTICE” UNTUK FILM ANIMASI 2D “YAMATO KNIGHT OF JUSTICE”

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perbedaan budaya, bahasa, pola pikir dan pola hidup masyarakat Jepang dengan Amerika Serikat sangat mempengaruhi *style* atau gaya dalam membuat film animasi 2D, mulai dari penggambaran karakter, *soundtrack*, alur cerita, *dubbing* atau pengisi suara, dan lain sebagainya. Sehingga, menjadi sebuah kekayaan di dalam dunia film animasi 2D. Salah satu perbedaan penggambaran film animasi 2D Jepang terletak pada penggambaran karakter manusianya yang lebih ke *non realistic*, yang meliputi penggambaran karakter gaya rambut *harajuku* dan pewarnaan rambut yang nyentrik, mata besar yang khas, pakaian yang *glamour* atau nyentrik, dan lain-lain. Seperti pada film animasi 2D Jepang yang berjudul: Tales of Zestria, Tate no Yuusha no Nariagari, Saint Seiya, Hortensia Saga, Rokka no Yuusha, Fairytale, dan masih banyak lagi. Sedangkan, untuk *style* atau gaya penggambaran karakter manusia pada film animasi 2D Amerika Serikat cenderung lebih ke *semi realistic* yang meliputi penggambaran: mata, gaya rambut, pakaian, dan lain sebagainya menyerupai manusia pada kenyataannya, seperti: Ben 10, Scooby Doo, Avatar the Legend of Aang, dan masih banyak lagi.

Film animasi 2D Jepang memiliki *genre* yang lebih beragam diantara film animasi animasi 2D buatan negara mana pun. Sebab, film animasi 2D Jepang tidak hanya memuat *genre* yang berdasarkan usia saja, melainkan juga memuat *genre* yang berdasarkan *gender* dan usia, *genre* yang berdasarkan tema cerita, *genre slice of life*, dan *genre-genre* lainnya, seperti *isekai*, *fantasy*, *detective*, *samurai*, dan lain-lain.

Genre-genre tersebut tidak hanya sekedar nama belaka melainkan, berdasarkan kematangan konsep dan target yang ditujukan. Seperti halnya *genre* film animasi Jepang 2D yang berdasarkan usia dan *gender*, diantaranya: *genre shoujou* diperuntukan untuk remaja perempuan, *genre shounen* diperuntukan untuk remaja laki-laki, *genre shoujo* diperuntukan untuk remaja perempuan, *genre seinen* diperuntukan untuk laki-laki dewasa, *genre josei* diperuntukkan untuk remaja perempuan akhir dan wanita dewasa.

Suatu hal lain yang menarik dari film animasi 2D adalah pada lagu pembuka dan lagu penutupnya, yang biasanya disebut dengan istilah *OST* singkatan dari *original soundtrack*. Di Indonesia, nampaknya *OST* film animasi 2D Jepang yang lebih banyak diminati daripada *OST* film animasi 2D Amerika Serikat. Hal ini bisa kita saksikan bahwa di Indonesia khususnya di kota Yogyakarta, Bandung, dan Jakarta sering mengadakan acara festival kebudayaan Jepang yang biasa disebut dengan istilah *Matsuri*, yang diselenggarakan hampir setiap bulannya. Festival *Matsuri* memuat berbagai jang audisi di dalamnya, diantaranya audisi: *coswalk* (*cosplay walk*), *cosplay solo/group*, *cover song solo/duet*, *band grup*, dan masih banyak lagi. Untuk audisi *cover song solo/duet* dan *band grup*, para kontestan

diwajibkan untuk membawakan lagu-lagu Jepang umum. Namun, kebanyakan dari kontestan lebih memilih membawakan lagu *OST* film animasi Jepang 2D. Secara langsung maupun tidak langsung, acara *Matsuri* ini adalah bentuk penyebaran budaya tradisional, modern, dan kontemporer Jepang di Indonesia dan negara-negara lain.

Saat kita menonton film animasi 2D, tentunya kita sering menjumpai lagu pembuka yang sering disebut sebagai *OP* (*opening song*), baik liriknya dari bahasa aslinya maupun liriknya yang sudah mengalami penerjemahan ke Indonesia. *OP* yang sering diputarkan pada bagian awal atau kredit pembuka film animasi 2D secara langsung maupun tidak langsung menghipnotis para penontonnya menjadi hafal dengan lirik dan nada dari *OP* atau lagu pembuka tersebut, baik hafal separuh maupun hafal secara keseluruhan. Sehingga, para penonton memahami kisah film animasi 2D tersebut walau hanya dengan mendengarkan *OP* atau lagu pembukanya saja, tanpa melihat video maupun judul film animasinya. Seperti contohnya, ketika seseorang hanya mendengarkan lagu tema pembuka dari film animasi 2D *Doraemon* saja, tanpa melihat videonya, orang tersebut tentu akan mengatakan bahwa lagu tersebut adalah lagu pembuka dari film animasi 2D *Doraemon*.

OP atau lagu pembuka pada film animasi 2D terkadang ada yang memuat lirik berdasarkan tema cerita, sedangkan *OP* (*opening song*) tidak demikian, meskipun ada menyerempet sinonimnya. Akan tetapi, terdapat *OP* (*opening song*) yang dirancang khusus dengan liriknya memuat tema dari film animasi 2D itu sendiri, *OP* ini disebut sebagai *OTS* (*opening theme song*). Diantara keduanya memang hampir sama, akan tetapi berbeda. Hal inilah yang membuat masyarakat menyamaratakan *OP* (*opening song*) dengan *OTS* (*opening theme song*). Meskipun demikian, *OTS* (*opening theme song*) memiliki kesan, identitas, dan kualitas lebih pada film animasi 2D-nya daripada *OP* (*opening song*), yang membuat kolerasi keduanya, antara film animasi 2D dan *OTS* (*opening theme song*) yang tak dapat dipisahkan. Namun sayangnya, keberadaan *OTS* (*opening theme song*) tidak begitu banyak apabila dibandingkan dengan *OP* (*opening song*), baik itu di film animasi 2D Jepang maupun film animasi 2D Amerika Serikat.

Berdasarkan pemaparan di atas yang membahas tentang film animasi 2D Jepang dan Amerika Serikat yang begitu besar, lalu bagaimanakah dengan film animasi 2D Indonesia?. Film animasi 2D Indonesia memang masih belum besar apabila dibandingkan dengan film animasi 2D Jepang dan Amerika Serikat, akan tetapi, film animasi 2D Indonesia sudah mengalami kemajuan. Hal ini bisa kita saksikan berbagai film animasi 2D karya anak bangsa yang termuat dalam televisi Indonesia dan media masa, meskipun sebagian besarnya masih menggunakan *style* atau gaya penggambaran film animasi 2D Jepang.

Untuk *OTS (opening theme song)* film animasi 2D Indonesia untuk saat ini keberadaannya masih sangat sedikit dan langka. Rata-rata film animasi 2D Indonesia menggunakan lagu yang sudah ada sebelumnya, baik lagu dari kalangan artis maupun bukan. Untuk film animasi 2D Indonesia yang mempunyai *OTS (opening theme song)* sendiri diantaranya film animasi 2D: *Vatalla Sang Selindung* dan *Si Juki The Movie Si Coro*.

Setelah menyaksikan fenomena yang terjadi saat ini terkait *opening theme song* (lagu tema pembuka) film animasi Indonesia, hati penulis terasa tergugah untuk berpartisipasi untuk mengembangkan dan membuat sebuah inovasi pada film animasi 2D Indonesia, yakni dengan cara melengkapi bagian dari film animasi 2D Indonesia yang masih sedikit diwujudkan, yakni dengan cara membuat *OTS (opening theme song)*. Dalam mewujudkannya, penulis membuat *OTS (opening theme song)* yang berjudul “Heroes of Justice” untuk film animasi 2D “Yamato Knight of Justice,” yang merupakan hasil dari pengembangan cerpen karya penulis sendiri.

Pemberian judul *OTS (opening theme song)* “Heroes of Justice” ini berdasarkan tema utama dari film animasi 2Dnya, yakni “Yamato Knight of Justice,” yang memuat kisah perjuangan para pahlawan untuk menegakkan keadilan dunia dari para penguasa-penguasa negeri yang jahat di muka bumi. Kata *heroes* dari kata bahasa Inggris jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti **pahlawan dalam bentuk jamak**. Sedangkan kata *justice* dari bahasa Inggris jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti **keadilan**. Jika digabungkan akan menjadi *heroes of justice*, yang berarti **pahlawan keadilan**.

Konsep dunia film animasi 2D “Yamato Knigh of Justice” yang penulis tentukan adalah dunia fantasi sejarah dari berbagai bangsa dengan kurun waktu yang berbeda. Oleh karenanya, pada karya *OTS (opening theme song)* ini, penulis memuat lirik berdasarkan dari tema dan synopsis-nya, memuat beberapa nuansa imajinasi penulis dan memuat beberapa instrument musik dari berbagai peradaban besar dunia dalam kurun waktu yang berbeda dengan bergenre-kan *anime/symphonic power metal*. Dengan demikian, *OTS (opening theme song)* “Heroes of Justice” dapat memberikan jiwa dan juga memperkuat tema film animasi 2D-nya “Yamato of Justice.”

Pembuatan film animasi 2D “Yamato Knigh of Justice” ini hanya melibatkan dua orang saja, yakni penulis (Arin Patria Lingga) dan teman penulis yang bernama Muhammad Rizky Sukma Ridha, mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam proses penggarapannya, penulis sebagai komposer musik, *director*, *storyboard*, dan *character designer*. Sedangkan, Muhammad Eizky Sukma Ridha sebagai animator, *storyboard*, dan *character designer* dengan memanfaatkan sarana dari revolusi

industry 4.0, seperti: laptop, komputer, mesin *scanner*, berbagai *music software*, *VSTi*, Adobe Audition, dan Paintool Sai 2.

Atas kontribusi dari karya kecil kami ini, penulis berharap dapat memberikan dampak yang berarti (meskipun kecil) terhadap dunia film animasi 2D Indonesia, dengan sangat berharap dunia film animasi 2D Indonesia menjadi lebih berkembang, terutama untuk *OST (original soundtrack)*-nya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian dalam bentuk skripsi melalui langkah pengkaryaan yang berjudul “PENCIPTAAN “*HEROES OF JUSTICE*” SEBAGAI *OPENING THEME SONG* FILM ANIMASI “*YAMATO KNIGHT OF JUSTICE*.”

1.2 Rumusan Penciptaan Karya

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, penulis merumuskan masalah yang dirumuskan dari latar belakang di atas sebagai berikut:

1. Bagaimana ide konseptual *OTS (opening theme song)* “Heroes of Justice” film animasi 2D “Yamato Knight of Justice?”
2. Format-format instrument musik apa saja yang cocok digunakan pada *OTS (opening theme song)* “Heroes of Justice” film animasi “Yamato Knight of Justice?”
3. Bagaimana cara membangun aspek musikal *OTS (opening theme song)* “Heroes of Justice” film animasi 2D Yamato Knight of Justice?”
4. Bagaimana dampak visualisasi pada *OTS (opening theme song)* “Heroes of Justice” terhadap visual animasi 2D kredit pembuka film animasi “Yamato Knight of Justice?”

1.3 Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

Tujuan penciptaan karya selain untuk memenuhi persyaratan penyusunan karya akhir pada program studi penciptaan seni musik Departemen Pendidikan Seni Musik UPI (Universitas Pendidikan Indonesia), melalui karya ini penulis ingin mengajak para komposer, ilustrator, animator dan Departemen dan mahasiswa musik, seni rupa, DKV (desain visual komunikasi) di Indonesia untuk berkolaborasi guna untuk meningkatkan kualitas dan eksistensi film animasi 2D Indonesia. Semoga melalui karya ini, industri film animasi 2D Indonesia terdorong untuk menambahkan dan meningkatkan lagi *OST (original soundtrack)*, khususnya *OTS (opening theme song)* di dunia film animasi 2D Indonesia.

