

BAB III

METODE DAN PENCIPTAAN KARYA

3.1 Tahap-Tahap Penciptaan Karya

Isi pada bab ini adalah pembahasan tentang pengalaman dan langkah-langkah komposer (penulis) dan animator dalam membuat kredit pembuka film 2D “Yamato knight of Justice”, yang melibatkan pembuatan *opening soundtrack* “Heroes of Justice” beserta visual animasi 2Dnya. Dalam membuat karya ini, kami melibatkan dua orang, yakni penulis selain sebagai komposer juga sebagai *director*, *storyboard artist*, dan *Character Designer*, dan M. Rizky Sukma Ridha sebagai animator, *character designer*, dan *storyboard artist*.¹ Terdapat tiga tahap pembuatan yang harus dilalui, diantaranya: tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.



Gambar 3.1 Urutan tahap produksi

(Dokumen ribadi)

Ketiga tahap di atas memiliki pengertian dan peranannya masing-masing, antara lain: 1.) Tahap pra produksi adalah tahap mencari dan menemukan ide dan gagasan, 2.) tahap produksi adalah tahap penggarapan, dan 3.) pasca produksi adalah tahap akhir dari penggarapan. Pemaparan ini berdasarkan dari M. Ilham Zoebazary dalam bukunya yang berjudul “Kamus Televisi & Film”, ia mengatakan bahwa “Dalam industri film, istilah ini pre-production / praproduksi adalah serangkaian kegiatan yang disusun dan dikerjakan sebelum pelaksanaan pengambilan gambar, yang meliputi penganggaran, editing naskah, pembuatan set, pencarian lokasi dan pemilihan pemain. produksi merujuk pada suatu tahap ketika pelaksanaan pengambilan gambar dilakukan, sebagai bagian dari tahap yang dilakukan

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

sebelumnya (praproduksi) dan sesudahnya (pascaproduksi). Meskipun demikian, istilah ini juga bisa mewakili semua rangkaian proyek pembuatan sebuah film. (hlm, 257, 259 : 2016).

3.2 Tahapan Pembuatan Opening Theme Song “Heroes of Justice”

Saat membuat kredit pembuka film animasi 2D “Yamato Knight of Justice”, komposer (penulis) terlebih dahulu mengutamakan membuat *opening theme song* “Heroes of Justice” daripada membuat visual animasi 2Dnya. Dikarenakan menyesuaikan visual animasi 2D terhadap *opening theme song* bagi penulis jauh lebih mudah daripada menyesuaikan *opening theme song* terhadap visual animasi 2D, karena harus memperhitungkan ketepatan durasi dan komposisi lagu terhadap visual animasi 2D, dan tentu ini akan sulit dan akan memakan banyak waktu. Dalam pembuatannya, komposer (penulis) tak terlepas dari ketiga tahap produksi yang sudah dibahas di atas. Berikut pemaparan langkah-langkah komposer (penulis) dalam membuat *opening theme song* “Heroes of Justice”.

3.3 Tahap pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahap dasar komposer (penulis) untuk mencari ide, konsep dan gagasan untuk membuat komposisi *opening theme song* “Heroes of Justice”. Dalam mencari ide dan gagasan terdapat beberapa tahap yang harus ditempuh oleh komposer (penulis) lalui, diantaranya:

a. Menemukan Motivasi

Dengan menemukan motivasi, maka Komposer (penulis) akan mendapat dorongan kuat untuk berkarya. Motivasi komposer (penulis) dalam membuat karya *opening theme song* “Heroes of Justice” adalah untuk berkontribusi terhadap musik film animasi 2D Indonesia, yakni dengan cara mengembangkan dan menambahkan *opening theme song* film animasi 2D Indonesia yang keberadaannya saat ini masih terbilang tidak begitu nampak.

b. Mencari Inspirasi

Mencari Inspirasi adalah tahapan komposer (penulis) mencari ide dan gagasan sebagai salah satu latar belakang Komposer (penulis) dalam membuat karya *opening theme song* “Heroes of Justice”. Pencarian inspirasi berdasarkan dari kebiasaan komposer (penulis), mulai dari:

- Bermain *game non online* dan *game online* bergenre aksi, petualangan, strategi, *music/rhythm* dan *RPG (role playing game)*

- Menonton film animasi dan film nyata dengan *genre action, adventure, music, history & fantasy*, serta mengamati *theme song & original soundtrack* nya,
- Membaca berbagai sumber bacaan yang berkaitan dengan sejarah peradaban, peperangan, dongeng, kerajaan, teologi, musik, agama, dan para tokoh
- Berimajinasi dan berfantasi dalam kehidupan sehari-hari, yang membayangkan seolah-olah Komposer (penulis) hidup di sebuah dunia masa lampau dan di dunia fiktif yang penuh dengan fantasy, imajinasi dan dunia zaman lampau.

d. Menentukan Tema Lagu

Menentukan tema lagu adalah tahapan penting yang harus dipikirkan sejak awal pembuatan musik maupun lagu. Dikarenakan, dalam menentukan tema lagu harus memilih dan menyeleksi lirik dan komposisi musik yang akan dipakai, agar musik/ lagu yang dibuat selaras dengan tema yang diharapkan. Salah satu contoh perumpamaan lagu yang tidak sesuai dengan tema, seperti: lagu percintaan yang berkomposisikan musik peperangan, lagu sedih berkomposisikan musik Deathmetal, dan sebagainya. Maka dari itu penentuan tema lagu sangat penting dipikirkan dari awal pembuatan.

Karena tema lagu *opening theme song* “Heroes of Justice” mengisahkan tentang peralihan dari zaman kegelapan menuju zaman kecahayaan, maka komposer (penulis) menggunakan lirik yang serupa, dan karena juga memuat unsur fantasi, sejarah, aksi, dan strategi, maka komposer menggunakan *genre* Symphonic Power Metal dengan perpaduan instrument musik dari peradaban lampau yang berbeda yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

3.4 Tahap produksi

Tahap produksi adalah tahapan komposer (penulis) mengawali penyusunan dan pembuatan *opening theme song* “Heroes of Justice” berdasarkan dari ide, konsep dan gagasan yang sudah ditetapkan pada tahap pra produksi, yang meliputi:

a. Menulis Notasi Musik di Aplikasi Sibelius

Dalam tahap ini, komposer (penulis) menyusun struktur komposisi musik berdasarkan dari ide, konsep dan gagasan dengan cara menuliskan notasi balok musiknya dengan menggunakan aplikasi Sibelius. Tujuan dari penulisan notasi balok musik ini selain untuk mendokumentasikan ke dalam notasi balok, juga untuk memberikan sebuah gambaran dan

visual kerangka struktur komposisi *opening theme song* “Heroes of Justice”. Dengan demikian, dapat mempermudah mengatur struktur komposisi musik antar instrument musik, harmoni, *pitch* dan ritmik satu dengan yang lainnya.

b. Menentukan Instrument-Instrument Musik yang Dipakai

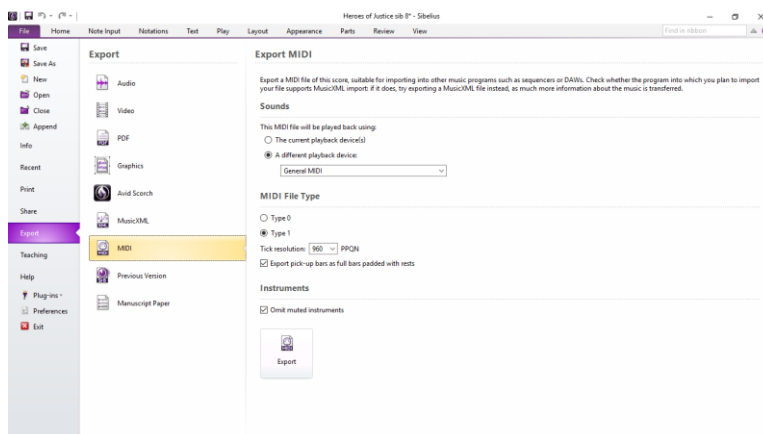
Penulisan notasi balok *opening theme song* “Heroes of Justice” pada aplikasi Sibelius, Komposer (penulis) memasukan format berbagai instrument musik yang telah dipatenkan, seperti: 1.) penggunaan berbagai instrument musik kombo, yang meliputi: vokal, gitar 1, gitar 2, bass elektrik, dan drumset. 2.) penggunaan berbagai instrument musik yang mewakili dari peradaban lampau, yang meliputi: Santoor (Mesopotamia), Harpa (Mesir), Koto (Asia Timur), dan String Quartet Eropa). dan 3.) Penggunaan instrument musik pendukung, yang meliputi: glockenspiel dan tubular bells.

3.5 Menentukan Birama

Birama yang composer (penulis) pakai dalam *opening theme song* “Heroes of Justice” adalah 4/4 pada bagian *intro* dan birama 4/8 selepas bagian *intro* sampai akhir. Pada awalnya composer (penulis) menggunakan birama 4/4 pada semua bagian, karena dirasa birama 4/4 secara ketukan dinilai sudah tepat. Namun, setelah melodi lagu dan harmoni telah tersusun, dari sisi komposer (penulis) menemukan sebuah keganjalan ketukan dan birama pada bagian bar ke 30-31 dengan lirik “*keajaiban pun datang!*”. Setelah komposer (penulis) teliti dan melakukan mencoba berbagai birama, ternyata birama 4/8 dirasa yang paling tepat. Maka dari sini *opening theme song* “Heroes of Justice” memuat birama 4/4 dan 4/8.

3.6 Export Midi File

Export midi file adalah tahap mengubah *notation file* lagu pada aplikasi Sibelius menjadi *midi file*, yang kemudian akan di *import* ke *software* Daw Cubase untuk tahap produksi *editing*.

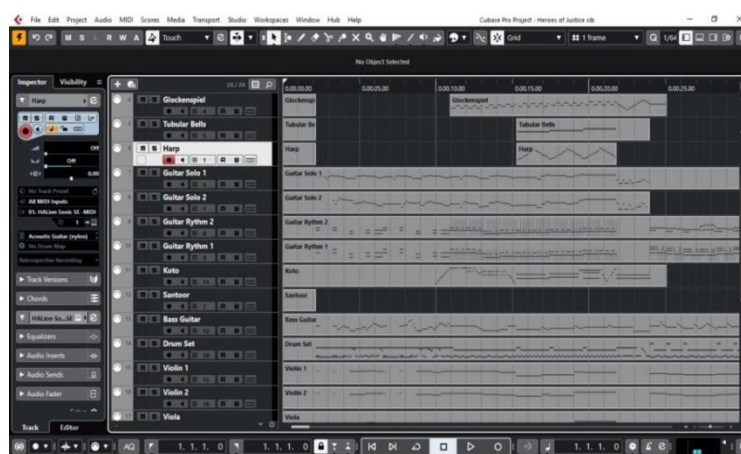


Gambar 3. 2 Export midi file pada aplikasi Sibelius

(Dokumen pribadi)

3.7 Mengimport *Midi File Sibelius* kedalam Aplikasi Daw (Cubase Pro 10)

Setelah memiliki *midi file* Sibelius, maka langkah selanjutnya adalah mengimportkan *midi file* Sibelius ke dalam *software* Daw Cubase Pro 10, yang nantinya *midi file* tersebut akan dirombak pada tahap *mixing*, *panning*, dan *mastering*.



Gambar 3. 3 Import *Midi File* Daw Cubase Pro 10

(Dokumen pribadi)

Setelah *midi file* Sibelius diimportkan ke dalam aplikasi Cubase pro 10, maka tahap selanjutnya adalah memasang VSTi pada setiap *track*, yang meliputi VSTi: 1.) string quartet, 2.) harpa, 3.) gitar elektrik, 4.) bass elektrik, 5.) koto, 6.) santoor, 7.), tubullar bells, dan aplikasi musik pendukung lainnya, seperti aplikasi Drumset dari Addictive Drum 2. Pemasangan VSTi dan aplikasi musik pendukung pada setiap *track* ini berdasarkan konsep yang telah ditentukan dari awal, supaya setiap *track* memiliki suara yang komposer (penulis) harapkan. Berikut di bawah ini penjelasannya:

3.8 String Quartet

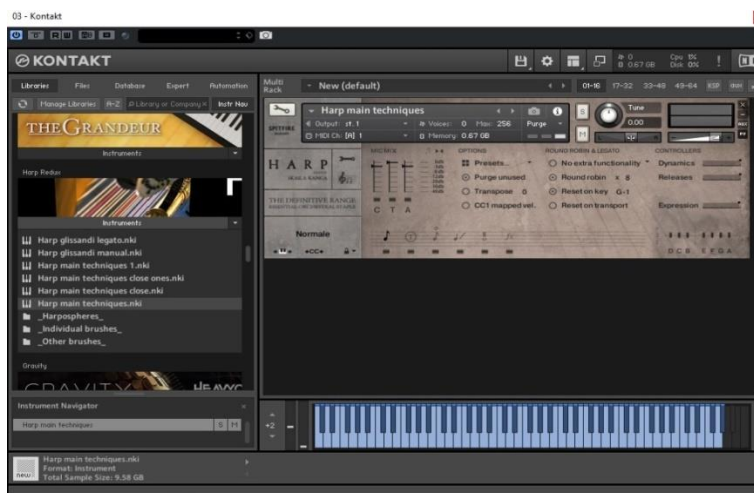


Gambar 3. 4 VSTi Sampel Spitfire String

(Dokumen pribadi)

Pada bagian *track* instrument *string* komposer (penulis) menggunakan sampel suara *string* dari VSTi Spitfire String “Advanced” *legato* dan *staccato*, dikarenakan memiliki kualitas dan karakteristik *sound* (suara) yang jernih bagus, dan nyaman untuk didengarkan.

3.9 Harp Redux



Gambar 3. 5 VSTi Sampel Harp Redux

(Dokumen pribadi)

Pada bagian *track* instrument harpa, komposer (penulis) menggunakan sampel suara instrument harpa dari VSTi Harp Redux dengan sampel “harph open teqhniques”, dikarenakan suara yang dihasilkan dari petikan dawinya memiliki kualitas suara jernih, lepas dan nyaman untuk didengarkan.

3.10 Koto



Gambar 3. 6 VSTi Sampel Koto

(Dokumen pribadi)

Pada bagian *track* instrument koto komposer (penulis) menggunakan sampel suara instrument koto dari VSTi Ethno World 6, dikarenakan suara yang dihasilkan dari petikan dawainya memiliki karakteristik suara yang jernih dan lepas, sehingga nyaman untuk didengarkan.

3.11 Drumset



Gambar 3. 7 Sampel Addictive Drums 2

(Dokumen pribadi)

Pada bagian *track* drumset komposer (penulis) menggunakan aplikasi Addictive Drums 2, dikarenakan memiliki sampel suara drum yang beragam, baik dari segi *genre* dan maupun karakter suaranya. Dari beberapa sampel suara, komposer (penulis) menggunakan sampel

drum metal “Unfaithful Devil” dikarenakan memiliki karakter suara yang cadas, tebal dan menggelegar.

3.12 Bass



Gambar 3. 8 Sampel Bass Elektrik

(Dokumen pribadi)

Pada bagian *track* instrument bass elektrik, komposer (penulis) menggunakan sampel bass elektrik dari VSTi Kontakt Factory Library pop bass, dikarenakan memiliki kualitas dan karakter suara yang bagus, jernih dan menyerupai suara bass elektrik yang digunakan pada *genre* rock dan metal. Sehingga VSTi ini sangat cocok diterapkan pada *track* instrument bass elektrik di *opening theme song* “Heroes of Justice”, dikarenakan bergenre “symphonic power metal”.

3.13 Tubullar Bells



Gambar 3. 9 Sampel Tubullar Bells

(Dokumen pribadi)

Pada bagian *track* tubular bells komposer (penulis) menggunakan sampel suara Tubular bells dari VSTi Joby Burgess Redux Percussion dikarenakan memiliki karakter dentingan tubular bells yang jernih, menggelegar, nyaring, dan nyaman untuk didengarkan.

Setelah setiap *track* instrument terpasang VSTi dan aplikasi musik pendukung, maka langkah selanjutnya yakni melakukan *velocitying* pada bagian not-not *midi track* instrument. Tahap *velocity* ini adalah tahap kesabaran dan ketelitian yang tinggi, sebab pada tahap ini harus memperhatikan detail-detail mikro yang meliputi mengatur: *velocity*, dinamika, volume, dan ekspresi dari beberapa not-not *midi file*. Hal ini bertujuan untuk mengubah nuansa melodi dan struktur harmoni pada *track* instrument yang mulanya bernuansa robot (*statis*) menjadi bernuansa *humanity* (*dinamis*).



Gambar 3. 10 Proses *velocitying*

(Dokumen pribadi)

5.1 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap kelanjutan dari tahap produksi, yang meliputi tahap penyempurnaan materi yang sudah dikelola pada tahap produksi untuk menuju kerangka yang lebih kompleks atau penyelesaian. Pada tahap ini terdapat beberapa tahap, diantaranya: *mixing* dan *mastering*. Berikut di bawah ini pemaparannya:

3.14 Mixing

Mixing adalah proses *balancing* (menyeimbangkan) dan mensinkronkan volume antar *track* instrument satu dengan *track* instrument lainnya, yang kemudian disatukan menjadi satu kesatuan untuk dijadikan keluaran produk, baik berupa mp3 maupun wav. Proses *balancing* biasanya dilakukan dengan cara mengatur suara pada pengaturan volume VSTi,

audio mixdown dan Equalizer, agar *sound* (suara) yang dihasilkan menjadi seimbang dan selaras.

Dalam proses *mixing* komposer (penulis) melakukan *mute* terhadap semua *track* instrument musik, yang kemudian satu persatu instrument *track* tersebut di *open mute* kan (dibukakan suara) dengan cara mengatur equalizer guna untuk menyeimbangkan volume instrument *track* satu dengan yang lainnya, supaya suara yang dihasilkan menjadi stabil, seimbang dan tidak menggulung. Dalam proses *open mute*, komposer (penulis) memulai *open mute* terlebih dahulu instrument *track* drumset dan bass elektrik, dikarenakan untuk membentuk pondasi dan kerangka lagu, yang kemudian dilanjutkan dengan *open mute* instrument *track* gitar rhythm 1, gitar rhythm 2, *string*, *lead* gitar 1, *lead* gitar 2, tubular bells, harpha, santoor, dan koto.

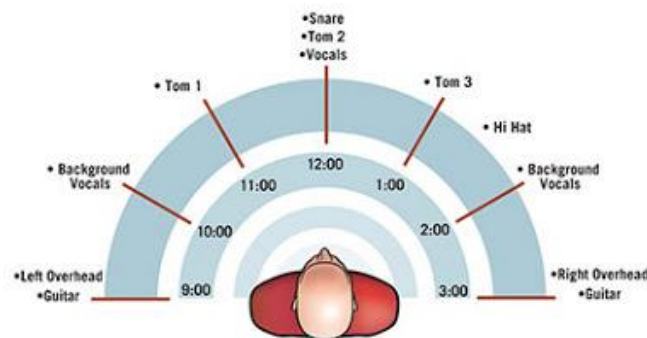
Pengaturan volume dalam proses *mixing* pada *genre* lagu Symphonic Power Metal harus ada volume dari instrument *track* khususnya *string/symphony*, gitar, dan drumset yang didominasi dan diminimalisirkan, supaya suara yang dihasilkan menjadi selaras. Karena sangat tidak mungkin jika volume *string/symphony*, gitar, dan drumset semuanya disamakan. Untuk menciptakan nuansa *symphony* yang mewah dan megah, maka volume dari instrument *track string/symphony* harus didominasi, sedangkan untuk volume instrument *track* drumset dan gitar lebih diminimalisirkan. Sebaliknya, jika ingin menciptakan nuansa metal yang menggelegar dan cadas, maka volume dari instrument *track* gitar dan drumset harus lebih didominasi, dan instrument *track string/symphony* lebih diminimalisirkan. Kasus tersebut komposer (penulis) temukan pada karya lagu dari Versailles band yang berjudul “The Red Carpet Day”. Dimana pada versi awalnya nuansa harmoni musiknya begitu mewah, karena suara dari instrument organ punya yang lebih mendominasi daripada suara instrument gitar dan drumsetnya. Namun, pada versi *remakenya*, nuansa harmoni musiknya lebih cadas dan menggelegar, dikarenakan suara dari instrument gitar dan drumset lebih mendominasi daripada suara instrument organ punya.

Untuk *opening theme song* “Heroes of Justice” komposer (penulis) memilih konsep mendominasi suara instrument *track* drumset dan gitar daripada instrument *string quartet*. Karena dengan mendominasi volume instrument *track* gitar dan drumset akan memunculkan nuansa metal, cadas dan menggelegar. Meski demikian, kehadiran suara *symphony string quartet* masih terdengar nampak walaupun tidak begitu mendominasi. Sehingga hal ini tidak akan menghilangkan nuansa *genre* lagu Symphonic Power Metal itu sendiri.



Gambar 3. 11 Proses *mixing*
(Dokumen pribadi)

3.15 Panning



Gambar 3. 12 *Panning*

(Sumber gambar: <https://www.uaudio.com/blog/studio-basics-mixing-stereo/>)

Panning adalah proses pembagian atau penyebaran suara dari berbagai arah yang meliputi: *dead center* suara yang keluar dari arah tengah / suara kanan kiri, 2.) *dead right* suara yang keluar dari arah kanan, dan *dead left* suara yang keluar dari arah kiri. Hal ini bertujuan supaya suara yang dihasilkan terdengar seperti 3D dan lebih nyata. Instrument *track* musik yang komposer *panning* yakni gitar dan drum.

3.16 Panning Instrument Track Gitar



Gambar 3. 13 Panning gitar

(Dokumen pribadi)

Dalam proses *panning* instrument *track* gitar, komposer (penulis) membagi instrument *track* gitar menjadi beberapa bagian, diantaranya: gitar melodi 1 menjadi *dead right*, gitar 2 melodi menjadi *dead left*, gitar rhythm 1 menjadi *dead left*, dan gitar rhythm 2 menjadi *dead left*. Dengan pengaturan *panning* seperti ini, maka suara yang dihasilkan dari instrument *track* gitar menjadi lebih lebar, tidak menumpuk, dan terkesan 3D.

3.17 Panning Drumset



Gambar 3. 14 Panning drumset

(Dokumen pribadi)

Dalam proses *panning* instrument *track* drumset, komposer membagi arah keluar suaranya menjadi beberapa bagian. Diantaranya: kick, snare, ride cymbal, china cymbal dan crash cymbal menjadi *dead center*, hit hat menjadi *dead right* dengan volume 50, tom 1 menjadi *dead left* dengan volume 50, tom 2 menjadi *dead right* dengan volume 36, dan tom 3

menjadi *dead right* dengan volume 74. Dengan penerapan *panning* drumset seperti ini akan menghasilkan suara yang luas dan terkesan 3D.

3.18 Pencarian Vokalis

Vokalis memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan pesan dan tema dari lagu yang dinyanyikan berdasarkan lirik lagunya. Sehingga pesan dan tema pada lagu tersebut tersampaikan kepada si pendengar. Hal demikian komposer (penulis) terapkan pada *opening theme song* “Heroes of Justice”. namun untuk mendapatkan vokalis tidak semulus dengan apa yang diharapkan. Berikut di bawah ini penjelasannya:

3.19 Pencarian Vokalis Pertama

Waktu usai seminar prosposal skripsi, komposer (penulis) mulai mencari vokalis untuk menyanyikan *opening theme song* “Heroes of Justice”, yang waktu itu masih berupa tulisan notasi *file* Sibelius. Seseorang yang pertama kali komposer (penulis) ajak untuk dijadikan sebagai adalah teman dari komposer (penulis) sendiri yang bernama Ajeng Apriliani, karena Ajeng berpesialisasi vokal barat, selain itu juga memiliki suara yang bagus.

Sebagian besar masyarakat Indonesia menggemari lagu yang bergenrekan Dangdut. Pada umumnya, vokalis yang menggemari *genre* lagu Dangdut akan sangat terpengaruhi oleh karakteristik dan gaya vokal ala dangdut, salah satunya adalah karakteristik cengkok Dangdut. Sebagian dari vokalis yang sering menyanyikan lagu Dangdut ketika menyanyikan lagu dengan *genre* di luar Dangdut, biasanya aura dari gaya dan karakteristik cengkok vokal ala Dangdutnya ikut terbawa meskipun tidak ada niatan untuk menggunakan atau membawakannya. Istilah ini sering disebut dengan “dangdut mendarah daging” oleh masyarakat Indonesia. Namun tidak pada Ajeng, meskipun Ajeng vokalis dalam ranah Dangdut, saat ia menyanyikan *genre* lagu diluar Dangdut aura, gaya dan karakteristik musikal Dangdutnya tidak ikut terbawa. Maka atas dasar inilah komposer (penulis) mengajak Ajeng untuk menjadi vokalis *opening theme song* “Knight of Justice”, dan Ajeng pun menerimanya.

3.20 Pencarian Vokalis Kedua

Komposer (penulis) sudah membuat rencana dengan Ajeng untuk melakukan *take* vokal (merekam vokal) di ruang kombo di gedung lama Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD, karena di dalam ruang kombo melingkupi ruangangan yang kedap akan suara. Dengan demikian akan sangat membantu dan mempermudah Ajeng dalam menyanyikan *take* vokal dengan leluasa dan emosional, sehingga akan menghasilkan kualitas suara vokal yang baik dan maksimal. Selain itu juga, gedung lama FPSD Departemen Pendidikan Seni Musik juga menyediakan Soundcart sebagai sarana pendukung proses *take* vokal. Tujuan dari penggunaan soundcart adalah untuk mengkonversi suara vokal yang telah direkam untuk mendapatkan hasil suara yang lebih baik. Baik dan tidaknya hasil suara rekaman melalui soundcart tergantung dari keahlian orang yang mengoperasikan soundcart dengan komputer / laptop yang dipakainya.

Namun, semua rencana itu tidak terlaksanakan dikarenakan sekitar bulan Januari 2020 wabah pandemic Covid-19 sudah sampai di Indonesia, hal ini membuat kondisi kehidupan dan aktivitas masyarakat Indonesia berjalan tidak semestinya, dikarenakan adanya anjuran dari pemerintah kepada masyarakat Indonesia untuk menerapkan: *social distancing*, keluar rumah jika ada sesuatu hal yang mendesak, penutupan sebagian *mall*, penutupan lembaga pendidikan (termasuk universitas), dan sebagainya. Hal tersebut demi untuk memutuskan mata rantai penyebaran Covid-19. Karena adanya anjuran perintah tersebut, maka rencana *take* vokal di ruang kombo gedung lama FPSD menjadi tidak terlaksana. Ditambah lagi Ajeng tidak memiliki sarana pendukung untuk proses *take* vokal. Karena situasi seperti ini, maka komposer putar haluan dan mencari alternative vokalis baru.

Saat mencari vokalis baru, komposer (penulis) menghadapi suatu kendala dan penolakan dengan berbagai alasan tertentu. Salah satu faktor penyebab susahny mendapatkan vokalis baru dikarenakan masyarakat Indonesia kurang begitu meminati lagu/ musik Rock, Metal, Symphonic Power Metal, dan sejenisnya, terlebih lagi *opening theme song* “Heroes of Justice” yang keberadaannya masih sangat asing sekali. Komposer (penulis) sempat menerima penolakan dari beberapa vokalis (yang berbasis vokal pop dan sejenisnya) dengan alasan “suara vokal saya bukan ke ranah lagu Metal”. Sebenarnya, alasan tersebut kurangnya bisa diterima, sebab, walaupun karya *opening theme song* “Heroes of Justice” bergenre Symphonic Power Metal, lantas teknik vokal yang digunakan tidak seperti pada teknik vokal *scream* dan sejenisnya, justru kebalikannya. Teknik vokal yang digunakan oleh komposer (penulis) pada *opening theme song* “Heroes of Justice” seperti pada teknik vokal lagu *genre* pop, hanya saja tempo yang digunakannya lebih cepat dan harmoniasinya lebih

cadang. Berikut di bawah ini bukti penolakan vokalis terhadap komposer (penulis) alami berdasarkan paparan di atas dalam format *chat via Whatsapp*:



Gambar 3. 15 *Chat via Whatsapps* terkait penolakan 1

(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 16 *Chat via Whatsapps* terkait penolakan 2

(Dokumen pribadi)



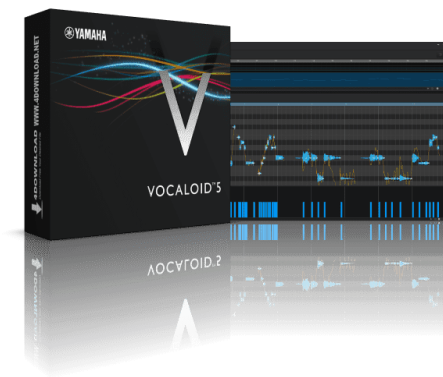
Gambar 3. 17 Chat via Whatsapps terkait penolakan 3

(Dokumen pribadi)

Dari berbagai alasan penolakan di atas memang komposer (penulis) tidak bisa memaksakan dan menyalahkan mereka sepenuhnya, karena itu adalah hak mereka. Bisa jadi mereka yang beralaskan demikian dikarenakan adanya suatu hal dan peristiwa yang dialaminya. Komposer (penulis) tidak menunjukkan nama dan mencoret nama si penolak di *via chat* Whatapps dikarenakan untuk menjaga kode etik. Setelah mengalami penolakan, komposer (penulis) berpikir lebih keras lagi terkait siapa yang akan dijadikan vokalis *opening theme song* “Heroes of Justice”.

3.21 Pencarian Vokalis Ketiga

Karena susahny mendapatkan vokalis manusia, pada akhirnya komposer (penulis) menggunakan vokalis digital atau yang disebut dengan istilah “Vocaloid”. Vocaloid merupakan sebuah *software* pembuat vokal digital dengan menggunakan *soundbank* (sampel suara manusia yang sudah direka sedemikian rupa) yang didirikan oleh industry YAMAHA Corporation Jepang.



Gambar 3. 18 *Vocaloid 5* software

Sumber gambar: (<https://www.4download.net/209-yamaha-vocaloid-full-version.html>)

Seri Vocaloid yang komposer (penulis) pakai adalah Vocaloid 5, dikarenakan fitur-fiturnya lebih lengkap sehingga bisa mempermudah kinerja komposer (penulis) dalam membuat vokal digital. Selama ini Vocaloid hanya memfokuskan dua bahasa yang dipakai di *soundbank*nya, yakni: *soundbank* Vocaloid bahasa Jepang dan *soundbank* bahasa Inggris. Untuk mengisi vokal pada *opening theme song* “Heroes of Justice” komposer (penulis) menggunakan *soundbank* Vocaloid bahasa Jepang, dikarenakan pelafalan dalam bahasa Jepang memiliki kemiripan dengan pelafalan bahasa Indonesia, walaupun terdapat beberapa pelafalan huruf yang berbeda, seperti pelafalan huruf “U” dalam bahasa Jepang berubah menjadi “EU” atau e kecil”. Meskipun begitu, huruf-huruf Romanji (alphabet) dalam bahasa Jepang memiliki jumlah huruf yang lebih sedikit apabila dibandingkan dengan jumlah huruf dalam bahasa Indonesia. Berikut dibawah ini penjelasannya:

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|----|----|-----|----|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | あ | か | さ | た | な | は | ま | や | ら | わ | ん | | | | | |
| あ | あ | か | が | さ | ざ | た | だ | な | は | ば | ぱ | ま | や | ら | わ | ん |
| | a | ka | ga | sa | za | ta | da | na | ha | ba | pa | ma | ya | ra | wa | |
| い | い | き | ぎ | し | じ | ち | ぢ | に | ひ | び | ぴ | み | | り | | |
| | i | ki | gi | shi | ji | chi | di | ni | hi | bi | pi | mi | | ri | | |
| う | う | く | ぐ | す | ず | つ | づ | ぬ | ふ | ぶ | ぷ | む | ゆる | | | |
| | u | ku | gu | su | zu | tsu | du | nu | hu | bu | pu | mu | yu | ru | | |
| え | え | け | げ | せ | ぜ | て | で | ね | へ | べ | ぺ | め | | れ | | |
| | e | ke | ge | se | ze | te | de | ne | he | be | pe | me | | re | | |
| お | お | こ | ご | そ | ぞ | と | ど | の | ほ | ぼ | ぽ | も | よ | ろ | を | ん |
| | o | ko | go | so | zo | to | do | no | ho | bo | po | mo | yo | ro | wo | nn |

Gambar 3. 19 Huruf Hiragana beserta Romanji bahasa Jepang

(sumber gambar: <https://sahabatnesia.com/bahasa-jepang/>)

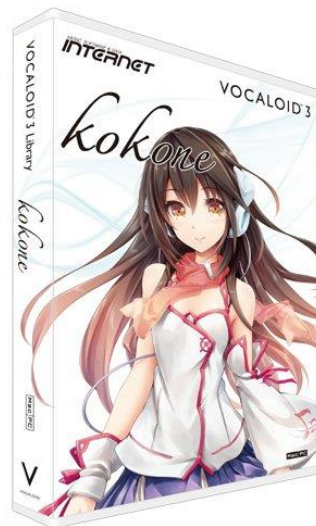
Gambar pada tabel di atas memuat huruf Hiragana dan Romanji (alphabet) bahasa Jepang, di mana pada tabel huruf Hiragana dan Romanji di atas tidak memiliki beberapa huruf yang dipakai dalam huruf bahasa Indonesia. Seperti huruf:

1. La, Li, Lu, Le, & Lo
2. Hu
3. Yi & Ye
4. Wi, We & Wu
5. Fa, Fi, Fe, & Fo
6. Va, Vi, Vu, Ve, & Vo
7. Tidak ada huruf "X"
8. Tidak ada huruf mati selain huruf "N"

Untuk menanggulangi masalah tersebut, komposer (penulis) menggunakan kode Phoneme. Kode Phoneme adalah sebuah kode yang berfungsi sebagai pemberi suara pada huruf lirik yang diinginkan. Penggunaan kode Phoneme tidak semestinya sesuai dengan yang kita harapkan, dikarenakan terdapat beberapa huruf yang juga tidak bisa dibunyikan melalui kode Phoneme ini. Akan tetapi penggunaan kode Phoneme bisa menambah kebhendaraan bunyi huruf yang dihasilkan.

Sebelum memasukan Phoneme dan kode Phoneme, langkah pertamaa yang harus dilakukan terlebih dahulu yakni mengimportkan *midi file* Sibelius *opening theme song*

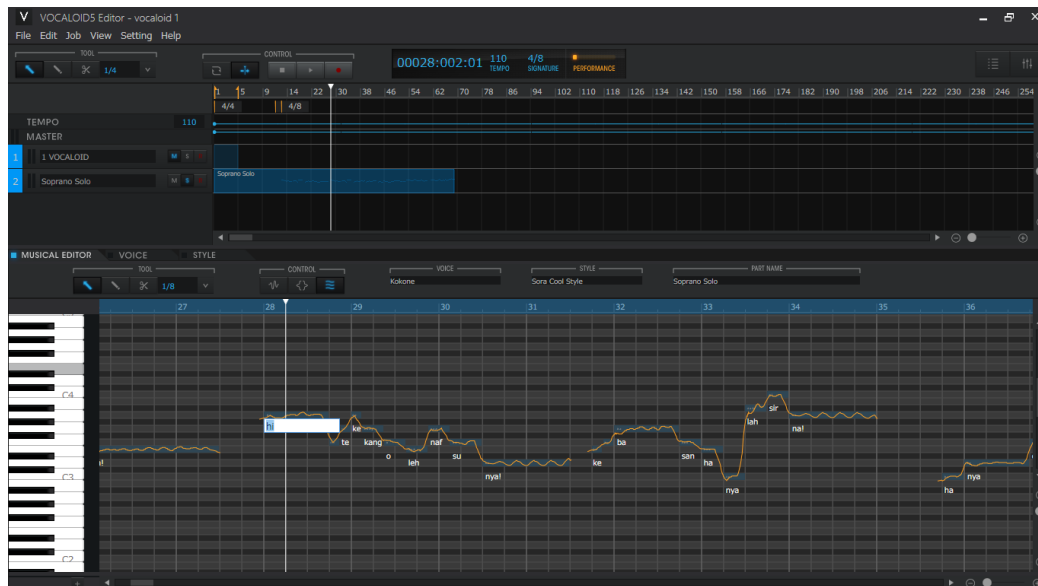
“Heroes of Justice” hanya bagian vokalnya saja ke dalam Vocaloid 5. Setelah *midi file* Sibelius masuk di Vocaloid 5, maka langkah selanjutnya adalah pemilihan *soundbank* Vocaloid. *Soundbank* Vocaloid yang komposer (penulis) pakai adalah *soundbank* Vocaloid Kokone, dikarenakan memiliki karakteristik suara pelafalan huruf yang tidak terlalu elektronik ataupun robot, bisa dibilang mendekati dengan suara manusia normal.



Gambar 3. 20 *Sounbank* Vocaloid Kokone

(Sumber: <https://www.nicovideo.jp/watch/sm36791122>)

Langkah selanjutnya adalah memasukan Phoneme (lirik) ke dalam melodi vokal *opening theme song* “Heroes of Justice”. Setiap nada melodi vokal pada Vocaloid hanya dapat membunyikan per hurufnya saja yang terdiri atas dua huruf, seperti huruf “ka” yang tersusun atas huruf “K dan A”. Sedangkan dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Jepang memiliki satu pelafalan vokal yang tersusun atas 3 huruf, yakni “K, A, dan N”. Maka untuk mendapatkan pelafalan huruf vokal tersebut terlebih dahulu harus merubah kode Phonemenya, yakni dengan cara menekan tombol CTRL + R secara bersamaan. Setelah itu klik 2 kali bagian lirik melodi kode Phonemenya yang akan diganti, kemudian munculah kolom putih dan masukan kode Phoneme yang dituju ke dalam kolom putih tersebut. Untuk mengefisienkan penggunaan, cukup hanya merubah kode Phonemenya saja, lebih baik lagi dengan memasukan Phoneme (lirik) yang sesuai, meskipun itu tidak akan merubah dari suara kode Phoneme itu sendiri. Berikut seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 21 Memasukan *Phoneme* pada bagian melodi vokal pada Vocaloid
(Dokumen pribadi)

Setelah semua melodi lagu diberikan *Phoneme* dan kode *Phoneme*, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *mixdown*, supaya *file* dari Vocaloid menjadi file MP3 atau Wave. Tahap selanjutnya yakni mengimportkan MP3 vokal *opening theme song* “Heroes of Justice” ke dalam Cubase 10 pro guna untuk menggabungkan *minus one* dengan vokal *opening theme song* “Heroes of Justice” yang sudah jadi. Saat digabungkan, dari sini komposer (penulis) mendapatkan rasa ketidak puasan terhadap hasil vokal dari Vocaloid, dikarenakan masih bersifat robot dan elektronik yang cenderung kaku, meskipun komposer (penulis) sudah mengetahui hal ini sebelumnya. Namun karena rasa penasaran akan hal ini membuat komposer (penulis) tetap ingin melakukannya, walalupun hal demikian akan membuang-buang waktu, tenaga dan pikiran. Setidaknya dengan hal ini bisa menjawab rasa penasaran dari komposer (penulis) selama ini.

3.22 Pencarian Vokalis Keempat

Karena hasil vokal dari *software* Vocaloid 5 sangat kurang memuaskan bagi komposer (penulis), maka dari sini komposer (penulis) mencari vokalis baru dalam wujud manusia asli. Tak membutuhkan waktu lama bagi komposer (penulis) untuk mendapatkan vokalis baru. Vokalis keempat yang komposer (penulis) mau ajak kontribusi adalah teman adik tingkat komposer (penulis) yang bernama Sri Ayu Kurnia, atau sering disebut Ayu. Alasan komposer (komposer) memilih Ayu untuk dijadikan vokalis *opening theme song* ‘Heroes of Justice’ dikarenakan ketersediaan Ayu dalam berkontribusi. Selain itu juga Ayu berspesialisasi

vokal barat, sehingga untuk keahliannya sudah tidak diragukan lagi. Hanya saja terdapat sebuah permasalahan bagi komposer (penulis), dikarenakan Ayu memiliki latar belakang sebagai vokalis dan penggemar lagu dangdut. Komposer (penulis) sudah menduga dari awal bahwa saat Ayu menyanyikan *opening theme song* “Heroes of Justice” akan membawakan gaya cengkok ala dangdutnya, baik itu disadari maupun tidak disadari oleh Ayu. Namun hal itu tidak membuat komposer (penulis) untuk berputar haluan, dikarenakan susah untuk mendapatkan vokalis yang mau diajak kontribusi.

3.23 Apresiasi

Sebelum memulai proses *take* vokal kami melakukan apresiasi karya komposer (penulis) “Heroes of Justice terlebih dahulu, sebab tanpa adanya apresiasi maka proses *take* vokal tidak akan terlaksana. Apresiasi terdapat berbagai tahapan yang kiranya mendukung proses *take* vokal ini. Menurut Wadiyo, “kegiatan berapresiasi terhadap karya seni dapat dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: penikmatan, penghargaan, pemahaman, dan penghayatan. Dalam proses apresiasi, tahapan ini bukan urutan yang mutlak, namun tahapan satu dengan yang lain saling berkaitan. Jadi, seseorang melakukan pengamatan terhadap karya seni, ada kemungkinan orang langsung dapat memberikan penghargaan atau penghayatan terhadap karya seni yang diamati”. (1991: 75).

3.24 Apresiasi Tahap Penghargaan

Apresiasi yang begitu nampak bagi kami berdua adalah di saat saling mengetahui latar belakang dan minat musik / lagu yang berbeda. komposer (penulis) dan Ayu memiliki latar belakang dan peminatan selera musik yang berbeda. Komposer (penulis) memiliki minat musik dan lagu yang bergenrekan: Symphonic Power Metal, Power Metal, J-rock, Progressive Metal, *Film Scoring* (musik film dan *video games*), *Folk Music / Song*, dan sebagainya. Sedangkan Ayu memiliki minat lagu yang bergenrekan Dangdut, sungguh ini sangat berbeda. Dengan Ayu menerima ajakan kontribusi untuk menjadi vokalis *opening theme song* “Heroes of Justice” yang bergenrekan Symphonic Power Metal adalah tahapan penghargaan dari Apresiasi. Tak jarang orang-orang yang terlalu fanatik dengan *genre* lagu / musik yang diminatinya, mereka hanya mau mendengarkan dan menyajikan *genre* lagu / musik yang diminatinya saja. Namun saat disuruh membawakan atau menyajikan lagu/ musik yang bergenrekan diluar dari *genre* yang ia sukai ia enggan untuk menerimanya, alias menolaknya. Hal ini juga dialami oleh komposer (penulis). Bisa dilihat pada foto bukti penolakan pada bagian **3. Pencarian Vokalis Pertama**.

3.25 Apresiasi Tahap Pengamatan

Setelah Ayu menerima tawaran kontribusi dari komposer (penulis), maka tahap apresiasi selanjutnya adalah apresiasi tahap pengamatan. Pada tahap ini komposer (penulis) menyuruh Ayu untuk mendengarkan dan mengamati *opening theme song* “Heroes of Justice” yang memuat *minus one* dan vokal (yang kala itu masih diisi oleh komposer) sambil melihat lirik lagunya. Tujuan mendengarkan dan mengamati ini adalah supaya Ayu dapat memahami bagian melodi vokal dan lirik pada bagian-bagian lagu yang semestinya. Setelah memahaminya, kemudian Ayu mendengarkan sambil menyanyikan lirik *opening theme song* “Heroes of Justice” berdasarkan melodi dan lirik vokal yang komposer (penulis) gunakan secara terus menerus, sampai akhirnya Ayu bisa menguasai melodi dan lirik lagu berdasarkan bagian-bagian lagu semestinya.

3.26 Take Vokal

Take vokal adalah tahap pengambilan sampel suara manusia dengan cara merekam menggunakan sarana *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras) yang mendukung. Berbagai sarana *software* dan *hardware* yang digunakan oleh Ayu dalam tahap ini diantaranya: *software* N-Track Pro 9, dan *Hardware* Mic BM 800, dan handphone. Berikut dibawah ini langkah-langkah *take* vokal yang dilakukan oleh Ayu:

- Dilakukan di waktu pagi/malam hari. Karena waktu tersebut adalah waktu yang sunyi dan tenang, sehingga sangat tepat untuk melakukan *take* vokal.
- Menggunakan dua handphone. handphone satu untuk mendengarkan *audio minus one*, sedangkan handphone yang satunya lagi digunakan untuk merekam suara vokal menggunakan perekam suara dari fitur handphone.
- Menggunakan *headset wireless* sebagai pengganti headphone.
- Menggunakan seperangkat Mic BM 800 dengan perangkat *splitter* sebagai penghubung kabel *microphone* ke handphone
- Setelah terhubung, maka tahap selanjutnya mulai melakukan *take* vokal secara bait per bait lagu. Jika dirasa masih belum sesuai keinginan, maka hasil *take* vokal tersebut akan diperbaiki hingga benar, atau bangkan mengulang *take* vokal lagi sampai sesuai dengan keinginan.
- Hasil dari *take* vokal / rekaman suara tentunya memiliki *noise* (suara gemerisik / suara yang tidak diinginkan). Maka untuk menghilangkannya Ayu menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *software* N-Track diantaranya fitur: *reverb*, *dry level*, *mix level* dan lain-lain.
- Setelah tahap-tahap sebelumnya telah dilakukan, maka tahap terakhir Ayu adalah mengubah / mengesport *file* menjadi Mp3, dan kemudian dikirim kepada komposer (penulis) untuk dievaluasi lebih lanjut.

3.27 Pengeditan Hasil *Take* Vokal Oleh Komposer (Penulis)

Saat Komposer (penulis) mendengarkan hasil *take* vokal dari Ayu, komposer (penulis) menganggap bahwa hasil yang sudah dikerjakan oleh Ayu itu sudah bagus, hanya saja terdapat sebuah permasalahan, yakni hadirnya *style* (gaya) cengkok ala dangdunya pada bagian *reff*. Maka dari sini komposer (penulis) melakukan pengeditan dari apa yang telah Ayu kerjakan. Tujuan pengeditan ini adalah untuk meminimalisir cengkok ala dangdut, menambahkan *reverb*, dan mengatur ketepatan *timing* vokal terhadap *minus one original soundtrack* “Heroes of Justice”.



Gambar 3. 22 *Editing* hasil take vokal Ayu

(Dokumen pribadi)

Dalam proses pengeditan ini, komposer menggunakan fitur dari Cubase 5 seperti pada gambar di atas. Untuk meminimalisir cengkok ala dangdut dari Ayu, komposer (penulis) mengklik kolom yang berisikan vibra. Setelah itu, untuk minimalisirkan vibra dengan cara memberikan volume biru pada *Straighten Pitch*. Semakin panjang volume biru pada *Straighten Pitch* maka semakin meminimalisirkan vibra, dan apabila volume birunya penuh maka vibra akan terhapuskan secara total, alhasil suaranya datar seperti robot. Penggunaan *Straighten Pitch* pada vokal *opening theme song* “Heroes of Justice” hanya untuk mengatur vibra pada bagian vokal tertentu yang dirasa memiliki vibra yang berlebih.



Gambar 3. 23 Menambahkan *reverb*, *Gate*, dan *Compressor* pada hasil *take vokal Ayu*
(Dokumen pribadi)

Setelah vibra diatur sesuai dengan keinginan komposer (penulis), tahap selanjutnya yakni menambahkan *reverb* dan mengedit audio hasil dari editan Ayu dengan menggunakan fitur-fitur VST Audio Chanel *Setting* pada Cubase 5, yang meliputi fitur: Equalizers, Gate, dan Compressor seperti pada gambar di atas. Setelah ditambahkan *reverb*, Equalizers, dan Gate dengan pengaturan yang sudah komposer (penulis) tetapkan, maka langkah selajutnya yakni mengimportkan *minus one opening theme song* “Heroes of Justice” ke dalam *software* Cubase 5 untuk digabungkan dengan Audio vokalnya, setelah itu di eksport ke *Audio Mixdown* untuk digubah menjadi file Wave maupun MP3.

3.1.1 Metodologi Pembuatan Animasi Pembuka Pada Film Animasi 2D “Yamato Knight of Justice”

Setelah membuat *opening theme song* “Heroes of Justice”, langkah selanjutnya adalah membuat visual animasi 2Dnya oleh animator yang meliputi beberapa langkah pembuatannya, yang meliputi tahap: pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut di bawah ini penjelasannya:

3.1.2 Pra Produksi

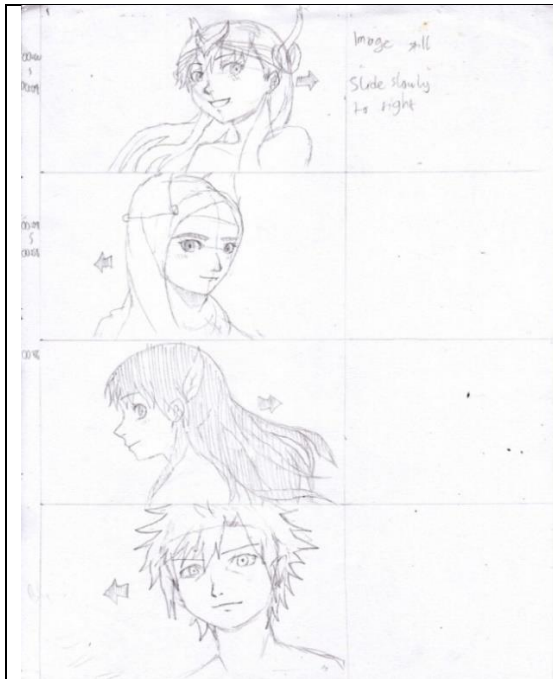
Pra adalah tahap pra produksi adalah tahapan awal animator untuk membuat film animasi, diantaranya menentukan: konsep, ide, perancangan karakter, karakter, *color code* (kode warna), desain *background* dan *storyboard*. berikut dibawah ini pemaparannya:

3.1.3 Konsep

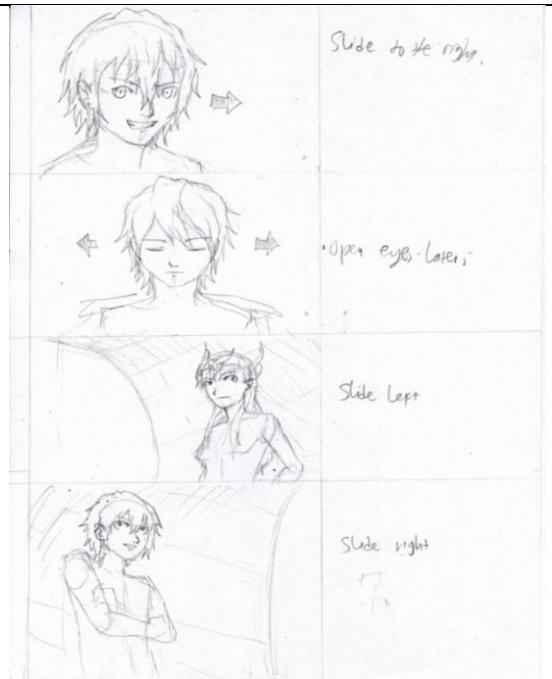
Konsep adalah tujuan dari pembuatan animasi yang nantinya akan menjadi suatu luaran berdasarkan peranannya. Misalnya, pembuatan animasi untuk: poster, film animasi, komik dan sebagainya. Pada penentuan konsep ini, penulis menentukan konsep animasi 2D sebagai kredit pembuka pada film animasi “Yamato Knight of Justice”.

3.1.4 Storyboard

Storyboard adalah tahap penentuan alur, sketsa gambar karakter dan *background* yang disusun secara berurutan sesuai dengan ide dan naskah yang telah ditentukan. Dengan *storyboard*, maka akan tergambar bagian *scene* dan alur cerita pada animasi yang akan dibuat. Dengan demikian, penempatan *opening theme song* dan pembuatan alur cerita akan lebih jelas dan terarah. Berikut di bawah ini *storyboard* beserta visual kasar kredit pembuka film animasi 2D “Yamato Knight of Justice”.



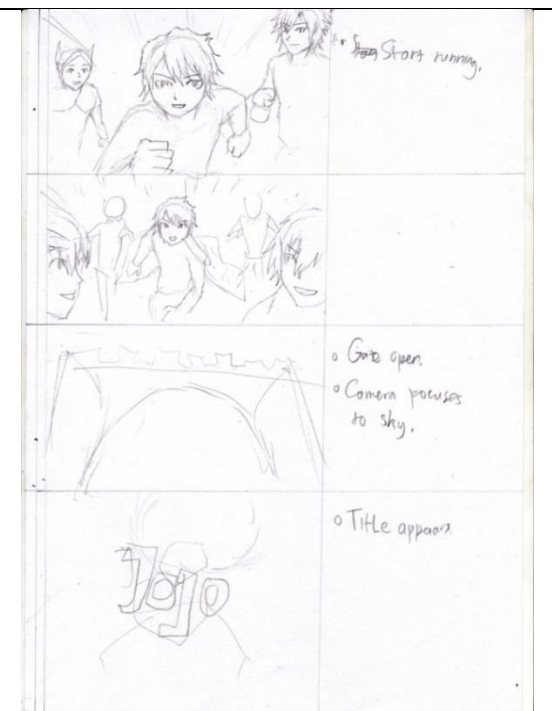
Gambar 3. 24 Slide 1 storyboard (Dokumen pribadi)



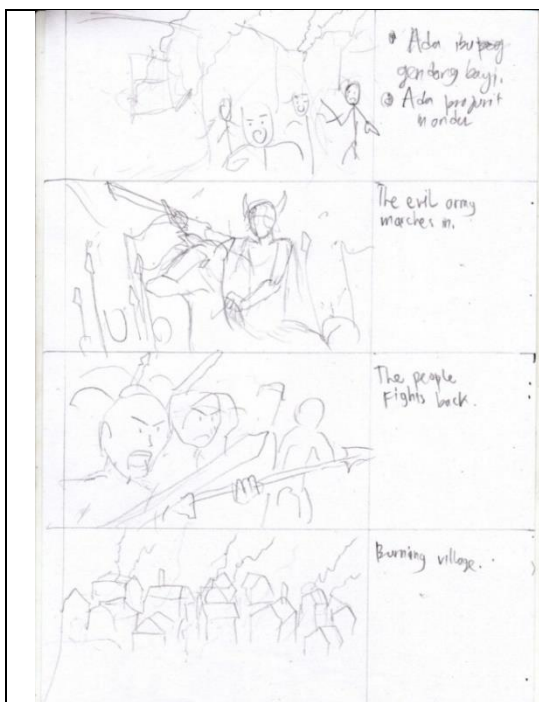
Gambar 3. 25 Slide 2 storyboard (Dokumen pribadi)



Gambar 3. 26 Slide 3 storyboard (Dokumen pribadi)



Gambar 3. 27 Slide 4 storyboard (Dokumen pribadi)



Gambar 3. 28 Slide 5 storyboard
(Dokumen pribadi)



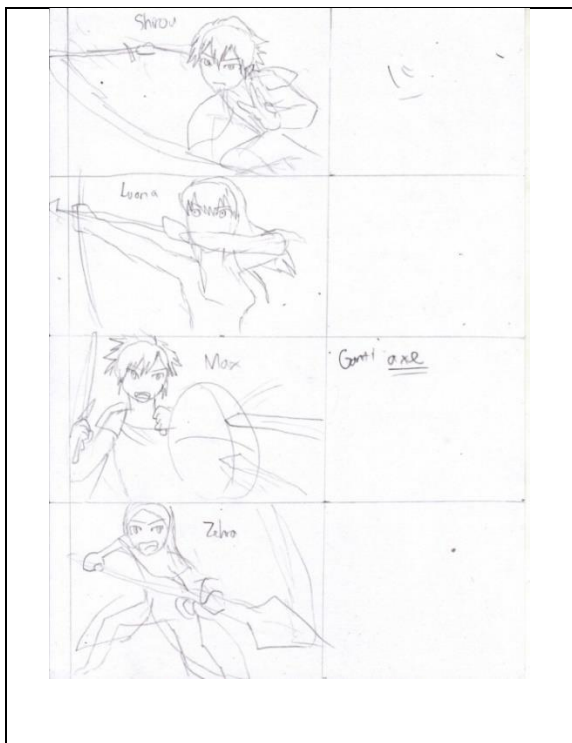
Gambar 3. 29 Slide 6 storyboard
(Dokumen pribadi)



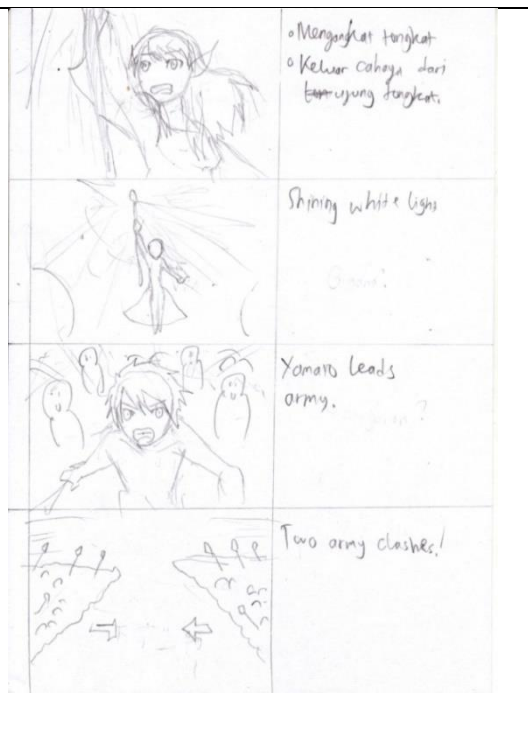
Gambar 3. 30 Slide 7 storyboard
(Dokumen pribadi)



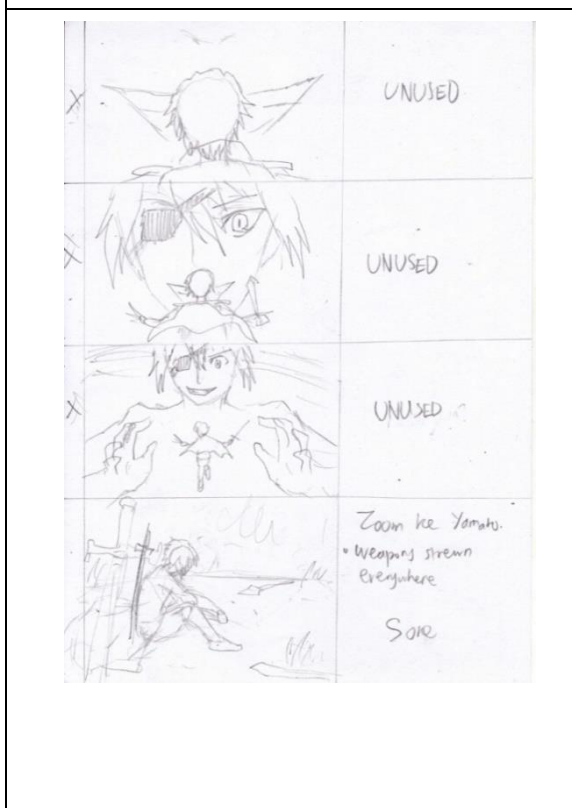
Gambar 3. 31 Slide 8 storyboard
(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 32 Slide 9 storyboard
(Dokumen pribadi)



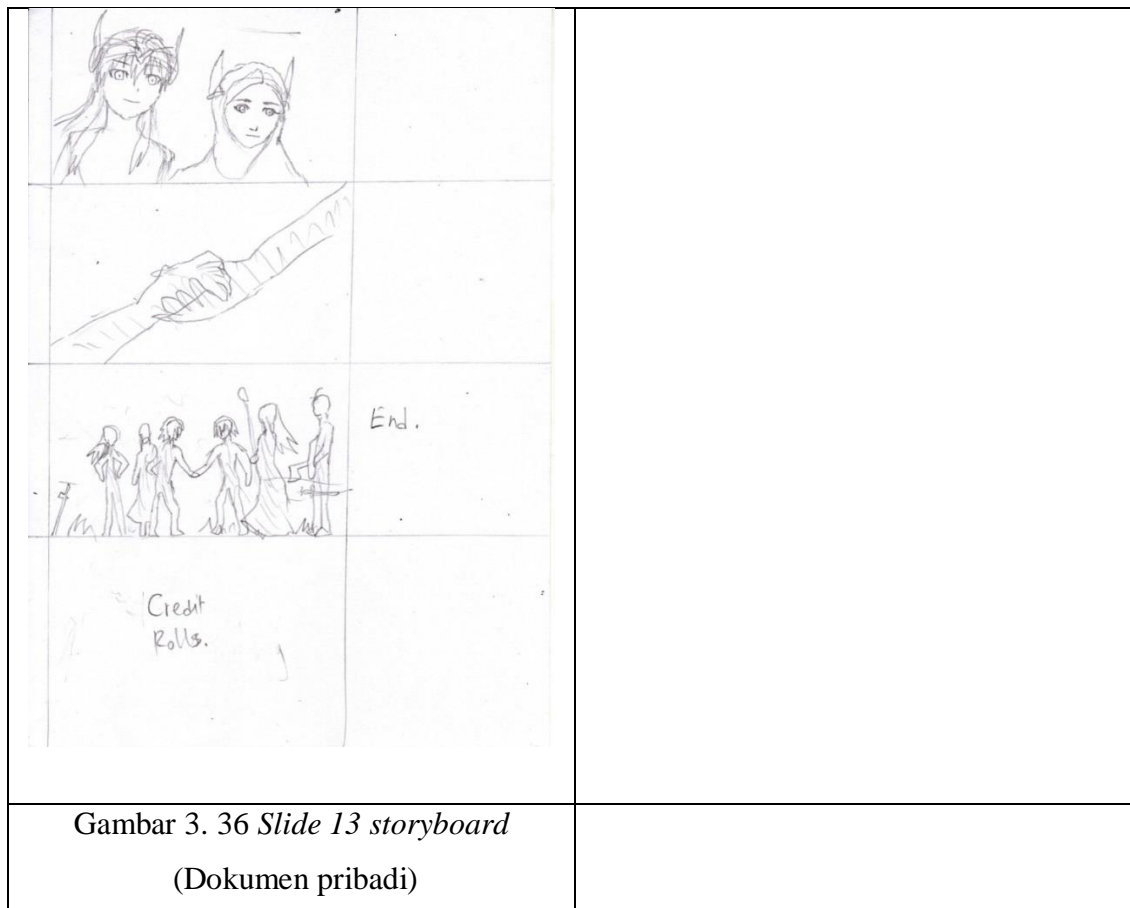
Gambar 3. 33 Slide 10 storyboard
(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 34 Slide 11 storyboard
(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 35 Slide 12 storyboard
(Dokumen pribadi)




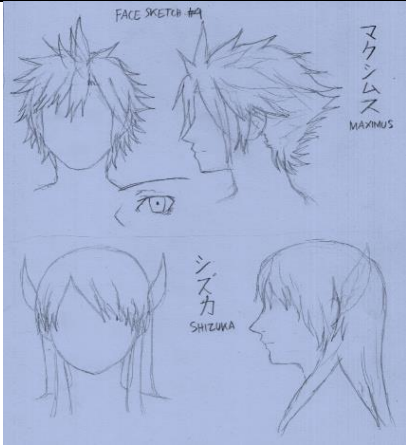

3.1.5 Produksi

Tahap produksi adalah tahap pembuatan animasi 2D kredit pembuka “Yamato Knight of Justice yang meliputi:

- Cara penggambaran konsep animasi yang dilakukan oleh animator adalah menggambar manual menggunakan pensil, kertas, HVS, penghapus dan pulpen. Setelah konsep gambar tergambar, maka tahap selanjutnya adalah *scanning*.
- Tahap *scanning* adalah tahap pengambilan *file* gambar dengan cara memasukkan gambar ke dalam komputer / laptop dengan menggunakan mesin scanner yang nantinya digubah menjadi format: PDF, JPG, TIF dan sebagainya.
- Proses *editing* adalah proses pengeditan *file* gambar yang meliputi proses: *line art*, *colouring code*, *shading*, dan nganimasi. Berikut di bawah ini penjelasan dari pemaparan di atas:

3.1.6 Penentuan Karakter Spesifik Dengan Penggambaran Manual

Penentuan karakter adalah proses pembuatan dan mendeskripsikan karakter tokoh pada film animasi 2D yang akan dibuat dengan cara menggambar secara manual, yakni penggambarannya menggunakan pensil, penghapus dan kertas HVS. Penentuan penggambarannya meliputi penggambaran karakter tokoh yang akan dibuat, mulai dari penggambaran: bentuk wajah, mata, hidung, gaya rambut, postur badan, sifat, keahlian, kostum, dan lain-lain. Contohnya seperti pada gambar di bawah ini:

| | |
|---|---|
|  |  |
| <p>Gambar 3. 37 Penentuan karakter</p> | <p>Gambar 3. 38 Penentuan karakter</p> |
|  | |
| <p>Gambar 3. 39 Penentuan karakter</p> | |

3.1.7 Scanning

Scanning adalah tahap pengambilan *file* gambar dengan cara memasukan gambar ke dalam komputer / laptop dengan menggunakan mesin Scanner, yang kemudian digubah menjadi format: PDF, JPG, TIF dan sebagainya. Tujuan dari proses *scanning* adalah untuk menangkap sketsa gambar yang kemudian akan dirombak pada proses *line art* dan *colouring*. Hasilnya seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 40 Scanning karakter Luana Valkyrie Ashkenazi
(Dokumen pribadi)

3.1.8 Line Art

Line art adalah proses penebalan garis pada sketsa gambar, baik menggunakan fitur dari aplikasi pendukung maupun *graphic tablet*. Dalam proses ini animator hanya menggunakan aplikasi pendukung yang bernama “Paint Too Sai 2” saja. Hasilnya seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 41 *Line art* karakter Luana Valkyrie Ashkenazi
(Dokumen pribadi)

3.1.9 Produksi

Tahap produksi adalah tahapan atau proses penyempurnaan *file* gambar sketsa hasil dari tahap pra produksi dengan melalui proses: *colouring code*, *shading*, dan nganimasi. Seperti pada gambar di bawah ini:



3.1.20 Colouring Code

Colour code adalah tahap penentuan kode warna dengan satuan *RGB* (satuan warna dasar yang meliputi warna: merah, hijau, dan biru) pada subjek dan karakter animasi 2D yang telah melalui tahap / proses *line art*. Hasilnya seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 42 Colouring code karakter Luana Valkyrie Angin Ashkenazi
(Dokumen Pribadi)

| | |
|---|---|
| | |
| <p>Gambar 3. 43 <i>Colouring code</i> karakter Samurai Shiro dan Sparta Maximus</p> | <p>Gambar 3. 44 <i>Colouring code</i> karakter Ksatria Yamato</p> |
| <p>Gambar 3. 45 <i>Colouring code</i> karakter Samurai Shiro dan Sparta Maximus Maximus (Dokumen Pribadi)</p> | <p>Gambar 3. 46 <i>Colouring code</i> karakter Ksatria Yamato (Dokumen pribadi)</p> |

| | |
|--|--|
|  |  |
| <p>Gambar 3. 47 Colouring code karakter Valkyrie Zehra dan Valkyrie Luana Ashkenazi (Dokumen Pribadi)</p> | <p>Gambar 3. 48 Colouring code karakter Priest Evnika (Dokumen pribadi)</p> |

3.1.21 Shading

Shading adalah proses pengaturan intensitas terang gelapnya warna terhadap warna yang telah diterapkan pada *colouring code*, yang bertujuan untuk menghasilkan warna yang bervariasi dan memiliki bayangan. berikut dibawah ini contohnya:



Gambar 3. 49 Shading karakter Valkyrie Luana Ashkenazi
(Dokumen pribadi)

3.1.22 Visual Animasi 2D Kredit Pembuka Film Animasi “Yamato Knight of Justice”

Kredit pembuka film animasi 2D “Yamato Knight of Justice” memuat visual animasi 2D beserta *opening theme song* “Heroes of Justice”, karena dua bagian tersebut adalah syarat mutlak sebagai kredit pembuka film dan sejenisnya. Visual animasi 2D pada kredit pembuka film animasi 2D “Yamato Knight of Justice” ini adalah hasil dari kerja sama komposer (penulis) dengan animator yang berupa: 1.) visual animasi 2D objek yang meliputi: gambar manusia, binatang, benda yang menjadi fokus utama, dan 2.) *background* (gambar latar) yang meliputi: pemandangan, suasana, tempat, dan sejenisnya. Khusus gambar latar (*background*) kami cenderung menggunakan gradasi warna, dikarenakan menggambar gambar latar (*background*) tempat yang berwujud fisik seperti perumahan, hutan, kerajaan, dan sejenisnya memiliki tingkat kesulitan yang lebih dan juga akan memakan banyak waktu.

3.1.23 Visual Animasi 2D “Yamato Knight of Justice”

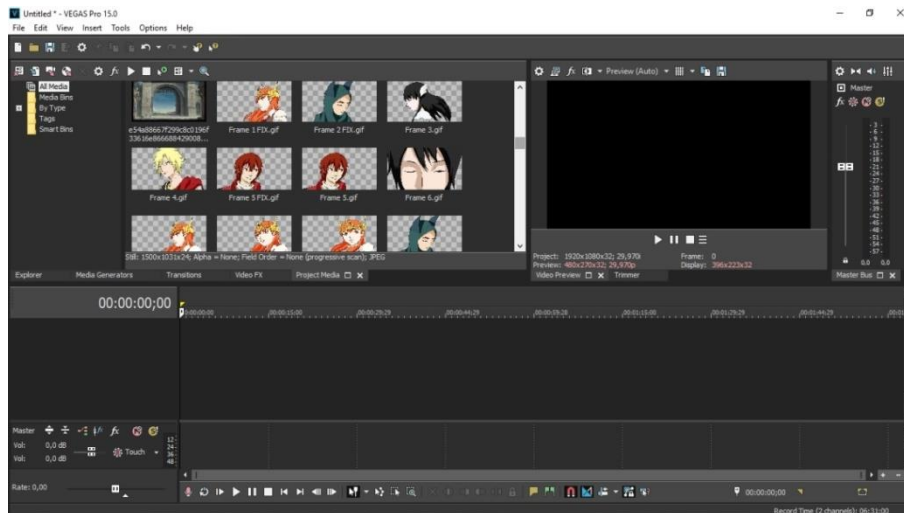
Visual animasi 2D yang dibuat oleh animator meliputi visual animasi 2D karakter (objek utama) dan *background* (gambar latar) dengan gambar yang terpisah. Setelah itu nantinya akan digabungkan menjadi satu dalam proses *editing* nganimasi. Gambar animasi 2D karakter (objek utama) dan gambar latar (*background*) penulis tempatkan pada bagian lampiran, dikarenakan memuat banyak gambar dan halaman.

3.1.24 Proses *Editing* Nganimasikan

Proses *editing* nganimasi adalah proses penggabungan beberapa jenis *file* animasi 2D dan *opening theme song* dengan ketetapan waktu yang telah ditentukan berdasarkan dari *storyboard* yang telah dirancang, agar pergerakan visual animasi 2Dnya sesuai dengan nuansa pada *opening theme song*nya.

Dalam pembahasan proses *editing* nganimasi di BAB ini komposer (penulis) hanya menjelaskan inti, pokok dan benang merahnya saja. Sebab, apabila dibahas secara keseluruhan akan menjadi suatu pembahasan yang sangat panjang. Berikut dibawah ini penjelasan proses *editing* nganimasi yang dilakukan oleh animator.

3.1.25 Mengimport *File Ke Software Sony Vegas 15*

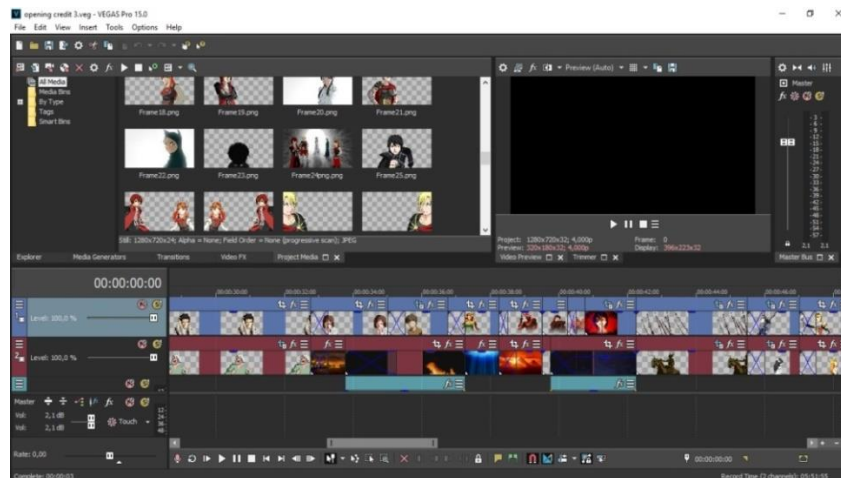


Gambar 3. 50 Proses *editing*

(Dokumen pribadi)

Tahap ini adalah tahap mengimportkan *file* gambar 2D yang telah diseleksi ke dalam *software* Sony Vegas 15. Setelah diimport, *file* gambar animasi 2D tersebut akan tersimpan dalam rak *file software* Sony Vegas 15 yang nantinya akan disusun dan digabungkan berdasarkan urutan gambar pada konsep *storyboard*, yang nantinya akan dinganimasikan (gambar diam dibuat menjadi gambar yang bergerak) dalam proses *editing*.

3.1.26 Proses *Editing* Animasi 2D



Gambar 3. 51 *Editing* nganimasi

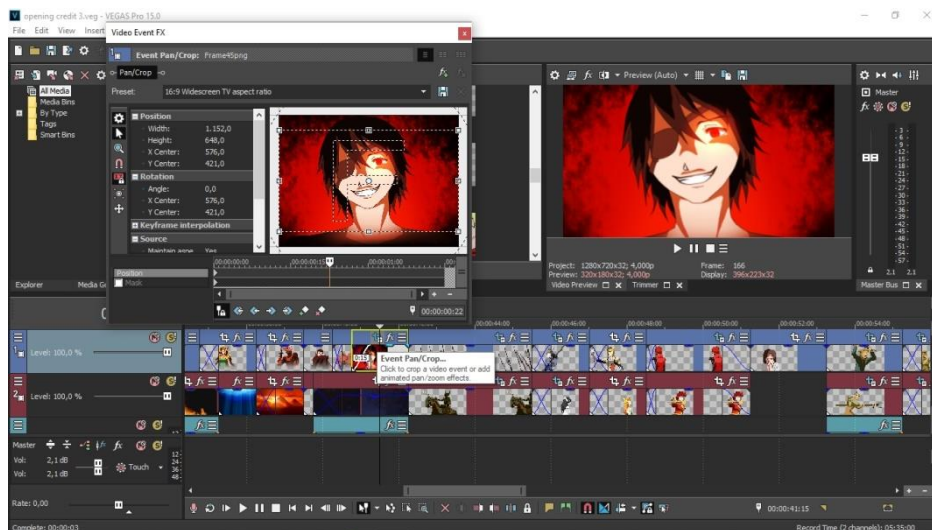
(Dokumen pribadi)

Proses ini bisa dibidang sebagai proses *editing* nganimasi, dikarenakan prosesnya meliputi pemasangan *file* gambar animasi 2D dengan mempertimbangkan ketepatan kesan visual animasi 2D dengan *opening theme song* “Heroes of Justice”, dan juga mempertimbangkan dan memperhitungkan pergerakan kasar gambar animasi 2D untuk dibuat menjadi gambar animasi 2D yang bergerak sesuai harapan. Untuk mendapatkan gambar 2D yang bergerak, animator melakukan beberapa cara, sebagai berikut:

3.1.27 Penggabungan Beberapa Gambar Animasi 2D

Proses ini adalah proses menganimasikan gambar 2D menjadi sebuah gambar 2D yang seolah-olah bergerak dengan mengurutkan gambar 2D yang bersangkutan dengan akurasi waktu yang telah ditetapkan. Proses ini hanya dipakai pada bagian awalnya saja, dikarenakan animator hanya membuat beberapa gambar 2D untuk dinganimasikan pada bagian awalnya saja. Setelah itu, pada bagian berikutnya satu gambar animasi 2D hanya dinganimasikan dengan cara menggunakan fitur pada *software* Sony Vegas 15, yakni fitur *even pas/crop*.

3.1.27 Even Pas/Crop



Gambar 3. 52 Menganimasikan menggunakan *even pas/crop 1*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 53 Menganimasikan menggunakan *even pas/crop 2*
(Dokumen pribadi)

Dengan menggunakan fitur *even pan/crop* kita dapat membuat gambar apapun yang awalnya diam menjadi seolah-olah bergerak (nganimasi) dengan cara menggunakan beberapa teknik, diantaranya teknik: *zoom out* (memkecil gambar), *zoom in* (memperbesar gambar), mengeserkan gambar, memutarakan rotasi gambar, dan perpindahan *angel* (sudut pandang) dengan akurasi yang ditetapkan. Dengan demikian, akan menghasilkan sebuah

gambar bergerak (nganimasi), meskipun hasil nganimasinya berbeda dengan nganimasi yang melibatkan beberapa gambar yang disatukan untuk menghasilkan gambar bergerak dengan akurasi waktu yang ditetapkan. Walau demikian, teknik nganimasi *even pas/crop* adalah cara yang sangat praktis dan hemat untuk membuat video animasi 2D (gambar bergerak).

3.1.28 Pasca produksi

Tahap ini adalah penggabungan antara *opening theme song* “Heroes of Justice” dengan visual animasi 2D yang sudah jadi untuk dijadikan sebagai karya kredit pembuka film animasi 2D “Yamato Knight of Justice”, dengan cara menggubahnya menjadi format video MP4 1080 dengan fitur *render as* pada *software* Sony Vegas 15. Saat proses *rendering* membutuhkan waktu yang relatif tergantung dari kapasitas dari kualitas video yang di *renderkan*. *Merender* video kredit pembuka film animasi 2D “Yamato Knight of Justice” tidak membutuhkan waktu yang lama, dikarenakan hanya memuat durasi waktu kuang dari 2 menit, meskipun dengan kualitas video MP4 1080. Setelah proses *rendering* selesai, maka produk keluaran karya penciptaan kredit pembuka film animasi 2D “Yamato Knight of Justice” jadi.