

## IMPLEMENTASI *SCREENPLAY* DAN *AUDIO FOLEY EFFECT* DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI 3D “SI MOLEK”

Raldy Farezky

Anggy Trisnadoli

Jurusan Teknologi Informasi

Politeknik Caltex Riau

Jalan Umban Sari (Patin) No. 1, Rumbai, Umban Sari, Rumbai, Kota Pekanbaru  
No. Hp.: 082283055958, E-mail: raldy16ti@mahasiswa.pcr.ac.id, anggy@pcr.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menghidupkan kembali dan mengenalkan cerita rakyat “Si Molek” dari Provinsi Riau melalui media animasi dengan implementasi *screenplay* dan *audio foley effect*. *Screenplay* adalah kisah yang diceritakan dengan gambar dalam dialog dan deskripsi serta ditempatkan dalam konteks struktur dramatis, yang menguraikan urutan adegan, tempat, dialog, dan keadaan. *Foley* merupakan jenis suara yang dibuat untuk mengisi *noise* pemain dalam film pada waktu yang sebenarnya atau nyata. Teknologi animasi sudah menyebar hingga ke pembuatan cerita daerah/cerita rakyat yang awalnya hanya diceritakan secara lisan/tertulis. Cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya disampaikan oleh seseorang kepada orang lain melalui penuturan lisan. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat masing-masing. Salah satu cerita rakyat dari Provinsi Riau adalah cerita rakyat Si Molek. Dalam penelitian ini dibuat sebuah film animasi 3D cerita rakyat “Si Molek” dengan menggunakan teknik *screenplay* dan juga teknik *foley effect*. Teknik *screenplay* digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam proses pembuatan animasi 3D “Si Molek”, sedangkan teknik *foley effect* digunakan karena tanpa adanya *foley effect* sebuah film akan terasa kurang realistis dan natural. Teknik *screenplay* dan *foley effect* telah dinyatakan sesuai oleh pakar dan berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 30 responden, sebesar 88% menyatakan alur cerita dari film animasi 3D “Si Molek” mudah dipahami dan sebesar 84% menyatakan *sound* dalam film animasi 3D “Si Molek” terkesan realistis. Sejumlah 87,3% dari 30 responden tersebut juga menyatakan bahwa film animasi 3D “Si Molek” sudah sesuai dengan film animasi 3D dan sebesar 90% menyatakan bahwa mereka telah mengetahui kembali cerita rakyat Riau Si Molek.

Kata kunci: *screenplay*, *foley effect*, animasi, 3D

### ABSTRACT

**Implementation of Screenplay And Audio Foley Effect on Making “Si Molek” 3D Animation Film.** *This research is aimed as an effort to revive and to introduce a folk tale “Si Molek” from the Province of Riau through a media of animation by implementing screenplay and audio foley effect. Screenplay is a story told with images, in dialogue and description, and placed in the context of a dramatic structure, which describes the sequence of scenes, places, dialogue, and circumstances. Foley is a type of sound that is created to fill the noise of players in a film in actual time or real time. Animation technology itself has spread to the creation of regional stories / folk tales which were originally only told orally / in writing. Folklore is a story that is basically conveyed by one person to another through oral narrative. Almost every region in Indonesia has its own folklore. One of the folk tales from Riau province is the folklore of ‘Si Molek’. In this research, a 3D animated film of the folk tale of Si Molek was made using the screenplay technique and the foley effect technique. Screenplay technique was used as a reference or guide in the process of making “Si Molek” 3D animation. Meanwhile, the foley effect technique was used because without the foley effect a film will feel less realistic and natural. The screenplay and foley effect techniques have been declared appropriate by experts and based on the results of questionnaires given to 30 respondents, 88% stated that the storyline of the 3D animated film “Si Molek” was easy to understand and 84% stated that the sound in the 3D animated film Si Molek seemed realistic. As much as 87.3% of the 30 respondents also stated that the 3D animation film “Si Molek” was in accordance with the 3D animated film and 90% stated that they have recalled the folklore from Riau ‘Si Molek’.*

Keywords: *screenplay*, *foley effect*, 3D, animation

## PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa lisan untuk menerjemahkan rangkaian adegan dalam film animasi merupakan hal yang sulit untuk dilakukan (Zhang et al., 2019). Acuan atau pedoman dalam proses pembuatan film animasi sangat penting untuk menghasilkan sebuah film yang terarah. Salah satu alternatif dalam menangani kesulitan tersebut adalah dengan menggunakan acuan tertulis yang disebut dengan *screenplay*.

Pada umumnya di dunia perfilman naskah cerita, *script* atau *screenplay* menjadi acuan sutradara dan pemain dalam pembuatan film. *Screenplay* adalah kisah yang diceritakan dengan gambar, dalam dialog dan deskripsi serta ditempatkan dalam konteks struktur dramatis, yang menguraikan urutan adegan, tempat, adegan, dialog dan keadaan (Field, 2013). *Screenplay* mampu diaplikasikan dalam pembuatan film animasi tahap praproduksi sebagai acuan dalam proses produksi. Dengan menggunakan *screenplay*, pembuatan animasi akan lebih terarah dan mudah. Jika tidak ada skenario/ *screenplay* di dalam sebuah film, ibaratkan gedung mana pun, gedung tersebut akan melemah dan hancur, ujar Syd Field pada tahun 2009 kepada abs-cbnnews.com.

*Foley effect* adalah efek suara yang paling *responsible* dan realistis untuk memberikan tekanan di dalam film. Ditemukan awalnya oleh Jack Foley di awal sejarah film bersuara yang bekerja di Universal Studio (Wardhana, 2019). *Foley* merupakan jenis suara yang dibuat untuk mengisi *noise* pemain dalam film pada waktu yang sebenarnya atau nyata (David, 2001). Di dalam film animasi 3D, sebuah film membutuhkan *foley effect* agar tampak lebih hidup dan natural. Tanpa adanya *foley effect* sebuah film akan terasa kurang realistis dan natural.

Sejarah animasi Indonesia juga terinspirasi dari animasi Amerika yang dimulai sejak Presiden Soekarno mengutus Dikut Hendronoto untuk belajar animasi di Disney Amerika selama tiga bulan pada tahun 1955 (Wikayanto et al., 2019). Teknologi animasi sudah menyebar hingga ke

pembuatan cerita daerah/cerita rakyat yang awalnya hanya diceritakan secara lisan/tertulis. Cerita rakyat adalah suatu cerita yang pada dasarnya disampaikan oleh seseorang kepada orang lain melalui penuturan lisan (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Cerita rakyat apabila diwariskan atau ditanamkan kepada anak-anak didik sejak dini akan membekali perkembangan motorik dan psimotorik, terlebih dalam membangun karakter anak didik sejak dini yang berkepribadian unggul. Penanaman etika tersebut dimaksudkan untuk membentuk karakter seseorang yang mengarah pada hal-hal positif. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat. Salah satu cerita rakyat dari Provinsi Riau adalah cerita rakyat “Si Molek”. Kisah “Si Molek” hanya dapat ditemui melalui media cetak seperti buku bergambar ataupun diceritakan secara lisan.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, didapatkan hasil kuesioner yang dilakukan pada (150) mahasiswa, terdapat 83,3% tidak mengetahui cerita rakyat “Si Molek”, dan terdapat 89,3% tidak mengetahui tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita rakyat Riau “Si Molek”, serta terdapat 96,7% menyukai animasi.

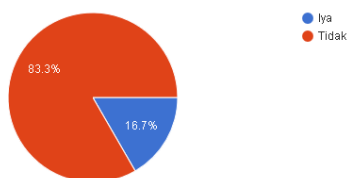
Dalam penelitian ini akan dibuat sebuah film animasi 3D cerita rakyat “Si Molek” dengan menggunakan teknik *screenplay* dan audio *foley effect*. Teknik *screenplay* digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam proses pembuatan animasi 3D “Si Molek”. Dengan film animasi 3D “Si Molek” yang menerapkan teknik *Screenplay* ini diharapkan menghasilkan sebuah film animasi 3D yang baik dan juga sebagai sarana memperkenalkan cerita rakyat ini kepada masyarakat. Di dalam film animasi 3 dimensi, sebuah film juga membutuhkan *foley effect*. Tujuan diterapkannya audio *foley effect* ini adalah agar film animasi 3 dimensi yang dihasilkan tampak lebih realistis dan natural.

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang telah dilakukan berupa implementasi *screenplay* dan *audio foley effect* ke dalam film animasi 3D “Si Molek” dengan menggunakan *software Blender, Adobe Premiere*, dan aplikasi pendukung lainnya yang berdurasi 6 menit 8 detik dan memiliki 7 *scene* 33 *shoot* pada *storyboard*.

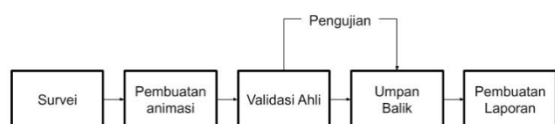
Untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini, terdapat tahapan-tahapan yang telah dilakukan. Penelitian ini dimulai dengan survei untuk mengetahui seberapa banyak masyarakat yang mengetahui tentang cerita “Si Molek”, dari hasil survei tersebut didapatkan 83,3% tidak mengetahui tentang cerita “Si Molek”.

Apakah anda mengetahui cerita rakyat Riau yang berjudul "Si Molek" ?  
150 responses



Gambar 1 Hasil survei menggunakan Google Form

Lalu dilanjutkan dengan pembuatan animasi yang meliputi pembuatan model 3D, *texturing*, pemberian gerakan pada objek, *rendering*, *compositing scene-scene* yang telah di-*render*, dan *editing*. Setelah film animasi selesai dibuat, dilanjutkan dengan melakukan pengujian yang terbagi atas pengujian validasi ahli dan pengujian umpan balik. Terakhir dari penelitian ini adalah pembuatan laporan yang berisi keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan dari awal hingga akhir. Proses metodologi penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

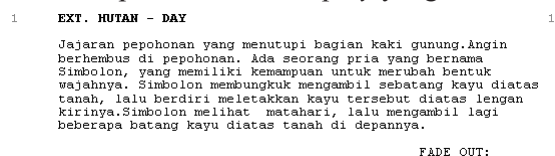


Gambar 2 *Block diagram* gambaran umum penelitian.

Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini terletak pada tahap pengujian validasi ahli dan umpan balik. Pengujian ini menghasilkan *output* apakah penggunaan teknik yang telah diterapkan dalam film animasi 3D “Si Molek” sudah sesuai atau tidak.

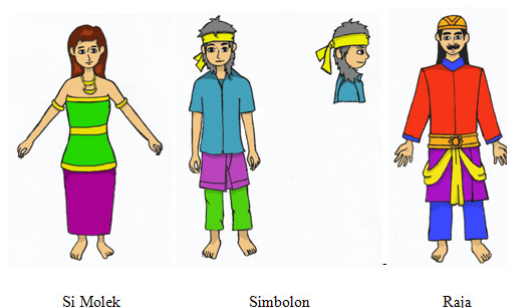
### Pembuatan Film Animasi 3D “Si Molek”

Pembuatan film animasi 3D ini dilakukan dari tahap praroduksi meliputi poin konsep dan perancangan. Yang dilakukan dalam tahap ini adalah membuat konsep, cerita, dan skenario, karakter-karakter yang dikreasikan, *color code*, desain *background, storyboard* (Suryani et al., 2019), yaitu dalam tahap ini merancang ide cerita, *screenplay* (yang akan menjadi pedoman dan petunjuk dalam pembuatan film animasi 3D “Si Molek”). Pada penelitian ini, terdapat tujuh *scene* dalam pembuatan film animasi 3D “Si Molek”. Berikut cuplikan dari *screenplay* yang telah dibuat.



Gambar 3 *Screenplay scene* 1

Setelah pembuatan *screenplay*, dilanjutkan dengan pembuatan *concept art*, yaitu properti-properti yang digunakan untuk pembuatan film, seperti karakter dan objek. Dalam film animasi 3D “Si Molek” ini terdapat tiga karakter utama, yaitu Simolek, Simbolon, dan Raja. Berikut cuplikan dari *concept art* yang telah dibuat.



Gambar 4 *Concept art* karakter film animasi 3D “Si Molek”



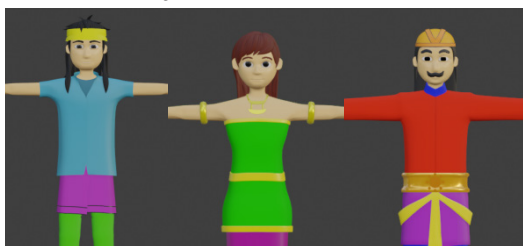
Gambar 5 Concept art properti

Setelah semua properti *concept art* yang diperlukan telah selesai, dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. *Screenplay* yang telah dirancang sebelumnya divisualisasikan menjadi *storyboard* yang di dalamnya terdapat 34 *shoot*, tiap-tiap *shoot* memiliki gambaran adegan, durasi *shoot*, *foley* yang dibutuhkan, serta latar dan keterangan tempat. Berikut cuplikan salah satu *storyboard*.

	Scene 1	
	Durasi	5 detik
	Foley	Suara angin
	Latar	Siang hari di hutan
	Keterangan	Pepohonan tertutup angin sepoi-sepoi

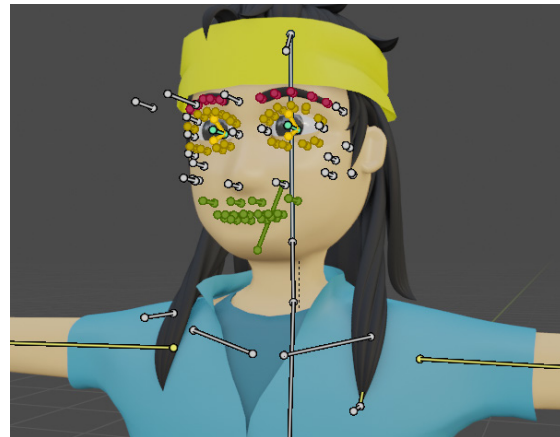
Gambar 6 Storyboard scene 1 film animasi 3D “Si Molek”

Setelah pembuatan *screenplay*, *concept art*, dan *storyboard*, dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap produksi yang meliputi *modelling*, *animating*, *rendering*, dan *compositing*. Proses *modelling* adalah proses membuat properti-properti yang telah digambar pada *concept art* menjadi model 3D untuk pembuatan film animasi 3D “Si Molek”. Berikut cuplikan properti yang telah dibuat menjadi model 3D.



Gambar 7 Model 3D film animasi “Si Molek”

Setelah model 3D karakter dibuat, dilanjutkan dengan proses *animating*, yaitu proses memberikan gerakan pada model 3D karakter sehingga model 3D terlihat bergerak dan seperti hidup, tetapi sebelum itu harus diberi tulang dahulu atau dinamakan proses *rigging* agar model 3D bisa digerakkan. Berikut ini cuplikan karakter 3D yang sudah diberi tulang.






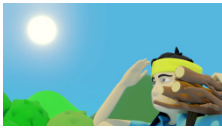


Gambar 8 Model 3D yang sudah diberi tulang atau *rigging* dan siap digerakkan

Setelah diberi tulang, barulah karakter 3D bisa digerakkan atau diberi animasi. Proses animasi ini ditandai dengan adanya pengunci *keyframe*.

Setelah model 3D diberi gerakan dan latar tempat seperti yang tertera di *storyboard*, barulah masuk ke proses *rendering*.



Tabel 1 Perbandingan gambar *storyboard* dan hasil setelah di-render

No	<i>Storyboard</i>	Setelah di-render
1		
2		
3		

Hasil yang telah di-render akan disusun sesuai urutan. Proses ini dinamakan proses *compsiting* sehingga menjadi film animasi 3D “Si Molek” seutuhnya.



Gambar 9 Cuplikan film animasi 3D “Si Molek”

### ANALISIS HASIL PENGUJIAN

Pengujian yang telah dilakukan untuk penelitian ini ialah pengujian validasi ahli dan umpan balik. Pengujian validasi ahli bertujuan untuk memastikan teknik *screenplay* yang diterapkan dalam pembuatan film animasi 3D “Si Molek” sesuai dengan peraturan pembuatan *screenplay* yang ada. Sementara itu, validasi ahli teknik *foley effect* bertujuan untuk memastikan pengambilan suara *foley* yang dilakukan memiliki suara penerapan yang pas untuk kebutuhan *sound effect*-nya dalam pembuatan film animasi 3D “Si Molek”.

Pengujian validasi ahli *screenplay* dilakukan kepada seorang validator yang memiliki pengalaman kerja di bidang perfilman terutama dalam menulis *screenplay*. Sesuatu yang diuji dari *screenplay*

ini adalah penulisan dari suasana dalam *scene*, penulisan dialog, *font-size* yang digunakan untuk menulis *screenplay*, spasi, penggambaran yang tertulis tiap-tiap *scene*-nya, transisi, dan format-format lain dari *screenplay*. Validator akan membaca *screenplay* yang telah dibuat dan akan memberi komentar tentang apa yang harus diubah untuk format-format yang salah. Penulisan *screenplay* ini harus benar dan terarah karena *screenplay* ini menjadi acuan dan arahan dalam pembuatan sebuah film. Pengujian *screenplay* yang telah dilakukan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Pengujian *screenplay* yang pertama adanya kekurangan dalam penjelasan dalam sebuah adegan, kesalahan tik huruf besar dan kecil, dan pembuatan dialog yang seharusnya tidak diperlukan.

Tabel 2 Pengujian *screenplay* 1

No.	<i>Screenplay</i>	Komentar & Saran
1	Scene 1	Kurang penjelasan mengenai kemampuan mengubah wajah Simbolon
2	Scene 2	Ada kesalahan huruf besar dan kecil
3	Scene 3	Ada kesalahan penulisan adegan yang tidak diperlukan
4	Scene 4	Sudah sesuai
5	Scene 5	Ada kesalahan tentang penjelasan mengapa Si Molek menolak tawaran raja
6	Scene 6	Sudah sesuai
7	Scene 7	Sudah sesuai

Kemudian setelah direvisi dan dilakukan pengujian *screenplay* kembali, penulisan *screenplay* dinyatakan sudah sesuai dan diterima oleh validator. Berikut tabel proses pengujian *screenplay*.

Tabel 3 Revisi pengujian *screenplay*

No.	SP	Revisi	Komentar & Saran revisi
1	Scene 1	Penambahan penjelasan kemampuan Simbolon	Sudah sesuai
2	Scene 2	Kesalahan dalam menulis kecil pada Bidadari sudah diperbaiki	Sudah sesuai
3	Scene 3	Kalimat Si Molek terkejut, dan memaki-maki Simbolon sudah dihapus	Sudah sesuai
4	Scene 5	Penambahan alasan kenapa Si Molek menolak tawaran	Sudah sesuai

Pengujian validasi *foley effect* dilakukan oleh seorang validator yang memiliki pengalaman kerja di bidang perfilman terutama dalam suara audio. Poin penting yang menjadi hal yang perlu diuji dari teknik *foley effect* ini adalah apakah suara *foley* yang direkam sudah sesuai dan mirip untuk *audio* yang diperlukan. Pengujian *foley effect* ini dilakukan karena apabila *foley* yang direkam tidak sesuai dan mirip dengan audio dalam adegan, akan membuat ketidakcocokan pada *sound* film animasi 3D “Si Molek”. Pengujian *foley effect* yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dilakukan sebanyak satu kali. Berikut hasil dari pengujian validasi ahli *foley effect*.

Tabel 5 Pengujian *foley effect*

No.	Scene	Penerapan	Komentar
1	Suara embusan angin	Suara Mulut	Sudah sesuai
2	Suara tumpukan ranting yang bergesekan	Ranting Pohon	Sudah sesuai
3	Suara ranting yang diletakkan di atas tumpukan ranting	Ranting Pohon	Sudah sesuai
4	Suara percikan air	Baik air dan tangan	Sudah sesuai
5	Suara pergerakan di dalam air	Bak air dan tangan	Sudah sesuai
6	Suara gesekan kain di atas batu	Sarung	Sudah sesuai
7	Suara kaki jalan di atas kayu	Meja kayu	Sudah sesuai

Pengujian umpan balik yang ditujukan kepada 30 responden, yaitu masyarakat Riau dengan menggunakan metode Skala Likert, didapatkan hasil rata-rata sebesar 86,4%, yaitu umpan balik dari responden termasuk dalam kriteria Sangat Baik.

Tabel 6 Hasil rata-rata kuesioner umpan balik

Pertanyaan ke-	Rata-rata
1	87,3%
2	88%
3	84%
<b>Rata-rata Total</b>	<b>86,4%</b>

Tabel 7 Rata-rata hasil kuesioner alur cerita

Pertanyaan ke-	Rata-rata
1	83%
2	90%
3	84%
<b>Rata-rata Total</b>	<b>86,65%</b>

Berdasarkan tabel 7 didapatkan hasil rata-rata sebesar 86,65% dari pertanyaan yang diberikan 30 responden tentang tiga pertanyaan mengenai

alur cerita film animasi 3D “Si Molek” sehingga umpan balik termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa masyarakat telah mengenal kembali cerita rakyat “Si Molek”.

Dari kumpulan saran & komentar dari para responden dapat dikelompokkan menjadi yang memiliki makna yang sama, yaitu pergerakan animasi diperhalus lagi dan objek lainnya seperti pohon juga diberi pergerakan, dan model karakter dibuat lebih bagus lagi.

## SIMPULAN

Setelah dilakukannya pengujian beserta analisis dalam penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa penulisan *screenplay* untuk film animasi 3D “Si Molek” sudah benar dan sesuai dengan peraturan-peraturan dalam pembuatan sebuah *screenplay*. Penerapan suara *foley effect* sebagai suara yang membantu meningkatkan kesan realistis dan natural dalam film sudah sesuai pengambilan suaranya dengan yang dibutuhkan. Selanjutnya, 87,3% dari 30 responden mengatakan bahwa film animasi “Si Molek” sudah sesuai dengan film animasi 3D dan sebesar 90% dari 30 responden tersebut juga menyatakan bahwa mereka telah mengetahui kembali cerita rakyat Riau “Si Molek”.

Saran untuk pengembangan ke depannya, pengambilan suara-suara *foley effect* yang dibutuhkan dapat menggunakan alat yang lebih bagus dan memadai sehingga menghasilkan suara yang jernih dan lebih baik untuk didengar.

## KEPUSTAKAAN

David, S. (2001). *Sound Design the Expressive Power of Music Voice and Sound Effects in Cinema*.

Field, S. (2013). The foundations of screenwriting. *日本畜産学会報*, 84, 487–492. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>

Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi

Penyakit DBD. *REKAM*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>

Wardhana, W. Y. (2019). *Mengenal Jenis Sound dalam Film dan Iklan*. Cmpucian. [https://compusiciannews.com/2014/07/19/Mengenal-Jenis-Sound-Dalam-Film-Dan-Iklan-1332/#:~:text=Ambience%2C adalah merekam suara latar,bentuk suara yang terus menerus.](https://compusiciannews.com/2014/07/19/Mengenal-Jenis-Sound-Dalam-Film-Dan-Iklan-1332/#:~:text=Ambience%2C%20adalah%20merekam%20suara%20latar,bentuk%20suara%20yang%20terus%20menerus.)

Wikayanto, A., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). Unsur-Unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018. *REKAM*, 15(2), 83–102. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>

Zhang, Y., Tshipidi, E., Schriber, S., Kapadia, M., Gross, M., & Modi, A. (2019). Generating animations from screenplays. In *arXiv*. <https://doi.org/10.18653/v1/s19-1032>

