

ANALISIS EKSPLORASI VOICE OVER DAN PENGARUHNYA TERHADAP ALUR CERITA ANIMASI “LAUT KITE”

Yessy Kusumah Amalia¹, Anis Rahmi²
Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Batam
[1yessykusumah3@gmail.com](mailto:yessykusumah3@gmail.com), [2anis@polibatam.ac.id](mailto:anis@polibatam.ac.id)

Submitted: Month-Day-Year; Revised: xx-xx-20xx; Accepted: xx-xx-20xx

<https://jurnal.ugm.ac.id/jks>

ISSN: 2356-296X E-ISSN : 2356-3001

ABSTRACT

The "Our Sea" animation uses voice over to deliver a message about the dangers of plastic waste in the ocean, which aims to increase public awareness of waste. However, the delivery of the message in this film is not in the form of narration, but through dialog between characters in the story. This animation presents many characters that require proper voice techniques and appreciation so as not to seem monotonous and boring. Therefore, this research aims to show how to explore voice over by using voice acting as the foundation of the voice over technique in Laut Kite animation. This research combines artistic research with descriptive qualitative research sourced from the researcher's experience, expert interviews, and other documentation to analyze the relationship between the quality of voice acting and the techniques in voice over consisting of emphasize, pacing, articulation, and voice tone. The results show that "Our Sea" has used effective voice over. The voice actors managed to convey the character's emotions appropriately and create an atmosphere that suits the scene.

Keywords: *Voice over, Voice acting, Animation, Audio*

ABSTRAK

Animasi "Laut Kite" menggunakan *voice over* untuk menyampaikan pesan tentang bahaya sampah plastik di laut yang bertujuan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap sampah. Akan tetapi, penyampaian pesan pada film ini bukan berupa narasi, melainkan melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Animasi ini menghadirkan banyak karakter yang membutuhkan teknik dan penghayatan suara yang tepat agar tidak terkesan monoton dan membosankan. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana eksplorasi *voice over* dengan menjadikan *voice acting* sebagai fondasi penghayatan dan penerapan teknik *voice over* dalam animasi Laut Kite. Penelitian ini menggabungkan penelitian artistik dengan penelitian kualitatif deskriptif yang bersumber dari pengalaman peneliti, wawancara ahli, dan dokumentasi lainnya untuk dianalisis mengenai keterkaitan kualitas *voice acting* dengan teknik dalam *voice over* yang terdiri dari *emphasize, pacing, artikulasi, dan tone* suara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "Laut Kite" telah menggunakan *voice over* yang efektif. Pengisi suara berhasil menyampaikan emosi karakter dengan tepat dan menciptakan suasana yang sesuai dengan adegan.

Kata kunci: *Voice over, Voice acting, Animasi, Audio*

PENGANTAR

“Laut Kite” merupakan film animasi 3D yang mengangkat tentang permasalahan sampah di daerah pesisir pantai Melayu dikarenakan kelalaian masyarakat dan pola hidup masyarakat yang menyebabkan ketidakpedulian akan keadaan sekitar. Saat ini, teknologi bukan lagi hal yang sulit ditemukan disekitar kita. Namun, jika tidak digunakan dengan baik, dapat memberikan dampak yang buruk bagi diri sendiri maupun sekitar. Akibat kelalaian masyarakat karena terlena dengan teknologi yang ada, membuat tingkat kepedulian masyarakat berkurang dikarenakan adanya teknologi canggih, seperti *handphone* atau gawai.

Tercatat bahwasannya perairan Indonesia sebagian besarnya adalah sampah plastik dan akan terus meningkat setiap tahunnya (Faustine, 2022). Mengambil sampel sampah yang dikutip dari batampos.co.id, sejak 2016 perairan batam sudah tercemar oleh limbah berupa tumpahan minyak dan juga sampah yang mana salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya akan kesadaran pengunjung pantai dalam membuang sampah pada tempatnya (Ariyotejo, 2019). Masalah sampah tersebut masih belum dapat diatasi sepenuhnya baik oleh pemerintahan kota dan juga negara. Oleh karena itu, melalui animasi ini ingin mengangkat permasalahan sampah dengan sampel tersebut yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat tentang akibat ketidakpedulian itu akan berdampak juga pada komoditas yang ada pada ekosistem yang tercemar.

Pada proses pembuatan film animasi Laut Kite terdapat teknologi yang membantu dalam proses pembuatan film animasi, baik dalam pembuatan visual maupun audio. Audio kini dapat di desain sesuai kebutuhan dengan menggunakan teknologi untuk mendukung elemen visual dan alur cerita serta dapat membangun suasana dalam adegan dengan menggunakan musik, *sound effect*, serta dialog (Kuba dan Prasetya, 2021). Audio menjadi salah satu kunci untuk menyampaikan sebuah pesan yang digunakan pada film ini untuk melengkapi elemen visual secara maksimal. Salah satu elemen audio yang berpengaruh pada animasi 3D Laut Kite ini yaitu *voice over*.

Voice over pada film animasi digunakan untuk mengisi suara-suara dari tokoh atau karakter dengan menggunakan bahasa yang dapat diterima oleh masyarakat (Setiawan et al. 2022). Voice over pada pembuatan film animasi Laut Kite bertujuan untuk menyampaikan alur cerita melalui suara dengan menyampaikan emosi dan suasana pada cerita dengan berdialog atau percakapan.

James Alburger dalam bukunya yang berjudul “*The Art of Voice acting*” mengatakan bahwasannya *voice over* harus didasari dengan akting suara atau *voice*

acting yang baik untuk memerankan adegan apapun agar pesan dan cerita yang ingin disampaikan dapat dipahami dan dinikmati oleh audiens (Alburger, 2019: 2). Dari pernyataan Alburger tersebut, *voice acting* menjadi fondasi dalam proses pengisian *voice over*.

Masih ditemui beberapa kalangan yang melakukan *voice over* memiliki hasil suara yang penyampaiannya seperti membaca daripada berdialog. pengimplementasian *voice over* yang diberikan terkesan datar, monoton, dan membosankan karena kurangnya penghayatan oleh pengisi suara dalam melakukan *voice acting* yang mengakibatkan berkurangnya kesan dramatis dalam film. Selain itu, ketidakberhasilan penghayatan *voice over* dalam melengkapi visual animasi akan mengurangi kesan dramatis pada film animasi dan terjadinya kebingungan oleh penonton dalam meresapi isi cerita.

Dalam mengimplementasikan *voice over* untuk membangun atau menciptakan karakteristik tokoh, perlu diperhatikan bahwasannya suara yang diciptakan direalisasikan sepenuhnya berdasarkan latar belakang tokoh, bukan hanya menyajikan suara atau aksen karakter yang meyakinkan (WhisperRoom, 2023). Seorang pengisi suara dapat menghidupkan sebuah karakter dengan menciptakan kepribadian dan sifat karakter yang nyata pada film animasi kepada penonton (Chen, 2021). Untuk merealisasikan hal tersebut diperlukan penghayatan akting berdasarkan latar belakang dan *attitude* atau sikap karakter. Pengisi suara bisa dengan menanamkan dalam pikirannya bahwasannya pengisi suara tersebut adalah karakter yang berperan dalam cerita tersebut untuk meningkatkan penghayatannya.

Jika pengisi suara berhasil menciptakan akting suara yang sesuai, maka penonton dapat merasakan pasang surutnya emosional karakter dalam cerita dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, penonton juga dapat mengidentifikasi suara tokoh yang diisi oleh pengisi suara saat memerankan kepribadian tokoh tersebut dengan memberikan ciri khas warna suara yang sesuai. Hal ini dikarenakan cerita yang memiliki banyak karakter perlu elemen tertentu untuk membuatnya dikenali secara khusus berdasarkan kepribadian atau ciri khas yang ia punya. Oleh karena itu, *voice over* disini digunakan sebagai pengidentifikasian khusus para karakter melalui *voice acting* para pengisi suara.

Berdasarkan permasalahan tersebut mendorong perlunya penelitian mengenai bagaimana implementasi *voice over* dalam film animasi Laut Kite untuk mengetahui pengaruh *voice over* dalam menyajikan dan menciptakan karakteristik

tokoh melalui kemampuan *voice acting* pengisi suara untuk mencapai kesesuaian suara antara pengisi suara dengan karakter dalam cerita. Melalui implementasi *voice over* ini, maka akan diketahui proses penciptaan karakteristik tokoh melalui kemampuan akting suara atau *voice acting* oleh para pengisi suara dan bagaimana *voice over* memainkan peran dalam menghidupkan karakter dan menyampaikan pesan film dengan lebih efektif.

Penulis menggunakan empat karakter yang ada pada film animasi Laut Kite ini, diantaranya Abi, Atok, Kepala Desa, dan Pembawa Berita. Keempat karakter tersebut akan dianalisis bagaimana penciptaan karakterisasi suara mereka oleh para pengisi suara dan bagaimana pengaruh teknik *voice over* dalam penyampaian cerita yang efektif.

Saat melakukan *voice acting*, Pengisi suara harus mampu berimajinasi sebagai karakter yang diperankan dan berimprovisasi dalam perannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "imajinasi" memiliki arti kemampuan berpikir untuk membayangkan sesuatu. Sedangkan Improvisasi dalam dunia teater adalah kemampuan kreativitas dalam berimajinasi seorang pemain drama secara spontan saat dihadapkan adegan yang tidak terduga (Noviana, 2023). Sama halnya dengan berakting melalui suara, diperlukan pula kemampuan berimajinasi dan berimprovisasi untuk menciptakan suara yang sesuai dengan karakter dan emosi dalam cerita.

Untuk mendapatkan hasil *voice over* yang baik, selain dengan penghayatan akting suara dari pengisi suara, adapun teknik *voice over* yang harus diperhatikan. Teknik *voice over* yang digunakan pada animasi ini di antara lain artikulasi, *emphasize*, *pacing* atau tempo, intonasi, dan *tone* suara.

Dalam bukunya James Alburger di buku "*The Art of Voice Acting*" telah disebutkan bahwasannya Artikulasi yaitu teknik pengucapan kata demi kata dengan benar dan jelas, *emphasize* yaitu teknik penekanan kata atau kalimat dari naskah yang dibacakan untuk memberitahukan informasi yang penting atau memberikan kesan sesuatu, dan *Pacing* yaitu teknik mengatur kecepatan dalam melafalkan naskah (Alburger, 2019: 117-119). Ketiga teknik ini akan mempengaruhi bagaimana kejelasan informasi dan dialog yang akan disampaikan oleh pengisi suara.

Intonasi yaitu penggunaan tinggi rendahnya nada, sedangkan *tone* Suara yaitu pemberian karakteristik suara untuk menggambarkan suasana dalam cerita dengan menerapkan intonasi, volume suara, dan kecepatan dalam berbicara dalam melafalkan naskah (Alburger, 2019: 126). Teknik ini digunakan untuk menciptakan

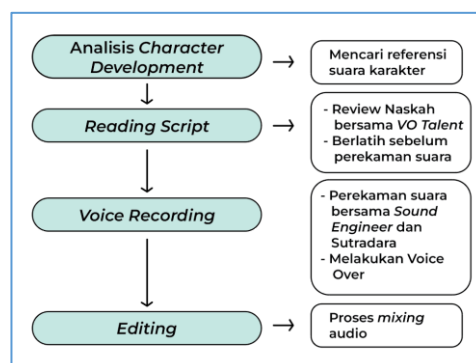
bentuk suara yang khas dan penciptaan emosi yang sesuai dengan adegan pada film animasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian artistik yaitu metode yang memfokuskan bahwa seniman atau praktisi adalah peneliti, proses praktik kreatif adalah penelitian melalui kerja kreatif untuk mencapai tujuan atau menghasilkan karya seni yang dianggap sebagai hasil penelitian (Guntur, 2016). Pada metode ini menitikberatkan pada kerja praktik langsung oleh peneliti dengan hasil penelitian berupa karya yang dihasilkan dalam proses kreatif atau seni seperti penciptaan audio *voice over* untuk film animasi Laut Kite.

Selain itu, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjabarkan proses atau fenomena secara lengkap dan menyeluruh dengan data yang diperoleh tertulis berupa kata-kata yang menjabar dan menyajikan gambar (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Sehingga penelitian ini digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian dengan menggunakan deskripsi secara lengkap dan terperinci tentang pengimplementasian penghayatan berakting suara dan teknik *voice over* pengisi suara pada animasi Laut Kite.

Untuk mendapatkan hasil penelitian dengan data yang relevan dan dapat dipertanggung jawabkan, diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat untuk penelitian ini. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi dan wawancara (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023). Penulis mengumpulkan data berasal dari dokumen seperti *e-book*, jurnal ilmiah, internet, dan video materi dari *youtube* yang berkaitan dengan topik penelitian. Kemudian melakukan wawancara kepada ahli untuk mendapatkan validasi data dan perspektif ahli dalam penelitian ini.

Untuk mendapatkan data yang akan dianalisis, perlu diketahui bagaimana proses penciptaan dan penerapan teknik *voice over* pada film ini. Proses pengimplementasian *voice over* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses *Voice Over*
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Pada tahap pendalaman *character development* dari masing-masing karakter yang akan diperankan, pengisi suara mempelajari latar belakang dan bentuk visualnya, akan membantu pengisi suara dalam merealisasikan dan menghidupkan karakter tersebut. Untuk membentuk suara yang sesuai berdasarkan latar belakang karakter, pengisi suara juga perlu melakukan riset pembentukan suara dengan menyaksikan animasi-animasi yang serupa. Seperti yang dilakukan oleh pengisi suara dari Abi yang terinspirasi dari animasi Upin-Ipin dan Atok yang terinspirasi dari film animasi Pada Zaman Dahulu. Kedua animasi tersebut dijadikan referensi, kemudian diolah menjadi penghayatan dan bentuk suara yang tercipta pada karakter-karakter pada film animasi Laut Kite.

Selanjutnya proses *reading* atau membaca naskah bersama dengan para pemeran atau pengisi suara karakter lainnya yang berpartisipasi dalam film animasi sebelum proses perekaman suara. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan chemistry para pemain saat memerankan karakter, serta diskusi bersama mengenai bagaimana gaya bicara dan teknik suara yang sesuai saat mendialogkan naskah untuk film animasi nantinya. Pada tahapan ini juga, para pengisi suara sudah mempunyai gambaran penerapan teknik *voice over* yang sesuai saat proses perekaman suara nanti.

Sebelum proses rekaman dimulai, adapun alat-alat rekaman suara yang disediakan seperti *microphone, pop filter, soundcard, headphone, midi controller, speaker*, dan komputer. Selanjutnya sound engineer akan memastikan ruangan dalam kondisi yang hening. Selanjutnya, proses perekaman pada animasi ini dimulai dengan pengisian suara *voice over* sesuai dengan isi naskah yang diperankan oleh para pengisi suara di depan mikrofon sembari menonton visual dari *animatic storyboard* yang belum ditambahkan audio karena masih perlu penyesuaian durasi dengan *scene* yang akan direkam. Perekaman yang diarahkan oleh sutradara dan *sound engineer*, kemudian hasil dari rekaman tersebut akan diolah pada tahapan *editing* sebelum disatukan dengan film animasinya.

Kemudian data tadi di analisis dan diberikan validasi berdasarkan wawancara yang dilakukan. Partisipan dari wawancara mengenai topik ini adalah ahli bernama Yusuf Rizky Nur C, seorang dosen pengampu mata kuliah Audio di Politeknik Negeri Batam. Parameter penilaian yang diberikan ada dua, yang pertama adalah penilaian bagaimana kualitas akting melalui penerapan teknik yang diterapkan (*emphasize, pacing, tone* suara, dan artikulasi) saat ber-*voice over* untuk mengetahui ketercapaian *voice over* dalam menciptakan karakter dan ketersampaian emosi dan alur cerita dalam animasi ini. Yang kedua adalah

bagaimana konsistensi warna suara yang dimainkan para pengisi suara sepanjang cerita untuk mengetahui keberhasilan audiens dalam mengidentifikasi karakter melalui suara.

PEMBAHASAN

Film animasi “Laut Kite” ini mengangkat cerita mengenai seorang pelajar SMP bernama Abi yang bertekad ingin menyadarkan masyarakat akan permasalahan sampah yang berserakan di lingkungannya. Untuk memecahkan masalah tersebut, Abi memanfaatkan teknologi berupa *smartphone* disaat masyarakat yang lain hanya asik membuang waktunya dengan *smartphone* mereka.

Untuk menghidupkan nuansa yang sesuai dengan cerita ini, *voice over* memiliki peran penting. Aktng suara atau *voice acting* dari para pengisi suara memiliki peran yang krusial karena memiliki tujuan untuk menghidupkan karakter dalam cerita dan menciptakan nuansa yang sesuai dengan adegan-adegan yang ada pada animasi ini. Untuk mendapatkan validasi tersebut akan didukung dengan perspektif ahli tentang kualitas aktng suara yang diperankan dan bagaimana pengisi suara dapat mempertahankan kualitas warna suara dalam film animasi ini. Hal ini akan membantu dalam penciptaan adegan-adegan yang epik dan ketersampaian cerita kepada penonton melalui aktng suara atau *voice acting* dari para pengisi suara yang berperan dalam animasi ini.

A. Analisis *Voice over* pada Karakter Abi



Gambar 2. *Character sheet* Abi
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Abi merupakan karakter protagonist dalam cerita ini memiliki peran krusial dalam menyampaikan isi cerita kepada penonton. Berdasarkan desain brief karakter tersebut, dapat diimajinasikan bahwasannya abi memiliki suara remaja yang ceria dan bersemangat. Selain itu, setiap pengucapan yang diucapkan Abi

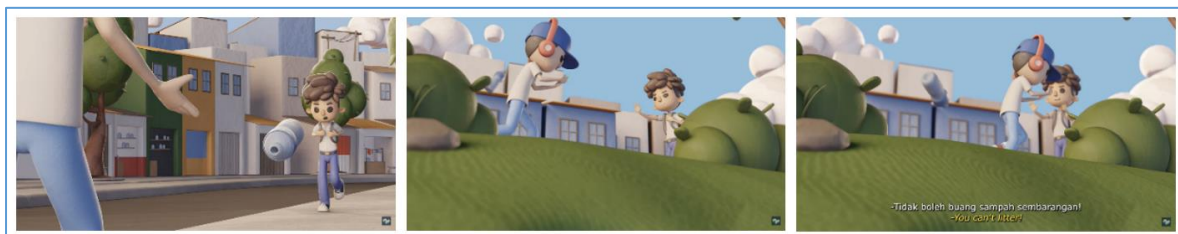
dapat mencapai rasa simpati penonton sebagaimana peran Abi sebagai tokoh protagonis dalam cerita ini. Sehingga, pengisi suara Abi harus bisa menciptakan suara yang meyakinkan penonton bahwasannya suara tersebut dikenali sebagai suara Abi dari animasi Laut Kite.

Pengisi suara Abi menciptakan suara yang mencerminkan kepribadian Abi sesuai dengan brief yang diberikan. Bentuk warna suara karakter Abi diberikan dengan suara yang sedikit tinggi dari suara asli pengisi suara, memancarkan bentuk suara anak remaja dari karakter Abi, dan kepribadian Abi yang ceria, penuh semangat, dan pantang menyerah.

Kemampuan pengisi suara dalam menerapkan teknik *voice over* pada karakter Abi memperkuat perannya sebagai tokoh utama. Pengaturan suara yang tepat sesuai dengan adegan mampu membawa penonton lebih dalam merasakan emosi dan situasi yang dihadapi Abi.

Penggunaan nada suara yang dinamis, artikulasi yang jelas, intonasi yang tepat, tempo yang fleksibel, dan volume suara yang terkontrol, menghasilkan suara Abi yang dapat menarik perhatian penonton dan menciptakan film animasi lebih hidup. Kemampuan pengisi suara yang fleksibel dalam menyesuaikan teknik *voice over* pada adegan yang dihadapinya menciptakan emosi dan suasana yang sesuai dalam setiap *scene*-nya. Berikut bentuk penerapan teknik *voice over* pada dialog karakter Abi.

1. Scene 001 – Pembukaan Cerita



Gambar 3. Adegan Abi sedang berjalan pulang sekolah dan bertemu warga yang membuang sampah sembarangan.

(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Dalam mengekspresikan adegan ini, pengisi suara mengimplementasikan akting suara dan teknik *voice over* diantaranya *emphasize*, *pacing* (tempo), *tone* suara, dan artikulasi yang jelas. Penggunaan nada suara yang sedikit meninggi, tempo yang cepat, dan artikulasi yang jelas untuk menggambarkan perasaan terkejut dan ketegasan Abi saat melihat ada yang membuang sampah sembarangan. Kemudian terdapat *emphasize* atau

penekanan dalam dialog ini, yaitu pada “Eh!” dan “Tak boleh lah..” (Tidak boleh) sebagai bentuk ketegasan dan keseriusan Abi saat melarang warga tersebut.

Akting suara pada adegan ini telah mengekspresikan bagaimana tindakan Abi saat menegur oknum yang tidak peduli akan lingkungan dari sampah dengan tegas. Perpaduan antara akting suara oleh pengisi suara saat mengisi suara dengan *background music* yang bertempo lambat pada *scene* ini menambah suasana keprihatinan dalam adegan ini. Sehingga penonton dapat memahami emosi dan tujuan dari teguran Abi yang ditampilkan melalui visual dengan bantuan *voice over*.

2. Scene 006 – Usaha Abi Mengajak Masyarakat Secara Langsung



Gambar 4. Adegan Abi berusaha mencari bantuan dari masyarakat sekitar untuk membersihkan pantai, namun mendapatkan penolakan.
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Pada adegan ini ingin menunjukkan kepada penonton bagaimana kegigihan dan semangat Abi dalam mengajak warga sekitar untuk membantunya membersihkan pantai mereka. Abi disini menggunakan nada suara yang dinamis sesuai dengan kondisi yang ia hadapi pada adegan. Seperti pemberian *pacing*/tempo yang fleksibel, dan penekanan pada beberapa kata khusus untuk menunjukkan perasaannya. Pemberian *background music* pada adegan ini juga menyempurnakan penghayatan yang diberikan pada *voice over* ini. Walaupun Abi dihadapi masalah pada adegan ini, tidak ada keraguan dalam diri Abi yang tergambarkan melalui suaranya untuk terus memperjuangkan niat baiknya untuk bisa mengajak masyarakat agar peduli terhadap lingkungan.

3. Scene 007 – Abi Mencari Solusi

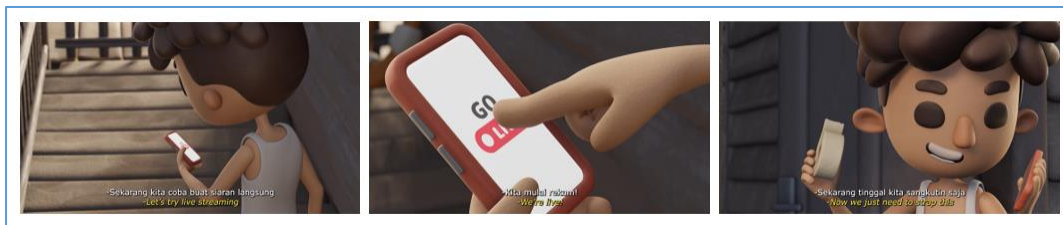


Gambar 5. Adegan Abi tenggelam dalam pikirannya dan berbicara di dalam pikirannya untuk mencari solusi dari permasalahan sampah.
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Melalui *voice over* yang disajikan, penonton diajak menyelami bagaimana isi pikiran dari Abi. Adegan ini ingin menunjukkan karakter Abi yang kreatif, solutif, pantang menyerah, dan peduli akan lingkungan. Penggunaan intonasi, *emphasize*, dan pengontrolan emosi serta suasana yang tepat oleh pengisi suara Abi membawa penonton menyelami pikirannya dan merasakan emosinya. Ditambah dengan *ambience* suara ruangan yang hening dan *sound effect (sfx)* menambahkan keseriusan suasana dalam menyelami pikiran Abi. Penonton pun dapat memahami dengan jelas masalah yang dihadapi Abi dan solusi kreatif yang dia temukan.

Selain itu, penekanan yang diberikan oleh pengisi suara juga membantu mengarahkan fokus penonton pada poin-poin penting dalam cerita dan mengidentifikasi solusi yang ditawarkan. Sebagai contoh saat Abi menekankan bagaimana ia bertemu dengan oknum yang suka buang sampah sembarangan dan masyarakat yang sibuk dengan *smartphone*. Ini diharapkan bahwasannya penonton dapat menangkap maksud dan mengidentifikasi bahwa masalah yang ada pada cerita ini berasal dari kedua hal tersebut, kemudian solusi yang ditawarkan juga berasal dari masalah tersebut yang sudah menjadi kebiasaan.

4. Scene 008 – Abi memulai Aksinya

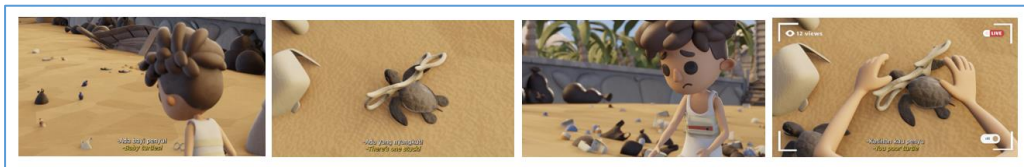


Gambar 6. Abi memulai aksi membersihkan pantai dengan melakukan siaran langsung.
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Penerapan *voice over* pada adegan ini menunjukkan bagaimana suara yang mencerminkan kegigihan dan semangat Abi, juga menunjukkan sisi kreatif Abi dalam memecahkan masalah. Tampilan visual yang menunjukkan kreatifitas Abi dalam memanfaatkan teknologi dengan peralatan sederhana,

kemudian ditambah dengan suara yang diperankan pengisi suara, berusaha agar penonton dapat terinspirasi untuk berpikiran positif dan berjiwa solutif yang kreatif seperti Abi. Melalui kemampuan akting dari pengisi suara dalam mengimajinasikan tampilan visual, membuat penghayatannya dapat disampaikan oleh pengisi suara dalam adegan ini.

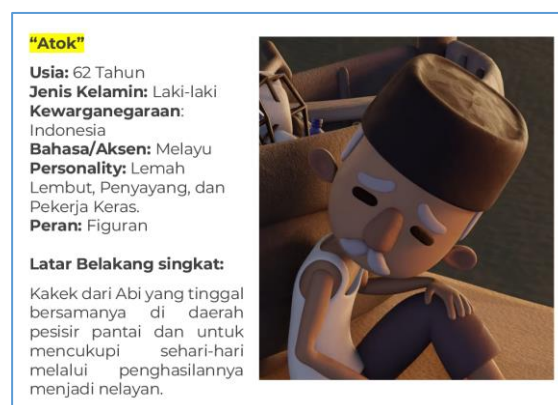
5. Scene 008 – Dampak Pencemaran Sampah



Gambar 7. Adegan saat melakukan siaran langsung, terekam bayi penyu yang terlilit sampah yang membuat Abi merasa kasihan.
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Voice over pada adegan ini menggambarkan bagaimana perasaan Abi yang berubah-ubah saat melihat penyu yang ada di pantai. Dibarengi dengan suara musik yang mendukung, pada awalnya ia terdengar berantusias dengan nada suara yang sedikit meninggi karena melihat ada makhluk kecil yang lucu bermain di pantai, kemudian suaranya berubah menjadi nada suara yang lebih rendah yang terdengar sedih untuk menggambarkan keprihatinan Abi kepada bayi penyu yang terlilit sampah, dan menolong bayi penyu tersebut dengan suara yang lembut dan ramah. Sehingga, *voice over* disini telah menunjukkan sifat kepedulian Abi terhadap lingkungannya dan sifat penolongnya.

B. Analisis *Voice over* pada Karakter Abi

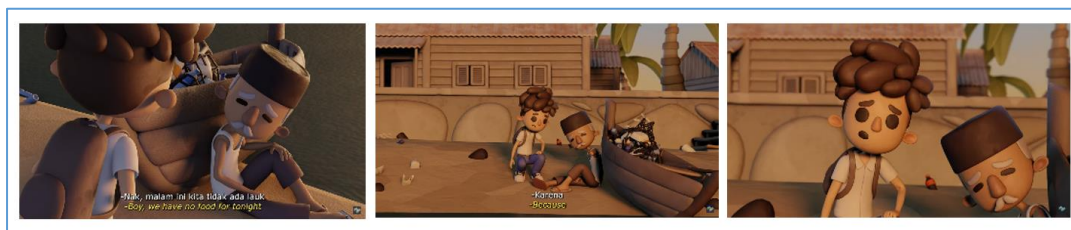


Gambar 8. Character sheet Atok
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Berdasarkan desain brief karakter tersebut, dapat diimajinasikan bagaimana penggambaran suara Atok yang berat dan berserak karena umurnya

yang sudah renta. Pengisi suara Atok menggunakan *pitch* suara yang lebih rendah dari suara asli miliknya. Ini dikarenakan adanya perbedaan umur dengan karakter, sehingga perlu penyesuaian kembali agar suara sesuai dengan karakter Atok.

Untuk mencapai penghayatan yang sesuai, pengisi suara Atok terinspirasi dari animasi Malaysia yang berjudul "Pada Zaman Dahulu". Pada Zaman Dahulu merupakan film animasi yang mengisahkan tentang dongeng hewan anak yang diceritakan oleh seorang kakek yang bernama Aki kepada cucunya yang bernama Ara dan Aris. Terdapat adegan interaksi Atok dan cucunya yang hangat sehingga animasi ini dijadikan acuan untuk penciptaan karakterisasi Atok yang lembut dan penyayang.



Gambar 9. Adegan Abi dan Kakek sedang berbincang di tepi pantai.
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Pada adegan ini, diharapkan penonton dapat merasakan situasi kesedihan yang dialami Abi dan Atok ini. Dalam *voice over* adegan ini bertujuan untuk mengajak penonton memahami keprihatinan Abi dan kesulitan yang dialami Atok melalui audio pada adegan ini.

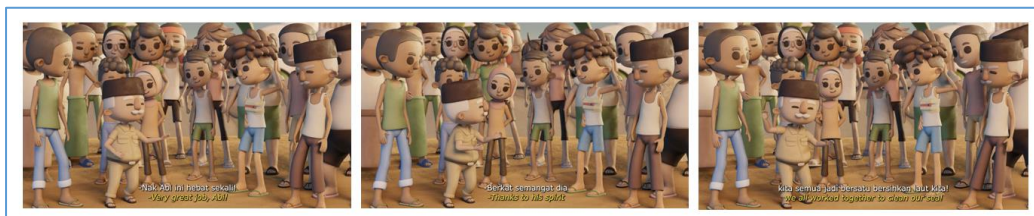
Pengisi suara dalam adegan ini telah memainkan perubahan emosi dalam situasi yang berbeda dengan sebelumnya. Perasaan yang Abi tunjukkan seperti terkejut kemudian berubah menjadi khawatir dan penasaran, lalu terkejut kembali yang digambarkan melalui visual setelah Atok menunjuk ke arah laut membuat dinamika emosi dalam film ini terasa. Begitu pula pada pengisi suara yang memerankan Atok, dengan alunan musik bertempo lambat membantu menciptakan penghayatan yang lebih baik lagi. Rasa letih, kekecewaan, dan kesedihan Atok telah tergambarkan melalui akting suara yang diberikan. Tergambar saat Abi bertanya kepada Atok, suaranya menjadi rendah, lembut, dan penuh perhatian. Hal ini kontras dengan suara pelan Atok yang dipenuhi kelelahan karena tidak bisa menyediakan makan malam. Sehingga penonton dapat merasakan keterikatan kedua karakter tersebut dan memahami masalah yang dihadapi oleh Abi dan Atok.

C. Analisis *Voice over* pada Karakter Kepala Desa



Gambar 10. *Character sheet* Kepala Desa
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Pada karakter Kepala Desa, pengisi suara melakukan penghayatan dengan cara mempelajari deskripsi karakter, yaitu menciptakan suara karakter dari bentuk karakter yang berbentuk *chibi* dan mengkombinasikan usia dari kepala desa yang mana jika dilihat dari kehidupan sehari-hari, biasanya kepala desa merupakan seorang bapak-bapak yang memimpin masyarakat daerahnya yang memiliki suara cenderung berat. Dengan pencampuran deskripsi karakter dengan referensi yang berasal dari suara sekitar, maka terciptalah suara karakter Kepala Desa dengan suara yang bulat akan tetapi masih terdengar lembut untuk menciptakan kepribadian karakter yang ramah.



Gambar 11. Adegan Kepala Desa menyampaikan rasa bangganya kepada Abi atas aksinya yang membanggakan
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Pada adegan ini, setelah video siaran langsung Abi viral, warga kampung Abi satu per satu menghampiri Abi yang sedang membersihkan sampah dan ikut membantunya. Warga berkumpul bersama dengan kepala desa mengucapkan rasa syukur mereka. Kepala Desa berbicara mewakili warga, membukanya dengan tawa ceria yang menandakan rasa bangganya terhadap Abi.

Secara keseluruhan, Akting suara dalam adegan ini dengan disempurnakan lagu melayu yang ceria membuat suasana kekeluargaan pada film ini terasa. Selain itu, *voice over* dan penambahan musik yang ceria menambahkan emosi rasa sukacita dan apresiasi Kepala Desa karena Abi telah berhasil mengharumkan nama kampung mereka melalui aksinya yang viral, serta berhasil menggerakkan

masyarakat untuk bersatu dan membersihkan pantai bersama. Dampak dari penekanan pada dialog Kepala Desa memiliki maksud untuk memotivasi penonton untuk meniru aksi peduli lingkungan Abi yang ditampilkan pada animasi ini.

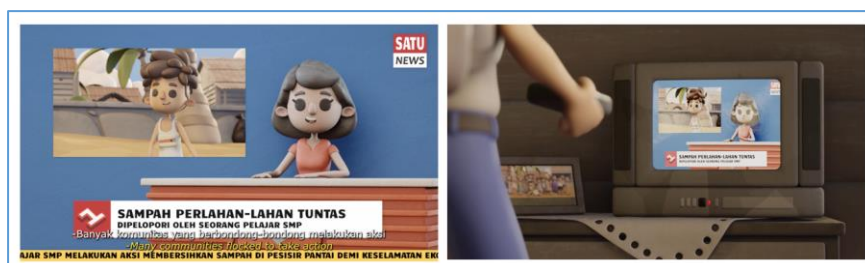
Penggunaan variasi nada suara, penekanan kata, dan pemilihan kata seru dalam adegan ini berhasil menyampaikan emosi dan tujuan Kepala Desa saat adegan berlangsung. Akting suara turut berkontribusi dalam membuat adegan ini terasa lebih hidup dan emosional.

D. Analisis *Voice over* pada Karakter Pembawa Berita



Gambar 12. *Character sheet* Pembawa Berita
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Berdasarkan latar belakang yang diberikan pada karakter pembawa berita ini, dapat diimajinasikan oleh pengisi suara bahwasannya pembawa berita yang biasanya menyiarkan berita di televisi atau siaran berita yang kita tonton memiliki suara yang bulat, dan sering memberikan penekanan pada kata yang menjadi poin utama pada pemberitaannya untuk menekankan suatu hal kepada penonton serta mempunyai artikulasi dan bahasa yang lugas. Sehingga pengisi suara disini berusaha untuk menghayati perannya sebagai pembawa berita dengan menggunakan teknik *voice over* yang sesuai.



Gambar 13. Bentuk ke viralan siaran Abi yang telah diliput televisi nasional Indonesia.
(Sumber: Yessy Kusumah Amalia, 2024)

Tindakan Abi yang mengharukan melalui siaran langsung yang ia lakukan berhasil masuk berita di stasiun televisi nasional. Yang mana hal ini sejalan

dengan tujuan Abi untuk memanfaatkan teknologi sebagai media penggerak masyarakat untuk lebih peduli lagi dengan lingkungan sekitar, terutama pada laut sebagai tempat mata pencaharian utama kampungnya.

Pada adegan ini *voice over* digunakan untuk menjelaskan dampak positif dari aksi Abi dan menarik perhatian penonton akan aksi Abi yang telah viral, yang ditunjukkan dengan penyiaran berita Abi di televisi nasional. Akting suara pembawa berita dalam adegan ini menggunakan nada informatif untuk memberikan informasi mengenai tentang aksi Abi secara jelas. Penekanan pada beberapa kata kunci dimaksudkan untuk memperkuat informasi penting dan menarik perhatian akan isu yang disampaikan. Tempo sedang saat membacakan berita memberikan kesan profesionalitas penyiar dalam menyampaikan berita.

E. Validasi Ahli Hasil Penghayatan Akting Suara dan Teknik *Voice over*

Kemampuan pengisi suara dalam berakting dan menerapkan teknik *voice over* merupakan aspek penting dalam menilai keefektifitasannya dalam film animasi ini. Hal ini akan menunjukkan bagaimana efektivitas *voice over* ini dalam menciptakan emosi dan kesesuaian dengan adegan.

Menurut narasumber dalam wawancara yang telah dilakukan, secara keseluruhan penghayatan dan teknik vokal dalam *voice over* animasi ini sudah baik. Penghayatan pengisi suara dalam memainkan emosi karakter melalui *voice over* sudah tersampaikan. Penerapan teknik *voice over* juga dinilai sudah sesuai sehingga penyampaian alur cerita dapat tersampaikan. Dengan bantuan media audio lainnya, seperti *sound effect* dan *music background*, menciptakan suasana film animasi menjadi lebih dramatis. Sehingga, emosi yang dibentuk oleh pengisi suara dapat tersampaikan dengan baik.

Adapun kekurangan yang disampaikan oleh narasumber yaitu pada hasil output-nya yang mana pada hasil suara karakter Abi terdengar gema. Perlu penyesuaian lagi saat proses *mixing*-nya agar suara bisa lebih menyatu dengan audio lainnya. Selain itu, volume musik dan dialog *voice over* masih bertabrakan sehingga perlu penyesuaian lagi dalam *mixing*-nya. Narasumber juga berspekulasi bahwasannya kekurangan tersebut juga terjadi dikarenakan kemungkinan karena teknik perekaman *voice over* yang kurang sesuai, seperti AC (*Air Conditioner*) didekat mikrofon yang tidak dimatikan dan audio gain yang terlalu besar saat perekaman berlangsung.

Dapat disimpulkan dari tanggapan narasumber dan analisis bahwasannya

penggunaan teknik *voice over* sudah efektif. Sehingga penyampaian emosi dan penghayatan dalam beradegan sudah tersampaikan. Namun, perlu diperhatikan lagi untuk teknik produksinya yaitu teknik perekaman dan *mixing*-nya agar mendapatkan hasil audio yang lebih baik lagi.

F. Validasi Ahli Hasil Konsistensi Warna Suara

Konsistensi suara dalam *voice over* film animasi memegang peran penting dalam menghidupkan karakter dan menyampaikan isi cerita. Pemberian *voice over* ini bukan hanya tentang perbedaan suara, tetapi juga tentang menciptakan identitas vokal yang khas bagi setiap karakter. Warna suara haruslah konsisten di sepanjang cerita, terlepas dari situasi dan kondisi yang berbeda. Pengisi suara harus fleksibel dalam beradaptasi dengan berbagai *scene*, menyesuaikan nada, volume, dan teknik *voice over* lainnya tanpa kehilangan ciri khas karakter. Sehingga penonton akan terhanyut dalam cerita melalui interaksi karakter-karakter tersebut.

Seperti halnya dengan animasi ini, terdapat beberapa karakter yang harus diberikan pembeda dalam segi warna suaranya yang didasari *background* karakter dalam cerita. Sebagai contoh pada karakter Abi dan Atok. Kedua karakter tersebut memiliki perbedaan latar belakang, seperti dalam hal usia dan kepribadian. Dengan kemampuan akting oleh para pengisi suara, karakter Abi pada animasi ini diberikan suara dengan *pitch* yang tinggi dari suara asli pengisi suaranya, sedangkan Atok diberikan suara yang berat.

Untuk mengetahui bagaimana konsistensi suara dalam animasi ini, dilakukan pengujian terhadap pandangan ahli di bidang ini. Narasumber memberikan tanggapan bahwasannya bentuk warna suara masing-masing sudah dapat diidentifikasi masing-masing secara berbeda. Karakter Abi memiliki suara yang tinggi untuk menunjukkan sisi anak-anak didalam dirinya, kemudian karakter Atok dengan bentuk suara yang berat dan berserak yang menunjukkan usia karakter yang sudah renta. Kedua karakter tersebut sudah dapat dikenali dengan baik dan vokal yang konsisten di setiap *scene*-nya. Akan tetapi, ada kekurangan dari hasil perekamannya bahwasannya suara dari kedua karakter tersebut terdengar gema untuk Abi dan sedikit pecah di karakter Atok. Sehingga perlu diperhatikan lagi saat proses perekamannya dalam pengaturan *gain* yang masuk, dan proses *mixing*-nya.

Berbeda pada karakter Kepala Desa dan Pembawa Berita, narasumber

berkomentar bahwasannya kedua karakter ini memiliki suara yang lebih baik. Suara Kepala Desa yang bulat terdengar ramah dan suara Pembawa Berita yang bulat terdengar lugas sudah tersampaikan dan dapat dikenali dengan baik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya pembentukan warna suara pada proses *voice over* ini dalam menciptakan suara yang khas oleh masing-masing karakter dapat diidentifikasi dengan baik. Namun, sama halnya dengan penerapan teknik *voice over* sebelumnya, perlu adanya perbaikan saat proses produksi agar mendapatkan hasil *output* yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan bahwasannya penggunaan *voice over* dalam animasi ini oleh narasumber ahli telah dinilai sudah efektif untuk mencapai tujuannya. *Voice over* dalam film animasi dinilai telah berhasil menciptakan emosi yang sesuai dengan cerita dan menghasilkan suara yang selaras dengan adegan. Penghayatan saat berakting suara dan teknik vokal oleh para pengisi suara sudah dinilai baik, sehingga pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan baik. Selain itu, ketercapaian tersebut juga dibarengi atas elemen pendukung lainnya seperti *background music*, dan *sound effect* yang mengiringi *voice over* yang menambah suasana menjadi terasa.

Selain itu, pembentukan warna suara sebagai identitas karakter melalui media suara telah dapat diidentifikasi dengan baik. Suara yang diberikan tidak ada yang berubah sepanjang cerita, sehingga penonton tidak kesulitan dalam mengenali karakter. Suara karakter Abi dengan nada suara yang tinggi bagaikan suara anak-anak pada umumnya, Atok dengan suara berat dan berserak, Kepala Desa suara bulat yang rama, dan Pembawa Berita dengan suara yang bulat dan lugas sudah dapat dikenali dengan baik dan warna vokal yang konsisten di setiap *scene*-nya.

Terlepas dari itu, narasumber berpendapat masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki lagi teknik produksinya yaitu teknik perekaman dan *mixing*-nya agar mendapatkan hasil audio yang lebih optimal. Walaupun kekurangan tersebut tidak begitu mengganggu audiens dalam memahami isi cerita, namun sangat disayangkan jika hasil audio tidak optimal karena bisa mengurangi rasa nyaman saat menonton hasil film animasinya. Hasil audio pada suara karakter Abi dan sedikit pecah di karakter Atok. Kemudian suara musik dan dialog masih ada yang bertabrakan. Sehingga perlu penyesuaian lagi saat proses *mixing* untuk menghilangkan gema pada suara karakter Abi dan Atok. Selain itu, teknik perekaman juga perlu diperhatikan agar menghasilkan audio lebih baik lagi.

Dengan demikian penerapan teknik *voice over* dalam film Animasi Laut Kite sudah dikatakan efektif dalam menyampaikan alur dan pesan dalam cerita. Peran *voice acting* juga telah membantu dalam penghayatan pengisi suara menjadi lebih baik lagi yang didukung dengan *sfx* dan *background* musik yang ada untuk menciptakan suasana yang dapat dirasakan penonton dan pembentukan warna suara sebagai identitas karakter.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada narasumber yang telah meluangkan waktunya, memberikan ilmu, dan membantu proses analisis topik ini yaitu Yusuf Rizky Nur C yang berprofesi sebagai dosen pengampu mata kuliah Audio di Politeknik Negeri Batam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alburger, James. 2019. "The Art of Voice Acting." *The Art of Voice Acting*. doi: 10.4324/9781315818252

Journal Article

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Faustine, Vania Ika. 2022. "Upaya Pengurangan Sampah Plastik DI Laut Indonesia Berdasarkan Konvensi Basel 1980 Dalam Rangka Pemenuhan Target Sustainable Development Goals KE-14." *Jurnal Belli Ac Pacis: Jurnal Hukum Internasional* 8(2):90–96. doi: <https://doi.org/10.20961/belli.v8i2.74531>.

Guntur, G. (2016). Metode Penelitian Artistik. In A. N. Panindias (Ed.), repository.isi-ska.ac.id. ISI Press. <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/2321>

Kuba, Julio Tathohud Putera, & Happy Yugo Prasetya. 2021. "Implementasi Teknik Foley Dan Voice over Dalam Pembuatan Film Dokumenter Wonderful Batam." *Journal of Applied Multimedia and Networking* 5(1):53–63. doi: [10.30871/jamn.v5i1.2492](https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2492)

Noviana, D. (2023). MELALUI DRAMATISASI TEKS NEGOSIASI Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) menggunakan proyek atau kegiatan

sebagai media , dengan kata lain metode belajar yang menggunakan masalah sebagai. II(2), 121–130.

<https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/literat/article/view/1033>

Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>

Setiawan, Yana, Isah Cahyani, Jatmika Nurhadi, Felicia Zalfa Chantika, Balerina, Aulia Pawitra, & Gymnastiar Rahman. 2022. “Pelatihan Kewirausahaan Dan Keterampilan Voice Production Sebagai Peluang Usaha Di Bidang Industri Kreatif.” (4):319–28. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v28i4.38433>

Internet

Ariyotejo, P. (2019, January 22). Limbah Laut Kerap Cemari Pantai Batam. Retrieved May 5, 2024, from batampos.co.id website: <https://batampos.co.id/2019/01/22/limbah-laut-kerap-cemari-pantai-batam/>

Badan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). Imajinasi. dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. <https://kbbi.web.id/imajinasi>

Chen, L. (2021, June 11). Voice Acting, Another Form of the Performing Arts. Retrieved November 14, 2023, from The Science Survey website: <https://thesciencesurvey.com/arts-entertainment/2021/06/11/voice->

WhisperRoom. (2023, February 15). The Art of Character Creation for Voice Actors | WhisperRoom. Retrieved November 14, 2023, from WhisperRoom, Inc.TM website: <https://whisperroom.com/tips/the-art-of-character-creation-for-voice-actors/>