

# ANALISIS *SOUND EFFECT* DAN *FOLEY ARTIST* TERHADAP PENYAMPAIAN CERITA DALAM ANIMASI “*FICUSIA*”

Alif Rizkiansyah<sup>(1)</sup>, Gendhy Dwi Harlyan<sup>(2)</sup>

Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jalan Ahmad Yani, Batam Centre, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) [alifrizkiansyah@gmail.com](mailto:alifrizkiansyah@gmail.com) , (2) [Gendhy@polibatam.ac.id](mailto:Gendhy@polibatam.ac.id)

## Abstrak

This study analyzes the role of *sound effects* and *foley artists* in enhancing storytelling in the animated film *Ficusia*. The primary focus is to explore how these audio elements contribute to the emotional and narrative depth of the animation. By using a qualitative approach, the research identifies key *sound effects*, such as ambient sounds, impact sounds, and fantasy sound cues, as well as the role of *foley artists* in creating realistic audio experiences. Data was gathered through observation of critical *scenes* and interviews with sound professionals involved in the film's production. The findings highlight how *sound effects* and *foley techniques* are intricately synchronized with the visual elements to amplify emotional responses, making the audience more immersed in the story. The study concludes that *sound effects* and *foley* are not just technical additions but essential narrative tools that support the film's thematic exploration of magic, nature, and personal growth.

Keywords : *Sound effects*, *Foley artist*, Animation, Storytelling, *Ficusia*.

## 1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan media audio-visual yang tidak hanya menyampaikan hiburan, tetapi juga menyiratkan pesan moral, nilai kehidupan, dan imajinasi tanpa batas. Dalam perkembangannya, animasi telah menjadi sarana yang kuat untuk menjangkau berbagai kalangan usia melalui penyampaian cerita yang menyentuh dan visual yang kreatif (Rantung et al., 2021). Salah satu aspek penting dalam animasi yang kerap kali kurang mendapat perhatian adalah unsur audio, khususnya *sound effect* dan peran *foley artist*. Tidak seperti film live-action yang merekam suara secara langsung saat pengambilan gambar, animasi membutuhkan penciptaan suara dari nol. Dengan demikian, suara menjadi elemen vital dalam membangun dunia fiktif yang terasa hidup dan meyakinkan bagi penonton (Andrian, 2023).

Salah satu karya animasi yang memanfaatkan kekuatan unsur suara secara signifikan adalah film *Ficusia*. Film ini berkisah tentang seorang anak bernama Uci yang tengah merayakan ulang tahunnya. Meski penuh kegembiraan dan persiapan hadiah, Uci diliputi kekhawatiran karena sang ibu masih menjalani perawatan dan belum bisa pulang ke rumah. Konflik batin Uci bertambah saat ia mendengar kabar dari temannya bahwa ibunya dihukum karena suatu kesalahan, yang kemudian terbukti sebagai informasi yang keliru. Di tengah gejolak emosi dan rasa rindu, penonton diajak menyelami dunia imajinatif berupa hutan ajaib, tempat berdirinya pohon magis bernama *Ficusia*. Pohon ini menjadi tempat berlindung bagi makhluk-makhluk ajaib dan menghasilkan “*spirit fade*”, yaitu sumber kehidupan penting bagi mereka.

Suasana hutan digambarkan sebagai tempat bermain yang damai, namun juga mengandung pesan peringatan tentang bahayanya dikendalikan oleh keinginan diri sendiri terutama ketika kekuatan pohon mulai dimanfaatkan secara serakah. Di sinilah benih ajaib diperkenalkan; benih yang memungkinkan seseorang memperpanjang waktu dan berinteraksi lebih lama dengan makhluk-makhluk magis. Meskipun ada keraguan terhadap risiko yang ditimbulkan, keputusan untuk mencoba benih tersebut menjadi titik balik dalam cerita yang sarat makna dan pengorbanan.

Dalam proses pembuatannya, animasi *Ficusia* menunjukkan kolaborasi kompleks antara berbagai elemen produksi, mulai dari visual, narasi, hingga audio. Setiap elemen dalam film ini tidak berdiri sendiri, tetapi saling melengkapi satu sama lain untuk menciptakan pengalaman sinematik yang utuh (Rantung et al., 2021). Proses animasi tidak hanya melibatkan desain karakter dan latar belakang, tetapi juga penyusunan skenario suara, sinkronisasi gerak dengan audio, serta pemilihan musik dan efek suara yang sesuai. Pembuatan dunia fiksi seperti hutan magis dan makhluk-makhluk unik di dalamnya membutuhkan penanganan suara yang tidak kalah kompleks dengan visual. Oleh karena itu, desain suara memainkan peran vital dalam menentukan apakah cerita dapat disampaikan dengan kuat dan menyentuh emosi penonton (Supiarza, 2022).

Salah satu elemen audio penting dalam animasi ini adalah *sound effect*. *Sound effect* atau efek suara merupakan bunyi-bunyian buatan yang ditambahkan untuk memperkuat adegan, menambahkan nuansa, serta menjelaskan tindakan atau suasana tertentu dalam film. Dalam konteks *Ficusia*, *sound effect* digunakan untuk menambah realisme terhadap dunia magis yang ditampilkan (Anwar et al., 2022). Suara seperti desir angin di hutan, dentingan benih ajaib, atau gemuruh lembut dari roh pohon *Ficusia* adalah hasil kreasi yang tidak terekam secara langsung, melainkan diciptakan secara khusus agar mampu menyatu dengan narasi visual yang ada. Efek suara yang tepat dapat memperkuat emosi dan membimbing penonton dalam memahami suasana batin karakter maupun dinamika cerita (Lestari & Dite, 2023).

Namun, penciptaan *sound effect* tidak bisa dilakukan sembarangan; harus ada dasar dan pemahaman yang kuat terhadap konteks cerita dan emosi yang ingin disampaikan. Masih banyak ditemukan penggunaan efek suara dalam animasi yang terdengar tidak halus, kurang sinkron dengan visual, atau bahkan mengganggu kenyamanan penonton. Efek suara yang dibuat secara asal dapat merusak suasana dan mengganggu alur cerita yang sedang dibangun. Dalam film seperti *Ficusia*, yang menekankan nuansa magis dan emosional, suara menjadi pengikat utama antara penonton dan pengalaman naratif (Roy, 2024). Oleh karena itu, *sound effect* dalam animasi harus dirancang dengan teliti agar selaras dengan atmosfer dan intensi adegan.

Di balik terciptanya efek suara yang realistis dan emosional, terdapat peran penting seorang *foley artist*. *Foley artist* adalah seniman suara yang menciptakan suara-suara buatan menggunakan benda-benda di dunia nyata untuk meniru suara yang muncul dalam visual film. Dalam animasi, tugas mereka lebih kompleks karena tidak ada suara asli dari lokasi syuting seperti dalam film live-action. Semua suara, mulai dari langkah kaki, gesekan daun, hingga desiran angin, harus dibuat dari nol. Peran *foley artist* menjadi sangat sentral dalam menjembatani dunia visual dengan pengalaman auditif penonton (Kuba et al., 2021).

Tantangan bagi *foley artist* dalam film animasi seperti *Ficusia* sangatlah besar. Mereka tidak hanya harus menciptakan suara yang sesuai, tetapi juga membayangkan seperti apa suara dari elemen-elemen yang tidak benar-benar ada di dunia nyata, seperti spirit fade atau benih ajaib (Yuly, 2022). Tantangan lainnya adalah menciptakan ritme dan intensitas suara yang sesuai dengan emosi karakter, seperti rasa cemas Uci atau kekuatan magis yang memancar dari pohon. Selain keterampilan teknis, *foley artist* juga dituntut memiliki sensitivitas terhadap alur

cerita agar setiap suara yang dihasilkan tidak hanya akurat secara teknis, tetapi juga mampu memperkuat narasi (Lestari & Dite, 2023).

Implementasi *sound effect* dan kerja *foley artist* dalam *Ficusia* menunjukkan upaya yang kuat untuk menciptakan pengalaman yang imajinatif dan emosional. Setiap elemen suara dirancang untuk memperkuat kedalaman cerita, menghadirkan nuansa dunia magis yang penuh warna, dan menyampaikan konflik batin para karakter. *Sound effect* tidak hanya menjadi penanda peristiwa, tetapi juga penggerak narasi. Saat benih ajaib mulai berdenyut dalam tubuh, misalnya, efek suara yang tepat akan membuat momen tersebut terasa magis dan menyentuh, memperkuat pesan moral yang ingin disampaikan film (Huda & Ardi, 2021).

Untuk merealisasikan *sound design* yang ideal dalam animasi, diperlukan kerja sama lintas tim, mulai dari penulis naskah, penyunting audio, animator, hingga *foley artist* itu sendiri. Penggunaan perangkat lunak yang mumpuni, pemahaman teknis terhadap desain suara, serta kreativitas dalam mengeksekusi bunyi menjadi syarat utama keberhasilan implementasi. Tak hanya itu, referensi terhadap alam, eksplorasi bunyi, dan kemampuan analisis terhadap emosi karakter juga menjadi landasan penting dalam penciptaan efek suara yang mendukung cerita. Semua ini harus dilakukan secara menyeluruh agar hasil akhirnya benar-benar mampu menyentuh penonton (Riefsyah, 2023).

Jika *sound effect* dan *foley artist* berhasil menyampaikan suara yang sesuai dengan intensi cerita dan visual, maka hasil akhirnya akan memperkuat penyampaian pesan film secara keseluruhan. Penonton tidak hanya akan memahami cerita, tetapi juga akan merasakan atmosfernya secara mendalam. Dalam konteks *Ficusia*, dunia magis yang diciptakan akan terasa nyata, karakter-karakternya hidup, dan pesan moralnya menggugah. Dengan demikian, kualitas *storytelling* meningkat, dan animasi tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga pengalaman emosional yang membekas di benak penonton (Rantung et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis terhadap *sound effect* dan peran *foley artist* dalam animasi *Ficusia* merupakan hal penting untuk dilakukan. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana elemen suara berkontribusi dalam mendukung penyampaian cerita serta sejauh mana efek tersebut memperkuat emosi, suasana, dan pesan moral yang dikandung film. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas produksi animasi di Indonesia serta menumbuhkan apresiasi yang lebih luas terhadap profesi *foley artist* dan pentingnya *sound design* dalam dunia animasi.

## 2. METODE

### Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena penggunaan *sound effect* dan peran *foley artist* dalam penyampaian cerita pada film animasi *Ficusia*. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap makna-makna simbolik dan emosional yang muncul dari penggunaan unsur audio secara mendalam, serta menjelaskan bagaimana audio menjadi alat penting dalam membangun atmosfer dan pesan naratif film animasi.

Jenis penelitian ini bersifat studi deskriptif, di mana peneliti menganalisis elemen-elemen audio dalam film berdasarkan observasi, dokumentasi, dan analisis visual-auditori. Dengan memanfaatkan software Studio One 5, penelitian ini juga menjelaskan bagaimana tahapan produksi audio dilakukan mulai dari pra-produksi (perencanaan suara dan storyboard audio), produksi (rekaman dan manipulasi suara), hingga pasca-produksi

(mixing dan mastering audio) untuk mendapatkan hasil suara yang sesuai dengan kebutuhan naratif dalam animasi *Ficusia*.

## **Objek dan Subjek Penelitian**

Objek dalam penelitian ini adalah unsur audio yang terdiri atas *sound effect* dan hasil karya *foley artist* dalam film animasi *Ficusia*. Penelitian ini mengkaji bagaimana kedua elemen tersebut digunakan dalam membangun suasana, memperkuat emosi karakter, dan mendukung jalannya cerita. Fokus penelitian tidak hanya pada keberadaan suara, tetapi juga pada kualitas artistik, sinkronisasi, dan kreativitas dalam merancang audio yang mampu menciptakan imersi bagi penonton.

Sementara itu, subjek penelitian mencakup film *Ficusia* sebagai objek analisis utama dan juga tim produksi audio yang terlibat dalam pembuatan film ini, apabila memungkinkan untuk diwawancarai. Studio One 5 digunakan oleh tim *foley* dan *sound designer* sebagai platform digital audio workstation (DAW) dalam proses perekaman dan pengolahan suara. Subjek juga mencakup karakter-karakter utama dalam film, yang mana setiap adegan mereka dianalisis berdasarkan bagaimana suara membantu memperkuat penyampaian emosi dan pesan cerita.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung terhadap film animasi *Ficusia*. Peneliti menonton dan mencatat bagian-bagian penting dari film yang menunjukkan penggunaan *sound effect* serta hasil karya *foley*, termasuk bagaimana suara dikombinasikan dengan visual. Selain itu, dilakukan pencatatan terhadap perubahan mood dan emosi cerita yang dipengaruhi oleh elemen audio, termasuk perbedaan kualitas suara dalam setiap tahapan produksi.

Selain observasi, data juga diperoleh melalui studi dokumentasi terhadap materi-materi pendukung seperti wawancara dengan kreator, dokumentasi proses produksi, dan sumber dari media atau publikasi yang membahas animasi *Ficusia*. Jika memungkinkan, dilakukan juga wawancara dengan *foley artist* atau *sound designer*. Dalam seluruh proses ini, Studio One 5 menjadi alat penting untuk memvisualisasikan spektrum suara, merekam ulang efek-efek yang dianalisis, dan mengevaluasi struktur suara pada adegan tertentu.

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif-kualitatif, di mana data yang telah dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi diolah dan disajikan dalam bentuk narasi yang menjelaskan peran *sound effect* dan *foley artist* dalam memperkuat penyampaian cerita. Proses analisis dimulai dengan reduksi data, yaitu memilah bagian-bagian film yang relevan, kemudian menyajikannya secara sistematis dalam bentuk tabel atau narasi deskriptif.

Data audio dari film kemudian diimpor ke dalam aplikasi Studio One 5 untuk dianalisis secara teknis. Peneliti mengamati bentuk gelombang suara (waveform), dinamika volume, layer efek, hingga proses mixing dan mastering yang dilakukan dalam pasca-produksi. Dengan menggunakan fitur seperti automation, multi-track editing, dan FX chain dalam Studio One 5, peneliti dapat memahami bagaimana elemen suara disusun secara teknis dan artistik untuk mendukung cerita dalam film *Ficusia*.

## Karakter Film

Film animasi *Ficusia* menghadirkan sejumlah karakter yang memiliki peran penting dalam menggerakkan cerita, terutama karakter utama bernama Uci, seorang anak yang sedang mempersiapkan ulang tahun untuk ibunya. Uci digambarkan sebagai karakter yang penyayang dan penuh harapan, tetapi juga mengalami konflik emosional saat mengetahui ibunya belum bisa pulang. Karakter ini menjadi pusat dari alur narasi dan suara-suara seperti langkah kaki, napas cemas, atau derak kayu digunakan untuk memperkuat ekspresi emosionalnya.

Selain Uci, terdapat juga karakter-karakter makhluk magis yang tinggal di pohon 'Ficusia', seperti spirit hutan dan penjaga pohon. Setiap karakter ini memiliki ciri khas suara masing-masing yang dibangun melalui kolaborasi antara *sound effect* digital dan rekaman *foley artist*. Dalam tahap pra-produksi, karakter-karakter ini telah dirancang dengan identitas suara tertentu yang kemudian diwujudkan pada saat produksi, misalnya dengan membuat layer suara unik untuk setiap makhluk menggunakan kombinasi suara alami dan manipulasi efek digital.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi *Ficusia* merupakan sebuah karya animasi pendek yang sarat akan pesan moral dan imajinasi, diproduksi dengan pendekatan visual yang khas dan emosional. Film ini mengangkat kisah seorang anak bernama Uci yang tengah berhadapan dengan ketidakpastian dan rasa rindu terhadap sang ibu yang sedang dirawat di rumah sakit. Dengan durasi pendek namun padat, *Ficusia* menyajikan sebuah narasi yang kuat melalui perpaduan antara visual animatif yang memikat dan pengisahan suara yang menyentuh. Film ini tidak hanya menyampaikan alur cerita secara linier, tetapi juga mengandung elemen simbolik melalui dunia fantasi yang diciptakan sebagai bentuk pelarian dan pemaknaan terhadap realitas yang dihadapi tokoh utamanya.

Secara visual, *Ficusia* mengusung gaya animasi 3D dengan desain karakter yang ekspresif, palet warna yang hangat namun juga kontras, serta latar belakang yang menggambarkan suasana dunia nyata dan dunia magis secara bergantian. Gaya visual ini memberikan nuansa lembut dan imajinatif, menciptakan kesan visual yang menyatu dengan tema cerita. Genre film ini masuk dalam kategori drama fantasi anak, dengan nuansa emosional yang kuat dan balutan unsur magis yang mencerminkan sudut pandang serta perasaan seorang anak terhadap kenyataan yang sulit ia pahami sepenuhnya.

Cerita dalam *Ficusia* dimulai dengan momen ulang tahun yang penuh kebahagiaan. Uci dan orang-orang di sekitarnya sedang mempersiapkan perayaan dan hadiah untuk sang ibu. Namun, kebahagiaan itu beriringan dengan rasa cemas dan khawatir, karena sang ibu belum dapat pulang dari rumah sakit. Ketegangan emosional meningkat saat Uci mendengar kabar keliru dari teman sebayanya bahwa ibunya sedang dihukum karena telah melakukan sesuatu yang buruk. Informasi tersebut membuat Uci semakin resah, namun kemudian diklarifikasi bahwa hal tersebut tidak benar, dan menjadi titik penting dalam membangun pemahaman anak terhadap situasi yang sebenarnya.

Puncak imajinatif dari film ini muncul ketika Uci diperkenalkan pada kisah tentang pohon ajaib bernama *Ficusia* yang berada di hutan magis. Pohon ini digambarkan sebagai pusat kehidupan makhluk-makhluk ajaib yang tinggal di sekitarnya, dan menghasilkan *spirit fade*, semacam energi spiritual yang menjadi sumber kehidupan bagi makhluk tersebut. Makhluk-makhluk ini bermain dan hidup harmonis di sekitar pohon *Ficusia*, membentuk dunia yang penuh warna dan keajaiban yang kontras dengan kenyataan sedih yang sedang dialami Uci di dunia nyata.

Tokoh utama dalam animasi ini adalah Uci, seorang anak yang polos, perasa, dan penuh imajinasi. Selain Uci, ada beberapa tokoh pendukung seperti teman Uci yang menyampaikan informasi keliru, narator yang menjadi penuntun kisah, dan para makhluk hutan yang memperkaya atmosfer dunia fantasi. Muncul juga tokoh-tokoh magis yang mewakili berbagai aspek dari emosi dan harapan Uci. Struktur ceritanya terdiri atas tiga bagian utama: awal yang menggambarkan kenyataan sehari-hari Uci, bagian tengah sebagai dunia fantasi pohon Ficusia, dan akhir yang membawa pesan reflektif tentang pentingnya harapan, ketabahan, dan memahami kenyataan dengan hati yang lapang.

Penggunaan *sound effect* dalam film animasi Ficusia memainkan peranan penting dalam menciptakan atmosfer emosional dan magis yang mendukung narasi visual. Setiap adegan, baik yang berlangsung di dunia nyata maupun di dunia fantasi, dibangun dengan detail suara yang dirancang untuk memperkuat suasana. Contohnya, suara langkah kaki Uci di lantai kayu, dentingan kado ulang tahun, atau hembusan angin di hutan magis memberikan lapisan realisme dan kedalaman emosi. Suara magis seperti getaran ketika spirit fade muncul dari pohon Ficusia atau suara lembut dari makhluk hutan juga digunakan untuk membedakan dunia imajinasi dan realitas. *Sound effect* ini tidak hanya bersifat pelengkap, tetapi juga menjadi elemen naratif yang mampu menyampaikan nuansa cerita yang tidak terlihat secara visual.

Sementara itu, peran *foley artist* dalam Ficusia sangat krusial dalam menciptakan suara-suara organik yang terdengar alami dan menyatu dengan animasi. Karena animasi tidak menghasilkan suara saat digambar, *foley artist* bertugas merekam ulang suara dari berbagai gerakan, seperti lipatan baju, hentakan kaki, atau gesekan rumput, dengan menggunakan benda-benda di studio. Di Ficusia, proses foley digunakan untuk menciptakan efek suara dari aktivitas kecil seperti membuka pintu, memeluk boneka, hingga suara langkah kaki para makhluk magis yang tidak ada referensi nyata. Melalui kreativitas dan ketelitian, *foley artist* membantu menciptakan pengalaman auditori yang mendalam bagi penonton, membuat dunia dalam Ficusia terasa lebih hidup dan menyentuh secara emosional.

#### **A. Analisis *Sound effect* dalam Film Ficusia**

Dalam film animasi Ficusia, penggunaan *sound effect* terbukti menjadi elemen penting dalam mendukung penyampaian cerita, membangun suasana, dan memperkuat emosi penonton. *Sound effect* yang digunakan dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan fungsinya, seperti ambient, impact, emotional cues, dan efek khas foley. Jenis-jenis *sound effect* ini tidak hanya hadir sebagai pelengkap, tetapi secara aktif memandu persepsi audiens terhadap dunia fiksi yang ditampilkan. Penggunaan *sound effect* yang efektif menjadi sarana komunikasi non-verbal yang menghubungkan penonton dengan karakter dan situasi dalam film.

Salah satu *sound effect* utama yang digunakan adalah suara latar alam (*ambient sound*). Dalam beberapa adegan di hutan magis, terdengar suara angin yang berhembus lembut, kicauan burung, dan gemericik air sungai yang memperkuat suasana tenang dan damai. Efek suara ini menegaskan bahwa hutan dalam Ficusia adalah tempat yang penuh keajaiban, sekaligus menciptakan kontras ketika suasana berubah menjadi tegang atau misterius. *Ambient sound* berfungsi sebagai dasar dari pengalaman audio, membantu penonton merasa seolah-olah mereka berada langsung di dalam dunia tersebut.

Efek suara manusia juga memiliki peranan penting dalam membangun kedekatan emosional antara karakter dan penonton. Suara tawa, langkah kaki Uci, atau bisikan penuh harapan saat ia berbicara tentang ibunya memberikan dimensi nyata pada karakter. Terutama dalam adegan-adegan emosional, seperti saat

Uci merindukan ibunya atau saat ketegangan muncul karena informasi keliru yang diterimanya, suara tangisan atau helaan napas menambah kedalaman perasaan yang ingin disampaikan.

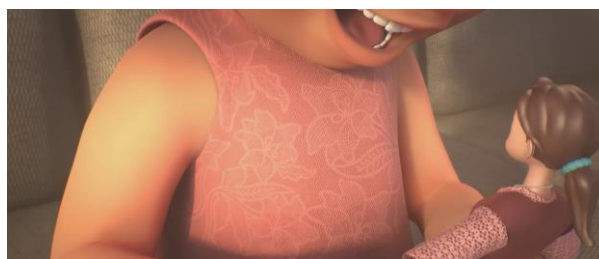
Efek suara objek turut memperkuat realisme visual yang disajikan dalam film animasi ini. Suara pintu dibuka dengan hati-hati, dentingan kado yang diletakkan, dan suara boneka dijatuhkan digunakan untuk memperkaya elemen naratif. Semua suara ini tidak direkam dari gambar yang sebenarnya, melainkan ditambahkan secara terpisah melalui proses foley, menciptakan ilusi bahwa tindakan-tindakan tersebut nyata dan terdengar alami. Keakuratan sinkronisasi suara dengan gerakan visual menjadi faktor penting dalam keberhasilan efek ini.

Selain itu, Ficusia menggunakan efek suara fantasi untuk mendukung elemen dunia magis. Ketika spirit fade muncul dari pohon Ficusia, suara lembut dan bersinar digunakan untuk menggambarkan energi magis yang tercipta. Begitu pula saat benih ajaib dimasukkan ke dalam tubuh karakter, terdengar suara yang menggambarkan transformasi magis, seperti suara denyut energi atau suara lembut yang mengembang. Efek ini membantu membedakan dunia nyata dan dunia fantasi secara auditif, menambah kekuatan visual yang ditampilkan.

Efek suara teknologi juga muncul dalam bentuk halus, seperti suara alat medis saat adegan rumah sakit atau suara notifikasi yang muncul ketika informasi tentang sang ibu tersebar. Meskipun tidak dominan, efek suara ini berfungsi sebagai pengingat bahwa ada dua dunia yang berjalan berdampingan: dunia realitas Uci dan dunia imajinasi pohon Ficusia. Transisi suara yang halus dari teknologi ke alam magis juga menjadi indikator perpindahan suasana dalam narasi film.

Tak kalah penting adalah musik latar yang menyatu dengan *sound effect* lainnya. Musik instrumental dengan tempo lambat digunakan dalam adegan sedih atau reflektif, sementara musik dengan tempo cepat digunakan dalam momen eksploratif di hutan. Musik ini sering dipadukan dengan efek suara seperti suara gemerisik daun atau desir angin, menciptakan harmoni yang memperkuat cerita. Musik tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga menjadi pemandu emosi bagi penonton.

#### 1. *Scene* Uci Tertawa



**Gambar 1. *Scene* Uci Ketawa di Awal Video Pembuka**

Dalam mengekspresikan adegan ini, tawa Uci menjadi simbol dari harapan dan keceriaan yang coba ia bangun meskipun dalam kondisi emosional yang tidak stabil. Adegan ini biasanya muncul saat Uci berada bersama teman-temannya, berusaha mengalihkan perasaan rindunya kepada sang ibu yang sedang dirawat. Ekspresi wajah yang ceria namun sedikit dipaksakan, dipadukan dengan gestur tubuh seperti mengangkat bahu atau menutup mulut saat tertawa, memperlihatkan dualitas

perasaan Uci antara ingin tetap bahagia dan menyimpan kecemasan. Animasi mimik wajah dan gerakan tubuh diperkuat melalui pendekatan sinematik close-up, yang memusatkan perhatian pada ekspresi Uci, menjadikan momen ini krusial dalam membangun empati penonton terhadap karakter utama.

*Sound effect* pada *scene* ini memiliki peran vital dalam memperkuat kesan emosional yang ingin disampaikan. Tawa Uci direkam secara khusus oleh *foley artist* untuk memastikan tawa tersebut terdengar natural dan sesuai dengan karakter anak-anak. Selain tawa, ada tambahan suara langkah ringan, serta ambience latar yang mendukung suasana bahagia seperti suara burung berkicau atau angin sepoi-sepoi yang menambah kedamaian di sekitar Uci. Nuansa ini ditambahkan dengan lapisan musik latar bertempo ceria dan ringan. Kombinasi suara ini membuat penonton dapat merasakan bahwa kebahagiaan Uci adalah sesuatu yang berharga, meskipun di baliknya ada kekhawatiran yang belum terselesaikan. *Sound effect* pada adegan ini tidak hanya menggambarkan tindakan, tetapi juga emosi yang tersirat di balik senyuman Uci.

## 2. *Scene* Awal Cerita Pohon Ajaib

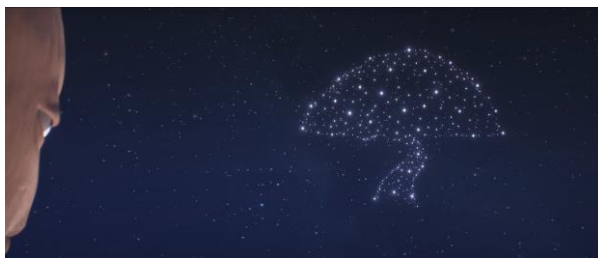


### **Gambar 2. *Sound effect* Pada Awal Ayah Bercerita Tentang Pohon Ajaib**

Dalam mengekspresikan adegan awal yang memperkenalkan cerita tentang pohon ajaib bernama *Ficusia*, suasana magis dan misterius menjadi unsur utama yang ingin dibangun. Visual menampilkan transisi dari dunia nyata ke hutan ajaib, disertai cahaya lembut, partikel cahaya berkilauan, dan warna-warna alami yang menenangkan. Narasi dari seorang tokoh atau narrator memperkenalkan makhluk-makhluk ajaib yang tinggal di hutan dan fungsi penting dari pohon *Ficusia* sebagai sumber kehidupan. Adegan ini menjadi titik awal dari elemen fantasi dalam cerita *Ficusia*, dan bertujuan membawa penonton masuk ke dalam dunia yang baru dengan nuansa imajinatif dan penuh harapan. Oleh karena itu, aspek audio dan visual saling melengkapi untuk menanamkan kesan pertama yang kuat terhadap alam magis yang diperkenalkan.

*Sound effect* pada *scene* ini sangat penting dalam membangun atmosfer dunia magis tersebut. Musik latar yang digunakan adalah instrumen orkestra ringan dengan dominasi suara piano, glockenspiel, dan string lembut yang memberikan kesan lembut, suci, dan penuh keajaiban. Efek suara ambience seperti angin lembut, dedaunan yang bergoyang pelan, dan suara-suara makhluk kecil seperti burung hutan atau suara lonceng halus digunakan untuk menciptakan kesan bahwa hutan tersebut “hidup.” Selain itu, efek suara sihir seperti bunyi *chime* atau kilatan magis ditambahkan saat pohon *Ficusia* diperkenalkan, memberikan penekanan dramatik pada kekuatan pohon tersebut. Perpaduan *sound effect* ini tidak hanya menciptakan atmosfer, tapi juga menyampaikan bahwa apa yang terjadi di hutan tersebut bukanlah hal biasa, melainkan dunia yang menyimpan pesan mendalam.

### 3. *Scene* Ketika Fucisia Melihat Pohon Ajaib dan Bintang di Malam Hari



**Gambar 3. *Scene* Suasana Malam Hari**

Dalam mengekspresikan adegan ketika Fucisia menatap pohon ajaib di malam hari, suasana hening dan kontemplatif sangat terasa. Visual menunjukkan langit malam yang dipenuhi bintang, sinar bulan yang menerangi hutan, dan pohon Fucisia yang tampak bersinar lembut di tengah gelap. Tatapan Fucisia mengandung rasa kagum dan haru, seolah menyadari sesuatu yang lebih besar dari dirinya sendiri. Momen ini memperlihatkan sisi spiritual dan reflektif dari karakter Fucisia, yang tidak hanya mengagumi keindahan alam, tetapi juga memahami kekuatan dan makna pohon tersebut dalam kehidupannya dan makhluk-makhluk lainnya. Ekspresi wajah yang tenang dengan mata berbinar memperkuat nuansa penuh harapan dan keajaiban yang disampaikan melalui visual.

*Sound effect* pada adegan ini sangat mendukung atmosfer emosional dan visual yang ditampilkan. Musik latar yang mengalun pelan menggunakan instrumen piano dan string ambient dengan tempo lambat dan nada minor, menciptakan kesan khidmat dan magis. Suara jangkrik malam dan kicauan burung lembut mengisi ruang hening dengan suasana natural yang menenangkan, memperkuat kesan bahwa malam itu adalah malam yang istimewa dan hidup. Soundscape tersebut dirancang untuk menyatu dengan emosi Fucisia, menambah kedalaman pada ekspresi kagum dan damai yang ia rasakan. Transisi volume musik yang naik perlahan saat Fucisia memandang bintang memberikan efek emosional yang kuat, seolah menggambarkan koneksi spiritual antara Fucisia, pohon Ficus, dan alam semesta di sekitarnya.

### 4. *Scene* Suara Angin di Malam Hari



**Gambar 4. *Scene* Suara Angin yang Tenang**

Dalam mengekspresikan adegan suasana malam yang tenang, *scene* ini memperlihatkan lingkungan hutan yang damai saat Fucisia dan makhluk-makhluk magis beristirahat atau sekadar menikmati keheningan malam. Visual menampilkan dedaunan yang bergerak pelan diterpa angin, langit malam yang dipenuhi kunang-kunang berkelauan, serta pencahayaan biru gelap yang lembut. Tidak banyak

dialog atau gerakan cepat dalam adegan ini semuanya diarahkan untuk membangun suasana yang kontemplatif, damai, dan penuh keintiman dengan alam. Keheningan yang tidak sunyi, tapi justru hidup dengan suara alam sekitar, menjadi kekuatan dari momen ini. Penonton diajak untuk ikut merasakan keindahan sederhana dari alam malam hari yang seringkali terlewatkan.

*Sound effect* yang digunakan memainkan peran besar dalam membentuk ketenangan yang mendalam dalam *scene* ini. Suara jangkrik malam menjadi elemen dasar ambience yang konsisten sepanjang adegan, memberikan kesan realistis dari hutan pada malam hari. Suara desir angin lembut yang menyapu dedaunan terdengar halus di latar belakang, menciptakan rasa damai yang menyelimuti seluruh ruang visual. Selain itu, efek suara kunang-kunang dibuat dengan paduan suara *sparkle* atau gemerlap ringan yang nyaris tak terdengar, namun mampu menambah sentuhan magis secara audio. Semua elemen sound ini tidak berlebihan, justru disusun dengan minimalis dan presisi untuk mendukung ekspresi visual serta menghadirkan rasa ketenangan yang natural dan mendalam bagi penonton.

#### 5. *Scene* Ketika Batang Pohon Fucusia Bercahaya



**Gambar 5. *Scene* Ketika Batang Pohon Fucusia Bercahaya**

Dalam mengekspresikan adegan ketika batang pohon Fucusia mulai bercahaya, visual menampilkan perubahan signifikan dari suasana hutan yang gelap menjadi terang dengan sinar lembut yang keluar dari batang pohon. Cahaya tersebut memancar perlahan, menyinari wajah Fucusia dan makhluk-mahluk magis di sekitarnya yang terlihat terpujau dan takjub. Ekspresi Fucusia yang terdiam sejenak dengan mata membesar menggambarkan rasa kagum dan emosional yang dalam. Momen ini menjadi salah satu titik klimaks emosional dalam film, karena menandakan keajaiban yang tidak hanya terlihat indah, tetapi juga membawa harapan dan makna besar dalam cerita. Cahaya tersebut bukan sekadar elemen visual, melainkan simbol dari kekuatan alam, kehidupan, dan ikatan antara Fucusia dengan pohon itu sendiri.

*Sound effect* yang digunakan pada *scene* ini sangat krusial dalam menyampaikan nuansa keajaiban dan kekaguman. Musik latar menghadirkan alunan nada tinggi dengan instrumen seperti glockenspiel dan ambient pad yang menciptakan sensasi '*magical awakening*'. Suara yang menyerupai gemerlap atau kilauan halus muncul bersamaan dengan cahaya yang mulai memancar dari batang pohon, menekankan momen keajaiban tersebut. Efek suara '*whoosh*' lembut dan naik perlahan-lahan juga digunakan untuk menandai keluarnya energi dari dalam pohon, memperkuat efek dramatis secara emosional. Kombinasi suara dan visual dalam adegan ini memberikan dampak sinematik yang kuat, membuat penonton ikut larut dalam perasaan kagum dan haru yang dirasakan oleh para karakter.

#### **B. Analisis Peran *Foley artist* dalam Film Fucusia**

*Foley artist* memiliki peran penting dalam menghidupkan kembali realitas dalam film animasi melalui suara-suara buatan yang disesuaikan dengan adegan. Dalam film *Ficusia*, kehadiran *foley artist* berfungsi untuk menciptakan suara-suara yang tidak terekam secara langsung, mengingat seluruh adegan adalah hasil dari animasi digital. *Foley artist* bertanggung jawab menciptakan suara yang terasa nyata dan selaras dengan pergerakan karakter serta objek dalam film, seperti langkah kaki, suara pintu, hingga suara gesekan pakaian yang memberi dimensi realistis terhadap animasi yang ditampilkan.

*Foley artist* memiliki peran penting dalam menghidupkan kembali realitas dalam film animasi melalui suara-suara buatan yang disesuaikan dengan adegan. Dalam film *Ficusia*, kehadiran *foley artist* berfungsi untuk menciptakan suara-suara yang tidak terekam secara langsung, mengingat seluruh adegan adalah hasil dari animasi digital. *Foley artist* bertanggung jawab menciptakan suara yang terasa nyata dan selaras dengan pergerakan karakter serta objek dalam film, seperti langkah kaki, suara pintu, hingga suara gesekan pakaian yang memberi dimensi realistis terhadap animasi yang ditampilkan.

Salah satu adegan yang menunjukkan penggunaan *foley* secara eksplisit adalah saat *Fucusia* berjalan di hutan malam hari. Suara langkah kaki yang dihasilkan sesuai dengan tekstur tanah hutan lembut dan sedikit berat menggambarkan suasana malam yang tenang dan penuh kehati-hatian. Langkah tersebut disesuaikan dengan kecepatan dan arah gerakan karakter di layar, sehingga terdengar sangat sinkron dan menyatu dengan visual, menambah kesan realistis dan imersi bagi penonton.

Selain itu, suara pakaian menjadi elemen penting dalam menghidupkan karakter. Dalam beberapa adegan saat *Fucusia* bergerak, *foley artist* menghasilkan suara halus dari gesekan kain, khususnya ketika karakter mengayunkan tangan atau menunduk. Meskipun suara ini terdengar kecil, kehadirannya sangat penting untuk mendukung narasi non-verbal dan memberikan kesan bahwa karakter benar-benar berada dalam ruang fisik, bukan sekadar animasi dua dimensi.

Adegan interaksi dengan objek juga membutuhkan perhatian *foley artist*. Misalnya, ketika karakter membuka pintu, *foley artist* merekam suara engsel pintu yang sedikit berderit menggunakan kombinasi suara kayu dan logam. Suara ini kemudian disesuaikan dengan gerakan pintu dalam animasi agar tidak ada jeda atau ketidaksesuaian tempo, sehingga menghasilkan pengalaman visual-audio yang mulus. Interaksi semacam ini sering diulang beberapa kali dalam tahap editing untuk memastikan kesempurnaan sinkronisasi.

Tidak hanya suara dari objek nyata, *foley artist* dalam *Ficusia* juga menciptakan suara untuk makhluk-makhluk hutan dan elemen fantasi, seperti suara kepakan sayap, gesekan tubuh kecil yang melompat di daun, atau desiran angin yang ditiupkan dari pohon *Ficusia*. Suara makhluk-makhluk ini, meskipun tidak nyata, tetap perlu memiliki kualitas organik agar tidak terdengar artifisial. Hal ini dicapai melalui eksperimen suara dengan benda-benda tak biasa, seperti plastik yang diremas perlahan untuk suara sayap atau kombinasi gesekan spons dengan kayu untuk suara langkah makhluk kecil.

Tantangan utama bagi *foley artist* adalah memastikan setiap suara terdengar alami dan tidak mengganggu fokus visual. Karena *Ficusia* memiliki latar yang dipenuhi unsur magis dan alam, *foley artist* harus kreatif dalam menciptakan suara yang belum tentu ada padanannya di dunia nyata. Mereka juga harus berhati-hati agar suara yang dihasilkan tidak terlalu dominan atau terlalu lemah. Dalam beberapa kasus, *foley artist* perlu

menyusun ulang rekaman atau memodifikasi frekuensi suara agar bisa berpadu dengan musik latar dan dialog tanpa saling menutupi.

Dengan proses yang detail dan berulang, peran *foley artist* sangat vital dalam tahap pascaproduksi animasi *Ficusia*. Melalui ketekunan dalam merekam, mengedit, dan menyinkronkan suara, mereka membantu membangun dunia cerita yang hidup dan penuh nuansa. Suara langkah, gesekan kain, interaksi objek, dan suara latar lainnya yang tampak sederhana justru menjadi elemen tak terpisahkan dari atmosfer film secara keseluruhan, menjadikan pengalaman menonton tidak hanya menyenangkan secara visual, tetapi juga secara emosional melalui kekuatan audio yang mendalam.

### C. Proses Produksi Audio

Proses produksi audio dalam film *Ficusia* terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pra-produksi, tim audio melakukan perencanaan awal, termasuk menyusun konsep suara, pemetaan kebutuhan *sound effect* dan *foley*, serta menentukan suasana audio dari setiap adegan. Tahap ini juga mencakup proses pemilihan peralatan rekaman, software yang digunakan dalam hal ini *Studio One 5* serta koordinasi dengan tim visual agar audio dapat diselaraskan dengan adegan-adegan animasi yang telah dirancang.

Pada tahap produksi, proses perekaman dilakukan di studio. *Sound effect* dan *foley* direkam sesuai dengan kebutuhan masing-masing adegan. Misalnya, suara langkah kaki, gesekan kain, pintu dibuka, atau suara alam seperti jangkrik dan angin malam. Perekaman dilakukan dengan menggunakan berbagai mikrofon khusus dan objek nyata untuk menciptakan suara yang natural. *Foley artist* bekerja dengan cermat untuk menyamakan gerakan visual dengan waktu dan intensitas suara yang direkam, agar hasil akhir terdengar alami dan tidak dibuat-buat.

Setelah suara direkam, tahap pascaproduksi dimulai. Di sini, semua elemen audio termasuk *foley*, *sound effect*, *ambience*, *voice over*, dan musik latar—diedit dan disusun menggunakan software *Studio One 5*. Proses *mixing* dilakukan untuk menyeimbangkan volume, menyelaraskan *timing*, serta menyesuaikan frekuensi suara agar tidak saling bertabrakan. Selain itu, dilakukan juga proses *mastering* untuk memastikan audio terdengar konsisten dan profesional di berbagai perangkat pemutar, baik di bioskop maupun platform digital.

Tim audio juga mengadakan uji coba (*listening test*) untuk mengevaluasi apakah semua elemen audio sudah mendukung emosi dan narasi film. Jika ditemukan suara yang terlalu dominan atau kurang jelas, dilakukan perbaikan sebelum versi akhir disahkan. Seluruh tahapan produksi audio ini membutuhkan kolaborasi erat antara *sound designer*, *foley artist*, editor suara, dan sutradara agar hasil suara benar-benar mencerminkan atmosfer magis dan emosional dalam film *Ficusia*.

### D. Dampak *Sound effect* dan *Foley* terhadap Penyampaian Cerita

*Sound effect* dan *foley* memberikan dampak besar terhadap cara cerita disampaikan dalam film *Ficusia*. Melalui suara, penonton tidak hanya melihat, tetapi juga merasakan suasana dan emosi yang dialami karakter. Misalnya, suara angin malam yang tenang atau kicau burung saat fajar membantu membangun nuansa damai dan penuh harapan, sementara suara langkah tergesa atau dentuman keras memberi tekanan

dan ketegangan dalam adegan-adegan penting. Tanpa elemen suara ini, film animasi akan terasa datar dan kehilangan kedalaman emosional.

*Foley* juga berperan penting dalam memperkuat keterhubungan antara karakter dan lingkungannya. Setiap gerakan *Fucusia* yang diiringi dengan suara yang sesuai seperti langkah di atas daun kering atau suara pakaian saat ia berbalik membantu membuat karakter terasa hidup dan nyata, meskipun berasal dari dunia fantasi. Ini menciptakan ilusi bahwa karakter benar-benar berada dalam dunia tersebut, sehingga penonton bisa lebih terhubung dengan cerita secara emosional.

Dalam beberapa adegan kunci, penggunaan *sound effect* justru menjadi medium utama untuk menyampaikan perubahan suasana atau alur cerita. Contohnya, saat batang pohon bersinar, suara sihir dan musik lembut membangun kesan keajaiban yang sulit dijelaskan hanya dengan gambar. Hal ini membuktikan bahwa suara bisa menjadi narasi tersendiri yang menyampaikan makna tanpa dialog. *Sound effect* dan *foley* membantu menyiratkan hal-hal yang tidak tertulis secara eksplisit dalam naskah visual.

Secara keseluruhan, kehadiran *sound effect* dan *foley* dalam *Ficusia* bukan hanya pelengkap, tetapi justru merupakan elemen naratif yang penting. Mereka membantu memperjelas aksi, membangun atmosfer, dan menyampaikan emosi karakter secara halus. Melalui proses audio yang terstruktur dan peran *foley artist* yang kreatif, *Ficusia* berhasil menyuguhkan pengalaman menonton yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyentuh secara audio dan emosional.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *sound effect* dan *foley artist* dalam film animasi *Ficusia* memainkan peran yang sangat penting dalam memperkaya penyampaian cerita dan memperkuat pengalaman emosional penonton. *Sound effect* yang diterapkan dengan cermat dan *foley artist* yang bekerja dengan teliti memberikan kedalaman pada setiap adegan, menciptakan atmosfer yang sesuai dengan suasana cerita, serta mendukung pengembangan karakter. Dengan kombinasi teknik produksi audio yang tepat, *Ficusia* berhasil mengintegrasikan elemen suara dengan visual secara harmonis, sehingga menghasilkan pengalaman menonton yang lebih imersif dan menyentuh.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, A. F. D. Y. (2023). *Sound effect* Sebagai Pendukung Suspense pada Film Ready or Not. *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, 2(2), 79–86.
- Anwar, A. A., Widiyanti, N., & Sumbodo, M. A. (2022). Persepsi peran efek suara pada serial animasi garapan rumah-rumah produksi di Indonesia. *ProTVF*, 6(2), 144–163.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. UNP PRESS.
- Kuba, J. T. P., Prasetya, H. Y., & Kinayoman, D. M. S. (2021). Implementasi Teknik Foley Dan Voice Over Dalam Pembuatan Film Dokumenter Wonderful Batam. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(1), 53–63.
- Lestari, N. D., & Dite, S. A. (2023). Non-Diegetic Sound sebagai Representasi Suara Hati Pada Film Puisi “Ruang Batin.” *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 15(2), 169–178.

- Rantung, R. J., Rumengan, P., & Dumais, F. (2021). Unsur-Unsur Penghidup Dan Teknik Penerapannya Dalam Proses Animasi Dan Pengekspresian Paduan Suara. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 1(4), 7.
- Riefsyah, D. A. (2023). Proses Perekaman Produksi Musik dalam Mata Kuliah “Musik Film, Televisi, dan Animasi” oleh Mahasiswa Seni Musik Unesa dengan menggunakan Studio One. *Repertoar Journal*, 4(1), 69–81.
- Roy, J. (2024). Implementasi Gaya Hyperreality Pada *Sound effect* Film Fiksi “Hari Yang Tadi” Dalam Memanifestasi Persepsi. *APRESIASI*, 1(3), 60–74.
- Supiarza, H. (2022). Fungsi musik di dalam film: Pertemuan seni visual dan aural. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(1), 78–87.
- Yuly, A. R. (2022). Pembuatan Stimuli ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) pada Animasi Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia. *MULTINETICS*, 8(1), 60–68.