

ILUSTRASI SEBAGAI BAHASA KOMUNIKASI AUDIO VISUAL FILM, TELEVISI DAN ANIMASI

Thomas Hanandry¹

Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Email: thomas@stikom.edu

Abstrak: Musik merupakan salah satu bagian penting, yang berkaitan dengan pengembangan industri kreatif pada era 4.0, terutama film, animasi, dan televisi, serta industri lainnya yang berkaitan dengan bidang seni serta media khususnya. Musik mengalami perkembangan yang sangat pesat, mulai dari pengembangan melalui software untuk menciptakan komposisi, maupun aransemennya. Musik juga memiliki fungsi menjadi salah satu faktor pendukung dalam memberikan kesan, bahasa, dan juga alat komunikasi berbentuk audio dalam film, animasi, dan televisi. Salah satu peran pentingnya adalah memberikan bahasan tentang komunikasi kepada penonton adalah membuat penonton memahami film. Tujuan penelitian ini adalah memberikan informasi melalui komunikasi audio dan visual kepada penonton, agar memahami film tidak hanya dari segi visual namun juga dari segi audio visualnya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dari sampel yang diambil dari screening film yang dilakukan di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mata kuliah komunikasi audio visual.

Kata Kunci: musik, komunikasi audio, media pembelajaran.

Abstract: Music is one of the important parts, which are related to the development of creative industries in era 4.0, especially film, animation, and television, as well as other industries related to the arts and media in particular. Music is experiencing very rapid development, starting from development through software to creating compositions, as well as arrangements. Music also has a function to be one of the supporting factors in giving impression, language, and also communication tools in the form of audio in film, animation, and television. One important role is to give a discussion about communication to the audience is to make the audience understand the film. The purpose of this study is to provide information through audio and visual communication to the audience, so that understanding the film is not only visual but also in terms of audio visual. The method used in this study is qualitative research from samples taken from film screening conducted at the Stikom Surabaya Institute of Business and Information. This research is expected to be used as a learning media for audio visual communication courses.

Keywords: music, audio communication, learning media.

PENDAHULUAN

Film, animasi, dan televisi merupakan bagian penting pada industri kreatif khususnya mengacu pada era 4.0. Film merupakan salah satu komunikasi media massa oleh karena itu film adalah medium komunikasi yang ampuh bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan pendidikan (edukatif) secara penuh (media yang komplit). (Adi Pranajaya, 1999: 11). Film memiliki nilai seni tersendiri karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang

profesional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai dengan secara artistik bukan rasional. (Onong Uchaja Effendi, 2003: 207).

Hal inilah yang menjadikan bagian-bagian pada film, animasi, maupun televisi juga mengalami perubahan salah satunya adalah musik. Musik berpengaruh dan mempunyai posisi dengan bidang ilmu yang lain pada bidang industri khususnya industri kreatif. Industri yang mengandalkan ketrampilan, talenta, dan kreatifitas yang berpotensi dalam meningkatkan kesejahteraan (Simatupang, 2007). Industri yang

berasal dari pemanfaatan ketrampilan, kreatifitas dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan kreasi suatu individu (Departemen Perdagangan RI Tahun 2009). Selain menjadi hal yang penting, film, animasi, dan juga televisi ikut berperan dalam memberikan informasi yang komunikatif terhadap para penikmatnya yang melihat.

Suatu proses penyampain pesan dari seseorang kepada orang lain yang bertujuan untuk memberitahu, mengemukakan pendapat, dan mengubah perilaku atau mengubah sikap yang dilakukan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Empat komponen inti komunikasi adalah sumber, penerima, pesan, dan saluran. (Lydia Harlina Martono dan Satya Joewana dalam buku menangkal narkoba dan kekerasan, 2008). Dalam hal ini Program Studi Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, sebagai salah satu program studi yang mempunyai jurusan film, animasi, dan juga televisi, sering melaksanakan pelatihan dan seminar untuk mengembangkan pola dan bentuk penyajian dalam bentuk visual dan audio visual (musik dan suara), dikarenakan kurangnya pengetahuan mahasiswa pada program studi maupun mahasiswa universitas lainnya yang mempunyai program studi yang berkaitan, serta masyarakat tentang film khususnya yang berkaitan dengan musik dan suara pada pemutaran film, animasi, dan televisi.

Sebuah karya musik. Untuk itu memahami sebuah simfoni, harus memperhatikan keutuhan karya musik secara keseluruhan. Hal ini dilakukan karena untuk memahami bahasa harus melihatnya sebagai sebuah jaringan hubungan antara bunyi dan makna. (Sobur, 2009: 44). Selain memaknai dalam bentuk bahasa, musik secara komunikasi dapat dipahami melalui sebuah tanda, seperti semiotika dalam tanda. Semiotika atau semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat. Dalam hal ini cara dan penyampaian pada suara ataupun musik terlihat sangat jelas namun rata-rata sistem dan cara pengamatan yang dilakukan oleh penikmat adalah dengan pengamatan secara visualnya saja.

Pada penelitian mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016 yang berjudul: "Event Kesenian Sebagai Media Komunikasi Dalam Melestarikan Budaya Daerah (studi deskriptif kualitatif pada event bale seni oleh seniman perantauan Atjeh Yogyakarta)". Pada fokus penelitian mengatakan bahwa: "his research describes the application of communication media in Bale Seni 2014 event held by the Seniman Perantauan Atjeh (SePAT)

Yogyakarta. In this research used qualitative method and in-depth interview, literatur review and observation techniques. The focus of this research is the application of communication media functions. Any implementation of the communications media function in Bale Seni 2014 event can be viewed from any interviews whom interviewed by researcher. In the process, the researcher tried to collaborate between intercultural communication, communication media and cultural preservation. In this case, members of the Seniman Perantauan Atjeh (Sepat) Yogyakarta try to persuade other immigrants who came from Aceh to re-look at the culture of Aceh and it held at Bale Seni event as a form of preserving Aceh's cultural".

Pada penelitian diatas sangat jelas peranan komunikasi sangat berpengaruh dalam perkembangan seni, namun secara spesifik belum menyentuh tentang bagaimana sebuah komunikasi dibangun dan dipahami dalam konteks yang lebih dalam yaitu musik dan suara. Dalam penelitian diatas juga ditambahkan pula bagaimana komunikasi digunakan untuk melestarikan kembali budaya yang mulai pudar, khususnya budaya seni masyarakat Aceh yang berada di perantauan. Dengan adanya pelestarian tersebut maka diharapkan budaya Aceh dapat kembali menjadi salah satu manivestasi dalam bentuk produk kebudayaan khususnya masyarakat Aceh dan umumnya adalah masyarakat luas. Namun kembali lagi secara kedalaman bahasa komunikasi masih belum menyentuh melalui suara maupun musik orang dapat mendengarkan kemudian menikmati lalu dia akan berbicara melalui suara yang muncul.

Pada artikel ini membutuhkan materi dalam audio yang baik, dikarenakan untuk menyampaikan makna, simbol, dan juga filosofi pada sebuah film hal utama yang sangat penting adalah audio yang baik. Hubungan antara lambang (simbol) dan acuan atau referen. Hubungan antara lambang dan acuan bersifat tidak langsung sedangkan hubungan antara lambang dan referensi dengan acuan bersifat langsung (Ogeden dan Ricards, 2009: 13). Memandang simbol-simbol adalah garis-garis penghubung antara pemikiran manusia dengan kenyataan yang ada diluar, yaitu dengan makna pemikiran selalu berhubungan atau berhadapan, ada dalam hal ini pemikiran manusia dapat dilihat sebagai "suatu bentuk sistem lalu lintas dalam bentuk simbol-simbol yang signifiakaan". Dengan demikian sumber dari simbol-simbol itu dua, yaitu: 1). Yang berasal dari kenyataan luar yang terwujud sebagai kenyataan-kenyataan sosial dan ekonomi dan, 2). Yang berasal dari dalam dan yang terwujud melalui konsepsi-konsepsi dan stuktur-struktur sosial. Dalam hal ini simbol-simbol menjadi

dasar bagi perwujudan model bagian dari sistem-sistem konsep dalam suatu cara yang sama dengan bagaimana agama atau keyakinan mencerminkan dan mewujudkan bentuk-bentuk sistem sosial. (Geertz dalam saifudin, 2004: 288).

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap pada satu waktu tertentu. (Mukhtar, 2013: 10). Melalui metode pada penelitian ini, diharapkan mampu mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi dan berkaitan dengan musik yang ada di bioskop-bioskop atau pada screening yang dilakukan di Program studi film maupun program studi lainnya yang berkaitan dengan film, animasi dan televisi. Bentuk dan langkah-langkah yang dilakukan dengan menggunakan metode ini adalah dapat menganalisis dan mendeskripsikan tentang bagaimana dalam film, animasi dan juga televisi dapat diketahui tentang cara berkomunikasi yang baik melalui audio visual.

METODE

Pada penelitian ini hipotesisnya adalah komunikasi pada film, animasi dan televisi melalui komunikasi audio visual (musik), yang berpengaruh dalam memahami cerita tidak hanya melalui visualnya saja namun juga bisa mengetahui lewat media pendengaran yang berbentuk audio visual (musik). Sehingga yang diharapkan pada penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam bentuk literatur dan juga dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan film, animasi dan televisi. Selain itu penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan motivasi, masukkan baik akademisi, maupun praktisi yang secara khusus dan umum bergerak dalam bidang film, animasi, dan televisi untuk lebih mengetahui dan memahami tentang komunikasi audio visual (musik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui penelitian ini diharapkan komunikasi yang baik yang dibangun melalui media audio dapat terus berkembang, baik dengan sarana penunjang dalam bentuk teknologi maupun dengan perkembangan lainnya. Sehingga sejak muda khususnya untuk para penikmat film, animasi dan juga televisi dapat melihat setiap tayangan dengan media penggabungan yang baik yaitu visual dan audio visual. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. (Gerlach dan Ely dalam Arsyad, 2011: 3). Komunikasi antara manusia (human communication) merupakan ciri pokok kehidupan

manusia sebagai makhluk sosial pada tingkat kehidupan yang modern dan lebih kompleks, seperti sekarang ini, komunikasi pada hakekatnya merupakan wahana utama bagi kehidupan manusia dan merupakan jantung dari segala kehidupan sosial. (Rohmadi, 2004: 1). Media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.

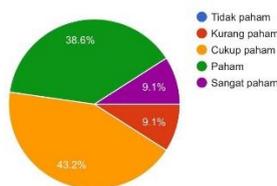
Audio diharapkan memiliki peranan penting dalam menghadirkan dan menyajikan film, animasi dan televisi, sehingga terkesan dominasi hanya pada visual saja namun juga pada audio visual yang dijadikan sebagai komunikator. Peran serta audio tidak hanya sebagai penghibur pada bagian awal dan akhir saja namun audio juga dapat berperan dalam membantu mengkomunikasikan antara scene I dan scene yang lainnya. Maka ketercapaian pemahaman tentang film, animasi dan juga televisi, dapat dipahami utuh secara visual dan audio visual dalam bentuk komunikasi. Karakter-karakter pada film saat ini masih terdapat beberapa hasil yang didominasi oleh visualnya saja, baik dari kualitas cerita, penggunaan kamera dan lain sebagainya tanpa memperhitungkan bagaimana kualitas penerimaan suara yang nantinya berfungsi untuk mengkomunikasikannya kepada audience.

Dengan adanya peran serta audio yang baik maka dapat menimbulkan efek yang sangat baik dalam memberikan informasi dan komunikasi pada penonton, maka peran penting yang dibutuhkan adalah setiap tayangan yang muncul pada film, animasi dan juga televisi, diharapkan dapat menjadi salah satu media yang memberikan edukasi, informasi melalui bahasa komunikasi yang dipahami melalui audio.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan maka prosentase dalam bentuk analisis dilakukan pada program studi D4 Produksi Film dan Televisi, dari rata-rata mahasiswa angkatan dari tahun 2017 yang berjumlah 32 dengan bentuk prosentasi sebesar 32% orang dan mahasiswa angkatan 2018 yang berjumlah 35 orang berbentuk prosentase sejumlah 35%. Analisis menggunakan media prosentase ini ditujukan supaya mengetahui dengan bentuk prosentase mahasiswa yang benar-benar menerapkan teori pada mata kuliah komunikasi audio visual melalui screening film yang dilakukan di kelas ataupun pemutaran-pemutaran yang di adakan diluar kampus. Proses pelaksanaannya dilakukan dengan mengambil sampel melalui kuisisioner yang dilakukan pada program studi, kuisisioner dilakukan melalui format pada google form, sehingga dapat diambil prosentasenya melalui rata-rata berapa mahasiswa memahami film sebagai bahasa komunikasi melalui audio visual dan visual.

Seberapa paham kah anda tentang perkuliahan Komunikasi Audio Visual?

44 responses



1.1 Gambar kuesioner.

Pada gambar bagan diatas merupakan kuesioner yang berkaitan dengan mata kuliah komunikasi audio visual, dimana sampel diperoleh dari angket yang diberikan terhadap mahasiswa melalui google foam dengan memberikan sampel dalam bentuk 3 pertanyaan. Dimana dalam penandaannya terdapat 4 bentuk pewarnaan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan merepresentasikan pengetahuan bahasa komunikasi melalui komunikasi audio visual. Ditunjukkan dengan beberapa karakter warna, pada sampel bagan di atas ditunjukkan dengan pemetaan warna, yaitu:

Kuning: cukup paham.

Berdasarkan data kuesioner yang diberikan warna kuning merupakan warna paling dominan 43,5%, dimana tingkat pemahaman berdasarkan rasio sangat tinggi, artinya tingkat pengetahuan dan pemahaman mahasiswa tentang komunikasi audio sangat kurang karena masih dalam level cukup.

Hijau: paham.

Pada gambar warna hijau ditunjukkan dengan nilai prosentase 38.6% lebih kepada pemahaman secara utuh namun dalam pemahaman dalam mengkomunikasikan tentang komunikasi dalam bentuk audio visual lebih rendah dari tingkatan pada warna kuning. Dominasi pada warna ungu orange juga ada, masing-masing hampir memiliki kesamaan dalam nilai prosentase, pada warna ungu dominasi pada nilai prosentasenya adalah 9,1% yang artinya nilai pemahaman mahasiswa dalam menerima materi dan merepresentasikan dalam menganalisis film, televisi dan juga animasi sangat tinggi.

Berdasarkan pada grafik diatas juga ditunjukkan dengan prosentase dalam pemahaman tentang mata kuliah komunikasi audio visual, pada bentuk grafik hanya sekitar 9.1%, yang benar-benar memahami, menganalisis serta menerapkan dalam perkuliahan, sisanya masih hanya sebagai peserta aktif namun secara penyampaian dalam bentuk pertanyaan maupun mengkritis masih sangat rendah. Nantinya diharapkan bentuk komunikasi secara audio harus lebih di optimalkan kembali baik dalam bentuk pengembangan sarana dan prasarana maupun dalam bentuk media

screening seperti, pengoptimalan sound dalam setiap screening pada film, sehingga dengan teknik pendengaran yang baik maka film dapat dipahami melalui bahasa komunikasi dan dapat merepresentasikan bahasa komunikasi secara baik dan maksimal, dan juga dikembangkan pula pada bentuk visualnya.

SARAN

Berdasarkan pada sampel yang diambil melalui kuisioner tentang pemahaman dan pengetahuan film, animasi dan juga televisi melalui bahasa komunikasi audio visual.

Berdasar pada hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka masukkan, saran, serta kritik untuk pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni serta desain yang mengkhususkan pada bidang film, animasi dan juga televisi, dalam sampel ini sebaiknya ada penelitian lanjutan guna lebih memfokuskan pada kajian-kajian selanjutnya tentang komunikasi audio visual terhadap fokus mata kuliah yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Sobur (2009). Analisis Teks Media. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azwar, Saifuddin (2004). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Radja Grafindo Persada.
- Rohmadi (1988). Informasi dan Komunikasi dalam Percaturan Internasional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar (2005). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pranajaya, Adi (1999). Film dan Masyarakat. Sebuah pengantar, Jakarta: BP SDM Citra Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Simatupang, Togar (2007). Ekonomi Kreatif: Menuju Era Kompetisi dan Persaingan Usaha Ekonomi Gelombang IV. Institut Teknologi Bandung.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2007). Studi Industri Kreatif Indonesia Bagian II. Jakarta: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.