

KOLABORASI ANTARA EMPAT BIDANG: FILM, AUDIO, ANIMASI DAN MUSIK DALAM SUATU FILM

Ali Munandar

Abstract

Collaboration between the four fields of Film, Audio, Animation and Music is a necessity. Especially with regard to film, audio and music are an inseparable unity, so that each other influences the quality of a film. Film and animation are not in a collaborative capacity to become a unity in film, but each becomes a separate film with the same story theme. Film and animation are not in a collaborative capacity to become a unity in film, but each becomes a separate film with the same story theme, including in the film Cinderella and the film Beauty and the Beast. Both of these films both in the form of action films and in animated films bring tremendous benefits to the producers.

Keywords: *Collaboration, Film, Audio, Animation, music,*

I. Pendahuluan

Film, juga dikenal sebagai **movie**, **gambar hidup**, **film teater** atau **foto bergerak**, merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena phi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar obyek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut. Proses pembuatan film merupakan gabungan dari seni dan industri. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera film; memotret gambar atau model "miniatur" menggunakan teknik animasi tradisional; dengan CGI dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya. Kata "**sinema**", yang merupakan kependekan dari sinematografi, sering digunakan untuk merujuk pada industri film, pembuatan film dan seni pembuatan film. Definisi sinema zaman sekarang merupakan seni dalam (simulasi) pengalaman untuk mengkomunikasikan ide, cerita, tampilan, sudut pandang, rasa, keindahan atau suasana dengan cara direkam dan gambar bergerak yang diprogram bersamaan dengan penggerak sensorik lainnya.¹

Cara Pembuatan Film. Seorang penulis naskah akan menulis sebuah naskah, yang berisi tentang cerita yang akan difilmkan dan kata-kata yang akan diucapkan artis. Kemudian seorang produser akan menyewa orang

¹ Severny, Andrei (2013-09-05). "[The Movie Theater of the Future Will Be In Your Mind](https://www.tribecafilm.com/)". *Tribeca film*. Lihat juga <https://id.wikipedia.org/wiki/Film> di akses 5 September 2019.

untuk bekerja pada film tersebut dan mendapatkan uang yang akan dibutuhkan untuk membayar para artis dan peralatan. Produser biasanya mendapatkan uang dengan meminjamnya dari sebuah bank atau dengan mencari investor untuk dipinjami uang untuk pembuatan film. Beberapa produser bekerja untuk sebuah studio film dan yang lainnya bekerja secara independen (mereka tidak bekerja untuk studio film). Artis dan sutradara membaca naskah untuk mengetahui apa yang harus dikatakan dan apa yang harus dilakukan. Kemudian sutradara memberitahu artis apa yang harus dilakukan dan seorang kameramen akan mengambil gambarnya dengan kamera film.

Ketika film terselesaikan, seorang editor meletakkan gambar secara bersama-sama yang akan disusun untuk membentuk keseluruhan cerita dengan durasi tertentu. Editor suara dan musik akan merekam beberapa musik dan nyanyian dan menggabungkannya ke dalam gambar film. Setelah selesai, banyak salinan yang dibuat dan ditaruh ke sebuah gulungan film. kemudian gulungan film dikirim ke bioskop-bioskop. Sebuah mesin elektrik yang disebut proyektor akan mengeluarkan sinar melewati gulungan film yang diputar dan gambarnya akan muncul di layar besar untuk dinikmati penonton.

Genre. Genre adalah sebutan untuk membedakan berbagai jenis film. Film bisa jadi bersifat fiksi (dibuat-buat) atau kisah nyata ataupun campuran keduanya. Walaupun ratusan film dibuat setiap tahunnya tetapi hanya sedikit film hanya menggunakan satu genre kebanyakan menggabungkan dua genre atau lebih.²

- **Aksi** - Film ini menampilkan efek dan adegan yang mencengangkan seperti kejar-kejaran menggunakan mobil ataupun tembak-tembakan yang melibatkan stuntman. Genre ini biasanya menceritakan kebaikan yang melawan kejahatan, jadi perang dan kriminal adalah subjek yang biasa. Film aksi biasanya hanya membutuhkan usaha yang kecil untuk ditonton, karena alur yang biasanya sederhana. Contoh, film Die Hard di mana ada sekelompok teroris yang mengambil alih gedung pencakar langit dan meminta tebusan untuk para sandera. Bagaimanapun juga seorang pahlawan akan menyelamatkan semuanya. Film aksi biasanya

² <https://id.wikipedia.org/wiki/Film> di akses 5 September 2019.

tidak membuat orang menangis, tetapi jika genre ini dicampur drama maka emosi akan dilibatkan.

- **Petualangan** - Biasanya menceritakan tokoh utama yang melakukan perjalanan untuk menyelamatkan dunia atau orang terdekatnya.
- **Animasi** - Film yang menggunakan karakter kartun sebagai tokohnya. Gambarnya dulu harus digambar oleh tangan, tetapi sekarang lebih sering menggunakan komputer.
- **Persahabatan** - Melibatkan dua orang tokoh, di mana yang satu harus menyelamatkan yang lainnya dan keduanya harus mengatasi masalah yang menghadang. Film persahabatan kadang-kadang dicampur komedi, tetapi ada juga yang dibumbuhi sedikit emosi, karena persahabatan di antara keduanya.
- **Komedi** - Film lucu tentang orang bodoh yang melakukan hal aneh atau menjadi bodoh dan terlibat hal konyol yang membuat penonton tertawa.
- **Dokumenter** - Film tentang (atau diklaim tentang) kehidupan nyata seseorang dan kejadian nyata. Genre ini hampir selalu serius dan mungkin melibatkan emosi yang kuat, contoh film Catatan Terakhir Di Nusakambangan.
- **Drama** - Film serius dan kadang-kadang tentang orang yang jatuh cinta atau perlu membuat keputusan yang besar dalam hidup mereka. Genre ini menceritakan tentang hubungan di antara manusia. Genre ini biasanya mengikuti alur dasar di mana 1 atau 2 karakter harus mengatasi sebuah rintangan untuk mendapatkan apa yang mereka mau.
- **Tragedi** - Tragedi mirip dengan drama, tentang orang yang sedang memiliki masalah. Contoh, sepasang suami istri yang bercerai dan masing-masing harus membuktikan ke pengadilan bahwa mereka adalah yang terbaik untuk mengasuh anak mereka. Emosi (perasaan) adalah bagian terbesar dari film ini dan penonton mungkin jadi bingung dan bahkan menangis.
- **Film Noir** - Film drama detektif era 1940-an tentang kriminal dan kekerasan.
- **Keluarga** - Film yang dibuat dengan baik untuk semua keluarga. Genre ini kebanyakan dibuat untuk anak-anak, tetapi kadang menghibur juga untuk orang dewasa. Disney terkenal karena film Keluarga mereka.

- **Horor** - Film yang menggunakan ketakutan untuk menarik penonton. Musik, pencahayaan dan latar, semua ditambahkan untuk menambahkan sensasi dan pengalaman.
- **Romantis** - Komedi romantis biasanya tentang cerita cinta dua orang yang berasal dari dunia berbeda, yang harus melewati rintangan agar bisa bersama.
- **Fiksi Sains (Sci-Fi)** - Berlatar masa depan atau luar angkasa. Biasanya menceritakan dunia fiksi berimajinasi tentang sebagian besar makhluk luar angkasa (monster) atau pun hal-hal yang berbau robot.
- **Thriller** - Biasanya tentang misteri, kejadian aneh, atau kriminal yang harus dipecahkan. Penonton akan tetap menebak-nebak sampai akhir film, ketika biasanya ada akhir yang *twist* (mengejutkan).
- **Western** - menceritakan tentang koboi di barat (Amerika 1800-an). Genre ini bisa jadi melibatkan suku Indian (penduduk asli amerika).
- **Suspense** - Film yang membuat anda tetap duduk di kursi anda. Genre ini biasanya memiliki lebih dari satu *twist* yang bisa membingungkan penonton.
- **Fantasi** - Film fantasi ini melibatkan sihir dan hal yang mustahil yang tidak bisa dilakukan manusia sungguhan.
- **Gore** - Film yang sering memperlihatkan aksi brutal atau hal-hal sadis yang berlumuran darah dan sebagainya.

Perfilman Indonesia memiliki sejarah yang panjang dan sempat menjadi raja di negara sendiri pada tahun 1980-an, ketika film Indonesia merajai bioskop-bioskop lokal. Film-film yang terkenal pada saat itu antara lain, *Catatan si Boy, Blok M* dan masih banyak film lain. Bintang-bintang muda yang terkenal pada saat itu antara lain Onky Alexander, Meriam Bellina, Lydia Kandou, Nike Ardilla, Paramitha Rusady, Desy Ratnasari. Pada tahun-tahun itu acara Festival Film Indonesia masih diadakan tiap tahun untuk memberikan penghargaan kepada insan film Indonesia pada saat itu. Tetapi karena satu dan lain hal perfilman Indonesia semakin jeblok pada tahun 90-an yang membuat hampir semua film Indonesia berkulat dalam tema-tema yang khusus orang dewasa. Pada saat itu film Indonesia sudah tidak menjadi tuan rumah lagi di negara sendiri. Film-film dari Hollywood dan Hong Kong telah merebut posisi tersebut. Hal tersebut berlangsung sampai pada awal abad baru, muncul film *Petualangan*

Sherina yang diperankan oleh Sherina Munaf, penyanyi cilik penuh bakat Indonesia. Film ini sebenarnya adalah film musikal yang diperuntukkan kepada anak-anak. Riri Riza dan Mira Lesmana yang berada di belakang layar berhasil membuat film ini menjadi tonggak kebangkitan kembali perfilman Indonesia. Antrian panjang di bioskop selama sebulan lebih menandakan kesuksesan film secara komersil.³

Setelah itu muncul film-film lain yang lain dengan segmen yang berbedabeda yang juga sukses secara komersil, misalnya film *Jelangkung* yang merupakan tonggak tren film horor remaja yang juga bertengger di bioskop di Indonesia untuk waktu yang cukup lama. Selain itu masih ada film *Ada Apa dengan Cinta?* yang mengorbitkan sosok Dian Sastrowardoyo dan Nicholas Saputra ke kancah perfilman yang merupakan film *romance* remaja. Sejak saat itu berbagai film dengan tema serupa yang dengan film *Petualangan Sherina* (diperankan oleh Derbi Romero, Sherina Munaf), yang mirip dengan *Jelangkung (Di Sini Ada Setan, Tusuk Jelangkung)*, dan juga *romance* remaja seperti *Biarkan Bintang Menari, Eiffel I'm in Love*. Ada juga beberapa film dengan tema yang agak berbeda seperti *Arisan!* oleh Nia Dinata. Selain film-film komersil itu juga ada banyak film film nonkomersil yang berhasil memenangkan penghargaan di mana-mana yang berjudul *Pasir Berbisik* yang menampilkan Dian Sastrowardoyo dengan Christine Hakim dan Didi Petet. Selain dari itu ada juga film yang dimainkan oleh Christine Hakim seperti *Daun di Atas Bantal* yang menceritakan tentang kehidupan anak jalanan. Tersebut juga film-film Garin Nugroho yang lainnya, seperti *Aku Ingin Menciummu Sekali Saja*, juga ada film *Marsinah* yang penuh kontroversi karena diangkat dari kisah nyata. Selain itu juga ada film film seperti *Beth, Novel tanpa huruf R, Kwaliteit 2* yang turut serta meramaikan kembali kebangkitan film Indonesia. Festival Film Indonesia juga kembali diadakan pada tahun 2004 setelah vakum selama 12 tahun. Saat ini dapat dikatakan dunia perfilman Indonesia tengah menggeliat bangun. Masyarakat Indonesia mulai menganggap film Indonesia sebagai sebuah pilihan di samping film-film Hollywood. Walaupun variasi genre filmnya masih sangat terbatas, tetapi arah menuju ke sana telah terlihat.⁴

³ Lihat website https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman_Indonesia di akses pada 15 September 2019.

⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman_Indonesia *Ibid*.

*Audio most commonly refers to sound, as it is transmitted in signal form. It may also refer to: Sound.*⁵ (Audio paling umum mengacu pada suara, karena ditransmisikan dalam bentuk sinyal. Itu juga bisa merujuk ke: Suara). *An audio signal is a representation of sound, typically using a level of electrical voltage for analog signals, and a series of binary numbers for digital signals. Audio signals have frequencies in the audio frequency range of roughly 20 to 20,000 Hz, which corresponds to the lower and upper limits of human hearing. Audio signals may be synthesized directly, or may originate at a transducer such as a microphone, musical instrument pickup, phonograph cartridge, or tape head. Loudspeakers or headphones convert an electrical audio signal back into sound. Digital audio systems represent audio signals in a variety of digital formats.*⁶ (Sinyal audio adalah representasi suara, biasanya menggunakan tingkat tegangan listrik untuk sinyal analog, dan serangkaian angka biner untuk sinyal digital. Sinyal audio memiliki frekuensi dalam kisaran frekuensi audio sekitar 20 hingga 20.000 Hz, yang sesuai dengan batas bawah dan atas pendengaran manusia. Sinyal audio dapat disintesis secara langsung, atau dapat berasal dari transduser seperti mikrofon, pickup alat musik, kartrid fonograf, atau head tape. Pengeras suara atau headphone mengubah sinyal audio listrik kembali menjadi suara. Sistem audio digital mewakili sinyal audio dalam berbagai format digital).

*An audio frequency (abbreviation: AF) or audible frequency is a periodic vibration whose frequency is in the band audible to the average human. The SI unit of frequency is the hertz (Hz). It is the property of sound that most determines pitch.*⁷ *The generally accepted standard hearing range for humans is 20 to 20,000 Hz.*⁸ *In air at atmospheric pressure, these represent sound waves with wavelengths of 17 meters (56 ft) to 1.7 centimetres (0.67 in). Frequencies below 20 Hz are generally felt rather than heard, assuming the amplitude of the vibration is great enough. High frequencies are the first to be affected by hearing*

⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/Audio> Di akses pada 2 September 2019.

⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Audio_signal Di akses pada 2 September 2019.

⁷ *Pilhofer, Michael (2007). Music Theory for Dummies. hlm. 97. ISBN 9780470167946.*

⁸ *Hyperphysics*". Di akses 19 September 2019. Lihat juga Heffner, Henry; Heffner, Rickye (January 2007). "*Hearing Ranges of Laboratory Animals*". *American Association for Laboratory Animal Science*. 46 (1): 20. Di akses 19 September 2019. Juga Stuart Rosen, (2011). *Signals and Systems for Speech and Hearing (2nd ed.)*. BRILL. hlm. 163.

loss due to age or prolonged exposure to very loud noises. (Frekuensi audio (singkatan: AF) atau frekuensi yang dapat didengar adalah getaran periodik yang frekuensinya di pita dapat didengar oleh manusia pada umumnya. Satuan frekuensi SI adalah hertz (Hz). Ini adalah sifat suara yang paling menentukan nada. Rentang pendengaran standar yang diterima secara umum untuk manusia adalah 20 hingga 20.000 Hz. Di udara dengan tekanan atmosfer, gelombang ini mewakili gelombang suara dengan panjang gelombang 17 meter (56 kaki) hingga 1,7 sentimeter (0,67 inci). Frekuensi di bawah 20 Hz umumnya dirasakan daripada didengar, dengan asumsi amplitudo getaran cukup besar. Frekuensi tinggi adalah yang pertama kali terkena gangguan pendengaran karena usia atau paparan suara yang sangat keras dalam waktu lama. Saluran audio atau trek audio adalah saluran komunikasi sinyal audio di perangkat penyimpanan atau konsol pencampuran, yang digunakan dalam operasi seperti perekaman multi-track dan penguatan suara).

Digital audio is sound that has been recorded in, or converted into, digital form. In digital audio, the sound wave of the audio signal is encoded as numerical samples in continuous sequence. For example, in CD audio, samples are taken 44100 times per second each with 16 bit sample depth. Digital audio is also the name for the entire technology of sound recording and reproduction using audio signals that have been encoded in digital form. Following significant advances in digital audio technology during the 1970s, it gradually replaced analog audio technology in many areas of audio engineering and telecommunications in the 1990s and 2000s. In a digital audio system, an analog electrical signal representing the sound is converted with an analog-to-digital converter (ADC) into a digital signal, typically using pulse-code modulation. This digital signal can then be recorded, edited, modified, and copied using computers, audio playback machines, and other digital tools. When the sound engineer wishes to listen to the recording on headphones or loudspeakers (or when a consumer wishes to listen to a digital sound file), a digital-to-analog converter (DAC) performs the reverse process, converting a digital signal back into an analog signal, which is then sent through an audio power amplifier and ultimately to a loudspeaker. Digital audio systems may include compression, storage, processing, and transmission components. Conversion to a digital format allows convenient manipulation, storage, transmission, and retrieval of an audio signal. Unlike

*analog audio, in which making copies of a recording results in generation loss and degradation of signal quality, digital audio allows an infinite number of copies to be made without any degradation of signal quality.*⁹ (Frekuensi audio (singkatan: AF) atau frekuensi yang dapat didengar adalah getaran periodik yang frekuensinya di pita dapat didengar oleh manusia pada umumnya. Satuan frekuensi SI adalah hertz (Hz). Ini adalah sifat suara yang paling menentukan nada. Audio digital adalah suara yang telah direkam dalam, atau diubah menjadi, bentuk digital. Dalam audio digital, gelombang suara dari sinyal audio dikodekan sebagai sampel numerik dalam urutan kontinu. Sebagai contoh, dalam audio CD, sampel diambil 44100 kali per detik masing-masing dengan kedalaman sampel 16 bit. Audio digital juga merupakan nama untuk seluruh teknologi perekaman dan reproduksi suara menggunakan sinyal audio yang telah dikodekan dalam bentuk digital. Mengikuti kemajuan signifikan dalam teknologi audio digital selama tahun 1970-an, secara bertahap menggantikan teknologi audio analog di banyak bidang teknik audio dan telekomunikasi pada 1990-an dan 2000-an. Dalam sistem audio digital, sinyal listrik analog yang mewakili suara dikonversi dengan *analog-to-digital converter* (ADC) menjadi sinyal digital, biasanya menggunakan modulasi kode pulsa. Sinyal digital ini kemudian dapat direkam, diedit, dimodifikasi, dan disalin menggunakan komputer, mesin pemutaran audio, dan alat digital lainnya. Ketika sound engineer ingin mendengarkan rekaman di headphone atau pengeras suara (atau ketika konsumen ingin mendengarkan file suara digital), *digital-to-analog converter* (DAC) melakukan proses sebaliknya, mengubah sinyal digital kembali ke sinyal analog, yang kemudian dikirim melalui power amplifier audio dan akhirnya ke loudspeaker. Sistem audio digital dapat mencakup komponen kompresi, penyimpanan, pemrosesan, dan transmisi. Konversi ke format digital memungkinkan manipulasi, penyimpanan, transmisi, dan pengambilan sinyal audio yang mudah. Tidak seperti audio analog, di mana membuat salinan rekaman menghasilkan hilangnya dan penurunan kualitas sinyal, audio digital memungkinkan jumlah salinan yang tak terbatas dibuat tanpa penurunan kualitas sinyal).

⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_audio

In publishing, art, and communication, content is the information and experiences that are directed toward an end-user or audience.¹⁰ Content is "something that is to be expressed through some medium, as speech, writing or any of various arts".¹¹ Content can be delivered via many different media including the Internet, cinema, television, radio, smartphones, audio CDs, books, e-books, magazines, and live events, such as speeches, conferences, and stage performances. (Dalam pertunjukan seni, dan komunikasi, konten adalah informasi dan pengalaman yang diarahkan kepada pengguna akhir atau audiens. Konten adalah "sesuatu yang diekspresikan melalui media, seperti pidato, menulis, atau berbagai seni". Konten dapat dikirimkan melalui berbagai media termasuk Internet, bioskop, televisi, radio, telepon pintar, CD audio, buku, e-book, majalah, dan acara langsung, seperti pidato, konferensi, dan pertunjukan panggung).

Semantic audio is the extraction of symbols or meaning from an audio stream. Speech recognition is an important semantic audio application. But for speech, other semantic operations include language identification, speaker identification or gender identification. For more general audio or music, it includes identifying a piece of music (e.g. Shazam (service)) or a movie soundtrack. Areas of research in semantic audio include the ability to label an audio waveform with where the harmonies change and what they are and where material is repeated and what instruments are playing.¹² (Audio semantik adalah ekstraksi simbol atau makna dari aliran audio. Pengenalan ucapan adalah aplikasi audio semantik yang penting. Tetapi untuk pidato, operasi semantik lainnya termasuk identifikasi bahasa, identifikasi pembicara atau identifikasi gender. Untuk audio atau musik yang lebih umum, itu termasuk mengidentifikasi karya musik (mis. Shazam (layanan)) atau soundtrack film. Area penelitian dalam audio semantik termasuk kemampuan untuk memberi label bentuk gelombang audio dengan di mana harmoni berubah dan apa itu dan di mana materi diulang dan instrumen apa yang diputar).

¹⁰ Lee Odden, (2013), "What is Content? Learn from 40+ Definitions" Archived 2014-02-25 at the [Wayback Machine](#), *TopRank Online Marketing Blog*, Di akses pada 2 September 2019.

¹¹ [the definition of content](#)". *Dictionary.com*. Archived from the original on 8 March 2016. Di akses pada 3 September 2019.

¹² https://en.wikipedia.org/wiki/Semantic_audio Di akses pada 5 September 2019.

*Stereophonic sound or, more commonly, stereo, is a method of sound reproduction that creates an illusion of multi-directional audible perspective. This is usually achieved by using two or more independent audio channels through a configuration of two or more loudspeakers (or stereo headphones) in such a way as to create the impression of sound heard from various directions, as in natural hearing.*¹³ Thus the term "stereophonic" applies to so-called "quadraphonic" and "surround-sound" systems as well as the more common two-channel, two-speaker systems. It is often contrasted with monophonic, or "mono" sound, where audio is heard as coming from one position, often ahead in the sound field (analogous to a visual field). Stereo sound has been in common use since the 1970s in entertainment systems such as broadcast radio, TV, recorded music, internet, computer audio, and cinema.¹⁴ (Suara Stereophonic atau, lebih umum, stereo, adalah metode reproduksi suara yang menciptakan ilusi perspektif suara multi-directional. Ini biasanya dicapai dengan menggunakan dua atau lebih saluran audio independen melalui konfigurasi dua atau lebih pengeras suara (atau *headphone stereo*) sedemikian rupa untuk menciptakan kesan suara yang terdengar dari berbagai arah, seperti pada pendengaran alami. Jadi istilah "stereophonic" berlaku untuk apa yang disebut sistem "quadraphonic" dan "surround-sound" serta sistem dua-saluran, dua-speaker yang lebih umum. Ini sering dikontraskan dengan suara monofonik, atau "mono", di mana audio terdengar berasal dari satu posisi, sering di depan dalam bidang suara (analog dengan bidang visual). Suara stereo telah umum digunakan sejak tahun 1970-an dalam sistem hiburan seperti siaran radio, TV, rekaman musik, internet, audio komputer, dan bioskop).

Animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi. Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia.

¹³ stereo. (n.d.). © Encyclopædia Britannica, Inc.. Retrieved March 10, 2012, from Dictionary.com website: <http://dictionary.reference.com/browse/stereo>

¹⁴ Lihat https://en.wikipedia.org/wiki/Stereophonic_sound Di akses pada 10 September 2019.

Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.¹⁵

Proses Pembuatan Animasi. Ada dua proses pembuatan film animasi, di antaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. Tom Cardon seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui komputer cukup berperan. "Perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya memakan waktu berkisar antara 30-45 menit."¹⁶

¹⁾ Dalam pengisian suara sebuah film dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai. Kebanyakan *dubbing* dilakukan saat film masih dalam proses, tetapi kadang-kadang seperti dalam animasi Jepang, sulih suara justru dilakukan setelah filmnya selesai dibuat.¹⁷

Animasi 2 Dimensi. Teknik Konvensional. Teknik Celluloid (kadang-kadang disebut *cell* saja) ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar mejadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan ditransfer ke atas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/ sel (*cell*) dan diwarnai oleh *Ink and Paint Department*. Setelah selesai film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu *multiplane camera* di dalam ruangan yang serba hitam. Objek utama yang mengeksploitasi gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan demikian, latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*) dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak. **Pra-produksi:** Konsep; Skenario; Pembentukan karakter; Storyboard; *Dubbing* awal; Musik dan *sound FX*. **Produksi:** *Lay out* (Tata letak); *Key motion* (Gerakan kunci/inti); *In Between* (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain); *Clean Up* (Membersihkan gambar dengan menjiplak); *Background* (Gambar latar belakang); *Celluloid* (Ditransfer ke atas plastik

¹⁵ <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi> Di akses pada 10 September 2019.

¹⁶ [Tom Cardon tentang peranan komputer dalam industri animasi.](#) Di akses tanggal 1 September 2019.

¹⁷ <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi> Di akses pada 10 September 2019.

transparan); *Coloring* (Mewarnai dengan tinta dan cat). **Post-produksi:** *Composite; Camera Shooting* (Gambar akan diambil dengan kamera, dengan mengambil frame demi frame); *Editing; Rendering*; Pemindahan film ke dalam roll film.¹⁸

Teknik digital. Setelah perkembangan teknologi komputer di era 1980, proses pembuatan animasi 2 dimensi menjadi lebih mudah. Yang sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/*dubbing* dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan kadang-kadang harus diulang kembali dari awal. Proses pembuatan animasi 2Dimensi digital terdiri dari: **Pra-produksi:** *Konsep; Skenario; Pembentukan karakter, Storyboard, Dubbing awal, Musik dan sound FX. Produksi:* *Layout, Key motion, In Between, Background, Scanning Coloring. Post-produksi:* *Composite, Editing, Rendering, Pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.*¹⁹

Animasi 3 Dimensi. Tiga Dimensi (3D), biasanya digunakan dalam penanganan grafis. 3D secara umum merujuk pada kemampuan dari sebuah video card (link). Saat ini video card menggunakan variasi dari instruksi-instruksi yang ditanamkan dalam video card itu sendiri (bukan berasal dari software) untuk mencapai hasil grafik yang lebih realistis dalam memainkan game komputer.²⁰

Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, nada, dan keharmonisan terutama dari suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan irama.²¹ Walaupun musik adalah sejenis fenomena intuisi, untuk mencipta, memperbaiki dan mempersembahkannya adalah suatu bentuk seni. Mendengar musik adalah sejenis hiburan. Musik adalah sebuah fenomena yang sangat unik yang bisa dihasilkan oleh beberapa alat musik.²²

¹⁸ <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi> Di akses pada 10 September 2019.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ Perang menggambar dalam mewujudkan ide karya animasi.

²¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *KBBI*". 2011.

²² <https://id.wikipedia.org/wiki/Musik> Di akses pada 15 September 2019.

Musik dikenal sejak kehadiran manusia modern *Homo sapiens* yakni sekitar 180.000 hingga 100.000 tahun yang lalu. Tidak ada yang tahu kapan manusia mula mengenal seni dan musik. Dari penemuan arkeologi pada lokasi-lokasi seperti pada benua Afrika, sekitar 180.000 tahun hingga 100.000 tahun lalu telah ada perubahan evolusi pada otak manusia. Dengan otak yang lebih pintar dari hewan, manusia merancang pemburuan yang lebih terarah sehingga bisa memburu hewan yang besar. Dengan kemampuan otak seperti ini, manusia bisa berpikir lebih jauh hingga di luar nalar dan menggunakan imajinasi dan spiritual. Bahasa untuk berkomunikasi telah terbentuk di antara manusia. Dari bahasa dan ucapan sederhana untuk tanda bahaya dan memberikan nama-nama hewan, perlahan-lahan beberapa kosakata muncul untuk menamakan benda dan memberikan nama panggilan untuk seseorang. Dalam kehidupan yang berpindah-pindah, manusia purba mungkin mendapat inspirasi untuk mengambil tulang kaki kering hewan buruan yang menjadi makanannya dan kemudian meniupnya dan mengeluarkan bunyi. Ada juga yang mendapat inspirasi ketika memperhatikan alam dengan meniup rongga kayu atau bambu yang mengeluarkan bunyi. Kayu dibentuk lubang tiup dan menjadi suling purba.²³

Manusia menyatakan perasaan takut dan gembira dengan menggunakan suara-suara. Bermain-main dengan suara menciptakan lagu, hymne, atau syair nyanyian kecil yang diinspirasi oleh kicauan burung. Kayu-kayu dan batuan keras dipukul untuk mengeluarkan bunyi dan irama yang mengasyikkan. Mungkin secara tidak sengaja manusia telah mengetuk batang pohon yang berongga di dalamnya dengan batang kayu yang mengeluarkan bunyi yang keras. Kulit binatang yang digunakan sebagai pakaian diletakkan sebagai penutup rongga kayu yang besar sehingga terciptalah sebuah gendang. Teori pra sejarah musik hanya didasarkan pada temuan situs arkeologi paleolitik. Seruling merupakan alat musik yang banyak ditumakan pada zaman pra sejarah, yang salah satunya berbentuk seperti shakuhachi yang berasal dari Jepang. Ada seruling Divje Babe yang terbuat dari tulang paha beruang gua, yang diperkirakan sudah digunakan sekitar 40.000 tahun yang lalu. Berbagai jenis seruling dan alat musik yang terbuat dawai atau senar telah ada sejak

²³ <https://id.wikipedia.org/wiki/Musik> *Ibid.*

zaman Peradaban Lembah Sungai Indus, India, yang memiliki salah satu tradisi musik tertua di dunia yang berasal dari kitab Weda. Penemuan terbesar dan tertua dari alat musik pra sejarah berlokasi di Cina, yang bisa dilacak balik ke antara 7000 dan 6600 SM. Lagu-lagu Hurri adalah kumpulan musik tertulis dalam tulisan kuno yang digali dari Hurrian di kota Ugarit yang diperkirakan telah ada sekitar 1400 SM.²⁴

Terapi musik adalah proses interpersonal yang menggunakan musik untuk terapi aspek-fisik, emosional, mental, sosial, estetika, dan spiritual untuk membantu pasien dalam meningkatkan atau mempertahankan kesehatan mereka. Dalam beberapa kasus, kebutuhan pasien ditangani langsung melalui musik. Pada kesempatan lain, metode terapi tergantung hubungan yang berkembang di antara pasien dan terapis. Terapi musik ini digunakan untuk individu dari segala usia dan dengan berbagai kondisi, termasuk untuk gangguan kejiwaan, masalah medis, cacat fisik, gangguan sensorik, cacat perkembangan, penyalahgunaan zat, gangguan komunikasi, masalah interpersonal, dan untuk orang-orang yang berada dalam proses penuaan. Terapi juga digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar, meningkatkan harga diri, mengurangi stres, mendukung latihan fisik, dan memfasilitasi sejumlah aktivitas lainnya yang berhubungan dengan kesehatan. Salah satu catatan paling awal yang menyebutkan terapi musik berlokasi di (c. 872-950) Al-Farabi. Makna risalah dari Akal menggambarkan efek terapi musik di jiwa.²⁵ Musik telah lama digunakan untuk membantu orang dalam mengatasi masalah emosi mereka. Pada abad ke-17, sarjana Robert Burton dalam *The Anatomy of Melancholy* berpendapat bahwa musik dan tari sangat penting dalam mengobati penyakit mental, terutama melankoli.²⁶ Dalam catatannya disebutkan, musik memiliki "kekuatan yang sangat besar ... untuk mengusir penyakit" dan menyebutnya sebagai "obat sangat ampuh dalam melawan keputusasaan dan melankolis." Burton menunjukkan bahwa pada zaman purbakala, Canus, pemain biola Rhodian, menggunakan musik untuk "membuat seorang pria melankolis bergembira, ...

²⁴ *Ibid.*

²⁵ **(Inggris)** Amber Haque (2004), "Psychology from Islamic Perspective: Contributions of Early Muslim Scholars and Challenges to Contemporary Muslim Psychologists," *Journal of Religion and Health* 43 (4): 357–377 [363]

²⁶ **(Inggris)** cf. *The Anatomy of Melancholy*, Robert Burton, subsection 3, on and after line 3,480, "Music a Remedy"

kekasih lebih terikat, seorang yang religius lebih saleh.²⁷ Pada bulan November 2006, Dr Michael J. Crawford²⁸ dan koleganya juga menemukan bahwa terapi musik membantu pasien skizofrenia.²⁹ Dalam Kekaisaran Utsmaniyah, penyakit mental diobati dengan musik.³⁰

II. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diatas rumusan masalah dalam kajian ini adalah bagaimana kolaborasi antara empat bidang: Film, Audio, Animasi dan Musik dalam suatu Film?

III. Pembahasan

Dewasa ini produk multimedia sudah sangat menjamur. Mulai dari presentasi sampai iklan merupakan hasil produksi multimedia. Multimedia yang bermakna banyak media mempunyai elemen elemen meliputi video, audio, teks, animasi dan gambar. Acara awam ciri multimedia terlihat dari adanya audio dalam produk tersebut. Tidak terkecuali dalam film dan sinetron. Audio atau suara memberi peranan penting. Ada dua jenis dasar suara untuk/di dalam film yaitu story telling dan story supporting. Story telling adalah yang terpenting dalam sebuah film. Yang termasuk dalam story telling adalah dialog, monolog, voice over atau narasi. Sedangkan story supporting terdiri dari sound effect untuk menaikkan tensi dari film dan membuat penonton merasakan. selain itu music ilustrasi juga berperan di dalam nya.³¹

²⁷ Ismenias the Theban, Chiron the centaur, is said to have cured this and many other diseases by music alone: as now thy do those, saith Bodine, that are troubled with St. Vitus's Bedlam dance. Project Gutenberg's *The Anatomy of Melancholy*, by Democritus Junior Lihat Juga **(Inggris)** "[Humanities are the Hormones: A Tarantella Comes to Newfoundland. What should we do about it?](#)" by Dr. John Crellin, MUNMED, newsletter of the Faculty of Medicine, Memorial University of Newfoundland, 1996. Lihat Juga Aung, Steven K.H., Lee, Mathew H.M., "[Music, Sounds, Medicine, and Meditation: An Integrative Approach to the Healing Arts](#)," *Alternative & Complementary Therapies*, Oct 2004, Vol. 10, No. 5: 266–270.

²⁸ Dr. Michael J. Crawford page at [Imperial College London](#), Faculty of Medicine, Department of Psychological Medicine.

²⁹ Crawford, Mike J. (2006). "[Music therapy for in-patients with schizophrenia: Exploratory randomised controlled trial](#)". *The British Journal of Psychiatry* (2006).**189** (5): 405–409. doi:10.1192/bjp.bp.105.015073. PMID 17077429. Music therapy may provide a means of improving mental health among people with schizophrenia, but its effects in acute psychoses have not been explored

³⁰ **(Inggris)** [Treatment of Mental Illnesses With Music Therapy – A different approach from history](#)

³¹ Yesaya Whisnu Wardhana, *Mengenal Jenis Sound Dalam Film Dan Iklan*, Compusician.Com, Music Technology Lifestyle, July 19, 2014.

Speech, dewasa ini sangat penting untuk memahami cerita sebuah film. Sehingga percakapan mudah dimengerti dan realistis dialog sangat diperlukan. Beberapa cara pengambilan dialog adalah *on set dialog*, dimana suara direkam selama pengambilan gambar. *wild lines dialogue* adalah dialog yang diambil setelah pengambilan gambar di tempat yang sama dan hari yang sama, atmosfer yang sama. *synchronised dialogues* dilakukan pada *postproduction* untuk kebutuhan tertentu. Mengingat pentingnya *speech* dalam film maka pengucapan, intonasi yang tepat sangat penting selain itu yang tidak kalah penting adalah pengambilan suara/rekaman dialog itu sendiri agar memberikan hasil suara yang jelas dan bersih. Karena hanya dari dialog saja emosi pemain bisa terlihat seperti sedih, marah, senang.³²

Music, pada awalnya musik dalam film dipakai untuk mengurangi bisingnya suara proyektor film dan memberikan atmosfer. Musik yang dipakai bisa secara khusus di buat untuk sebuah film bisa juga mengambil dari musik yang sudah populer untuk dimasukkan ke dalam film. Untuk musik yang khusus dibuat untuk film biasa disebut *scoring*. Problem yang biasa muncul adalah membuat musik yang pas tepat dengan gambar yang ada. Kadang hal ini tidak mudah dilakukan sehingga *trick trick audio* harus dilakukan tanpa menghilangkan harmonisasi musik yang dibuat.³³ Dikenal juga dengan istilah **Jalur suara** (bahasa Inggris: *soundtrack*; ³⁴ bahasa Melayu: *runut bunyi*), atau dikenal pula dengan **lagu tema**, merupakan rekaman musik yang mengiringi dan diselaraskan dengan gambar-gambar dari film, buku, acara televisi, maupun permainan video. Jalur suara ini sering pula dirilis dalam bentuk album jalur suara yang dipasarkan sebagai pelengkap dari sebuah film atau acara televisi. Jalur suara ini adakalanya merujuk kepada area fisik dari sebuah film yang mengandung suara rekaman yang diselaraskan.

Foley effects, *foley sound* biasa direkam di sebuah studio yang disebut *foley stage*. Seorang *foley artist* melihat film untuk melakukan sinkronisasi sambil merekam suara suara yang dibutuhkan. Contohnya dalam membuat suara langkah kaki. *Foley sound effect* adalah efek suara yang

³² Yesaya Whisnu Wardhana, *Ibid*.

³³ *Ibid*.

³⁴ [sound track - definition of sound track by Merriam-Webster.com](https://www.merriam-webster.com/dictionary/sound%20track)". *merriam-webster.com* (dalam bahasa bahasa Inggris). Diakses tanggal 12 September 2019.

paling *responsible* dan realistis untuk memberikan tekanan di dalam film. Ditemukan awalnya oleh Jacke Foley di awal sejarah film bersuara yang bekerja di Universal Studio. Awalnya film kaya akan dialog dan musik tapi tidak terdapat noise dari gerakan gerakan yang terjadi.³⁵

Ambience, adalah merekam suara latar dari set lokasi yang digunakan untuk pengambilan gambar. Memberikan kesan ruang. Biasanya dibuat dalam bentuk suara yang terus menerus. Misalnya ketika set pengambilan gambar di sebuah stadion olahraga yang sepi berbeda dengan pengambilan set gambar dilokasi pada saat ada pertandingan sepak bola. Selain visual yang menyatakan sebuah stadion sedang menyelenggarakan pertandingan sepak bola suara ambience riuh penonton bersorak, suara komentator bola teriakan goal juga direkam untuk memberikan kesan ruang. Berbeda ketika set pengambilan gambar di sebuah mall, jalan raya, hutan, dan lain lain yang semua dilakukan dengan tujuan memperjelas visual.³⁶

Design sound effect, adalah efek suara yang tidak alami dan harus dibuat. Misalnya suara robot dalam film Transformer dihasilkan dari suara gitar elektrik dimainkan dengan obeng, suara robot tipis dihasilkan dari dua *magnetic ball* yang dilempar ke udara kemudian menghasilkan bunyi. Atau di film action ketika leher manusia dipatahkan didapatkan auara dari suara kol yang di remas. Suara api dalam film bambi dihasilkan dari lidi yang disatukan kemudian digesekkan.³⁷

Sebagai contoh, "Dunia perfilman Indonesia sempat diguncang dengan sebuah film yang sukses mencatat sejarah baru mengenai dunia anak muda yang berseragam putih abu-abu. *Ada Apa dengan Cinta* atau yang biasa disingkat *AADC* ini dikemas begitu apik dengan romansa cinta yang menarik dibarengi dengan soundtracknya fenomenal. Keberhasilan film *Ada Apa Dengan Cinta* juga tidak terlepas dari dominasi soundtrack yang diciptakan oleh penulis lagu ternama Indonesia, Melly Goeslaw. Melly Goeslaw sukses menyuguhkan manisnya cerita cinta anak muda dengan menuangkannya di dalam lirik lagu soundtrack film *AADC*. Soundtrack dari film yang dibintangi oleh pemeran utama Dian Sastrowardoyo dan Nicholas Saputra tahun 2002 ini, memiliki magnet tersendiri bagi penikmat musik di masa itu. Untuk membangkitkan ingatan

³⁵ *Ibid.*

³⁶ Yesaya Whisnu Wardhana, *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*

mengenai soundtrack cinta film AADC, berikut 8 soundtrack terbaik dari film *Ada Apa dengan Cinta* yang bangkitkan kenangan cinta: *Ada Apa Dengan Cinta*, *Kubahagia*, *Suara Hati Seorang Kekasih*, *Dimana Malumu*, *Bimbang*, *Ingin Mencintai dan Dicintai*, *Denting*, *Tentang Seseorang*.³⁸

Contoh lain Film *Avengers: Endgame* menampilkan hit rock klasik dan hit oldies yang berfungsi sebagai panggilan yang tidak asing lagi bagi penggemar Marvel. *Avengers: Endgame* dibuka dengan hit rock tahun 1967 milik Traffic berjudul 'Dear Mr. Fantasy'. Lagu ini dimainkan saat logo Marvel Studios muncul sampai dilanjutkan adegan di luar angkasa, di mana Tony Stark (Downey Robert Jr) dan Nebula (Karen Gillan) terdampar tak berdaya di pesawat. Kemudian single milik The Kinks di tahun 1972 berjudul 'Supersonic Rocket Ship' terdengar saat Banner atau Hulk (Mark Ruffalo) dan Rocket Raccoon (Bradley Cooper) mengunjungi New Asgard, tempat Thor tinggal di Tonsberg, Norwegia. Berlanjut ke lagu berjudul 'Doom and Gloom' lagu rock milik The Rolling Stones berkumandang saat anggota *Avengers* kembali bersatu, ketika tim lama dan pendatang baru berkumpul di Markas Besar *Avengers*, saat Tony memanggil Rocket dengan panggilan Ratchet. Kemudian 'Hey Lawdy Mama' milik Steppenwolf dimainkan saat Tony Stark dan Captain America (Chris Evans) menjelajah di New Jersey tahun 1970. Sementara itu 'Come and Get Your Love' hit tahun 70'an milik Redbone dimainkan saat Nebula dan War Machine (Don Cheadle) melakukan perjalanan ke Morag tahun 2014 itu mencari Power Stone. Lagu terakhir adalah lagu karya Harry James berjudul 'It's Been a Long, Long Time', diputar ketika Captain America mengunjungi kembali tahun 1940-an dan bersatu kembali dengan cinta lamanya yang telah hilang, Peggy Carter (Hayley Atwell) untuk berdansa.

Deretan Lagu yang Menjadi Soundtrack di Film *Avengers*. Lagu ini sebelumnya juga ada di dalam film *Captain America: The Winter Soldier* tahun 2014 yang juga memiliki sutradara yang sama seperti *Avengers: Endgame*, Anthony dan Jose Russo. Lagu ini dimainkan saat Nick Fury (Samuel L. Jackson) memasuki apartemen Capt setelah ia hampir dibunuh oleh anggota Hydra. Lagu ini ditulis melalui sudut pandang seseorang yang menyambut

³⁸ Putu Elmira, *8 Soundtrack Terbaik AADC yang Bangkitkan Kenangan Cinta*, *Fimela.Com*, 2 Oktober 2014.

kembali pada akhir perang dan populer pada akhir Perang Dunia II. Skoring musik ini dilakukan oleh komposer lama Avengers yaitu Alan Silvestri.

Dalam kenyataan bahwa Film dan Animasi tidak dalam kapasitas kolaborasi untuk menjadi satu kesatuan dalam Film, melainkan masing-masing menjadi film tersendiri dengan tema cerita yang sama. Berikut ini 10 Perbedaan Anime Kartun Vs Live Action. Anime adalah hiburan yang menyenangkan saat ditonton di akhir pekan. Sejumlah anime bahkan diangkat dalam bentuk Live Action dikarenakan popularitas anime tersebut yang melejit. *Live Action* sendiri adalah versi nyata dari kisah dalam anime yang diperankan oleh aktor dan aktris ternama. Namun jangan berharap Live Action tersebut akan sama 100 persen dengan anime aslinya (versi kartun). Live Action dibuat tidak sama dengan versi kartun dengan tujuan memberikan efek penasaran bagi penikmatnya. Lalu apa sajakah perbedaan dari anime versi kartun dengan anime versi Live Action tersebut? Simak penjelasannya di bawah ini.

1. Plot Live Action diubah sedikit dari anime versi kartun-nya. Tapi **ending** tetap sama, jangan khawatir.
2. Dari segi penampilan jelas berbeda dengan versi kartunnya. Peralnya Live Action diperankan oleh manusia asli.
3. Kalau melihat edisi kartun, kamu akan merasa melihat dunia khayalan. Kalau melihat edisi Live Action, kamu akan merasa benar-benar berada di Jepang.
4. Versi kartun memiliki plot yang panjang sampai 12 – 24 episode, sementara Live Action hanya berdurasi satu hingga dua jam saja. Intinya Live Action dibuat lebih ringkas dari edisi kartun.
5. Live Action 100 persen diperankan oleh manusia asli. Sementara anime kartun dibuat dari gambar yang pemerannya hanyalah sebatas fantasi saja.
6. Anime versi kartun hanyalah sebatas permainan warna saja. Kalau Live Action, kamu akan benar-benar merasakan berada di dunia nyata.
7. Meski begitu efek pertarungan dalam kartun lebih dahsyat ketimbang versi Live Action. Untuk versi Live Action justru terkesan biasa saja dan seadanya.

8. Unsur seni dalam anime lebih kental karena benar-benar 100 persen digambar tangan. Sedangkan unsur yang ada di dalam Live Action hanya sebatas opera sabun.
9. Anime edisi kartun cenderung lebih baik dalam mengekspresikan emosinya ketimbang anime edisi Live Action. Bahkan beberapa pemeran Live Action cenderung gagal melakukannya.
10. Karena lebih kuat unsur fantasinya, anime edisi kartun justru bisa memperagakan sejumlah adegan tertentu yang tak bisa dilakukan di Live Action.

Sebagai contoh, ***Cinderella*** adalah film fantasi romantis Britania Raya yang disutradarai oleh Kenneth Branagh, dengan skenario ditulis oleh Chris Weitz. Diproduseri oleh David Barron, Simon Kinberg dan Allison Shearmur untuk Walt Disney Pictures, kisah film ini terinspirasi oleh dongeng *Cinderella* karya Charles Perrault, dan menggunakan nama-nama karakter dari film Walt Disney tahun 1950 berjudul sama. Film ini dibintangi Cate Blanchett sebagai Lady Tremaine (ibu tiri jahat), dengan Lily James sebagai peran utama Ella ("Cinderella"), Richard Madden sebagai Pangeran Tampan, Sophie McShera sebagai Drizella, Holliday Grainger sebagai Anastasia, dan Helena Bonham Carter sebagai Ibu Peri. Film ini dirilis pada tanggal 13 Maret 2015 di Amerika Serikat.³⁹

Cerita berdasarkan pada film animasi Disney tahun 1950, dengan beberapa penyesuaian. Dalam versi ini, Cinderella dan Pangeran Tampan telah bertemu sebelum pesta dansa istana. Pada saat itu, Pangeran mengungkapkan bahwa ia hanyalah seorang pegawai istana biasa.⁴⁰ Ibu peri memiliki peran yang lebih besar dalam film ini daripada film sebelumnya, karena ia awalnya menyamar sebagai pengemis tua yang mengawasi Cinderella sebelum akhirnya mengungkapkan bahwa dirinya adalah makhluk ajaib.⁴¹ Cerita film berkisah tentang Ella, yang dijadikan pesuruh oleh ibu tirinya sendiri. Setelah ayahnya meninggal dunia, kelakuan ibu dan saudara tirinya makin menjadi-jadi. Ella yang

³⁹ [Disney Dates 'Cinderella' For March 2015](#). *deadline.com*. 24 June 2013. Diakses tanggal 25 September 2019.

⁴⁰ Hillary Busis, (23 September 2013). ["First look at Disney's live-action 'Cinderella' -- PHOTO"](#). *Entertainment Weekly*. Diakses tanggal 23 September 2019.

⁴¹ Borys Kit, ["Helena Bonham Carter to Play Fairy Godmother in Disney's 'Cinderella'."](#) *The Hollywood Reporter*, June 20, 2013.

dijadikan pembantu, juga diganti namanya menjadi Cinderella. Dan kemudian Ella bertemu orang asing yang gagah di hutan. Dia tak menyadari bahwa orang tersebut adalah seorang pangeran. Ketika istana mengirimkan undangan terbuka untuk semua gadis, Cinderella pun berharap bisa bertemu dengan pangerannya lagi.

Pengembangan. Pada bulan Mei 2010, setelah kesuksesan film *Alice in Wonderland* karya Tim Burton, yang menjadi film terlaris kedua pada tahun 2010 dengan pendapatan lebih dari \$1 miliar di seluruh dunia,⁴² Walt Disney Pictures mulai mengembangkan film adaptasi baru *Cinderella*, dengan konsep baru berdasarkan naskah yang ditulis oleh Aline Brosh McKenna dan diproduksi oleh Simon Kinberg.⁴³ Pada Agustus 2011, Mark Romanek diminta untuk menyutradarai film ini.⁴⁴ Pada tanggal 29 Februari 2012, diumumkan bahwa Chris Weitz akan merevisi naskah yang ditulis McKenna.⁴⁵ Pada Januari 2013, Romanek meninggalkan proyek dengan alasan perbedaan kreatif, karena ia ingin mengembangkan versi film yang lebih gelap daripada yang diinginkan Disney.⁴⁶ Sebulan kemudian, Disney bernegosiasi dengan Kenneth Branagh untuk mengambil alih tugas sutradara.⁴⁷

Pemilihan pemeran. Cate Blanchett adalah aktris pertama yang mendapat tawaran untuk memerankan Lady Tremaine ketika proyek film diumumkan pada November 2012.⁴⁸ Pada Maret 2013, Emma Watson ditawari peran sebagai Cinderella, namun tidak berhasil mencapai kesepakatan kontrak.⁴⁹ Gabriella Wilde, Saoirse Ronan, Alicia Vikander, Bella Heathcote dan Margot Robbie juga

⁴² 2010 Worldwide Grosses," Box Office Mojo. Di akses 1 Oktober, 2019.

⁴³ Disney Pays Seven-Figures For Aline Brosh McKenna's Live-Action 'Cinderella' Pitch". *deadline.com*. May 17, 2010. Diakses tanggal 25 Agustus, 2019.

⁴⁴ Disney Courting Mark Romanek To Direct Re-Imagined 'Cinderella'". *deadline.com*. August 12, 2011. Diakses tanggal 12 Agustus, 2019.

⁴⁵ Borys Kit, "A Better Life' Director Chris Weitz Joins Disney's Live-Action 'Cinderella' as Writer," *The Hollywood Reporter*, February 29, 2012. Lihat juga Oliver Lyttelton, "A Better Life' And 'Twilight: New Moon' Director Chris Weitz To Rewrite Disney's 'Cinderella' For Mark Romanek," *Indiewire*, 29 Agustus, 2019.

⁴⁶ Emma Dibdin, "Disney's new 'Cinderella' loses director Mark Romanek," *Digital Spy*, 8 Agustus, 2019.

⁴⁷ Claude Brodesser-Akner, "Disney Negotiating With Kenneth Branagh to Direct Cinderella," *Vulture.com*, January 31, 2013. Lihat juga Renee Jackson, "Disney's 'Cinderella' Returning to Theaters in 2015," *GottaFilm.com*, 16 Agustus, 2019.

⁴⁸ Dominic Patten, "Cate Blanchett Poised To Join Disney's New 'Cinderella'," *Deadline.com*, 27 Agustus, 2019.

⁴⁹ Emma Watson In Talks To Play Cinderella In Live-Action Film," *starpulse.com*, 2 Agustus, 2019. Lihat juga Marc Graser, "Cinderella's Glass Slipper Didn't Fit Emma Watson," *Variety*, 12 Agustus, 2019.

dipertimbangkan untuk memerankan Cinderella, namun tidak jadi karena masalah penjadwalan dan konflik lainnya.⁵⁰ Pada 30 April 2013, aktris Inggris Lily James diumumkan sebagai pemeran utama Cinderella.⁵¹ Seminggu kemudian, Richard Madden dipilih untuk memerankan Pangeran.⁵² Bulan Juni 2013, dilaporkan bahwa Holliday Grainger dan Sophie McShera bergabung dengan proyek film sebagai dua saudari tiri Cinderella yang jahat, Anastasia dan Drisella.⁵³ Masih pada bulan yang sama, Helena Bonham Carter terpilih sebagai pemeran Ibu Peri.⁵⁴ Bulan Juli 2013, Stellan Skarsgård diumumkan sebagai pemeran Grand Duke.⁵⁵ Sebulan kemudian, Hayley Atwell bergabung dengan jajaran pemeran sebagai ibu Cinderella.⁵⁶ Pada 23 September 2013, diumumkan bahwa Derek Jacobi terpilih sebagai pemeran Raja dan Nonso Anozie sebagai Captain, sahabat Pangeran yang loyal.⁵⁷

Contoh lain adalah film ***Beauty and the Beast***. ***Beauty and the Beast*** adalah film fantasi musikal tahun 2017 yang disutradarai oleh Bill Condon dari skenario yang ditulis oleh Stephen Chbosky dan Evan Spiliotopoulos, serta diproduksi oleh Walt Disney Pictures dan Mandeville Films.⁵⁸ Film ini didasarkan pada film animasi Disney berjudul sama tahun 1991 yang merupakan adaptasi dari dongeng karya Jeanne-Marie Leprince de

⁵⁰ "Cinderella's Glass Slipper Didn't Fit Emma Watson," *Variety*, 12 Agustus, 2019. Lihat juga Mike Fleming Jr, "Three Actresses Testing To See If Glass Slipper Fits For 'Cinderella'"

⁵¹ Lily James is Disney's Cinderella," *comingsoon.net*, 30 Agustus, 2019. Lihat juga Alexandra Cheney, "'Downton Abbey' Star is New Cinderella," *Wall Street Journal*, 30 Agustus, 2019.

⁵² Sophie Schillaci, "Disney Casts 'Game of Thrones' Actor as 'Cinderella's' Prince," *The Hollywood Reporter*, 8 July, 2019.

⁵³ Jeff Sneider, "'The Borgias' Star Holliday Grainger Joins Disney's 'Cinderella,'" *TheWrap*, 10 July 10, 2019. Lihat juga Borys Kit, "'Downtown Abbey' Star in Talks to Join Disney's 'Cinderella,'" *The Hollywood Reporter*, 11 July, 2019.

⁵⁴ Borys Kit, *Loc. Cit.*

⁵⁵ "DISNEY'S LIVE ACTION 'CINDERELLA' BEGINS PRINCIPAL PHOTOGRAPHY IN LONDON". *The Walt Disney Company*. The Walt Disney Studios. 23 September 2013. Diakses tanggal 23 September 2013.

⁵⁶ Hayley Atwell joins Kenneth Branagh's 'Cinderella' Digital Spy, Retrieved August 27, 2013

⁵⁷ "DISNEY'S LIVE ACTION 'CINDERELLA' BEGINS PRINCIPAL PHOTOGRAPHY IN LONDON", *Op.Cit.*

⁵⁸ McClintock, Pamela (May 24, 2016). "'Beauty and the Beast' Teaser Tops 'Star Wars: Force Awakens' in First Day". *The Hollywood Reporter*. Diakses tanggal 25 Juli, 2019.

Beaumont.⁵⁹ Film ini dibintangi oleh Emma Watson, Dan Stevens, Luke Evans, Kevin Kline, Josh Gad, Ewan McGregor, Stanley Tucci, Gugu Mbatha-Raw, Audra McDonald, Ian McKellen dan Emma Thompson.⁶⁰

Syuting utama dilakukan di Shepperton Studios di Surrey, Inggris, pada tanggal 18 Mei 2015, dan berakhir pada tanggal 21 Agustus 2015. Film ini dirilis pada tanggal 17 Maret 2017, dalam format standar, Disney Digital 3-D, RealD 3D, IMAX dan IMAX 3D.⁶¹ Film ini menerima tanggapan positif dari kritikus maupun penonton dan telah meraih pendapatan sebesar \$1,2 miliar di seluruh dunia, menjadikannya film dengan pendapatan kotor tertinggi pada tahun 2017 sertaperingkat kesepuluh untuk pendapatan kotor tertinggi sepanjang masa. Di Prancis pada era Rococo, seorang penyihir yang menyamar menjadi pengemis tiba di sebuah pesta dan menawarkan kepada tuan rumah, seorang pangeran berhati dingin, setangkai mawar sebagai ganti untuk tempat berteduh. Setelah ditolak oleh sang pangeran, ia mengutuknya menjadi makhluk buruk rupa dan para pelayannya menjadi perabot rumah tangga, serta menghapus seluruh isi istana dari memori orang-orang yang mereka sayangi. Ia memberikan sang pangeran mawar yang telah disihir dan memperingatkannya bahwa jika dia tidak bisa belajar mencintai seseorang dan balas dicintai sebelum kelopak terakhir gugur, dia dan para pelayannya tidak akan bisa menjadi manusia lagi selamanya. Beberapa tahun kemudian, di desa Villeneuve, Belle bermimpi akan petualangan dan menolak rayuan dari Gaston, seorang mantan tentara yang arogan. Ayah Belle, Maurice, tersesat di hutan dan pada akhirnya mencari perlindungan di kastil milik Beast, namun Beast menawannya karena memetik mawar tanpa izin. Belle pergi mencarinya dan menemukannya terkurung di penjara kastil. Beast sepakat untuk mengijinkannya menggantikan Maurice.⁶²

⁵⁹ Kate Erbland, "'Beauty and the Beast' Is a Technological Marvel, But for Its Actors, the Challenge was Daunting". *IndieWire*. Pense Business Media. Diakses tanggal 23 Agustus 2019.

⁶⁰ Fletcher, Rosie (December 1, 2016). "Beauty and the Beast 2017 cast, trailer, release date and everything you need to know". *Digital Spy*. Di akses tanggal 26 Juli, 2019.

⁶¹ Phillips, Ian; Acuna, Kristin (October 27, 2015). "Disney announced all its movies coming in the next 4 years — here's what you have to look forward to". *Tech Insider*. Diakses tanggal November 3, 2015.

⁶² [https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(film_2017\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(film_2017)) Di akses pada 12 September 2019.

Belle berteman dengan para pelayan kastil, yang menjamunya dengan makan malam spektakuler. Saat dia berkeluyuran ke sayap barat yang terlarang dan menemukan mawarnya, Beast yang sangat marah mengusirnya dari kastil. Saat tiba di hutan, ia disudutkan oleh sekawanan serigala. Beast datang tepat waktu untuk menyelamatkannya namun terluka sebagai akibatnya. Belle merawatnya sampai sembuh dan seiring itu mulai menjalin pertemanan dengan Beast. Beast menunjukkan ke Belle hadiah dari sang penyihir, sebuah buku yang bisa membawa pembacanya ke tempat manapun. Belle menggunakannya untuk mengunjungi rumah masa kecilnya di Paris, di mana dia menemukan masker yang digunakan dokter saat wabah. Dia menyadari bahwa ayahnya terpaksa membawanya pergi meninggalkan ibunya yang sekarat untuk mencegahnya ikut terkena wabah. Di Villeneuve, Gaston sepakat untuk membantu Maurice menyelamatkan Belle dengan harapan Belle akan mau menikah dengannya. Saat Maurice mengetahui niatnya dan menolaknya, Gaston meninggalkannya di tengah hutan untuk dimangsa serigala. Maurice ditolong oleh seorang pengemis, Agathe, namun saat ia menceritakan apa yang terjadi ke penduduk desa, Gaston meyakinkan mereka untuk mengirimkannya ke rumah sakit jiwa.⁶³

Setelah berdansa dengan Beast, Belle mengetahui keadaan ayahnya lewat cermin ajaib. Beast membebaskannya agar bisa menyelamatkan Maurice, dan memberikan cerminnya kepada Belle agar dia selalu bisa mengingatnya. Di Villeneuve, Belle membuktikan kewarasan Maurice dengan memperlihatkan Beast lewat cermin ke para penduduk desa. Sadar bahwa Belle mencintai Beast, Gaston mengurungnya bersama ayahnya dan mengerahkan penduduk desa menuju kastil untuk membunuh Beast. Maurice dan Belle meloloskan diri dan Belle segera bergegas kembali ke kastil. Saat pertarungan berlangsung, Gaston meninggalkan Le Fou, yang akhirnya beralih pihak ke para pelayan kastil untuk melawan penduduk desa. Gaston menyerang Beast yang terlalu sedih untuk balik melawan, namun akhirnya mendapat kemauan lagi setelah melihat Belle telah kembali. Ia memutuskan melepaskan Gaston sebelum bersatu kembali dengan Belle. Tanpa disangka, Gaston menembak Beast dari sebuah jembatan yang kemudian ambruk dan membunuhnya. Beast meninggal tepat saat kelopak terakhir gugur dan para pelayan berubah menjadi benda mati. Ketika Belle

⁶³ *Ibid.*

mengungkapkan cintanya ke Beast, Agathe menampakkan dirinya sebagai penyihir dan membatalkan kutukannya, menghidupkan kembali Beast dan para pelayannya menjadi wujud asli mereka serta mengembalikan memori para penduduk desa. Sang pangeran dan Belle menggelar pesta perayaan, di mana mereka berdansa dengan bahagia.⁶⁴

Sebelumnya pada tahun 2009, Disney mulai kemajuan pada film adaptasi dari Musikal Broadway 1994.⁶⁵ Namun, dalam sebuah wawancara 2011, komposer Alan Menken mulai versi film yang direncanakan dari *Beauty and the Beast* panggung musik "kalengan."⁶⁶ Pada bulan April 2014, dilaporkan bahwa Walt Disney Pictures mulai mengembangkan versi live-action baru dan remake dari *Beauty and the Beast* setelah melakukan lainnya live-action film fantasi seperti *Alice in Wonderland*, *Maleficent*, *Cinderella*, dan *The Jungle Book*.⁶⁷ Pada tanggal 4 Juni 2014, Bill Condon menandatangani kontrak untuk menyutradarai film dengan Evan Spiliotopoulos untuk menulis skrip.⁶⁸ Condon awalnya direncanakan pada tidak hanya menggambar inspirasi dari film aslinya, tetapi ia juga berencana untuk mencakup sebagian besar, jika tidak semua, dari lagu Menken/Ashman dari musikal Broadway, dengan tujuan membuat film sebagai "lurus ke depan, live-action, besar anggaran film musikal".⁶⁹ Pada bulan September 2014, diumumkan bahwa Stephen Chbosky (*The Perks of Being a Wallflower*) akan menulis ulang script. Menken akan kembali mencetak gol musik film, yang akan menampilkan lagu-lagu dari film asli dan materi baru yang ditulis oleh Menken dan Tim Rice. Pada bulan Juni 2015, Menken mengatakan film ini

⁶⁴ [https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(film_2017\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(film_2017)) *Ibid.*

⁶⁵ Adriana Marmioli, (June 5, 2009). "[Alan Menken Adesso musicalanche in Italia](#)"[Alan Menken musicals now in Italy]. *La Stampa* (dalam bahasa Italian). Diakses tanggal 21 Agustus, 2019. Lihat juga Hill, Jim (July 1, 2009). "[Hollywood bets big on 'Beast,' considers remake of 'My Fair Lady'](#)". *Jim Hill Media*. Diakses tanggal 21 Agustus, 2019.

⁶⁶ Simon Brew, (January 11, 2011). "[Alan Menken interview: Tangled, movie scores, musicals, Enchanted 2, Snow Queen and more](#)". *Den of Geek*. Diakses tanggal 22 Agustus, 2019.

⁶⁷ Adam Chitwood, (April 11, 2014). "[Rumor: Could Bill Condon Direct Disney's Live-Action BEAUTY AND THE BEAST?](#)". *Collider.com*. Diakses tanggal 20 Juli 2019.

⁶⁸ Kroll, Justin (June 4, 2014). "[Bill Condon to Direct Live-Action 'Beauty and the Beast' Film for Disney](#)". *Variety*. Diakses tanggal 27 Agustus, 2019.

⁶⁹ Kristopher Tapley, (June 4, 2014). "['Twilight' director Bill Condon will translate Disney's 'Beauty and the Beast' to live action \(UPDATED\)](#)". *HitFix*. Diakses tanggal 5 Agustus, 2019.

tidak akan menyertakan lagu-lagu yang ditulis untuk musikal Broadway.⁷⁰ Kepala Sekolah fotografi pada film dimulai pada Shepperton Studios di London pada 18 Mei 2015.⁷¹ Syuting dengan aktor utama menyimpulkan pada 21.⁷² Enam hari kemudian, co-produser Jack Morrissey menegaskan bahwa film ini telah resmi dibungkus oleh produksi.⁷³ Pada 16 Maret 2015, Disney mengumumkan film ini akan dirilis dalam 3D pada 17 Maret 2017. Presentasi resmi pertama dari film berlangsung di Disney tiga hari, D23 Expo di Agustus 2015.⁷⁴

Pemasaran. Menyusul pengumuman pada 22 Mei 2016,⁷⁵ Disney perdanakan trailer pertama resmi pada *Good Morning America* keesokan harinya.⁷⁶ Dalam 24 jam pertama, trailer mencapai 91.800.000 pandangan, yang menduduki puncak jumlah tampilan terlihat bahwa jumlah kalinya dalam sejarah, termasuk untuk pengoda untuk film-film lainnya didistribusikan oleh Disney seperti *Star Wars: The Force Awakens*, *Captain America: Civil War* dan *Avengers: Age of Ultron*.⁷⁷

Film ini meraup keuntungan sebanyak \$470,787,029 (Rp 6,2 triliun) di Amerika dan \$629,975,123 (Rp 8,3 triliun) di negara lain. Total pendapatan yang dihasilkan oleh film ini mencapai **\$1,100,762,152** (Rp 14,6 triliun). Pada pekan pertama, film ini langsung menduduki puncak Weekend Box Office dan meraup

⁷⁰ Caryn Robbins, (June 5, 2015). "[Alan Menken Confirms 3 New Songs for BEAUTY AND THE BEAST Film; Broadway Tunes Will Not Be Included](#)". Broadway World. Diakses tanggal 5 Agustus, 2015.

⁷¹ Rebecca Ford, (March 16, 2015). "[Disney's Live-Action 'Beauty and the Beast' Gets Release Date](#)". The Hollywood Reporter. Diakses tanggal March 16, 2015. Lihat juga Foutch, Haleigh (March 7, 2015). "[Todd Lieberman Offers Updates on Allegiant and Disney's Beauty and the Beast](#)". *Collider.com*. Diakses tanggal 19 Agustus, 2019. Juga "[On the Set for 5/18/15: Emma Watson Starts 'Beauty and the Beast', Oliver Stone Wraps 'Snowden', Melissa Mccarthy Finishes 'Michelle Darnell' & More](#)". SSN Insider. May 18, 2015. Diakses tanggal 18 Agustus, 2015.

⁷² Trumbore, Dave (August 23, 2015). "[Emma Watson Wraps 'Beauty and the Beast' on 'Harry Potter' Anniversary](#)". *Collider.com*. Diakses tanggal August 23, 2015. Lihat juga [Twitter Watch: Emma Watson & Luke Evans Wrap Filming on BEAUTY AND THE BEAST](#)". Broadway World. August 24, 2015. Diakses tanggal August 27, 2015.

⁷³ "[Disney's Live Action BEAUTY AND THE BEAST Officially Wraps Production!](#)". Broadway World. August 27, 2015. Diakses tanggal August 27, 2019.

⁷⁴ Aaron Couch,; Kit, Borys (August 16, 2015). "[Disney Shows off 'Pirates 5,' 'Beauty and the Beast' at D23](#)". The Hollywood Reporter. Diakses tanggal August 15, 2015.

⁷⁵ Simon Gallagher, "[Disney's Live Action Beauty & The Beast Trailer Debuts Tomorrow](#)". Diakses tanggal 22 May 2016.

⁷⁶ Clark Collis, "[Beauty and the Beast trailer: Disney's live-action remake debuts first teaser](#)". Diakses tanggal 23 May 2016.

⁷⁷ Oliver Gettell, "[Beauty and the Beast teaser outpaces Star Wars, Marvel in first day](#)". Diakses tanggal 25 May 2016.

keuntungan sebanyak \$174,750,616 (Rp 2,3 triliun) dari 4.210 teater. Pada pekan kedua, film ini masih menduduki puncak Weekend Box Office dan meraup keuntungan sebanyak \$90,426,717 (Rp 1,2 triliun) dari 4.210 teater, turun 48,3% dibandingkan pekan sebelumnya. Pada pekan ketiga, film ini turun ke posisi kedua Weekend Box Office dan meraup keuntungan sebanyak \$45,420,743 (Rp 603,1 miliar) dari 4.210 teater, turun 49,8% dibandingkan pekan sebelumnya. Pada pekan keempat, film ini masih menduduki posisi kedua Weekend Box Office dan meraup keuntungan sebanyak \$23,652,605 (Rp 313,9 miliar) dari 3.969 teater, turun 47,9% dibandingkan pekan sebelumnya. Pada pekan kelima, film ini turun ke posisi ketiga Weekend Box Office dan meraup keuntungan sebanyak \$13,705,122 (Rp 181,9 miliar) dari 3.592 teater, turun 42,1% dibandingkan pekan sebelumnya. Pada pekan keenam, film ini masih menduduki posisi ketiga Weekend Box Office dan meraup keuntungan sebanyak \$9,662,645 (Rp 128,2 miliar) dari 3.315 teater, turun 29,5% dibandingkan pekan sebelumnya. Film ini mendapatkan review yang positif dari para kritikus. Dari *RottenTomatoes*, film ini memiliki rating 71%, berdasarkan 270 ulasan, dengan rating rata-rata 6.6/10. Dari *MetaCritic*, film ini mendapatkan skor 65 dari 100, berdasarkan 47 kritik. Dari *CinemaScore*, film ini mendapatkan nilai "A" dari penonton film untuk skala A+ sampai F.⁷⁸

IV. Penutup

a. Kesimpulan

1. Kolaborasi antara empat bidang Film, Audio, Animasi dan Musik merupakan suatu keniscayaan. Terutama berkaitan dengan Film, audio dan musik merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan, sehingga saling mempengaruhi kualitas sebuah film. Film dan Animasi tidak dalam kapasitas kolaborasi untuk menjadi satu kesatuan dalam Film, melainkan masing-masing menjadi film tersendiri dengan tema cerita yang sama.
2. Film dan Animasi tidak dalam kapasitas kolaborasi untuk menjadi satu kesatuan dalam Film, melainkan masing-masing menjadi film tersendiri dengan tema cerita yang sama, diantaranya dalam film *Cinderella* dan film *Beauty and the Beast*. Kedua film ini baik dalam bentuk film action

⁷⁸ [https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(film_2017\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(film_2017)) Di akses pada 12 September 2019.

maupun dalam film animasi membawa keuntungan yang luar biasa bagi produsernya.

b. Saran-Saran

1. Disarankan agar kolaborasi antara empat bidang Film, Audio, Animasi dan Musik terus dikembangkan sehingga menghasilkan suatu produk film yang baik dan bermutu, Terutama berkaitan dengan Film, audio dan musik merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan, sehingga saling mempengaruhi kualitas sebuah film.
2. Diharapkan Film dan Animasi tidak dalam kapasitas kolaborasi untuk menjadi satu kesatuan dalam Film, melainkan masing-masing menjadi film tersendiri dengan tema cerita yang sama, dan terus berkembang melahirkan produk-produk film dan animasi yang bermutu.

Daftar Pustaka

- Atwell, Hayley joins Kenneth Branagh's 'Cinderella' Digital Spy, Di akses 21 Agustus, 2019.
- Aung, Steven K.H., Lee, Mathew H.M., "Music, Sounds, Medicine, and Meditation: An Integrative Approach to the Healing Arts," Alternative & Complementary Therapies, Oct 2004, Vol. 10, No. 5: 266–270.
- Brew, Simon. (January 11, 2011). "Alan Menken interview: Tangled, movie scores, musicals, Enchanted 2, Snow Queen and more". Den of Geek. Diakses tanggal 22 Agustus, 2019.
- Brodesser, Claude -Akner, "Disney Negotiating With Kenneth Branagh to Direct Cinderella," Vulture.com, January 31, 2013.
- Cardon, Tom, tentang peranan komputer dalam industri animasi. Di akses tanggal 1 September 2019.
- Chitwood, Adam. (April 11, 2014). "Rumor: Could Bill Condon Direct Disney's Live-Action BEAUTY AND THE BEAST?". Collider.com. Diakses tanggal 20 Juli 2019.
- "Cinderella's Glass Slipper Didn't Fit Emma Watson," Variety, 12 Agustus, 2019. Lihat juga Mike Fleming Jr, "Three Actresses Testing To See If Glass Slipper Fits For 'Cinderella
- Couch, Aaron & Kit, Borys (August 16, 2015). "Disney Shows off 'Pirates 5,' 'Beauty and the Beast' at D23". The Hollywood Reporter. Diakses tanggal August 15, 2015.
- Collis, Clark. "Beauty and the Beast trailer: Disney's live-action remake debuts first teaser". Diakses tanggal 23 May 2016.

- Crawford, Mike J. (2006). "Music therapy for in-patients with schizophrenia: Exploratory randomised controlled trial". *The British Journal of Psychiatry* (2006). **189** (5): 405–409. doi:10.1192/bjp.bp.105.015073. PMID 17077429.
- Dibdin, Emma, "Disney's new 'Cinderella' loses director Mark Romanek," *Digital Spy*, 8 Agustus, 2019.
- Dictionary.com*. [the definition of content](#)". Archived from the original on 8 March 2016. Di akses pada 3 September 2019.
- Disney Dates 'Cinderella' For March 2015". *deadline.com*. 24 June 2013. Diakses tanggal 25 September 2019.
- Disney Pays Seven-Figures For Aline Brosh McKenna's Live-Action 'Cinderella' Pitch". *deadline.com*. May 17, 2010. Diakses tanggal 25 Agustus, 2019.
- Disney Courting Mark Romanek To Direct Re-Imagined 'Cinderella'". *deadline.com*. August 12, 2011. Diakses tanggal 12 Agustus, 2019.
- DISNEY'S LIVE ACTION "CINDERELLA" BEGINS PRINCIPAL PHOTOGRAPHY IN LONDON". *The Walt Disney Company*. The Walt Disney Studios. 23 September 2013. Diakses tanggal 23 September 2013.
- Disney's Live Action BEAUTY AND THE BEAST Officially Wraps Production!". *Broadway World*. August 27, 2015. Diakses tanggal August 27, 2019.
- Erbland, Kate. "'Beauty and the Beast' Is a Technological Marvel, But for Its Actors, the Challenge was Daunting". *IndieWire*. Penske Business Media. Diakses tanggal 23 Agustus 2019.
- Elmira, Putu. *8 Soundtrack Terbaik AADC yang Bangkitkan Kenangan Cinta, Fimela.Com*, 2 Oktober 2014.
- Encyclopædia Britannica, Inc.. Di akses 10 September, 2019, from Dictionary.com website: <http://dictionary.reference.com/browse/stereo>
- Fletcher, Rosie (December 1, 2016). "Beauty and the Beast 2017 cast, trailer, release date and everything you need to know". *Digital Spy*. Di akses tanggal 26 Juli, 2019.
- Ford, Rebecca. (March 16, 2015). "Disney's Live-Action 'Beauty and the Beast' Gets Release Date". *The Hollywood Reporter*. Diakses tanggal March 16, 2015. Lihat juga Foutch, Haleigh (March 7, 2015). "Todd Lieberman Offers Updates on Allegiant and Disney's Beauty and the Beast". *Collider.com*. Diakses tanggal 19 Agustus, 2019. Juga "On the Set for 5/18/15: Emma Watson Starts 'Beauty and the Beast', Oliver Stone Wraps 'Snowden', Melissa Mccarthy Finishes 'Michelle Darnell' & More". *SSN Insider*. May 18, 2015. Diakses tanggal 18 Agustus, 2019.
- Gallagher, Simon. "Disney's Live Action Beauty & The Beast Trailer Debuts Tomorrow". Diakses tanggal 22 May 2016.
- Gettell, Oliver. "Beauty and the Beast teaser outpaces Star Wars, Marvel in first day". Diakses tanggal 25 May 2016.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_audio Di akses 4 September 2019.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Film> di akses 5 September 2019.

https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman_Indonesia di akses pada 15 September 2019.

https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman_Indonesia *Ibid.*

<https://en.wikipedia.org/wiki/Audio> Di akses pada 2 September 2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Semantic_audio Di akses pada 5 September 2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Stereophonic_sound Di akses pada 10 September 2019.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi> Di akses pada 10 September 2019.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Musik> Di akses pada 15 September 2019.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_\(film_2017\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Beauty_and_the_Beast_(film_2017)) Di akses pada 12 September 2019.

Hill, Jim (July 1, 2009). "Hollywood bets big on 'Beast,' considers remake of 'My Fair Lady'". *Jim Hill Media*. Diakses tanggal 21 Agustus, 2019.

Hillary Busis, (23 September 2013). "First look at Disney's live-action 'Cinderella' -- PHOTO". *Entertainment Weekly*. Diakses tanggal 23 September 2019.

"Hyperphysics". Di akses 19 September 2019. Lihat juga Heffner, Henry; Heffner, Rickye (January 2007). "Hearing Ranges of Laboratory Animals". *American Association for Laboratory Animal Science*. 46 (1): 20. Di akses 19 September 2019.

(Inggris) Amber Haque (2004), "*Psychology from Islamic Perspective: Contributions of Early Muslim Scholars and Challenges to Contemporary Muslim Psychologists*," *Journal of Religion and Health* 43 (4): 357–377 [363]

(Inggris) cf. *The Anatomy of Melancholy*, Robert Burton, subsection 3, on and after line 3,480, "Music a Remedy"

(Inggris) "Humanities are the Hormones: A Tarantella Comes to Newfoundland. What should we do about it?" by Dr. John Crellin, MUNMED, newsletter of the Faculty of Medicine, Memorial University of Newfoundland, 1996.

Ismenias the Theban, Chiron the centaur, is said to have cured this and many other diseases by music alone: as now thy do those, saith Bodine, that are troubled with St. Vitus's Bedlam dance. Project Gutenberg's The Anatomy of Melancholy, by Democritus Junior. Di akses 2 September 2019.

James, Lily is Disney's Cinderella, comingsoon.net, 30 Agustus, 2019. Lihat juga Alexandra Cheney, "'Downton Abbey' Star is New Cinderella," *Wall Street Journal*, 30 Agustus, 2019.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, **KBBI**". 2011.

Kit, Borys, "Helena Bonham Carter to Play Fairy Godmother in Disney's 'Cinderella,'" *The Hollywood Reporter*, June 20, 2013.

Kit, Borys, "'Downtown Abbey' Star in Talks to Join Disney's 'Cinderella,'" *The Hollywood Reporter*, 11 July, 2019.

- Kit, Borys "'A Better Life' Director Chris Weitz Joins Disney's Live-Action 'Cinderella' as Writer," *The Hollywood Reporter*, February 29, 2012.
- Kroll, Justin (June 4, 2014). "Bill Condon to Direct Live-Action 'Beauty and the Beast' Film for Disney". *Variety*. Diakses tanggal 27 Agustus, 2019.
- Kristopher Tapley, (June 4, 2014). "'Twilight' director Bill Condon will translate Disney's 'Beauty and the Beast' to live action (UPDATED)". *HitFix*. Diakses tanggal 5 Agustus, 2019.
- Lytelton, Oliver. "'A Better Life' And 'Twilight: New Moon' Director Chris Weitz To Rewrite Disney's 'Cinderella' For Mark Romanek," *Indiewire*, 29 Agustus, 2019.
- Marmioli, Adriana. (June 5, 2009). "Alan Menken Adesso musicalanche in Italia"[Alan Menken musicals now in Italy]. *La Stampa* (dalam bahasa Italian). Diakses tanggal 21 Agustus, 2019.
- McClintock, Pamela (May 24, 2016). "'Beauty and the Beast' Teaser Tops 'Star Wars: Force Awakens' in First Day". *The Hollywood Reporter*. Diakses tanggal 25 Juli, 2019.
- Merriam-Webster.com". *sound track - definition of sound track*. Diakses tanggal 12 September 2019.
- Michael J. Crawford page at Imperial College London, Faculty of Medicine, Department of Psychological Medicine. Di akses 3 September 2019.
- Odden, Lee (2013), "What is Content? Learn from 40+ Definitions" Archived 2014-02-25 at the *Wayback Machine*, *TopRank Online Marketing Blog*, Di akses pada 2 September 2019.
- Patten, Dominic "Cate Blanchett Poised To Join Disney's New 'Cinderella'," *Deadline.com*, 27 Agustus, 2019.
- Pilhofer, Michael (2007). Music Theory for Dummies. ISBN 9780470167946.*
- Phillips, Ian, Acuna, Kristin (October 27, 2015). "Disney announced all its movies coming in the next 4 years — here's what you have to look forward to". *Tech Insider*. Diakses tanggal November 3, 2015.
- Renee Jackson, "Disney's 'Cinderella' Returning to Theaters in 2015," *GottaFilm.com*, 16 Agustus, 2019.
- Robbins, Caryn. (June 5, 2015). "Alan Menken Confirms 3 New Songs for BEAUTY AND THE BEAST Film; Broadway Tunes Will Not Be Included". *Broadway World*. Diakses tanggal 5 Agustus, 2015.
- Rosen, Stuart (2011). *Signals and Systems for Speech and Hearing (2nd ed.)*. BRILL.
- Schillaci, Sophie. "Disney Casts 'Game of Thrones' Actor as 'Cinderella's' Prince," *The Hollywood Reporter*, 8 July, 2019.
- Severn, Andrei (2013-09-05). "The Movie Theater of the Future Will Be In Your Mind". *Tribeca film*. Lihat juga <https://id.wikipedia.org/wiki/Film> di akses 5 September 2019.

Sneider, Jeff. "The Borgias' Star Holliday Grainger Joins Disney's 'Cinderella'." TheWrap, 10 July 10, 2019.

Trumbore, Dave (August 23, 2015). "Emma Watson Wraps 'Beauty and the Beast' on 'Harry Potter' Anniversary". Collider.com. Diakses tanggal August 23, 2015. Lihat juga Twitter Watch: Emma Watson & Luke Evans Wrap Filming on BEAUTY AND THE BEAST". Broadway World. August 24, 2015. Diakses tanggal August 27, 2015.

Watson, Emma In Talks To Play Cinderella In Live-Action Film," starpulse.com, 2 Agustus, 2019. Lihat juga Marc Graser, "Cinderella's Glass Slipper Didn't Fit Emma Watson," Variety, 12 Agustus, 2019.

Wardhana, Yesaya Whisnu, *Mengenal Jenis Sound Dalam Film Dan Iklan*, Compusician.Com, Music Technology Lifestyle, July 19, 2014.

Worldwide Grosses," Box Office Mojo. Di akses 1 Oktober, 2019.