



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Sound Design*

Menurut Holman (2010), *sound design* atau yang seringkali disebut juga sebagai tata suara adalah sebuah seni suara yang membuat suara di dalam film memiliki nilai estetika sendiri dan memiliki hubungan dengan visual yang dimunculkan. Ia mengungkapkan bahwa orang-orang yang melakukan *sound design* biasa disebut dengan sebutan *sound designer* atau penata suara (hlm. 145). Menurutnya, dalam menyusun tatanan suara yang tepat, tentunya seorang *sound designer* akan menggunakan sisi kreatifitasnya. Kreatifitas tersebut juga digunakan untuk menyusun efek-efek lain yang juga diletakkan pada bagian-bagian tertentu. Hal ini dilakukan agar tatanan suara tersebut dapat menjadi satu kesatuan yang indah dan menyusun harmoni yang sesuai.

Dalam penggunaannya di dunia nyata, setiap tatanan suara tentunya memiliki fungsinya masing-masing. Dakic (2009) menjelaskan bahwa suara-suara yang ada di dalam film maupun di dalam tayangan televisi dapat menjadi penopang bagi berbagai jenis cerita seperti naratif, dokumenter, ataupun komersial. Ia menjelaskan, meskipun suara dan visual memiliki persepsi yang berbeda, apabila disatukan tentunya akan menjadi sebuah kesatuan yang menggambarkan keutuhan cerita (hlm. 6). Adapun ia menyebutkan fungsi umum dari tatanan suara adalah sebagai berikut (hlm. 3).

1. *Story-telling*

Dalam fungsinya menjadi *story-teller*, suara menjadi sebuah jembatan untuk menghantarkan cerita. Suara dapat menghantarkan cerita dengan berbagai cara seperti dialog, monolog, musik, atau bahkan narasi. Dengan adanya dialog, monolog, musik, atau narasi, penonton dapat lebih mudah memahami cerita yang akan disampaikan karena tidak perlu menerka-nerka arti dari gambar yang ditampilkan.

2. *Story supporting*

Suara menjadi elemen *supporting* dari sebuah cerita dengan adanya penambahan efek suara di bagian-bagian tertentu. Seperti fungsinya, karena hanya berfungsi sebagai *supporting*, efek-efek suara ini hanya dimunculkan di beberapa bagian tertentu saja yang membutuhkan. Di samping efek suara, musik juga termasuk sebagai salah satu *story supporting*. Dengan adanya musik, emosi yang ingin dibangun akan menjadi lebih mudah untuk terbentuk. Penonton juga akan lebih mudah menyelami cerita yang disuguhkan dengan adanya *supporting* dari segi suara.

Dalam mendesain sebuah tatanan suara, *sound designer* tentunya akan melakukan berbagai macam tahapan. Tahapan-tahapan tersebut dapat berbeda pada tiap produksi, bergantung dari kebutuhan *sound designer* itu sendiri. Namun pada dasarnya, terdapat tahapan-tahapan utama yang akan selalu dilakukan. Tahapan ini akan dilakukan oleh semua *sound designer*, baik pemula maupun profesional. Dakic menyebutkan empat tahapan tersebut sebagai berikut (hlm. 6).

1. *Recording*

Recording merupakan tahapan paling pertama yang harus dilakukan pada proses tata suara. Proses perekaman ini dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti perekaman di dalam studio ataupun di lokasi saat syuting sedang berlangsung. Dalam proses perekaman, Dakic (2009) mengatakan bahwa sebenarnya tujuan utama yang harus dicapai adalah dengan merekam seluruh suara yang sekiranya dibutuhkan dan dapat digunakan dalam proses tata suara. Ia juga mengungkapkan, penting bagi para *sound designer* untuk memperhatikan mikrofon yang digunakan pada proses perekaman agar kualitas suara yang dihasilkan semakin baik.

2. *Synchronisation*

Setelah proses perekaman selesai, maka tahapan kedua yang akan dilakukan oleh *sound designer* secara umum adalah sinkronisasi. Sinkronisasi merupakan sebuah proses di mana visual dan juga suara disatukan menjadi satu kesatuan. Ia menjabarkan, pada dasarnya ada dua teknik perekaman yang dapat dilakukan dalam tahapan sinkronisasi ini. Yang pertama adalah sinkronisasi langsung. Dalam teknik ini, visual dan juga suara direkam secara bersamaan sehingga sinkronisasi yang dilakukan hanya perlu menyamakan beberapa bagian yang unik.

Teknik kedua adalah melakukan sinkronisasi suara yang direkam di dalam studio. Biasanya, suara yang direkam di studio adalah suara-suara yang tergolong detail dan sulit direkam pada saat proses syuting

berlangsung. Sinkronisasi dengan menggunakan teknik ini akan lebih sulit karena harus disamakan dengan visual yang sudah ada.

3. *Editing*

Editing merupakan tahapan utama ketiga dalam tahapan menata suara. Dalam melakukan *editing*, terdapat dua teknik umum dalam memotong suara. Yang pertama disebut sebagai *vertical cut*. Teknik ini seringkali digunakan saat jeda antar dialog. Untuk menggunakan teknik ini, *sound designer* harus berhati-hati agar tidak merusak suara atau dialog yang ada.

Teknik kedua adalah pemotongan suara dengan bentuk diagonal. Biasanya teknik ini disebut juga dengan *fade-in* atau *fade-out*. Teknik ini sering digunakan apabila membutuhkan transisi yang halus, sehingga suara yang dibuat-pun menjadi hilang ataupun muncul secara perlahan.

4. *Mixing*

Mixing merupakan proses yang melibatkan teknik mikrofon, sinkronisasi, dan juga perekaman. Dakic menjelaskan bahwa *mixing* merupakan proses memanipulasi level yang sudah dilakukan sebelumnya pada proses perekaman. Proses *mixing* ini dilakukan agar suara yang sebelumnya sudah direkam dapat memberikan impact yang lebih baik lagi pada jalan cerita. Ia kembali menungkapkan, *mixing* memiliki “kecepatannya” sendiri. Hal ini dikarenakan pada proses *mixing*, “kecepatan” yang dibutuhkan disesuaikan dengan “kecepatan” cerita.

Sedangkan Sonnenschein (2010) memiliki pandangannya sendiri. Baginya, terdapat delapan belas (18) tahapan yang harus dilalui oleh seorang *sound designer*

untuk mendesain suara sesuai dengan imajinasi dan kreativitas. Berikut merupakan delapan belas tahapan yang harus dilalui oleh seorang *sound designer*:

1. *The first script reading*

Sonnechein mengungkapkan, meskipun sebuah film sudah direkam atau bahkan sudah melalui proses *editing*, seorang *sound designer* sebaiknya membaca *script* terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar pemikiran dari *sound designer* terhadap tatanan suara awal tidak terpengaruh dan terpaku pada visual yang ada. Ia mengungkapkan, dengan membaca *script* terlebih dahulu akan memberikan ruang lebih untuk *sound designer* melakukan eksplorasi lebih tanpa harus terpaku pada visual yang ada (hlm. 2).

2. *What to listen for*

Menurut penjelasan Sonnenschein, dalam proses *reading*, *sound designer* dapat melihat *keywords* yang menarik perhatian. Biasanya, suatu *keywords* akan muncul karena *keywords* tersebut berhubungan dengan manusia, benda, ataupun pergerakan yang secara jelas digambarkan. Di samping itu ia juga mengungkapkan hal ini juga bisa terjadi karena *keywords* tersebut merupakan lingkungan yang dapat menggambarkan *ambience*. Selain itu bisa juga *keywords* tersebut menjadi kunci untuk menggambarkan emosi dari adegan atau berisikan transisi dramatik dari momen tertentu (hlm. 2).

3. *Grouping the voices*

Sonnenschein mengungkapkan, setelah menandai bagian-bagian yang memiliki tatanan suara penting, maka *sound designer* sebaiknya mengelompokkannya menjadi kelompok-kelompok serupa. Kelompok-

kelompok tersebut dapat berdasarkan dengan golongan aksi yang dilakukan, benda, emosi, atau kata kunci lainnya (hlm. 10).

4. *Drawing visual maps*

Setelah memahami lebih dalam mengenai *script* yang sudah ada, Sonnenschein menjelaskan *sound designer* dapat menggambarkan secara visual skema dari jalan cerita yang sudah dibuat. Skema ini dapat menggambarkan titik-titik penting dari jalan cerita dan juga titik-titik lemah dari jalan cerita. Dengan mengetahui titik-titik ini, maka *sound designer* dapat menyeimbangkan titik-titik tersebut agar tatanan suara nantinya tidak *overlapping* jalan cerita yang ada (hlm. 12).

5. *Meeting the director*

Sesudah keseluruhan konsep awal dihasilkan, ada baiknya *sound designer* melakukan pertemuan dengan sutradara. Proses ini dilakukan juga untuk menyatukan konsep dan juga pemikiran dari segi visual dan juga suara. Dalam proses ini, tidak menutup kemungkinan masih adanya perubahan-perubahan konsep untuk disetarakan dengan konsep visual (hlm. 15).

6. *The sound map – draft 1*

Dalam tahapan ini, Sonnenschein menjelaskan *sound designer* bisa membagi *script* yang sudah didiskusikan sebelumnya menjadi beberapa bagian dan mencatat poin-poin penting ke dalam beberapa kategori. Kategori-kategori tersebut dapat berupa suara konkret, *musical sound*, musik, dan suara (hlm. 18).

7. *Consulting before and during the shot*

Berikutnya, Sonnenschein menjelaskan *sound designer* akan berkonsultasi dengan produser terkait dengan budget yang ada. Dalam beberapa keadaan, tentu ada beberapa produksi yang harus menekan biaya produksi. Oleh karena itu, terdapat beberapa cara agar biaya produksi dapat ditekan. Beberapa cara tersebut antara lain adalah dengan menekan *shots* yang terbilang mahal dan menggantikannya dengan konsep suara, memilih lokasi yang tepat secara nuansa suara, menggunakan peralatan perekaman suara yang tepat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan, serta merencanakan perekaman "liar" selama proses syuting sehingga tidak perlu melakukan proses perekaman kembali pada saat *post-production* (hlm. 23).

8. *Accompanying the picture edit*

Dalam tahapan ini, ia menjelaskan bahwa *sound designer* dapat menemani *picture editor* untuk menyatukan *footage-footage* yang ada setelah syuting dilakukan. Tahapan ini dilakukan sehingga apabila dari segi konsep suara memiliki masukan terhadap tatanan gambar, maka dapat langsung disampaikan kepada *picture editor* dan juga sutradara (hlm. 25).

9. *Analyzing the final picture edit*

Jika seorang *sound designer* baru diperkerjakan setelah film sudah menjadi satu kesatuan, maka hal yang harus dilakukan menurut Sonnenschein adalah menganalisis hasil visual tersebut. Dalam tahapan ini, tentunya *sound designer* harus tetap memperhatikan hal-hal yang seharusnya dilakukan

pada masa *development*, guna menentukan konsep dan juga tatanan suara yang tepat (hlm. 26).

10. *The sound map – draft 2*

Sound map draft 2 tentunya merupakan pengembangan dari *draft* pertama. Dalam *draft* ini, *sound designer* seharusnya sudah memiliki catatan-catatan naratif tambahan. Di dalam *draft* ini juga, *sound map* sudah diselaraskan dengan visual *map*, sehingga tiap-tiap bagian sudah menjadi sebuah kesatuan (hlm. 31).

11. *Defining voice sources and modification*

Dalam tahapan ini, ia menjelaskan bahwa *sound designer* akan melakukan tahapan *editing* yang pertama. Terkadang, suara-suara yang masih “mentah” seringkali kotor dan tidak jernih. Disebutkan, terdapat beberapa faktor yang membuat suara menjadi kotor dan harus dibersihkan terlebih dahulu, yaitu:

- a. Volume perekaman yang telalu kecil sehingga ketika volume *track* dibesarkan, suara menjadi kotor.
- b. *Background* suara dari lokasi syuting yang *overlapped* secara berlebih.
- c. Performa dari aktor tersebut saat sedang syuting.

Untuk mengatasi hal-hal tersebut, ada beberapa solusi yang bisa dilakukan seperti *dubbing on location*, *dubbing* saat *post-production*, dan alternatif produksi lainnya (hlm. 32).

12. *Defining sound effect and ambience sources*

Untuk membuat cerita dari film menjadi lebih hidup, ada kalanya *sound designer* menambahkan suara-suara khusus untuk "membumbui" cerita

tersebut. Untuk itu, dalam tahapan ini, *sound designer* akan mencatat dan membagi *sound effect* tersebut menjadi beberapa bagian. *Sound effect* sendiri biasanya dikelompokkan berdasarkan sumbernya (hlm. 35).

13. *Coordinating with the music score*

Pada tahapan ini, *sound designer* akan berkoordinasi dengan produser dari *music score* untuk menyamakan konsep musik. Dengan adanya koordinasi ini, maka musik yang nantinya akan dibuat akan menjadi selaras dengan konsep awal dan menjadi satu kesatuan tatanan suara (hlm. 43).

14. *Experimentations and open options*

Tahapan ini merupakan tahapan di mana *sound designer* dan juga sutradara mengecek konsep suara yang sudah dibuat. Apabila konsep suara tersebut masih ada yang kurang sesuai, maka *sound designer* bisa mengganti konsep tersebut dan mencocokkannya kembali (hlm. 45).

15. *Exhibition consideration*

Di tahapan ini, *sound designer* mengkonsiderasi sistem-sistem yang dimiliki oleh tempat eksibisi film seperti bioskop. *Sound designer* kemudian menyesuaikan konsepnya dengan sistem yang ada, agar pengalaman penonton terhadap film tersebut dapat menjadi lebih realistis (hlm. 46).

16. *The sound map – draft 3*

Draft ketiga dari sebuah *sound map* merupakan *draft* yang paling mendetail.

Dalam *draft* ini, setiap suara akan dicatat nama *track* tersebut, detik suara itu muncul dan juga durasi dari suara tersebut. Di dalam *draft* ini juga

dituliskan efek-efek yang digunakan seperti *fade-in*, *fade-out*, dan masih banyak lagi (hlm. 49).

17. *Pre-mix decisions*

Dalam tahapan ini, ia menjelaskan bahwa *sound designer* akan menentukan keputusannya terhadap detail-detail tertentu, efek, *EQ*, dan sebagainya. Tentunya, *sound designer* harus berpikir matang-matang akan segala keputusannya guna merealisasikan konsep yang sesuai (hlm. 50).

18. *The final mix & print master*

Tahap terakhir merupakan tahap di mana semua hal yang sudah dilakukan dalam proses sebelumnya dijadikan satu kesatuan. Sonnenschein mengungkapkan, dengan penyatuan tersebut, maka *sound designer* dan juga seluruh kru dapat melihat secara bersamaan visual dan juga suara yang sudah didesain sebelumnya (hlm. 52).

2.2 *Sound effect (SFX)*

Scott-james (2018, hlm. 66) berpendapat, *sound effect* cenderung menjadi efek suara paling utama yang membutuhkan sinkronisasi dengan kepentingan-kepentingan tertentu di dalam film. *Sound effect* dapat memberikan pesan naratif untuk mengarahkan perhatian penonton kepada suatu bagian yang memang ingin diberikan perhatian lebih. Menurutnya, semua *sound effect* yang muncul di dalam film tentunya sudah melewati masa pertimbangan, sebagaimana seluruh visual yang muncul juga melewati masa pertimbangan.

Viers (2008) mengungkapkan, *sound effect* tentunya memiliki ragam bentuk, tergantung dari kebutuhan dan juga proses pembuatannya. Dalam pembuatannya, terdapat banyak metode bagi *sound designer* untuk menciptakan sebuah *sound effect*. Menurutny, ia membagi *sound effect* menjadi beberapa jenis, yaitu (hlm. 209):

1. *Ambience sound*

Viers menjelaskan, *ambience sound* merupakan *sound effect* yang memiliki fungsi untuk menunjukkan dimensi ruang dan waktu. Seperti contohnya, *sound effect* suara mobil yang berlalu lalang akan menunjukkan dimensi jalan raya dan waktu di siang hari.

2. *Animal sound*

Ia menjelaskan, *animal sound effect* merupakan efek-efek suara yang berasal dari binatang yang sekiranya dibutuhkan di dalam film. Seperti contohnya, ketika di dalam adegan terdapat anjing menggonggong, maka tentunya dibutuhkan *animal sound effect* anjing menggonggong.

3. *Crash material*

Ia menyebutkan, *crash material sound effect* merupakan *sound effect* yang diciptakan berdasarkan suara dari barang-barang yang dihancurkan.

Material yang digunakan dapat bermacam-macam bergantung pada kebutuhan. Umumnya, material yang digunakan adalah *metal*, *plastic*, *cardboard*, atau pipa.

4. *Crowd*

Menurutnya, *crowd sound effect* merupakan *sound effect* yang berhubungan dengan individu, yang bertugas untuk mengisi *ambience*. Contoh dari *crowd sound effect* adalah suara kerumunan orang, kerumunan hewan, dan sebagainya.

5. *Explosion effect*

Menurutnya, *explosion effect* merupakan suara yang diciptakan berdasarkan suara ledakan. *Sound effect* ini biasanya digunakan untuk menimbulkan berbagai macam afeksi, salah satunya adalah perasaan tertekan. Jenis-jenis dari *explosion effect* ini bermacam-macam, umumnya seperti *bomb timer*.

6. *Fire effect*

Berdasarkan penjelasan dari Viers, *fire sound effect* merupakan *sound effect* yang berhubungan dengan api. Contohnya seperti suara api kompor.

7. *Horror effect*

Ia menjelaskan, *horror effect* merupakan *sound effect* yang sering digunakan di dalam sebuah film dengan *genre horror*. Pembuatan *sound effect horror* ini memiliki bermacam-macam cara, salah satunya adalah dengan melakukan *foley*. *Horror sound effect* ini juga memiliki banyak jenis, beberapa diantaranya adalah *blood drips*, *flesh rips*, atau *guillotine*.

8. *Household effect*

Menurutnya, *household effect* merupakan *sound effect* yang berhubungan dengan perabotan-perabotan yang ada di dalam rumah. Seperti contohnya suara mencuci piring, mesin cuci, dan sebagainya.

9. *Impact effect*

Menurutnya, *impact effect* merupakan sebuah *sound effect* yang dibuat berdasarkan tubrukan dari dua benda secara bersamaan. Beberapa contoh dari *impact effect* ini adalah *falls, hits, drops*, dan sebagainya. *Impact effect* ini sendiri dibagi menjadi tiga yaitu *bullet impacts, earth impacts*, dan *metal impacts*.

10. *Foley sound effect*

Menurutnya, *foley sound effect* merupakan *sound effect* yang dibuat dengan melalui proses *foley*. Biasanya, jenis *sound effect* ini dibuat untuk memberikan detail-detail spesifik yang tidak bisa direkam pada masa syuting berlangsung. Beberapa contoh *foley sound effect* ini adalah suara ketukan pintu, langkah kaki, atau suara gesekan pakaian.

Berbeda dengan teori milik Viers, Winters (2017) membagi *sound effect* menjadi enam jenis berdasarkan atas fungsinya. Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing *sound effect* berdasarkan atas fungsinya (hlm. 82-83).

1. *Hard* atau *Spot Sound effect*

Bagi Winters, *hard* atau *spot sound effect* ini merupakan *sound effect* yang secara langsung terkoneksi dengan visual dan membutuhkan sinkronisasi antara suara dengan visual. Seperti contohnya adalah suara pintu mobil yang tertutup. Untuk menambahkan *sound effect* ini tentunya membutuhkan sinkronisasi dengan visual agar *sound effect* ini tidak terasa janggal bagi penonton.

2. *Background Sound effect*

Ia menyebutkan, *background sound effect* yang dimaksudkan di sini adalah atmosfer atau *ambience*. *Sound effect* ini tidak membutuhkan sinkronisasi terhadap visual, namun perlu kecocokan terhadap visual atas suara yang dimunculkan. Hal ini dilakukan guna menunjukkan lokasi berdasarkan dengan *sound effect* yang ditambahkan. Seperti contohnya, *sound designer* akan menambahkan suara mobil yang lalu lalang di dalam visual pinggir jalan.

3. *Foley Sound effect*

Ia menyebutkan, *foley sound effect* merupakan *sound effect* yang melakukan sinkronisasi dengan tokoh. *Foley sound effect* ini biasanya berupa suara-suara yang berdekatan dengan tokoh. Seperti contohnya adalah suara langkah kaki, suara melepaskan jaket, suara meneguk air, dan sebagainya.

4. *Loop Group or Walla*

Ia menjelaskan, suara dari segerombolan orang yang berbicara akan dianggap sebagai *background sound* apabila suara tersebut tidak dapat dikenali kalimat atau kata yang diucapkannya. Suara ini biasanya disebut sebagai *Walla-Walla*. Namun disamping itu juga, terkadang ada beberapa saat di mana pemain yang mengisi *background sound* perlu dikenali kalimat atau kata yang diucapkannya.

5. *Design Sound effect*

Menurut penjelasan Winters, *Design sound effect* merupakan *sound effect* yang tidak pernah ada di dunia nyata dan tidak memungkinkan untuk

direkam. Seperti contohnya suara-suara teknologi futuristik atau suara-suara hewan yang sudah punah seperti dinosaurus.

6. *Off-screen Sound effect*

Ia menyebutkan, *sound effect* ini biasanya tidak membutuhkan sinkronisasi dengan visual yang terlihat. *Sound effect* ini biasanya digunakan untuk memberitahu penonton tentang suatu kegiatan yang dilakukan oleh tokoh tanpa harus diperlihatkan secara visual. Contohnya, ketika tokoh dalam cerita sedang ke toilet maka dapat disampaikan dengan suara *flush* toilet tanpa harus memperlihatkan visual bahwa tokoh tersebut berada di toilet.

Di samping itu, sebuah *sound effect* juga memiliki peranan penting dalam sebuah film. Wyatt dan Amyes (2005) menjabarkan peranan dari sebuah *sound effect* sebagai berikut (hlm. 166).

1. *Illusion of reality*

Dijelaskan, *sound effect* memiliki peranan untuk menciptakan dunia realita di dalam sebuah film. Seperti contohnya, sebuah film dokumenter peperangan akan terasa lebih nyata dan hidup apabila ditambahkan efek-efek suara ledakan dan juga pistol. Sebuah set yang dibangun juga akan terlihat lebih hidup jika ditambahkan dengan *ambient* suara sekitarnya, seperti suara kendaraan di jalan besar.

2. *Illusion of continuity*

Seperti yang diketahui, ia menyebutkan dalam proses syuting bisa saja setiap tentunya adegan direkam di waktu dan tempat yang berbeda. Di sinilah fungsi dari sebuah efek suara. Dengan adanya efek suara, *sound*

designer dapat menyatukan adegan-adegan tersebut menjadi satu kesatuan yang berkelanjutan. Sehingga akhirnya, penonton dapat menonton film tersebut tanpa merasa adanya kejanggalan dari film tersebut.

3. *Illusion of spatial depth*

Ilusi *spatial depth* yang dimaksudkan oleh Winters adalah jarak yang ada di dalam sebuah adegan. Seperti misalnya, suara dari sebuah ledakan tentunya akan berbeda bila berada di dekat kita maupun di kejauhan. Di sinilah peranan dari sebuah efek suara. Efek suara akan membantu penonton untuk membayangkan jarak benda-benda dan kegiatan yang ada di dalam film.

4. *Illusion of space*

Ia menjelaskan, efek suara juga memberikan peranan dalam memberikan posisi ruang. Seperti contohnya, apabila penonton mendengar suara dari sebelah kiri maka akan menciptakan ilusi bahwa sumber suara tersebut berada di sebelah kiri. Hal ini menjadi peranan yang cukup penting karena memberikan ilusi bahwa suara tersebut berada di dunia nyata, bukan hanya di film saja.

5. *Told off-screen action*

Menurut Winters, efek suara dapat menjadi sebuah penanda kejadian tanpa harus memperlihatkan visual. Contohnya ketika ada suara mobil yang bertabrakan dengan visual yang hitam, maka penonton akan membayangkan terjadi kecelakaan dalam cerita tersebut.

6. Membenarkan masalah pada *track* audio dialog

Bagi Winters, efek suara dapat menjadi salah satu alat untuk membetulkan masalah-masalah yang terjadi pada audio yang sudah terekam. Seperti salah satunya, dengan menimpa suara yang bermasalah dengan efek suara lain yang mirip tentunya akan membantu untuk menyembunyikan permasalahan tersebut.

7. Membantu membangun emosi

Menurutnya, hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan efek suara yang tepat. Misalnya saat sedang sedih, akan lebih cocok untuk diberikan lagu yang sedih dibandingkan dengan lagu metal.

8. Menciptakan kesan dramatik

Menurut Winters, dengan adanya penyusunan dinamika yang tepat, adegan yang sebenarnya biasa saja dapat dibuat menjadi berlebihan dengan adanya tatanan suara yang tepat.

Di samping pembagiannya melalui fungsi, *sound effect* juga dapat dibagi berdasarkan proses pembuatan. Menurut Wyatt dan Amyes (2005), *sound effect* dapat diciptakan dengan berbagai cara yang berbeda. Mereka menjelaskan beberapa cara untuk menciptakan *sound effect* sebagai berikut (hlm. 169).

1. *Sync FX*

Wyatt dan Amyes menyebutkan bahwa sebenarnya dalam proses produksipun sudah ada beberapa *sound effect* yang memang ikut terekam.

Namun biasanya dalam proses *editing*, *sound effect* yang sudah terekam tersebut dapat ditimpa dengan *sound effect* buatan. Atau bisa juga *sound*

effect tersebut dipotong dan kemudian dipakai di adegan lain atau ditempatkan di posisi yang sesuai.

2. *Wildtrack FX*

Sesuai namanya, *wildtrack FX* merupakan *sound effect* yang direkam secara "liar". Mereka menjelaskan, liar yang dimaksudkan adalah *sound effect* tersebut direkam tanpa melihat gambar adegan dari film. Biasanya *sound effect* yang direkam secara bebas ini merupakan *sound effect* yang tidak bisa direkam secara langsung di lokasi adegan.

3. *Effect Libraries*

Menurutnya, *effect libraries* merupakan *sound effect* yang sudah diciptakan seseorang dan dapat digunakan oleh semua orang. Umumnya, *sound effect* ini berbayar bergantung dari kebijakan pencipta *sound effect*. *Libraries sound effect* sendiri dapat diraih dari berbagai macam sumber, beberapa diantaranya adalah *server system*, internet, dan *CD-ROM/DVD-ROM*.

4. *Recording Custom*

Menurut mereka, *sound effect* yang direkam secara khusus ini biasanya tidak ada di *library* ataupun tidak bisa direkam secara "liar" seperti cara sebelumnya seperti contohnya suara *vintage car*. Sekarang ini sudah sulit untuk mencari suara mobil tua karena memang keterbatasan sumber daya.

Oleh karena itu, apabila seorang *sound designer* membutuhkan *sound effect* tertentu yang memang sulit untuk ditemukan, biasanya ia akan merekam *sound effect* tersebut secara khusus.

2.3 Konsep Suara

1. *Realism*

Scott-james (2018) menyebutkan, suara *realism* merupakan suara yang secara logika memang ada di dalam dunia yang digambarkan di dalam layar. Dapat diungkapkan, suara-suara realistik ini terkadang memang harus berada pada "tempatnya" dan juga bisa digunakan sebagai pengantar naratif cerita. Seperti contohnya adalah suara ketukan pintu. Ia menjelaskan, suara ketukan pintu tergolong sebagai suara yang realistik karena memang suara tersebut berada di lingkup kehidupan manusia. Namun suara ketukan pintu dapat memberikan pesan naratif hanya dari jenis suara yang diciptakannya. Seperti misalnya, suara ketukan pintu yang diketuk halus dengan suara ketukan pintu yang diketuk secara kasar tentunya berbeda (hlm. 72).

2. *Hyper-realism*

Hyper-realism atau yang biasanya juga disebut sebagai *hyper-real sound* merupakan suara rekaman yang dlebih-lebihkan dari sebagaimana aslinya. Sama halnya menurut Scott-james, ia juga menjabarkan bahwa suara yang *hyper-realism* merupakan suara yang memberikan "berat tambahan" kepada tatanan suara (hlm. 73). Efek suara yang dibuat berlebihan ini dapat memunculkan banyak efek, seperti perasaan meresahkan, memberikan tekanan psikologi, atau bisa juga mengarahkan perhatian penonton terhadap detail tertentu. Levitin (seperti dikutip oleh Gonzalez, 2008) juga menyebutkan bahwa suara dengan konsep *hyper-realism* merupakan suara-suara yang tidak akan pernah dapat didengar di dunia nyata.

Dalam penggunaannya, Scott-james menyebutkan ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum membuat suara menjadi *hyper-realism*. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut (hlm. 73).

- a. Apa yang harus dilakukan terhadap suara tersebut dan bagaimana suara tersebut akan berubah?
- b. Dari apa suara tersebut berasal dan apakah suara tersebut perlu untuk dlebih-lebihkan?
- c. Bagaimana suara tersebut bekerja dan apakah suara tersebut perlu untuk dlebih-lebihkan?
- d. Bagaimana besar/kecil, cepat/lambat, dan apakah perlu untuk dlebih-lebihkan?
- e. Bagaimana lingkungan dari suara tersebut dan apakah perlu untuk dlebih-lebihkan?
- f. Apa yang ingin disampaikan kepada penonton dari segi perasaa, apa yang dipikirkan, dan apa yang dilihat?

Selain dibagi ke dalam konsep realisme dan *hyper-realism*, suara juga dibagi menjadi jenis yang berbeda. Dalam pembagiannya, Sonnenschein (2001) membagi suara dibagi menjadi dua jenis yang berbeda. Kedua jenis tersebut disebut sebagai *diegetic sound* dan *non-diegetic sound* (hlm. 153-154).

1. *Diegetic sound*

Diegetic sound menurut Sonnenschein merupakan suara-suara yang berhubungan dengan manusia dan berada di dalam layar. Suara-suara *diegetic* biasanya berhubungan dengan tokoh dan juga benda-benda di

sekitar tokoh. Dalam *diegetic sound* sendiri, suara kembali dibagi menjadi dua tipe.

- a. *On-screen*: *on-screen* merupakan suara-suara yang dapat dilihat di dalam layar. Seperti contohnya langkah kaki manusia, suara mobil, suara burung, dan sebagainya.
- b. *Off-screen*: suara-suara yang tergolong dalam tipe *off-screen* adalah suara-suara yang tidak terlihat dalam layar, seperti contohnya *ambient*.

2. *Non-diegetic sound*

Non-diegetic sound menurut Sonnenschein merupakan suara-suara yang tidak berhubungan secara langsung dengan tokoh. *Non-diegetic sound* sendiri berfungsi untuk menjadi elemen pendukung dari apa yang sedang ditampilkan di layar.

2.4 *Genre*

Pratista (2017) menjelaskan bahwa genre merupakan sebuah kata yang berasal dari Bahasa Perancis dengan makna “bentuk” atau “tipe”. Ia menjelaskan bahwa kata genre sendiri mengacu kepada kata biologis “genus” (hlm. 39). Ia menjabarkan, film semakin berkembang dari zaman ke zaman, sama halnya dengan genre dari perfilman (hlm. 41). Ia juga memaparkan bahwa semakin berkembangnya genre, lahirlah genre-genre lain yang lebih spesifik yang disebut sebagai subgenre. Seperti contohnya adalah genre drama. Dalam setiap film tentunya mengangkat tema drama yang berbeda seperti drama keluarga, drama politik, atau drama percintaan. Jenis-jenis dari drama tersebutlah yang disebut sebagai subgenre (hlm. 42).

Berdasarkan penjelasan dari Pratista, International School Design menjelaskan, beberapa *genre* yang sudah ada dalam dunia perfilman adalah sebagai berikut.

1. *Action*

Menurutnya, film-film dengan *genre action* biasanya berfokus pada tema pengejaran, penyelamatan, perkelahian, atau krisis tertentu. *Genre* ini memiliki *pacing* yang cepat dan biasanya memiliki tokoh pahlawan yang akan mengarahkan tokoh lain menuju keberhasilan. Contoh dari film *action* adalah Jurassic World.

2. *Adventure*

Dijelaskan, *adventure* atau petualangan merupakan *genre* yang menarik. Film-film dengan *genre* ini biasanya memiliki sekuel atau prekuel. Seperti namanya, *genre* ini biasanya bercerita tentang pencarian harta karun di dalam hutan atau tempat lain. Contoh dari film *adventure* adalah Tomorrowland.

3. *War*

Menurut lembaga tersebut, film dengan *genre* ini tentunya menunjukkan peperangan yang terjadi. Peperangan ini dapat disebabkan banyak hal, diantaranya perdebatan negara, konflik negara, atau bahkan perpecahan sosial. Film-film dengan *genre* peperangan ini biasanya juga digabungkan dengan *genre* lain seperti *action*, *adventures*, atau drama. Contoh dari film dengan *genre war* ini adalah Hacksaw Ridge.

4. *Crime and Gangster*

Dijelaskan, film dengan *genre* ini biasanya menceritakan tentang kehidupan dari para penjahat atau mafia. Biasanya cerita akan berfokus pada pencurian uang oleh mafia atau preman-preman kejam yang beroperasi di luar ranah hukum. Contoh film dengan *genre* ini adalah Legend.

5. Drama

Seperti namanya, mereka menjelaskan *genre* drama ini memfokuskan pada jalan cerita yang disuguhkan. Film dengan *genre* ini biasanya menggunakan tokoh yang realistis dengan situasi kehidupan atau aturan-aturan yang menjadikan dirinya semakin berkembang. Tokoh-tokoh dalam film dengan *genre* ini biasanya memiliki tokoh yang kuat. Contoh dari film dengan *genre* ini adalah The Longest Ride.

6. *Horror*

Dijelaskan, film dengan *genre horror* merupakan film yang dengan sengaja dirancang untuk menakut-nakuti setiap orang yang menontonnya. Dengan konsep yang menakutkan, film ini akan mengejutkan sekaligus menakutkan para penonton secara bersamaan. Contoh film dengan *genre horror* adalah Insidious Chapter 2.

7. *Epic/Historical*

Menurutnya, film dengan *genre epic* atau *historical* ini merupakan film yang biasanya membahas drama sejarah, drama kostum, atau cerita-cerita dari para aktivis di abad pertengahan. Biasanya, film dengan *genre* ini akan

mengangkat kisah-kisah mistis, legendaris, ataupun heorik dari orang tersebut. Contoh dari film dengan *genre* ini adalah Lincoln.

8. *Musical/Dance*

Menurut lembaga tersebut, film dengan *genre musical* ini memiliki ciri khas yang sangat unik. Berbeda dengan film pada umumnya, film dengan *genre musical* memiliki unsur musik yang kuat. Unsur musik ini seringkali dijadikan salah satu cara untuk menyuguhkan jalan cerita. Terkadang ketika musik dimainkan, biasanya adegan tersebut akan dibumbui dengan tarian dari pemainnya. Contoh film dengan *genre musical* ini adalah High School Musical dan La La Land.

9. *Science Fiction*

Dijelaskan, *science fiction* merupakan sebuah *genre* yang memadukan ilmu fisika dengan dunia teknologi. Ciri-ciri dari film dengan *genre* ini biasanya adanya monster-monster dari planet lain atau senjata-senjata unik yang berbeda dengan senjata di dunia nyata. Beberapa contoh dari film dengan *genre Science Fiction* adalah Star Trek dan InterStellar.

10. *Western*

Disebutkan, *western* merupakan *genre* paling tua yang ada di Amerika. Sesuai namanya, *genre* ini menceritakan cerita-cerita yang biasanya terjadi di negara Amerika. Contoh film dengan *genre Western* adalah Django.

2.4.1 **Komedi**

Randazzo (2015) mengutarakan, bahwa komedi memiliki berbagai macam dalam perkembangannya (hlm. 25). Dari semua jenis komedi yang sudah

ada, dapat disebutkan bahwa komedi merupakan sebuah hiburan yang terstruktur dan bertujuan untuk menghasilkan efek humoris. Tujuan awal dari sebuah komedi tentunya untuk membuat seseorang tertawa. Helitzer menyebutkan, dalam membuat komedi terdapat enam buah resep sebagai berikut.

1. Target

Helitzer menyebutkan, pemilihan target dalam membuat komedi tentunya merupakan sebuah unsur penting. Hal ini dikarenakan, dalam menentukan materi komedi yang akan disampaikan, komedian harus terlebih dahulu mengetahui target audiensnya. Dengan begitu, tentunya materi komedi yang ingin disampaikan sesuai dan tepat sasaran. Seperti contohnya, seksualitas tentunya akan menjadi komedi yang tepat bila disampaikan ke orang tua, bukan ke anak-anak.

2. *Hosility*

Dijelaskan oleh Helitzer, dalam menjalani kehidupan, setiap manusia tentunya memiliki ketidaksukaan terhadap suatu hal. Ketidaksukaan tersebut dapat berbagai macam rupa dan wujudnya. Komedi dapat difokuskan ke dalam perasaan ketidaksukaan atau rasa frustrasi akan hal tersebut. Namun tentunya candaan komedi yang difokuskan pada hal ini haruslah dilakukan pada orang yang tepat beserta topik yang sesuai juga.

3. Realisme

Menurut Helizer, sebuah komedi tentunya akan lebih mudah untuk menjadi sebuah keterikatan bagi masyarakat bila tema yang dibahas adalah sesuatu

yang realistis. Realistis yang dimaksudkan adalah bagaimana topik yang diangkat menjadi sesuatu yang berada dan terjadi di sekitar masyarakat. Tanpa membawa sisi realitas tersebut, sebuah komedi akan sulit tersampaikan ke masyarakat dan sulit dipercaya karena tidak adanya unsur keterikatan tersebut.

4. *Exaggeration*

Di sisi lain, ia menjelaskan bahwa *exaggeration* dapat menjadi salah satu kunci untuk mengundang komedi. Ketika penonton memahami bahwa ada suatu hal yang dilebih-lebihkan, maka penonton dapat mengetahui bahwa apa yang sedang dibahas adalah sebuah jenaka belaka. Sebagai contohnya, banyak orang akan tertawa apabila melihat badut yang terjatuh berlebihan karena sebuah kulit pisang. Karena penonton mengetahui bahwa hal tersebut sebenarnya dilebih-lebihkan maka mereka akan tertawa.

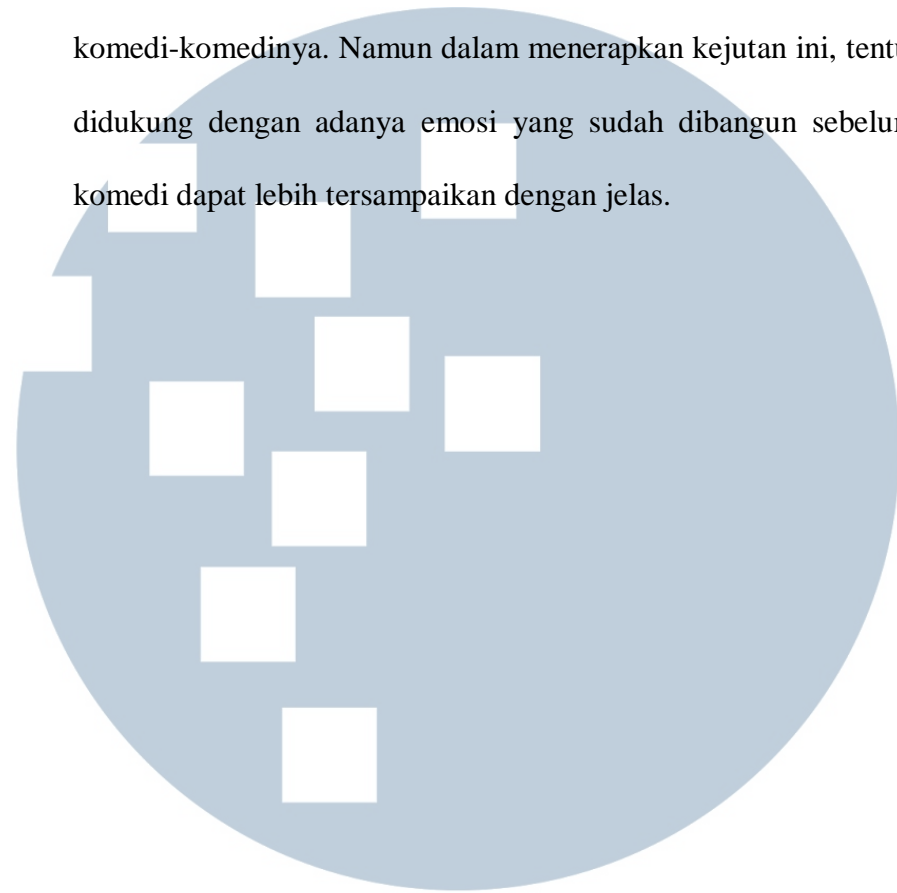
5. Emosi

Helitzer menjelaskan bahwa dalam menyampaikan komedi tentunya menjadi penting untuk membangun emosi dari penonton itu sendiri. Ia menjelaskan dalam menyampaikan komedi, komedian harus bercerita dengan baik dan kemudian mencari *timing* yang tepat untuk diselipkan komedi.

6. Kejutan

Helitzer kembali menyebutkan, bahwa sebuah kejutan tentunya dibutuhkan agar sebuah komedi dapat disampaikan dengan baik. Charlie Chaplin merupakan salah satu tokoh komedian yang menerapkan kejutan dalam

komedi-komedinya. Namun dalam menerapkan kejutan ini, tentunya harus didukung dengan adanya emosi yang sudah dibangun sebelumnya agar komedi dapat lebih tersampaikan dengan jelas.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA