



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Dasar teori yang mendasari penelitian ini akan diuraikan berdasarkan teori sebagai berikut :

2.1. Film

Film terbentuk dari fotografi yang terdiri dari 12 *frame* per detik atau lebih yang dicetak dalam *glass plates* lalu di proyeksikan melalui proyektor kamera secara terpisah sehingga menciptakan ilusi gerak. Pada tahun 1878, seorang fotografer Amerika bernama Edward Muybridge melakukan foto dengan kamera miliknya dengan objek binatang kuda yang berlari di pacuan. Foto kuda tersebut menjadi titik awal penemuan dari kamera yang awalnya menggunakan *glass plates film* menjadi *celluloid* oleh George Eastman. Dan film mengalami (Bordwell & Thompson, 2008, hlm. 441).

Dari teori diatas, definisi film menurut pemahaman penulis berkaitan dengan penelitian ini adalah gabungan dari gambar diam, terdiri dari 24 *frame* per *second* yang direkam lewat kamera dan diteruskan oleh proyektor sehingga menyebabkan ilusi gerak. Film juga digunakan sebagai media hiburan dan seni dari awal ditemukan sampai saat ini.

2.2. Film Suara

Phonograph dan *motion pictures* mulai berkembang tahun 1890-an saat Thomas A. Edison memperkenalkan alat yang bernama *Kinetophone*. Fungsi dari *kinetophone* adalah media pemutar musik yang digunakan sebagai latar dari *motion pictures* (Weis & Belton, 1985, hlm. 6). Di awal kemunculannya, film

masih ditampilkan dengan format *silent* dimana pertunjukan film hanya diiringi dengan orchestra, piano, dan organ. Namun hal tersebut menjadi penemuan untuk suara di dalam film pada era *silent*. Suara dibuat untuk membentuk persepsi penonton dengan membuat ritme antara gambar dan suara secara *sync*. Suara juga dapat membentuk bagaimana penonton melihat dan menafsirkan gambar serta memberi perhatian pada gambar (Bordwell & Thompson, 2008, hlm. 265).

Dari kedua definisi diatas, pemahaman penulis mengenai film suara yaitu adalah gabungan dari gambar gerak dan suara yang dibuat dengan *sync*, dan memiliki tujuan untuk membentuk persepsi, tafsiran penonton yang memiliki ritme.

2.3. *Diegetic Sound* dan *Non-Diegetic Sound*

Diegetic atau *diegesis sound* adalah segala bentuk suara berhubungan dengan manusia dan lingkungannya yang terlihat di layar. Sedangkan *non-diegetic* adalah elemen yang tidak berhubungan dengan karakter, manusia, melainkan elemen pendukung gambar seperti, *dissolves*, *out of focus*.

Bila dihubungkan dengan suara, *diegetic* dibagi menjadi dua, yaitu :

1. *On Screen*

Suara yang datang sumbernya dapat dilihat di dalam layar. Contohnya adalah suara *footsteps*, *mobil*, dan objek lainnya yang tampak di layar.

2. *Off Screen*

Suara yang dapat di dengarkan, namun sumbernya tidak dapat dilihat.

Contohnya adalah *ambient*, *music* yang sumbernya tidak terlihat.

Suara *non-diegetic* dapat diartikan sebagai suara yang tidak didengar berhubungan dengan karakter dalam film secara langsung. Suara *non-diegetic* adalah elemen pendukung gambar, menambah perasaan penonton secara tidak langsung (Sonnenschein, 2001, hlm. 152).

2.4. Genre Film

Genre berasal dari kata *genus* dalam bahasa Perancis yang artinya jenis atau tipe. Dalam film, *genre* digunakan untuk menganalisa dan mengategorikan film dalam jenis tertentu. Film dapat dianalisa dan kategorikan berdasarkan *plot*. (Bordwell & Thompson, 1985, hlm. 319). *Plot* berfungsi sebagai cara untuk mendeskripsikan cerita dengan melihat dan mendengar segala sesuatu yang ada dalam film (Bordwell & Thompson, 1985, hlm. 76).

2.4.1. Horror

Suara dalam *film horror* berupa *ambient sounds*, *sound effects* berguna untuk membuat efek *suspense* dan *fear* kepada penonton. Suara dalam *film horror* didesain untuk membuat tensi yang tenang lalu mengagetkan penonton secara tiba-tiba, sesuai dengan bentuk visual dalam *film* (Tim Dirks, 2014).

2.4.2. Thriller

Thriller merupakan jenis *sub-genre* dari *horror*, biasanya mempunyai *plot* cerita dimana karakter utama mempunyai satu tujuan atau lebih dihadapkan dengan ancaman masalah, misteri yang membuat penonton tegang dan cemas (Tim Dirks, 2014).

2.5. Post Production

Merupakan sebuah proses yang dilakukan pada akhir produksi *film*, setelah *shooting* selesai. *Post production* biasanya dilakukan dalam studio. Proses *post production* meliputi *editing* gambar dan suara atau *audio post*, sampai *film* mencapai *release print* (Bordwell & Thompson, 1985, hlm.21-24).

2.5.1. Audio Post Production

Audio post merupakan proses produksi yang berhubungan dengan *tracklaying*, *mixing*, dan *mastering* terhadap suatu trek suara. Peran dari *audio post* sendiri adalah meningkatkan alur cerita dengan membangun *mood*, waktu, dan lokasi melalui pemakaian trek dialog, musik dan efek suara. (Wyatt & Amyes, 2005, hlm. 3)

2.5.2. Sound Design

Sound design atau tata suara adalah suatu seni suara yang membuat trek suara di dalam *film* mempunyai nilai estetika yang berhubungan dengan cerita dan gambar (Holman, 2010, hlm. 145).

Wyatt dan Amyes (2005) mengatakan pula bahwa *sound design* termasuk dalam tipe dari *sound effects*, karena mendesain suara adalah proses memanipulasi suara menggunakan efek-efek suara dan *plug-in* untuk membuat suara mempunyai *mood* (hlm. 167).

2.5.3. Sound Designer

Sound designer atau penata suara menurut Holman (2010) adalah orang yang mengamati, dan bekerja berhubungan dengan suara dalam proses *postproduction*.

Selain itu, penata suara juga membuat *sound effects* sesuai kreatifitasnya (Holman, 2010, hlm. 145).

2.6. Proses Mendesain Suara

Menurut Sonnenschein (2010, hlm.1) dalam mendesain suara perlu dilakukan beberapa langkah sesuai dengan persepsi dan imajinasi. Terdapat 19 proses mendesain suara berdasarkan Sonnenschein, yaitu :

1. *The first script reading*
2. *What to listen for*
3. *Grouping the voices*
4. *Drawing visual maps*
5. *Meeting with the director*
6. *The sound map – draft 1*
7. *Consulting before and during the shoot*
8. *Accompanying the picture edit*
9. *Analyzing the final picture edit*
10. *The sound map – draft 2*
11. *Defining voice sources and modifications*
12. *Defining sound effects and ambience sources*
13. *Coordinating with the music score*
14. *Experimentation and open options*
15. *Exhibition considerations*
16. *The sound map – draft 3*
17. *Pre-mix decisions*

18. *The final mix and print master*

Dari langkah diatas akan dibahas beberapa teori yang berhubungan dengan bahasan *sound effects* dan *foley* dalam *film*, diantaranya akan dijelaskan lewat point-point dibawah.

2.6.1. *Analyzing the Final Picture Edit*

Proses menganalisa suara untuk *film* yang telah di edit oleh *editor* gambar. Penata suara menonton *film* dan mulai dapat melakukan *spot* beberapa elemen dari proses *sound map* seperti :

1. *Concrete Sounds*

Suara yang diproyeksikan dari bentuk visual, *movement*, *weight*, *size*, *solidity*, *resistance*, *contact*, *texture*, *temperature*, *impact*, *relase*.

2. *Musical Sounds*

Suara yang berhubungan dengan *concrete sounds*, sebagai suara pelengkap dalam adegan. Suara berupa *off-screen ambience* yang berguna untuk menambah kesan *dramatic* dalam suatu *scene*.

3. *Music*

Music berupa *pitch* dan *rhythm* yang menghubungkan *scenes*, karakter, tema, dan emosi. Penata suara juga membayangkan musik yang akan dibuat dan menghubungkannya dengan elemen suara seperti, *effects*, *ambiance*.

2.6.2. *The Sound Map – draft 2*

Proses memberi elemen-elemen suara dan menghubungkan dengan *sequences* yang telah dibuat di proses sebelumnya. Dalam proses ini penata suara bisa lebih detail memberi efek-efek suara karena telah mendapatkan hasil *film* yang telah di edit oleh editor.

2.6.3. *Defining Voice Sources and Modifications*

Penata suara memeriksa trek suara hasil produksi lapangan. Kualitas trek suara yang terbaik akan dipilih penata suara. Diantaranya yang harus diperhatikan dalam proses ini yaitu, *recording volume, background sounds, performance*. Jika ada trek suara yang kualitasnya buruk, penata suara bisa melakukan *dubbing*, atau mencari *take* lain.

2.6.4. *Defining Sound Effects and Ambience Sources*

Merupakan proses bagi penata suara untuk memberikan efek-efek suara. Penata suara juga harus dapat membuat penonton percaya bahwa efek suara yang didengar seperti nyata, tidak berlebihan dan *sync* dengan gambar. Beberapa efek suara dapat berupa :

1. *Production Tracks*

Suara yang berasal dari trek suara hasil produksi, seperti suara pakaian, mobil, *ambience*. Namun trek suara ini harus memiliki suara dialog yang jelas.

2. *Sound Libraries*

Ini merupakan suara yang didapatkan dari *library* berbentuk CD maupun file lainnya.

3. *Wild Track Recordings*

Trek suara yang dapat direkam di dalam studio atau di lokasi shooting. Trek ini berupa *constant ambience*, yaitu *ambience* yang diambil secara langsung di lokasi. Ini berguna untuk menambah suasana dalam *film* agar memiliki kesan nyata. Trek ini meliputi suara burung, angin, manusia sekitar, dan lainnya yg berada di lokasi. Dan untuk teknik rekam di studio, biasanya adalah suara yang berhubungan dengan kegiatan di dalam ruangan.

4. *Foley*

Foley adalah bagian dari *sound effects* yang berhubungan dengan aktivitas tokoh.

2.7. *Sound Effects*

Menurut Viers (2008) pengertian *sound effects* adalah suara yang direkam atau dibuat secara langsung untuk menstimulasi atau merangsang suara yang terdapat dalam sebuah cerita. Ia juga menambahkan bahwa *sound effects* adalah bagian penting dari cerita karena membuat cerita lebih hidup atau nyata. Secara umum *sound effects* dalam *film* terbagi menjadi lima jenis (hlm. 5)., yaitu :

1. *Hard Effects*

Jenis *sound effects* yang suaranya *absolute* jelas terlihat dalam gambar dan tidak harus mengeluarkan banyak *performance* seperti *foley*. Contoh *hard effects* adalah suara klakson mobil atau motor, pukulan, tembakan, dan sebagainya.

2. *Foley Sound Effects*

Foley adalah jenis *sound effects* yang dibuat secara langsung oleh *foley artist* dengan sync antara suara dan gambar. Jenis suara *foley* antara lain, *footsteps*,

clothes movements, impact. Foley dibuat untuk memberikan efek suara dan *film* terdengar seperti nyata.

3. *Background Effects*

Background effects merupakan suara yang berfungsi untuk mengisi bagian yang kosong di dalam *film*, memberikan *sense* untuk lokasi dan lingkungan sekitar pada *film*. *Background Effects* seringkali disebut sebagai *ambiences* atau *atmosphere*.

4. *Electronic Sound Effects/Production Elements*

Jenis *sound effects* yang digunakan sebagai materi dari *sound design effects* atau *production elements*. *Sound effects* ini dibuat menggunakan *synthesizers* dan *keyboard* dengan *Digital Audio Workstation (DAW)*.

5. *Sound Design Effects*

Efek suara yang dibuat dengan cara di desain menggunakan *DAW* untuk menghasilkan suara sesuai kebutuhan film. *Sound designer* memanipulasi suara untuk membuat efek *realistic*.

2.7.1. Sumber *Sound Effects*

Menurut Wyatt dan Amyes (2005) *sound effects* berasal dari beberapa sumber (hlm. 169) akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Sync Fx*

Sumber *sound effects* berasal dari rekaman kamera dengan suara lapangan.

2. *Wildtrack Fx*

Sumber *sound effects* yang diambil dari hasil rekaman di lokasi untuk mencari *atmosphere*, dan direkam menggunakan perekam suara tanpa gambar.

3. *Effects Library*

Sumber *sound effects* yang berasal dari rekaman yang telah ada dan dijual secara bebas. Biasanya dapat berupa CD, *internet*, *server*.

4. *Recording Custom Fx*

Tidak semua sumber-sumber diatas dapat memenuhi kebutuhan *sound effects editor*. *Foley* pun demikian. Maka *sound FX editor* terkadang harus merekam efek-efek suara menurut kebutuhan dan kreatifitasnya untuk menciptakan efek suara yang unik dan tidak mudah didapatkan di *effects library*.

2.7.2. **Jenis – Jenis *Sound Effects***

Menurut Viers (2008) beberapa efek suara mulai dikembangkan oleh penata suara saat ini. Efek suara dibuat dengan metode, teknik, dan filosofi oleh penata suara agar efek suara memiliki kualitas baik serta mendukung kualitas *film*. Berikut adalah penjabaran dari *sound effects* (hlm. 209):

1. *Ambience Sounds*

Ambience adalah jenis suara yang digunakan untuk membuat sebuah adegan memiliki *perspective*. Karena setiap *scene* di dalam *film* tidak selalu sama, maka suara yang digunakan di tiap *scene* bisa berbeda. *Ambience* berfungsi untuk memperlihatkan perbedaan waktu, *interior/exterior*s, lokasi, dan titik pandang karakter dalam *film*.

2. *Animal Sounds*

Merupakan efek suara dengan subjek binatang yang mendukung *scene* di dalam sebuah *film*.

3. *Crash Material*

Merupakan suara yang terbentuk dari bentuk *materials* yang dihancurkan. Beberapa material tersebut yaitu, *glass, metal, dishes, rock, wood, ceramic, tile, plastic, cardboard, cinderblock, paper, pipes, styrofoam*.

4. *Crowd*

Suara yang mencakup kerumunan orang, individu yang berhubungan dengan *ambience* dan berfungsi untuk merespon lokasi dalam *film*. Untuk mencari efek suara *crowd* biasanya dapat dilakukan langsung di lokasi maupun studio *ADR*.

5. *Explosion Effects*

Merupakan efek suara berupa ledakan yang dibuat untuk membuat perspektif penonton tertekan. Jenis efek suara ini bermacam-macam, diantaranya *bomb timer, depth charge, explosions, debris*.

6. *Fire Effects*

Merupakan efek suara yang berhubungan dengan api. Beberapa material yang dapat digunakan dalam menciptakan efek suara api berhubungan dengan *film*, yaitu *cardboard, dowell rods, hay, lighter fluid, newspaper, tree*.

7. *Horror Effects*

Merupakan efek suara yang dibuat untuk kebutuhan *film genre horror*. Efek suara harus dapat membuat penonton merasakan kaget, mengerikan, dan *spooky effects*. Dalam pembuatannya, efek suara ini dapat dilakukan dalam *foley*. Jenis-jenis *horror effects* antara lain, *blood drips, flesh rips, guillotine (blade drop, flesh chop, head fall)*.

8. *Household Sounds*

Merupakan efek suara yang berasal dan berkaitan dari peralatan yang ada di dalam rumah.

9. *Impact Effects*

Merupakan efek suara yang berasal dari dua objek bertabrakan sehingga menghasilkan bunyi. Efek suara seperti *falls*, *hits*, *drops*, dan *scrapes* juga termasuk dalam *impact*. *Impact* terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya *bullet impacts*, *earth impacts*, *metal impacts*.

10. *Foley Sound Effects*

Foley adalah jenis efek suara yang dilakukan secara langsung melihat gambar dan merekam suara dengan alat dan *props* untuk menghasilkan suara yang spesifik. Beberapa jenis *foley* adalah *footsteps*, *clothes movements*, *door knocks*, dan lain-lain yang berhubungan dengan manusia.

2.7.3. Peran *Sound Effects*

Sound effects dalam *audio post* mempunyai beberapa peran penting, diantaranya (Wyatt & Amyes, 2005, hlm.166):

1. *Illusion of reality*

Efek suara dapat memberikan efek atau ilusi terhadap penonton dengan nyata. Penerapan efek-efek suara dalam *film* akan membuat penonton percaya tentang kejadian di dalam *film*.

2. *Illusion of continuity*

Efek suara seperti *ambience* akan membuat tiap *scene* memiliki suara yang berkelanjutan. Karena setiap *shot* dan perpindahan antara *scene* akan memiliki *tone* yang berbeda.

3. *Illusion of spatial depth*

Efek suara yang direkam dilokasi akan memiliki perbedaan dengan efek suara yang direkam di dalam studio. Efek suara yang direkam di lokasi akan mempunyai *depth* atau kedalaman, ruang.

4. *Illusion of space*

Efek suara dapat *panning* menciptakan *three dimensional-sounds* untuk membuat suara semirip mungkin letaknya dengan bentuk *visual* gambar dalam *film*.

5. *Told off-screen action*

Efek suara tertentu dapat dibuat untuk memenuhi kebutuhan *film* dengan cara tidak terlihat pada layar atau *off-screen*. Efek suara ini dapat menghemat biaya produksi saat *shooting*.

6. Efek suara dapat membenarkan masalah pada trek suara *dialogue*

7. Efek suara dapat membantu dalam membentuk *mood*

8. Efek suara dapat digabungkan dengan unsur musik secara *dynamic* untuk menciptakan kesan *dramatic* dalam *film*

2.8. *Foley*

Pada awalnya *foley* ditemukan oleh seseorang pekerja *film* yang bernama Jack Foley. *Foley* berasal dari *incident* Jack Foley untuk mengisi suara aktivitas

manusia dalam *film*, seperti *footsteps*, tepuk tangan, dan suara latar pada *film* yang diolah di dalam studio oleh Jack Foley. Aksi Jack Foley tersebut menjadi pengalaman baru dalam dunia suara (Ament, 2009, hlm.7).

Sonnenschein (2001) juga menegaskan bahwa *foley* merupakan jenis suara yang dibuat untuk mengisi *noise* pemain dalam *film* pada waktu yang sebenarnya atau nyata (Sonnenschein, 2001, hlm. 40).

Dari definisi diatas, menurut pemahaman penulis tentang *foley* adalah seni suara yang dibuat oleh pelaku suara, berhubungan dengan aktivitas pemain dalam waktu yang sesungguhnya.

2.8.1. Foley Artist

Foley artist adalah orang yang memiliki kemampuan untuk membuat dan memanipulasi suara yang direkam diluar proses produksi berhubungan dengan aksi tokoh dalam *film* (Sonnenschein, 2001, hlm. 41).

2.8.2. Peran Foley

1. Supporting Reality

Dalam prosesnya, *foley* direkam secara terpisah diluar trek produksi seperti dialog. *Foley* berperan untuk menambah kesan *realist* dari trek hasil produksi saat shoting di lapangan. Akan tetapi antara trek *foley* dan trek produksi harus *sync*. Seorang *foley artist* harus bisa menyamakan apa yang tokoh bawa dalam suatu adegan. Contohnya, jika tokoh makan menggunakan piring kaleng, maka *foley artist* dalam melakukan *foley* juga harus memiliki piring kaleng agar suara yang dihasilkan sama (Ament, 2009, hlm. 28).

2. *Enchancing Reality*

Peran *foley* digunakan untuk menambah trek *foley* dengan trek efek suara dari *library*. Mengkombinasikan trek *foley* yang telah dibuat oleh *foley artist* dengan trek *sound effects* ini bertujuan agar suara memiliki ketebalan (Ament, 2009, hlm. 29).

3. *Replacing Reality*

Seorang *foley artist* harus dapat berpikir kreatif. *Foley* dihasilkan dari kreatifitas seorang *foley artist*, maka itu *foley artist* harus terus menggunakan kreatifitasnya untuk menciptakan efek suara *foley* lebih baik. Keuntungannya adalah *foley* yang dihasilkan selalu baru karena kreatifitas terus berkembang. Sedangkan kerugiannya, yaitu mengeluarkan banyak waktu dan biaya dalam memproduksi *foley* (Ament, 2009, hlm. 30).

4. *Creating Reality*

Peran *foley* sebagai efek suara yang khusus dibuat dan dihubungkan dengan karakter dalam *film*. *Foley* menurut Ament (2009) sering digunakan untuk membuat banyak efek suara yang identic dengan *layer* dan *edited* (Ament, 2009, hlm. 31).

2.8.3. *The Stage*

2.8.3.1. *The Acoustical Blueprint*

The acoustical blueprint adalah ruangan/studio dengan sistem elektrik yang baik, seperti peralatan rekaman, kemampuan mereduksi *noise* dari luar ruangan, dan yang terpenting semua sistem elektronik berfungsi dengan baik (Arment, 2009, hlm. 54).

2.8.3.2. *The Alternative Space*

Seorang *foley artist* harus dapat berkreatifitas, dan peka terhadap suara. Terkadang fasilitas yang ada di dalam studio tidak dapat menghasilkan *foley* yang *realistic*, maka *foley artist* perlu untuk datang ke lokasi shooting untuk melakukan *foley* agar mendapat hasil suara yang diinginkan (Arment, 2009, hlm. 70).

2.8.4. *Metode Foley*

Arment (2009) menegaskan bahwa pertama-tama *foley* dilakukan dengan mengambil suara langkah kaki atau *footsteps*. Setiap sutradara mempunyai visi, misi dalam hasil suara yang akan diwujudkan oleh seorang penata suara. Ia menambahkan juga bahwa *foley* tidak bisa dilakukan dengan sembarang. Seorang *foley artist* yang akan merekam *footsteps* harus melihat jenis sepatu yang digunakan oleh tokoh. Suara sepatu *high-heels* tentu berbeda dengan sepatu *boots*. Berikut adalah beberapa metode *foley* (Arment, 2009, hlm. 62):

1. *Foley artist* menari

Dalam melakukan *foley* untuk langkah kaki, seorang *foley artist* terlihat seperti orang yang menari di atas panggung. Persiapan, kreatifitas, dan kelenturan badan menjadi modal utama bagi seorang *foley artist* untuk melakukan *foley*.

2. Irama Kaki

Kadang dalam beberapa *shot* kerap ditemukan gambar tokoh yang kakinya tidak terlihat di layar. Seorang *foley artist* harus dapat membayangkan gerakan kaki yang tidak terlihat tersebut. Dibutuhkan *rhythm* atau irama dalam melakukan *foley* ini agar suara tetap *sync*.

3. Jenis Sepatu

Seorang *foley artist* harus dapat membedakan jenis sepatu yang akan digunakan dalam proses *foley*.

4. Jenis Kelamin

Jenis kelamin merupakan salah satu faktor penting dalam *foley*. Seorang *foley artist* dengan jenis kelamin wanita melakukan *foley* untuk tokoh yang berjenis kelamin pria akan mengalami kesulitan, karena langkah kaki pria lebih lebar dibandingkan wanita.

2.8.5. Properti *Foley*

Ada tiga kategori suara properti bagi seorang *foley artist*, diantaranya terdiri dari suara yang dapat diprediksi dan berulang, lalu suara yang dapat diedit dengan *sound effects*, dan yang terakhir adalah suara yang di desain dengan tidak biasa untuk kebutuhan adegan tertentu.

2.8.5.1. Prop Surfaces

Properti yang digunakan oleh *foley artist* yang berhubungan dengan *footsteps*. Foley dibuat dengan maksud, maka itu setiap suara langkah yang dibuat memiliki tekanan dan karakternya sendiri tergantung dari jenis sepatu dan permukaan yang dipijak, serta tekanan dari *foley artist*.

2.8.5.2. Everyday Props

Jenis properti yang digunakan dalam aksi tokoh dalam *film* yang berhubungan dengan tubuh dan aksi tokoh pada lingkungan. Ament (2009) mengatakan bahwa *foley* adalah seni, bukan *science*. Tidak ada kesalahan dalam melakukan *foley*, yang terpenting dalam *foley* adalah antara gambar dan suara yang di *foley* menjadi *sync*.

2.8.5.3. Props That Challenge

Merupakan property yang digunakan secara tidak biasa untuk menghasilkan suara yang sesuai dengan adegan. Suara kepakan sayap burung yang biasanya jarang ditemukan *library*, maka seorang *foley artist* harus kreatif berusaha membuat suara kepakan suara burung tersebut. Contohnya bisa digunakan dari sepatu balet, dan sepatu tersebut dipukulkan ke tangan *foley artist* tidak terlalu keras. Hal ini merupakan tantangan bagi seorang *foley artist*.

2.8.5.4. Cloth

Properti yang berhubungan dengan suara pergesekan baju yang digunakan tokoh dalam *film*. *Foley artist* yang benar menurut Arment harus

mempunyai stok kain yang berbeda-beda supaya suara yang dihasilkan untuk baju bervariasi pula.

2.8.5.5. Prop Character

Tiap tokoh, tiap *genre film* mempunyai perbedaan Barang dan kostum yang digunakan tokoh di tiap *film* akan berbeda juga. Suara yang dihasilkan *foley artist* harus dapat memberi efek dramatis dan terdengar nyata. Maka itu barang yang digunakan *foley artist* harus sesuai dengan barang yang dibawa tokoh dalam *film*. Misalnya pada *film periodic* yang memakai prop tahun tua, maka *foley artist* harus memiliki prop yang dapat menghasilkan suara sama dengan prop tua tersebut.

2.8.6. Teknik Rekam dan Jenis Foley Sound Effects

Viers (2008) menegaskan dalam efek suara *foley*, terdapat beberapa efek suara yang dapat dibuat dengan teknik merekam efek suara yang tidak terdapat di dalam *library* atau efek suara *foley* digunakan untuk menghasilkan suara yang spesifik.

Berikut adalah beberapa contoh jenis-jenis *foley* dan teknik merekam :

2.8.6.1. Body Falls

Body falls atau efek suara badan manusia yang jatuh dapat dilakukan dengan menggunakan *dummy* atau benda yang besar dan berat, biasanya berupa karung yang diisi dengan bantal, buku-buku tebal. Setelah itu siapkan baju, kain, di permukaan lantai. Jatuhkan *dummy* atau karung berat tersebut.

2.8.6.2. Pintu Terbuka / Tertutup

Peletakan *mic* berpengaruh pada hasil akhir suara pintu terbuka dan tertutup. Untuk merekam suara pintu terbuka, *mic* ditembak langsung kearah gagang pintu. Dan jika *sound recordist* berada di sisi dalam ruangan, maka *mic* sebaiknya diberikan *windscreen* untuk meredam suara angin dari pergerakan pintu.

2.8.6.3. Dedaunan

Suara dedaunan bisa dihasilkan dengan langsung mengambil daun-daun yang terdapat disekitar, hutan, pepohonan, tergantung kebutuhan. Selain daun asli, dapat digunakan juga daun-daun palsu yang suaranya menyerupai daun asli.

2.8.6.4. Pukulan

Suara pukulan dalam *film* dibuat dengan *dramatic* agar penonton dapat merasakan sensasi pukulan yang terjadi dalam adegan. Walaupun dalam kehidupan nyata, suara pukulan tidak begitu jelas, bahkan tidak terdengar.

Teknik pengambilan suara *foley* untuk efek suara pukulan dapat dilakukan dengan media daging hewan yang dipukul menggunakan tongkat. Ada juga yang menggunakan jaket kulit tebal dan dipukul dengan tongkat baseball. Agar suara pukulan lebih *dramatic*, nantinya seorang penata suara akan mengolah dan menambahkan beberapa elemen suara lainnya seperti *bone breaks*.

2.8.6.5. *Whoosh*

Efek suara seperti *whoosh* ini dapat dihasilkan dengan meletakan *microphone* diatas stand, lalu *foley artist* menggunakan tongkat atau *stick* dihempaskan di depan *mic*. Hasil hempasan tersebut yang akan menghasilkan suara *whoosh*. Efek suara ini biasanya digunakan untuk aksi-aksi yang menegangkan dalam *film*.

2.8.6.6. *Footsteps*

Footsteps merupakan jenis efek suara yang penting dalam *film*. Tanpa *footsteps*, sebuah *film* akan terdengar sepi dan kurang menarik. *Footsteps* merupakan bagian dari *foley* yang sangat penting. Efek suara *footsteps* dibedakan menjadi beberapa faktor pendukung seperti jenis sepatu, permukaan yang diinjak, berat, dan langkah. Viers juga menyebutkan bahwa pengambilan suara *footsteps* dapat dibagi menjadi dua tempat berbeda, yaitu :

1. Studio

Footsteps direkam di dalam studio, dengan cara *mic* langsung diarahkan kebawah permukaan ditengah antara kaki kanan dan kiri. Posisi *mic* dan jenisnya sangat berpengaruh pada hasil suara. Sebaiknya *mic* yang digunakan adalah jenis *shotgun* atau *hypercardioid*. Kecepatan langkah dalam mengambil *footsteps* menentukan emosi yang berhubungan dengan karakter atau tokoh.

2. Lokasi

Pengambilan suara di lokasi langsung berbeda dengan di dalam studio. Suara *footsteps* yang direkam di lokasi mempunyai kedalaman suara dan ruang sesuai lokasi. *Foley artist* akan dibantu oleh *sound recordist* yang bekerja merekam suara. Dan *sound recordist* akan memakai *boom pole* dan mengikuti arah gerak kaki *foley artist*. Suara yang dihasilkan di lokasi mungkin tidak dapat didapatkan di *library* atau *bank*.

UMMN