



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

2.1. Penata Suara

Dalam sebuah produksi film, penata suara adalah orang yang bertanggung jawab pada setiap aspek dari seluruh elemen suara, dan menghubungkannya pada gambar. (Muller, 2008, hlm. 24).

Lebih lanjut Muller (2008) menjelaskan, bahwa penata suara dalam sebuah produksi film bertugas untuk mengolah semua bunyi yang ada menjadi sebuah kesatuan yang harmonis jika disatukan oleh gambar. Dalam hal ini seorang penata suara berperan penting untuk membantu sutradara untuk menyampaikan *mood* sebuah film kepada penonton melalui suara (hlm. 25).

Sonnenschein (2001) menjelaskan, bahwa saat pertama kali mendapatkan naskah dari penulis naskah, seorang penata suara akan membedah naskah tersebut dan menandai *clue* dari suara. Baik itu emosi, arah pergerakan, ataupun dialog (hlm. 6).

Dari penjelasan Sonnenschein (2001), penata suara harus bekerja sama dengan penulis naskah mengenai emosi apa yang ingin ditampilkan melalui suara (hlm. 6).

2.2. Sound Map

Menurut Sonnenschein (2001), *sound map* merupakan panduan bagi seorang penata suara saat ia selesai melakukan perekaman efek suara, musik, dan dialog (hlm 18).

Berikut contoh *sound map*:

SEQ. 23 RACE TRACK			
concrete sounds gates clang open horses breathing hooves pounding	musical sounds clock ticking	music mechanical rhythm 4/4 beat	voice crowd roar
SEQ. 24 STOCK MARKET FLOOR			
concrete sounds phones ringing agitated footsteps	musical sounds clock ticking	music mechanical rhythm 4/4 beat	voice aggressive shouting

Tabel 2.2. Contoh *soundmap*

(*Sound Design*/ Sonnenschein/ 2001)

Dalam *sound map* tersebut, seorang penata suara akan memilih jenis bunyi apa yang akan ada dalam satu *scene*. Ia akan membedakan jenis suaranya. Baik itu musik, *ambience*, dan lainnya.

2.3. Scoring Film

Scoring film adalah dimana sebuah alunan musik digunakan untuk mendramatisasi sebuah film (Powrie, 2006, hlm. 119).

Melalui pernyataan Powrie (2006), Penulis menyimpulkan bahwa sebuah alunan musik dapat mendukung unsur dramatisasi adegan dalam sebuah film. Musik tersebut dapat hadir dan memberikan emosi tersendiri dari adegan yang ada pada layar film (hlm. 119).

2.4. Ambience

Ambience merupakan suara yang terdengar alami dalam sebuah lokasi. Tidak ada ruang yang benar-benar diam, bahkan ruang kosong sekalipun (Rabiger, 2008, hlm. 529).

Dari pendapat Rabiger (2008) dapat diartikan bahwa setiap ruang dalam sebuah lokasi pasti memiliki suara natural tersendiri, yang dapat diambil oleh seorang penata suara. Bahkan kehampaan dalam sebuah ruangan memiliki bunyinya sendiri (hlm. 529).

Dalam film *Once Upon a Time in the West* karya Sergio Leone (1968) misalnya, suara *ambience* dalam film ini terdengar begitu kuat untuk mengambil *mood* kebosanan para penonton. Tim pengolah suara dalam film ini sangat peka

terhadap sumber bunyi yang ada pada awal film ini. Suara-suara yang bersifat natural terdengar jelas selama 13 menit di awal film.

2.5. *Foley*

Menurut Viers (2008), secara teknis, *foley* merupakan suara yang diproduksi untuk menyatu dengan gambar (hlm. 252).

Lebih lanjut Viers (2008) menjelaskan, bahwa sekarang ini sudah banyak *sound library* yang menyimpan suara-suara *foley* maupun *sound effects*. Suara tersebut sudah terdengar begitu nyata, tidak seperti *sound effect* yang terdengar berlebihan (hlm. 252).

Dari pernyataan Viers (2008) tersebut, Penulis menyimpulkan bahwa suara *foley* merupakan suara yang bukan direkam pada saat produksi berlangsung. Hal itu dikarenakan, suara tersebut bisa didapat dari *sound library*(2008).

Menurut Ament (2009), untuk beberapa film mahal, *foley* seringkali digunakan untuk menciptakan efek suara yang berlapis. Alasan penggunaannya bervariasi, terkadang untuk mendukung dan memperkuat karakter (hlm. 31).

Dari pernyataan Arment (2009) tersebut, ia menjelaskan bahwa beberapa alasan penggunaan *foley* untuk menciptakan efek suara yang berlapis adalah: untuk memperkuat kesan realita dalam film itu, untuk membuat suara yang detail dalam

sebuah *scene*, dan juga sebagai panduan bagi tim penataan suara dalam mengedit suara (hlm. 31).

2.6. Diegetic Sound

Diegetic sound merupakan jenis suara yang dapat didengar oleh karakter dalam film, dan merupakan suara natural yang ada pada layar (Rabiger, 2008, hlm. 532).

Dari penuturan Rabiger (2008), dapat disimpulkan bahwa setiap suara yang ada dalam satu *scene* film adalah *diegetic sound*. Hal itu ditandai jika kita melihat bahwa tokoh dalam film tersebut peka terhadap sumber suara yang ada disekitarnya, maka suara tersebut dapat digolongkan sebagai *diegetic sound* (hlm. 532).

Menurut Barnwell (2008), *Diegetic sound* merupakan jenis suara yang ditangkap selama proses produksi dan berasal dari benda atau orang yang ada pada layar film (hlm. 155).

2.6.1. On Screen Diegetic Sound

Menurut Hayward (2013), *diegetic on screen* merupakan suara alami yang ada didalam layar kamera (hlm. 102).

Dari penuturan Hayward (2013), yang termasuk suara *diegetic on screen* adalah suara pergerakan karakter (baik itu dialog, atau gestur dari karakter) yang dapat terlihat pada layar kamera (hlm. 102).

2.6.2. Off Screen Diegetic Sound

Menurut Treske (2010), *off screen sound* merupakan suara yang sumber bunyinya tak terlihat (hlm. 81).

Sumber bunyi yang tak terlihat bukan berarti sumber bunyi tersebut tidak ada dalam cerita. Namun sumber bunyi yang tidak terlihat itu lebih dimaksudkan pada sumber bunyi yang tidak terlihat pada layar kamera.

Menurut Bennett (2013), *off screen diegetic sound* terbagi menjadi dua jenis: *active off screen sound* dan *passive off screen sound* (hlm. 363).

2.6.2.1. Active Off Screen Diegetic Sound

Bennet (2013) mengatakan, *active off screen sound* merupakan suara yang tidak terlihat pada layar, namun cepat direspon oleh karakter pada film (hlm. 363).

Lebih lanjut Bennet (2013) mencontohkan seperti sebuah adegan pencurian dalam sebuah bank. Muncul bunyi sirine mobil polisi, yang mobil polisinya sendiri tidak masuk layar kamera, namun cepat ditanggapi oleh karakter dalam film tersebut (hlm. 363).

2.6.2.2. *Passive Off Screen Diegetic Sound*

Menurut Bennet (2013), *passive off screen sound* merupakan suara yang berperan sebagai suara *background* dari sebuah film (hlm. 363).

Masih dengan contoh yang sama, Bennet (2013) mencontohkan bahwa dalam adegan pencurian sebuah bank, bunyi sirine dicontohkan sebagai *active off screen sound* karena cepat ditanggapi oleh karakter. Sedangkan suara pendukung, seperti suara kegaduhan dari kota besar yang tidak ada dalam layar, itu yang dimaksud sebagai *passive off screen sound* (hlm.363).

Menurut Treske (2010), *passvie off screen sound* merupakan suara yang dibuat untuk membentuk atmosfer, yang berfungsi untuk memperkuat sebuah cerita yang tergambar pada layar (hlm. 81).

2.7. *Non- diegetic Sound*

Menurut Sonnenschein (2001), *Non-diegetic* merupakan segala jenis suara yang tidak akan didengar oleh karakter, atau tidak dapat dipancarkan dari aktivitas suara dalam cerita. Contoh nyatanya adalah suara *voice over* dari narator (hlm. 154).

Dari penjelasan Sonnenschein (2001), dapat diartikan bahwa segala suara yang tidak dihasilkan dari lingkungan dalam film (baik itu dialog antar karakter, atau

bunyi dari benda-benda disekitar lokasi) itu dapat disebut *non-diegetic sound*(hlm. 154).

Menurut Buckland (2009), *non-diegetic sound* merupakan bunyi yang sumber bunyinya tidak diketahui berada dimana (hlm. 118).

Dari pernyataan Buckland (2009), dapat diartikan bahwa sebuah bunyi yang sumber bunyinya tidak nampak dalam layar kamera, dapat digolongkan sebagai *non-diegetic sound*(hlm. 118).

2.8. Acousmatic Sound

Dalam film, *acousmatic sound* memiliki dua skenario yang berbeda: baik itu gambar yang muncul terlebih dahulu, lalu *acousmatic sound*nya yang terdengar setelahnya, ataupun *acousmatic sound*nya yang terdengar dahulu, baru setelah itu visualisasinya baru nampak (“Acousmatic Sound”, 1997, paragraf kedua).

Dari pernyataan tersebut, Penulis memahami bahwa *acousmatic sound* berbeda dari *nondiegetic sound*. *Acousmatic sound* merupakan sumber suara yang awalnya tidak terlihat, namun pada situasi tertentu, sumber bunyi dalam film tersebut dapat terlihat.

2.9. *Soundscape*

Menurut Harper (2009), *soundscape* merupakan sebuah cara untuk menunjukkan lingkungan dalam film (hlm. 4).

Dari pernyataan Harper (2009), Penulis berpendapat bahwa lingkungan dalam film merupakan bagian penting untuk memberi emosi tersendiri bagi penonton. Penulis mencontohkan, jika ada suara pasar pada *shot closeup* wajah seseorang, maka seketika penonton juga sudah mengerti bahwa orang tersebut sedang berada di pasar (hlm. 4).

Lewis (2014) mengatakan, dalam film *Nashville* yang disutradarai oleh Robert Altman, ia menggunakan banyak sekali suara untuk membangun realita dan *soundscape*. Ia juga berbeda dengan sutradara lain, jika biasanya dialog lebih dominan diperdengarkan, maka dalam film *Nashville*, suara dialog sering ditindih dengan *sound effects* dan musik (hlm. 179).

Setiap pembuat film tentu memiliki caranya tersendiri dalam menata suara untuk lebih menghidupkan sebuah adegan. Churner (2012) mengatakan, bahwa dalam karya Robert Altman, suara dalam filmnya terdengar sangat kompleks. Tidak hanya untuk membuka ruang untuk dialog dan juga musik, tetapi juga sebagai latar suara (paragraf keempat).

Dalam film *Nashville*, Robert Altman menggabungkan suara *ambience* jalanan, musik konser, dan suara kampanye untuk menggambarkan situasi politik di kota itu. Penggunaan *soundscape* yang seperti ini juga dimaksudkan untuk menunjukkan antusiasme warga Nashville terhadap musik *country*.

Churner (2012) mengatakan, bahwa dalam karya Robert Altman, suara dalam filmnya terdengar sangat kompleks. Tidak hanya untuk membuka ruang untuk dialog dan juga musik, tetapi juga sebagai latar suara (paragraf keempat). Dalam hal ini, *soundscape* berperan sebagai latar suara dari sebuah dialog dalam film.

2.10. Perbedaan Agama Terhadap Tata Suara

Menurut Haniah (2001), mengutip perkataan John Dewey, mengatakan bahwa definisi agama secara substantif adalah pengakuan manusia terhadap sesuatu yang lebih tinggi dari kemampuan dirinya (hlm. 70).

Melalui pernyataan Haniah (2001), Penulis menyimpulkan bahwa agama merupakan jalan dari diri manusia untuk memperoleh harapan dalam hidupnya. Saat manusia tidak dapat memperoleh jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan hidupnya, peran agama menjadi vital. Tuhan yang diakui dari agama tersebut dapat menjadi harapan baru bagi umatnya yang menemui jalan buntu (hlm. 70).

Siroj (2006) menyatakan, perbedaan agama dapat terjadi karena adanya perbedaan hubungan-hubungan keilahian, atau perbedaan pintu menuju Tuhan (hlm.

315).Melalui pernyataan Siroj (2006), penulis menyimpulkan bahwa perbedaan agama seringkali terjadi di Indonesia, karena agama-agama di Indonesia sangat beragam. Setidaknya ada lima agama yang diakui di Indonesia, yakni: Islam, Kristen/Katolik, Hindu, Budha, dan Konghuchu (hlm. 315).

Namun dua agama yang seringkali konflik di Indonesia adalah agama Islam dengan Kristen/Katolik. Menurut Hendrasucipto (1983), agama Katolik lebih bersikap defensif. Mereka percaya bahwa yang benar itu pasti menang, bukan yang kuat. Sedangkan Islam lebih bersikap ofensif. Dalam prinsipnya, mereka diperbolehkan “jihad” jika ajaran lain dianggap membahayakan ajarannya (hlm. 154).

Dari pernyataan Hendrasucipto (1983) tersebut, Penulis menyimpulkan bahwa agama Katolik dan Islam seringkali terlibat konflik, karena pihak Islam menganggap bahwa orang Kristen/Katolik ingin melakukan Kristenisasi, lalu orang Islam melawan karena dianggap akan membahayakan ajaran Islam (hlm. 154).

Perbedaan antar dua agama tersebut tidak hanya terbatas pada masalah prinsip dan pandangan, tetapi juga terhadap masalah penataan suara. Gaol (2012) mengatakan, bahwa dalam perayaan natal umat Kristen, mereka seringkali tidak hanya merekam musik dan memperdengarkannya. Mereka juga seringkali menata suara tersebut untuk keperluan sandiwara (hlm. 5).

Bagi Penulis, pernyataan Gaol (2012) tersebut menunjukkan bahwa umat Kristen/Katolik lebih memperhatikan masalah penataan suara ketimbang agama Islam (hlm. 5).

Sya'rawi (2010) mengatakan bahwa fungsi penguat suara digunakan untuk membaca doa adalah agar adzan dapat didengar oleh lebih banyak orang. Begitu juga dengan suara takbir imam dan suara shalat, agar semua orang yang beraktifitas di luar masjid dapat diingatkan untuk melaksanakan shalat (hlm. 245).

Pernyataan Sya'rawi (2010) tersebut menguatkan analisa Penulis, bahwa agama Kristen dan Katolik lebih memanfaatkan suara untuk memperindah tata suara dalam perayaan agama mereka, sedangkan dalam agama Islam, suara berfungsi untuk mengajak seluruh umatnya untuk beribadah (hlm. 245). Perbedaan kedua fungsi ini yang berpengaruh dari segi estetika suara yang ditampilkan dari kedua agama tersebut.

2.11. Karakter dalam film

Dalam sebuah film, karakter berperan penting dalam menghidupkan sebuah cerita. Seperti yang dikatakan oleh Selbo (2015), ia berpendapat bahwa semua cerita yang sukses memiliki *three dimensional character* yang kuat dalam filmnya. Elemen itu meliputi personalitas dan juga lingkungan tempat tokoh itu tinggal (hlm. 292).

Dari pendapat Selbo (2015), penulis berpendapat bahwa dalam sebuah film, sebuah karakter harus memiliki sebuah kedalaman agar dapat menghidupkan sebuah cerita. Kedalaman itu meliputi fisik, sikap dan pola pikir, serta lingkungan sosial (hlm. 292).

Hal itu juga dinyatakan oleh Egri (2009). Ia mengatakan bahwa setiap objek memiliki tiga dimensi, yakni: dalam, tinggi, dan lebar. Sedangkan manusia memiliki tiga dimensi tambahan, yaitu: fisiologi, psikologi, dan sosiologi (hlm. 33).

Lebih lanjut, Egri (2009) menuturkan bahwa aspek yang paling sederhana adalah fisiologi. Hal tersebut meliputi apakah karakter kita itu lumpuh, buta, tuli, buruk rupa, cantik tinggi, ataupun pendek. Lalu aspek psikologi itu merupakan cara dari tokoh kita dalam memandang kehidupan. Hal itu dapat membentuk pribadi yang toleran, penantang, rendah hati, atau sombong (hlm. 33).

Dari penuturan Egri (2009) tersebut, Penulis menangkap bahwa aspek fisik melibatkan apa yang dilihat oleh mata, dan bentuk fisik dari sebuah karakter. Lalu aspek psikologis akan menunjukkan sikap dari karakter tersebut dalam menghadapi masalah (hlm. 33).

Tak hanya sampai disitu, Egri (2009) menambahkan bahwa ada lagi satu aspek dari karakter, yaitu aspek sosiologi. Aspek ini merupakan aspek yang perlu dipelajari secara mendalam. Misalnya, jika kamu lahir dari kelas bawah dan terbiasa

bermain di tempat kotor, maka sikapmu akan berbeda dari orang-orang yang tinggal di perumahan mewah (hlm. 33).

Dalam kasus film *Prolog*, agama termasuk kedalam aspek sosiologis. Seperti yang di nyatakan oleh Egri (2009), bahwa faktor sosiologis meliputi kelas sosial, status pekerjaan, pendidikan, agama, dan politik (hlm. 36).

Lebih jauh, Hamilton (2005) mengutip pernyataan Karl Marx, Agama itu merupakan bentuk dari pemikiran sekumpulan orang yang memiliki pengaruh penting di kelas sosialnya (hlm. 83).

Karakter dalam film juga beragam. Seperti yang dikatakan oleh Tomaric (2011), karakter dalam film terdiri dari tiga kategori, yang dimana punya peranannya tersendiri dalam membangun cerita. Ketiga karakter itu meliputi protagonis, antagonis, dan pemeran pendukung (hlm. 29).

Lebih lanjut, Tomaric (2011) menjelaskan, bahwa protagonis itu adalah tokoh utama dalam sebuah film. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang berlawanan dengan protagonis, ia selalu akan berusaha menggagalkan impian dari protagonis. Dan pemeran pendukung adalah peran yang akan mendukung karakter dari protagonis maupun antagonis, sesuai dengan kebutuhan film (hlm. 29).

Dari penuturan Tomaric (2011), penulis berpendapat bahwa dalam film pada umumnya, karakter tidak dapat berdiri sendiri. Tokoh protagonis akan bertemu

dengan antagonis dan pemeran pendukung. Hal ini seperti yang dikatakan Tomaric, adalah untuk menghidupkan alur cerita dalam film (hlm. 29).

2.12. Peranan tata suara dalam membangun karakter

Pramaggiore (2005) mengatakan, bahwa suara dapat memberi gambaran pada penonton mengenai apa yang sedang dirasakan oleh karakter dan apa yang karakter alami dalam sebuah film (hlm. 209).

Dari pendapat Pramaggiore (2005) tersebut, penulis memahami bahwa sebuah tata suara dalam film, dapat membantu membuat karakter dalam sebuah film dapat terlihat lebih kuat (hlm. 209). Lebih lanjut Pramaggiore (2005) menjelaskan, bahwa suara dapat menggambarkan kehidupan karakter tanpa perlu melakukan *flashback* untuk menunjukkan kehidupan sebelumnya (hlm. 209). Dalam hal ini, penulis menyontohkannya dengan penggunaan *voice over*.

Lebih lanjut, Pramaggiore (2005) menyontohkan film *Psycho*. Tokoh utama dalam film ini, Marion, diceritakan membawa kabur uang dari atasannya sebesar empat puluh ribu dolar. Saat ia sedang mengendarai mobilnya, terdengar suara *voice over*, suara yang merupakan bayangan dari Marion, suara tersebut terdengar sebagai suara dari atasannya yang uangnya ia curi (hlm. 209).

Dari pernyataan Pramaggiore (2005) tersebut, penulis berpendapat bahwa suara dalam film dapat menciptakan dan menguatkan perasaan dari karakter (hlm. 209).

Selain untuk menggambarkan perasaan dari karakter, suara juga dapat digunakan untuk memperkuat karakter dan menghidupkan alur cerita. Dancyger (2011) mengatakan, bahwa dalam *Nashville*, suara kampanye politik berfungsi untuk menambahkan dimensi politik kedalam konstruksi sosiologis yang menjadi pandangan Altman (hlm. 147).

Lebih lanjut Dancyger (2011) menjelaskan, bahwa melalui konstruksi sosiologis yang ia bangun dalam *Nashville*, Robert Altman dapat dengan bebas memperkenalkan karakter-karakter dalam filmnya. Dimulai dari pemusik *country* terkenal yang mengalami krisis emosional, seorang istri yang hubungan pernikahannya diambang perceraian, dan dari orang yang ingin mencoba menjadi penyanyi, hingga orang yang memanfaatkan penyanyi untuk kepentingan politik (hlm. 147).

Dari pernyataan Dancyger tersebut, Penulis memahami bahwa suara dapat membantu pengenalan karakter-karakter yang ada dalam film. Dancyger (2011) mengatakan, bahwa suara itu sendiri yang mampu memberi kekuatan dalam film *Nashville*. Kumpulan suara yang dihadirkan pada tiap karakter, memberi kemudahan

dalam motif *editing*. Dari suara-suara yang ada pada kota tersebut, musik menjadi motif untuk membantu kontinuitas (hlm. 147).

Hampir sama dengan Dancyger, Ament (2009) mengatakan bahwa suara dalam film dapat menceritakan konten film tersebut. Lebih lanjut, ia memberi contoh lewat film *Once Upon a Time in the West*, tiap suara dalam film tersebut memperkuat penceritaan dan karakter. Kita dapat mengetahui tokoh dalam film itu adalah protagonis pada saat suara harmonika terdengar. Lalu suara tembakan terdengar, tubuh-tubuh berjatuhan, dan cerita secara garis besar dimulai saat itu (hlm. 19).

Pernyataan Ament (2009) tersebut menunjukkan bahwa dalam sebuah film, pengenalan karakter protagonis dapat ditunjukkan melalui suara. Dalam film *Once Upon a Time in the West*, tokoh protagonis diperkenalkan dengan suara harmonika yang dimainkan oleh tokoh tersebut (hlm. 19).

UMMN