



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suara merupakan salah satu elemen yang ada dalam film. Suara memiliki pengaruh dalam pembentukan realitas suatu film. Bordwell dan Thompson (2010) berpendapat bahwa dasar dari elemen suara adalah waktu. Apabila, suara dan gambar muncul bersamaan, maka hal tersebut merupakan suatu kejadian yang terjadi (hlm. 509), hal ini membuat penonton seakan-akan sedang melihat suatu peristiwa yang sedang berlangsung. Realitas tersebut dapat terjadi karena emosi penonton dibawa ke dalam sudut pandang atau perspektif seorang karakter di dalam film, yang dimana cara pandang penonton terhadap suatu kejadian dapat menciptakan relasi satu sama lain antar penonton dan karakter dalam dunia penceritaan.

Dalam memandang sesuatu, tidak ada yang namanya benar dan salah karena adanya perspektif. Perspektif bersifat subjektif, dimana cara pandang masing-masing individu terhadap suatu hal, didasari oleh berbagai macam hal, yaitu emosi, pengalaman, budaya, lingkungan, masa lalu, sehingga saat seseorang berpendapat akan sesuatu, hal tersebut merupakan pandangan yang berdasarkan dari diri pribadinya.

Dalam film pendek berjudul “BONCENGAN”, Nadia adalah seorang anak perempuan yang dipaksa untuk masuk ke pesantren oleh Abahnya. Abah tidak memperbolehkan Nadia pergi dan memerintahkan Nadia untuk segera

mempersiapkan barang-barang yang akan dia bawa ke pesantren. Pada hari sebelum keberangkatannya ke pesantren, dia jalan bersama pacarnya, Zidan. Dalam film ini, penulis akan merancang dialog, *sound effects* dan *ambience* yang berada di sekitar Nadia dan lingkungannya untuk menunjukkan situasi emosi Nadia melalui perspektif Nadia saat memandang Abahnya yang lebih tertutup dan Nadia saat bersama Zidan yang merasa lebih terbuka. Dalam film “Babel” (2006), pada satu *scene* di mana seorang perempuan tunarungu masuk ke dalam klub malam. Dari perspektif perempuan itu, di dalam klub malam tersebut tidak ada suara. Dari perspektif orang-orang, terdengar lagu. Hal itu menunjukkan situasi emosi karakter perempuan tersebut dengan keadaan sekitarnya. *Desain* suara dalam *scene* tersebut membuat penonton merasakan emosi karakter perempuan itu yang memberikan kesan terisolasi dari sekitarnya.

Menurut penulis, *desain* suara untuk menggambarkan emosi suatu karakter sangat penting, karena dalam film suara memiliki pengaruh dalam membawa perasaan penonton yang merupakan pengaruh dari emosi karakter yang berhasil digambarkan. Dari cara tokoh utama menyikapi karakter lainnya, penonton dapat mengetahui suatu masalah yang tercipta antar tiap-tiap karakter dengan menginterpretasikan sebuah film berdasarkan pemahaman masing-masing. Emosi yang digambarkan bertujuan untuk memberikan penonton kebebasan untuk menciptakan persepsi mereka masing-masing atas apa yang mereka pahami. Tugas seorang *Sound Designer* adalah mampu dalam menunjukkan emosi dari dalam diri seorang karakter, melalui *desain* suara. Beberapa hal ini yang menjadi motivasi penulis untuk menyusun skripsi ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara menggambarkan *mood* melalui *desain* suara?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan *desain* konsep suara pada scene tiga, empat, lima, delapan, 14 dan 17
2. *Desain* dialog Nadia, Abah dan Zidan
3. *Desain sound effects* dan *ambience* untuk menunjukkan *mood* karakter Nadia saat sedang merasa tidak nyaman, senang, kesal, lega dan sedih.

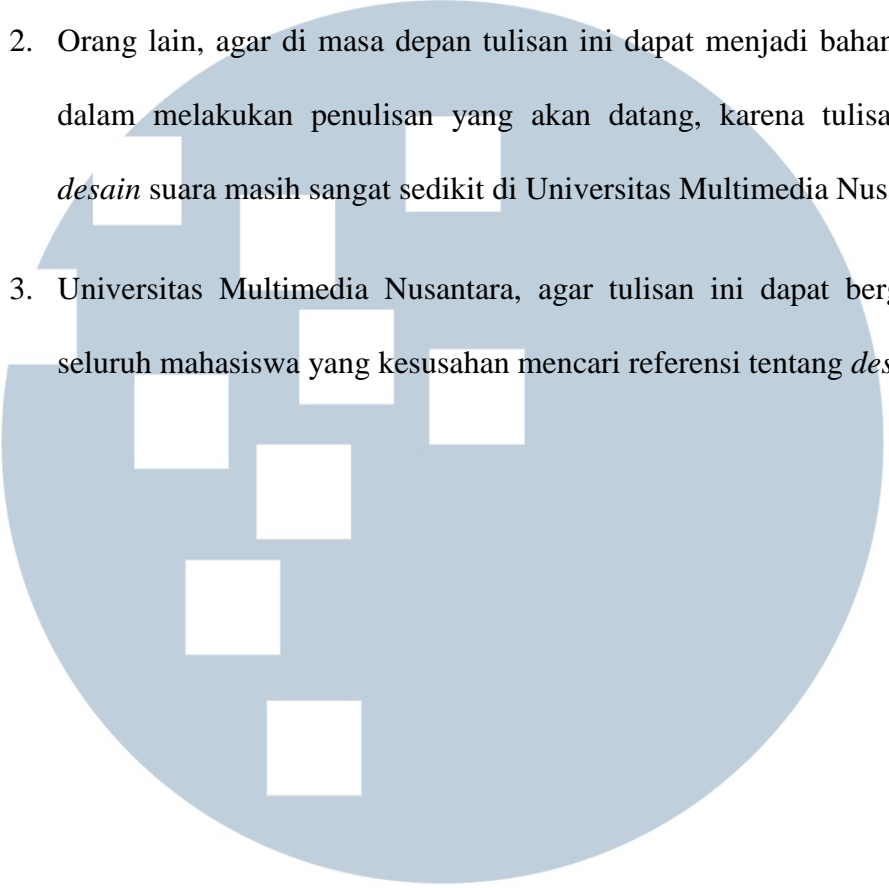
1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah menggambarkan *mood* melalui *desain* suara.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulis berharap tulisan ini memiliki manfaat bagi:

1. Penulis, agar di masa depan penulis dapat menjadi seorang penata suara yang handal dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara

- 
2. Orang lain, agar di masa depan tulisan ini dapat menjadi bahan referensi dalam melakukan penulisan yang akan datang, karena tulisan tentang *desain* suara masih sangat sedikit di Universitas Multimedia Nusantara
 3. Universitas Multimedia Nusantara, agar tulisan ini dapat berguna bagi seluruh mahasiswa yang kesusahan mencari referensi tentang *desain* suara.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA