



### **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. Suara

Menurut Murphy (2016) mendengar adalah suatu hal yang penting dalam kehidupan, hal tersebut membantu dalam berkomunikasi, melindungi diri dari bahaya walaupun apa yang didengar tidak terlihat (hlm. 4). Mendengar merupakan kemampuan untuk merasakan getaran yang berada pada atmosfer melalui organ tubuh manusia yaitu telinga (hlm. 10).

Ia mengatakan bahwa suara merupakan gabungan dari sains dan fisika. Bumi merupakan planet yang dikelilingi oleh atmosfer yang padat. Saat suatu objek bergerak, maka atmosfer akan ikut bergerak, hal ini menciptakan gelombang. Saat gelombang tersebut masuk ke indera pendengaran, otak secara otomatis akan menginterpretasikan gelombang tersebut sebagai suara (hlm. 5).

Bordwell dkk (2017) menyebutkan bahwa “Suara selalu dianggap sebagai elemen yang merupakan anak dari gambar, tetapi kita harus sadar akan elemen tersebut agar bisa dipahami” (hlm. 265).

Mereka juga membagi aspek Suara yang berada di kehidupan sehari-hari seperti; yang pertama Loudness, suara yang didengar oleh manusia merupakan hasil dari getaran udara. Gelombang dari getaran tersebut menciptakan sentuhan ke indera telinga yang merupakan loudness, atau volume. Dalam film, loudness digunakan untuk menciptakan kesan jarak yang terlihat dalam visual atau menciptakan kesan realis. Semakin dekat suatu objek dalam visual, maka loudness juga akan semakin

membesar sesuai dengan visual; kedua Pitch, frekuensi dari getaran suara mempengaruhi Pitch, atau tinggi rendahnya suatu nada dalam suara. Suara yang memiliki pitch yang sangat rendah akan terasa berat dan memendam, sedangkan suara dengan pitch yang sangat tinggi akan terasa tajam dan menusuk. Pitch membantu penonton untuk membedakan suara musik dan percakapan dari background noise (hlm. 267-269).

## **2.2. Film**

Remael (2012) berpendapat bahwa Film adalah medium audiovisual yang menggabungkan sistem interaktif dari visual dan simbol aura untuk memberikan pesan dan menjelaskan sebuah cerita (hlm. 257).

Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) berpendapat bahwa Film adalah sarana informasi dan ide, dimana film menunjukkan suatu kehidupan yang tidak diketahui sebelumnya. Mereka juga mengatakan Film dapat memberikan pengalaman kepada penonton. Pengalaman yang diberikan merupakan cerita yang memiliki keunikan dari tokoh dalam film. Pengalaman tersebut bisa didapatkan oleh penonton karena Film dirancang untuk memberikan pengalaman tertentu (hlm. 2).

Barsam dan Monahan (2010) berpendapat bahwa Film merupakan pelarian mereka dari dunia nyata, yang memberikan mereka hiburan dan kepuasan. Mereka juga mengatakan bahwa Film tidak hanya sekedar hiburan, melainkan hal yang lebih unik karena Film dapat membentuk cara pandang seseorang terhadap dunia dan tempatnya (hlm. 2).

Mereka berpendapat bahwa kebanyakan orang menganggap film adalah hiburan populer yang diproduksi dan dipasarkan oleh studio komersial ternama. Dibalik anggapan tersebut, mereka menyatakan adanya kerja keras orang-orang dibalik film tersebutlah yang membuat suatu film dapat dinikmati. Ekspektasi orang-orang awam tentang Film adalah film dibuat, beberapa bulan akan dirilis dalam bentuk DVD dan semakin lama akan ditayangkan di televisi. Hal tersebut di karenakan hampir semua film sukses dan populer melakukan cara itu (hlm. 3).

Bordwell dkk (2017) juga berpendapat bahwa di mata penonton Film terbagi menjadi dua jenis, yaitu film sebagai seni dan film sebagai sarana hiburan. Film merupakan produksi yang memerlukan banyak uang untuk dapat diciptakan, tetapi sebagai salah satu bentuk dari seni hal utama yang sangat diperhatikan dalam film adalah kreatifitas tak terbatas yang dapat dikembangkan dalam film. Mereka menyatakan bahwa film berasal dari tiga hal, yaitu dari imajinasi dan kerja keras filmmaker yang membuat filmnya, dari peralatan teknis yang menangkap dan membentuk gambar dan suara, dan dari seseorang atau perusahaan yang mengeluarkan uang untuk mendanai filmmaker dan peralatannya (hlm. 4).

Barsam dan Monahan (2010) mengatakan bahwa “Film-Film panjang komersil memiliki karakteristik yang sama, yaitu naratif” (hlm. 3).

### **2.2.1. Suara Dalam Film**

Thompson dan Bordwell (2010) menyatakan dalam bukunya bahwa sebagian film bisu selalu diiringi dengan band yang memainkan musik secara langsung pada saat film berputar dan memainkan *sound effects* yang masih kurang sinkron dengan yang ada di layar. Banyak penemu berusaha untuk menciptakan alat yang

dapat menggabungkan suara dengan gambar yang direkam. Penemuan ini masih sangat sedikit keberhasilannya pada pertengahan tahun 1920 (hlm. 177). James (2018) menyatakan dalam bukunya bahwa era film bisu berakhir pada tahun 1927 saat film pertama dengan suara yang sinkron dengan gambar dirilis (hlm. 14).

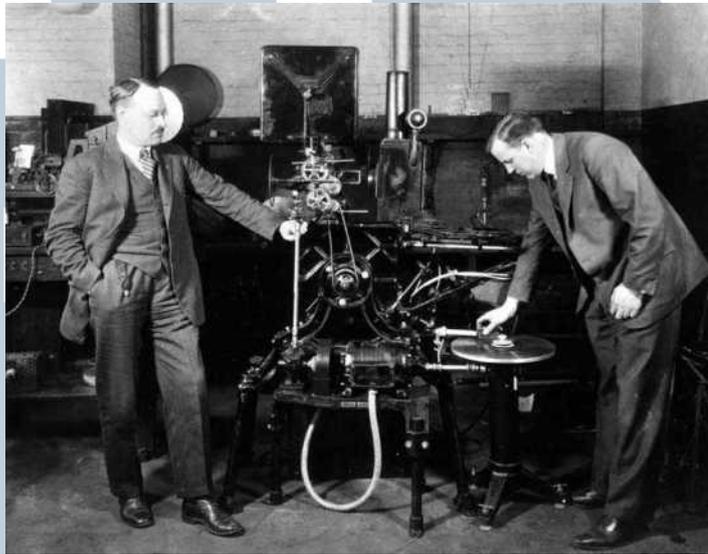
Ia juga menyatakan pada tahun 1895 Thomas Edison menciptakan kinetophone, alat yang dapat menciptakan ilusi gerak dengan menggunakan cahaya dan seluloid. Alat ini merupakan alat pertama yang dapat menciptakan audiovisual. Suara didengar melalui alat yang mirip dengan stetoskop, yang disambungkan ke Kinetophone (hlm. 14).



Gambar 2.2.1.1 Kinetophone  
(Sumber: James, 2018, hlm. 14)

Pada tahun 1925, vitaphone telah diciptakan oleh ilmuwan dari Western Electric's Bell Telephone Laboratories. Vitaphone adalah alat yang dapat menyatukan suara dengan gambar dan memiliki kemampuan untuk memutar ulang hasil suara yang sudah direkam untuk mengetahui bila ada masalah. Film pertama dari Warner Bros. yang menggunakan vitaphone adalah Don Juan (1926) dan The Better 'Ole

(1926), tetapi film itu hanya sinkron dengan musik dan *sound effects* (James, 2018, hlm. 14-15).



Gambar 2.2.1.2. Warners Vitaphone

(Sumber: James, 2018, hlm. 16)

Thompson dan Bordwell (2010) menyatakan bahwa film-film Warner Bros pada tahun 1926 dan 1927 menjadi pelopor pada tahun 1929 untuk studio-studio film Amerika. Film bersuara asal Amerika mendapatkan banyak peminat di negara-negara eropa (hlm. 175). Film pertama yang seluruh elemen suaranya sudah sinkron dengan gambar adalah *The Jazz Singer* yang dibuat oleh Warner Bros. dan dirilis pada tahun 1927 (Thompson dan Bordwell, 2010, hlm. 177)

### 2.3. Desain Suara

Pauletto (2012) menjelaskan bahwa suara yang terdengar saat menonton film, bahkan yang terkesan natural, merupakan hasil dari perancangan dan manipulasi demi penyampaian informasi tentang karakter, emosi dalam karakter, aksi yang akan dilakukan dan tentang lingkungan dari karakter. Suara dalam film tidak

hanya ‘dicatat’, ‘rekam’, ‘edit’ dan ‘digabungkan’, tetapi suara memiliki beberapa aspek utama yang harus diperhatikan. Pertama, merekam tidak hanya merekam suara melainkan juga untuk mengumpulkan data yang terpercaya. Kedua, editing yang bertujuan untuk memotong yang tidak diperlukan dan mengkoreksi beberapa hal lainnya. Terakhir adalah mixing yang bertujuan untuk menggabungkan suara menjadi satu kesatuan sesuai kebutuhan (hlm. 129).

### **2.3.1. Dialog**

Menurut James (2018), dialog adalah bentuk komunikasi dari karakter atau aktor. Dialog dapat menunjukkan karakteristik seorang karakter dan dapat memberitahukan pemikiran, emosi, dan niat dari karakter. Dialog digunakan untuk menciptakan mood dari sebuah cerita, juga memberikan arahan untuk cerita berjalan (hlm. 65).

Ia juga mengatakan Dialog terbagi menjadi dua macam, yang pertama dialog sinkron adalah dialog yang ada dalam gambar, sifatnya terlihat oleh mata dan direkam saat sedang syuting. Kedua adalah dialog off-screen atau voice over (vo) dan Narasi, bersifat tidak terlihat contohnya seperti percakapan melalui telepon, suara penyiar radio, dan siaran televisi. Vo dan narasi secara langsung menuju kepada penonton (*non-diegetic sound*), berlawanan dengan dialog yang berasal dari dunia dalam film (*diegetic sound*) (hlm. 65-66).

### **2.3.2. Foley**

Foley *effects* adalah suara detail yang natural berasal dari manusia dan pergerakannya, seperti duduk di kursi, menyusun piring di meja, melipat kertas,

memecahkan kaca, langkah kaki, gesekkan antar tubuh dengan pakaian (James, 2018, hlm. 67).

Foley diciptakan oleh pria bernama Jack Foley, seorang editor suara yang mencoba untuk merekam langkah kakinya sendiri untuk ditaruh dalam filmnya. Tidak banyak orang yang memiliki kesabaran seperti Jack untuk melakukan hal ini (Ament, 2014, hlm. 4).

Dakic (2007) mengatakan bahwa *foley sound effects* merupakan suara yang dibuat dalam studio rekaman yang disebut *foley stage*, dimana seorang *foley artist* melakukan aksi yang sama persis dengan gambar yang mereka lihat, contohnya adalah langkah kaki yang merupakan *sound effect* yang selalu dibuat dengan cara *foley*. Ia juga mengatakan bahwa *foley sound effects* merupakan elemen yang sangat penting dan bertanggung jawab dalam menciptakan kesan realis dalam film (hlm. 5).

### **2.3.3. Sound Effects**

Pramaggiore dan Wallis (2008) mengatakan bahwa *Sound Effects* memiliki peran yang penting dalam membentuk pemahaman penonton terhadap ruang dan menentukan suatu lingkungan (hlm. 253-254).

Mereka juga mengatakan bahwa *Sound Effects* dapat membantu dalam menciptakan scene yang emosional dan mendalam dengan tiga cara: *Sound Effects* dapat menentukan lokasi dari suatu scene; dapat memberikan mood atau perasaan tertentu dalam suatu scene; dan dapat memberitahukan dampak dari suatu lingkungan terhadap karakter (hlm. 254).

Dakic (2007) mengatakan bahwa *Sound Effects* merupakan suara yang tidak normal muncul di alam, atau suara yang tidak mungkin untuk direkam di alam. Suara yang diciptakan salah satu contohnya merupakan suara dari teknologi masa depan, atau digunakan dalam musik untuk memberikan suatu emosi tertentu (hlm. 5-6).

James (2018) mengatakan bahwa *Sound Effects* adalah suara yang menjadi hal utama dalam momen penting suatu film, memberikan kesan dramatis, dan membantu dalam menggerakkan cerita. *Sound effect* juga berfungsi dalam cerita, untuk menarik perhatian dari karakter sehingga perhatiannya tertuju ke arah offscreen untuk menciptakan ekspektasi penonton. *Sound effects* membuat suatu film terkesan lebih nyata (hlm. 66).

#### **2.3.4. *Ambience***

James (2018) dalam bukunya menyatakan bahwa Atmosphere atau lebih dikenal dengan nama *ambience* adalah suara dari suatu lokasi, lingkungan atau ruang seperti perkotaan atau hutan. Atmosphere terbagi dari lokasi, tempat, waktu malam atau pagi, dan periode sejarah tertentu, hal ini membantu dalam membuat cerita semakin nyata dan membawa penonton masuk ke dalam dunia penceritaan. Atmosphere berfungsi untuk menjaga waktu dan lokasi pada suatu scene tidak berubah. Ketika Atmosphere berubah secara tiba-tiba, hal ini menandakan adanya perubahan waktu atau tempat kepada penonton. Atmosphere adalah *Ambience* yang berada di lingkungan terbuka atau eksterior (hlm. 67).

Ia juga mengatakan bahwa selain atmosphere, ada juga yang namanya Room Tone. Room Tone adalah suara dari dalam ruangan atau interior, yang merupakan

suara dari partikel udara yang bergerak di ruangan berukuran tertentu. Tiap ruangan memiliki ukuran, bentuk, dan material yang berbeda. Sifat dari Room Tone biasanya memantulkan suara, yang menunjukkan ukuran dari ruang tersebut (hlm. 67).

Kemudian, ia juga mengatakan untuk menambahkan kesan terhadap suatu lingkungan baik eksterior maupun interior ada yang namanya Walla. Walla adalah suara kerumunan orang-orang atau suara background percakapan orang-orang. Walla biasanya ditambah di dalam *soundtrack* untuk menciptakan kesan nyata atau untuk menipu penonton dengan menciptakan kesan keramaian (James, 2018, hlm. 67).

#### **2.3.5. Musik**

James (2018) mengatakan bahwa Musik adalah suara yang memiliki sumber, baik dalam dunia penceritaan (*diagetic*) atau *score*, yang berarti musik tersebut berasal dari luar dunia penceritaan (*non-diagetic*) (hlm. 68).

Ia juga mengatakan bahwa *score* dibuat oleh seorang komposer, tetapi *score* dalam film juga bisa menggunakan musik yang sudah ada. Musik menambahkan suatu dampak besar terhadap emosi penonton saat diletakkan dalam suatu *scene* tertentu dalam film, dan *score* yang sangat efektif untuk mempengaruhi emosi penonton adalah Musik yang tidak disadari oleh penonton (hlm. 68).

Dakic (2007) mengatakan bahwa pada awalnya Musik digunakan untuk dua hal berbeda, yaitu untuk menutupi suara dari mesin proyektor dan untuk memberikan suasana yang sangat emosional (hlm. 4).

James (2018) juga berpendapat bahwa Musik memiliki banyak fungsi, yaitu menjadi transisi antar scene, montage, musik bisa menunjukkan emosi karakter kepada penonton, memberikan kesan historis, kesan terhadap suatu budaya, sosial, dan wilayah (hlm. 68).

### **2.3.6. *Soundscape***

Botteldooren dalam Farina (2014) mengatakan bahwa *Soundscape* berkembang dan tercipta menyesuaikan dengan karakter dari lingkungan tertentu, berdasarkan waktu dan teknologi, dan sangat dipengaruhi oleh budaya dan isu politik (hlm. 110).

Farina (2014) juga mengatakan bahwa *Soundscape* merupakan elemen yang harus digabungkan dengan komponen visual sehingga menciptakan perasaan psikologi seperti rasa aman atau kualitas udara akibat *soundscape*. Penglihatan dan pendengaran sangat terhubung dalam persepsi manusia akan sekelilingnya atau realitas (hlm. 110).

Davies dalam Farina (2014) membagi empat teori untuk mengategorikan *soundscape*; yang pertama Cacophony merupakan *soundscape* yang diartikan dalam artian yang negatif dan dapat memberikan pengalaman mendengar yang negatif; kedua Hubbub merupakan suara yang diartikan dalam artian positif dan memberikan pengalaman mendengar yang positif; ketiga Constant yang merujuk pada suara konstan atau terus menerus, seperti suara noise air terjun yang bersifat konstan dan menutupi suara lainnya. Dalam beberapa kasus, kategori suara ini dapat menciptakan perasaan negatif (contohnya, saat seorang pengamat burung tidak dapat mendengar kicauan burung didekat air terjun) tapi bisa jadi positif

untuk orang yang tidak pernah melihat dan mendengar air terjun sebelumnya; keempat Temporal yang merujuk pada suara yang berulang selang beberapa detik atau menit, contohnya seperti ombak laut (hlm. 115-116).

### **2.3.7. Penata Suara**

Menurut James (2018) Penata Suara adalah seseorang yang mempraktikkan desain suara, dimana dia bertanggung jawab dalam menciptakan konsep suara, merancang suara dan mengawasi suara dalam film. (hlm. 69)

Ia juga mengatakan bahwa dalam film komersial, *soundtrack* dikerjakan oleh banyak kru suara, sedangkan film-film pendek dikerjakan oleh seorang penata suara individu. Dalam proyek kecil, biasanya penata suara yang dipekerjakan adalah seseorang yang mampu melakukan segalanya mulai dari recording hingga mixing (hlm. 69-70).

Rydstrom dalam Pauletto (2012) mengatakan bahwa Walter Murch adalah orang yang menyebut penata suara sebagai seorang professional yang menciptakan *soundtrack* film dari awal hingga tahap mixing, seseorang yang memikirkan konsep dari *soundtrack* dan apa yang harus dilakukan agar *soundtrack* dapat memberikan konsistensi dalam film (hlm. 128).

Sider dalam Pauletto (2012) mengatakan bahwa orang yang dapat disebut sebagai penata suara adalah orang yang bekerja di industri film yang besar dan Murch sendiri, yang menggabungkan perannya sebagai film editor dengan penata suara (hlm. 128).

Ia juga mengatakan bahwa peran penata suara telah menjadi suatu hal lain atau terbagi menjadi beberapa hal, yaitu seseorang yang bertanggung jawab terhadap

keseluruhan *soundtrack*, pencipta efek suara yang tidak dapat direkam sehingga harus digabung dari berbagai suara lain, komposer yang menggabungkan efek dengan musik, atau *sound editor* yang sangat ambisius (hlm. 128).

#### **2.4. Emosi Dan Perspektif**

Feist dan Rosenberg (2019) berpendapat bahwa “Jalan pikiran dan tingkah laku manusia tidak dapat dijelaskan melalui satu perspektif” (hlm. 7). Mereka juga mengatakan bahwa psikolog berusaha untuk menjelaskan cara kerja akal, emosi, motivasi, dan perilaku manusia. Karena manusia merupakan makhluk yang rumit, ada perspektif yang berbeda-beda untuk menjelaskan akal dan perilaku manusia. Perspektif ini menciptakan asumsi-asumsi yang berbeda dan berfokus kepada aspek yang berbeda dalam perilaku. Dalam ilmu Psikologi, ada tujuh perspektif utama yang dapat menjelaskan perilaku manusia (hlm. 20).

Psychoanalytic-Psychodynamic merupakan pendekatan yang berfokus pada pentingnya pengalaman masa kecil seseorang serta hubungannya dengan orang tuanya yang membantu dalam membentuk kepribadian. Perspektif ini memperlihatkan ketidaksadaran lebih memberikan dampak yang kuat daripada kesadaran (Feist dan Rosenberg, 2019, hlm. 20).

Behaviorism-Learning merupakan perspektif yang berfokus kepada perilaku yang tercipta karena adanya pengaruh eksternal atau konsekuensi, contohnya seperti paksaan untuk melakukan sesuatu atau hukuman, sehingga seseorang belajar dari perlakuan tersebut dan membentuk perilakunya (Feist dan Rosenberg, 2019, hlm. 20).

Seligman dalam Feist dan Rosenberg (2019) berpendapat bahwa Humanistic-Positive merupakan perspektif yang memahami akan seseorang dalam perjuangannya mencari penjelasan, perkembangan, kebahagiaan, dan kesehatan psikologi. Pemahaman akan aspek positif ini, dapat membantu dalam mengetahui sifat alamiah manusia (hlm. 20).

Cognitive merupakan perspektif yang berasal dari diri sendiri dalam cara seseorang melihat dirinya sendiri, orang lain, dan dunia, bahkan asumsi yang mereka buat dan strategi yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dan cara berinteraksi dengan orang adalah kunci dalam memahami perbedaan antar individu. Bahasa tertentu yang dipelajari dan digunakan oleh seseorang, membentuk cara berpikir dan mempelajari sesuatu. Ingatan bukanlah suatu hal yang pasif dan tiba-tiba tercipta, melainkan terbentuk dari pengalaman, sikap, dan sifat. Secara singkat, suatu hal yang dilakukan seseorang merupakan bentuk dari apa yang ia pikirkan dan pandangannya terhadap dunia (Feist dan Rosenberg, 2019, hlm. 21).

Sociocultural/Cross-Cultural merupakan perspektif yang berdasarkan pengaruh dari keluarga, teman dan yang lebih besar kota dan negara, yang berpengaruh dalam menciptakan kepribadian seseorang sejak lahir. Untuk memahami seseorang, maka hal pertama yang harus dipahami terlebih dahulu adalah tempat dan lingkungan mereka tumbuh. Budaya yang berbeda-beda seperti collectivism, individualism, masculinity-femininity, dan sebagainya, juga berpengaruh dalam perilaku dan pola pikir seseorang (Feist dan Rosenberg, 2019, hlm. 21).

Neuropsychological-Behavioral genetic merupakan perspektif yang perilaku, pola pikir, perasaan, dan sifatnya dipengaruhi oleh perbedaan genetik, epigenetik, dan sistem saraf antar individu. Ini merupakan alasan mengapa orang-orang memiliki sikap, dan pola pikir yang berbeda-beda yang berasal dari struktur otak masing-masing yang berbeda (Feist dan Rosenberg, 2019, hlm. 21).

Evolutionary merupakan perspektif yang terbentuk akibat adanya evolusi pada sistem otak manusia, sehingga mengubah pola pikir, perilaku, dan kepribadian manusia (natural dan sexual selection) mulai dari jutaan tahun yang lalu. Mulai dari apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan merupakan interaksi manusia dengan alam dan lingkungannya (Feist dan Rosenberg, 2019, hlm. 21).

## **2.5. Persepsi Suara**

Menurut Dakic (2007) Persepsi suara dapat dibagi menjadi dua kategori: objektif dan subjektif. Persepsi objektif ditandai dengan ruang akustik dan berhubungan dengan karakteristik suara, penyebarannya, getarannya, dan mekanik lainnya yang dapat membuat manusia mendengar fenomena natural tertentu tidak dibuat oleh campur tangan pihak luar. Pemahaman dan kesadaran seseorang akan suara, yang dimana tidak sesuai dengan karakteristik suara, adalah bagian dari persepsi subjektif, yang disebut psychoacoustics dimana seseorang secara tidak sadar akan mengubah suara yang ia dengar berdasarkan pemahamannya (hlm. 7). Farina (2014) mengatakan bahwa “psychoacoustics merupakan metode untuk mengartikan pemahaman orang terhadap suara menggunakan tolak ukur psikologi suara” (hlm. 117).

Dalam bukunya, Bordwell dkk (2017) memberikan contoh persepsi subjektif dalam film, yaitu *subjective* silence. Dalam film Babel, saat seorang remaja perempuan masuk ke dalam club malam, lagu dari club tersebut sedang menuju puncaknya, tetapi lagu tersebut dibuat hilang saat gambar di cut ke perspektif perempuan tersebut yang melihat kearah laki-laki yang dia ikuti. Dalam scene ini teknik yang diterapkan bernama *subjective* silence, yang memberikan kesan terisolasi kepada penonton melalui sudut pandang perempuan tersebut terhadap sekitarnya (hlm. 267).



Gambar 2.3.7.1. Babel Objektif  
(Sumber: Bordwell dkk, 2017, hlm. 267)



Gambar 2.3.7.2. Babel Subjektif Silence  
(Sumber: Bordwell dkk, 2017, hlm. 267)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A