

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang.

Film merupakan karya *audio visual* yang artinya terbentuk dari *audio* dan *visual*. *Visual* adalah segala aspek di dalam film yang dapat kita lihat mulai dari warna, bentuk, ukuran, dan gerakan sedangkan *audio* adalah segala aspek di dalam film yang kita rasakan menggunakan indera pendengaran.

*Audio* memiliki peranan yang tidak kalah penting dengan *visual*. Tanpa *audio*, sebuah film akan cenderung terasa datar dan hambar. *Audio* juga merupakan senjata bagi para pembuat film untuk dapat mengendalikan emosi, perasaan serta *mood* dari penontonnya sesuai dengan apa yang sang pembuat film ingin penontonnya rasakan, sehingga perancangan dan konsep dalam pembuatan *audio* pada suatu film pun harus kuat. Perancangan dan konsep di dalam proses pembuatan *audio* disebut juga sebagai *sound design*.

Empat elemen utama dari *sound design* adalah dialog, *ambience*, musik dan *sound effect*. Dialog adalah seluruh percakapan yang terjadi pada suatu film baik di dalam dunia penceritaan (*diegetic*) ataupun yang diluar dunia penceritaan (*non diegetic*). Elemen kedua adalah *ambience*, yang adalah segala bunyi dari suatu tempat pada *scene* tersebut sehingga membuat dunia di dalam film itu menjadi lebih nyata. Elemen ketiga adalah musik, yang merupakan alat pengendali emosi paling kuat dalam *sound design*, musik juga kadang menjadi sangat *iconic* dengan filmnya, sebagai contoh, *Star Wars*. Elemen keempat adalah

*sound effect*, yang adalah *audio* di dalam film yang berfungsi sebagai penekanan untuk tokoh, aktifitas tokoh ataupun benda – benda di sekitar tokoh. *Sound effect* juga dapat menjadi sangat *iconic* dengan filmnya, sebagai contoh, *Tom and Jerry* dan *Mickey Mouse*. Dan keempat elemen dalam *sound design* tersebut dibuat dan dirancang oleh seorang *sound designer*.

Tugas *sound designer* adalah untuk mendesain konsep suara dan segala elemen di dalamnya pada suatu film. Seorang *sound designer* harus mempunyai kemampuan dalam *storytelling* hanya dengan menggunakan *audio*. Seorang *sound designer* yang baik adalah seorang *sound designer* yang dapat membuat penonton paham dan mengerti film itu baik dari latar waktu, latar tempat, *mood* maupun jalan narasi film itu hanya dengan mendengarkan *audio* nya saja.

pada penelitian ini, penulis akan membahas perancangan sound design dalam menggambarkan konsep flashback yang terdapat dalam film “Manuke Sopo?”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bedasarkan dari latar belakang diatas rumusan masalah yang akan saya bahas adalah:

Bagaimana perancangan konsep sound design dalam menggambarkan *scene* flashback dalam film “Manuke Sopo?”

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Elemen *sound design* yang akan digunakan adalah *Dialog*, *Ambience* dan *Sound effect*.
2. Perancangan *Dialog*, *Ambience*, *Sound Effect* dalam *scene* flashback akan diterapkan dalam *scene* 3 dan 5 pada film “Manuke Sopo?”

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Perancangan tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan:

Menemukan teknik perancangan *Dialog*, *Ambience* dan *Sound effect* dalam *scene* flashback film “Manuke Sopo?”

### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Untuk penulis ialah sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.), mengetahui lebih dalam teori tentang *sound design* dan mempertajam kemampuan untuk mengaplikasikan teori tersebut dalam merancang *audio* dalam menunjukkan *scene flashback*.
2. Untuk pembaca ialah untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan lebih mengenai bagaimana perancangan *audio* dalam film agar dapat menunjukkan *flashback*.
3. Untuk Universitas Multimedia Nusantara ialah untuk menambah bahan referensi dan juga literasi bagi mahasiswa mengenai perancangan *audio* dalam sebuah film agar dapat menunjukkan *flashback*.