

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*.