

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Audio Dalam Film

Winters (2017) menyatakan bahwa *sound* adalah segala sesuatu yang dapat didengar. *Sound* juga memiliki banyak kemampuan antara untuk menyampaikan pesan yang sulit untuk dilakukan menggunakan gerakan, untuk menunjukkan latar tempat secara geografis. *Sound* sering digunakan untuk menceritakan sebuah sejarah yang terjadi dalam waktu sebelum latar waktu penceritaan dalam film. *Sound* dapat digunakan untuk membuat *hyperrealism* atau *simplify realism*. *Sound* dapat digunakan untuk menarik perhatian kepada *detail* kecil, orang, situasi atau object. *Sound* juga dapat digunakan sebagai alat penghalus transisi atau menonjolkannya. Intinya adalah, *sound* dapat menjadi alat untuk penonton dapat masuk ke dalam dunia film. (Hlm 2 – 3)

Menurut Schenk dan Long (2017), terkadang pembuat film terlalu disibukkan dengan elemen *visual* yang antara lain adalah *storyboard*, *camera* dan kualitas gambar sehingga sering kali melupakan unsur yang tidak kalah penting dalam sebuah film yaitu banyaknya film atau video musik dengan konsep kualitas *visual* yang tidak terlalu bagus tetapi mempunyai kualitas *audio* yang baik.

(Hlm 246)

Audio berperan sama pentingnya dengan *set and property*, *lighting* dan *directing*. Semua elemen tersebut dibentuk berdasarkan nilai *aesthetics*, *mood* dan

mempunyai tujuan. *Audio* dapat membuat *visual* menjadi lebih hidup karena ada dua panca indera yang distimulasi yaitu pendengaran dan penglihatan. Teknik *mendesign* suara dalam suatu *project* disebut sebagai *sound design*. (Scott dan James, 2018, hlm 1)

Bagi Kenny (2000), *audio* mempunyai kekuatan tersendiri karena dapat mengubah pandangan seseorang. Orang yang melihat suatu gambar tanpa *audio* akan berbeda *mood*, perasaan, emosi dan pandangannya dibandingkan jika dia melihat suatu gambar dengan suatu *audio*. Musik yang berbeda pun akan menghasilkan *mood*, emosi dan pandangan yang berbeda jika digunakan bahkan untuk suatu gambar yang sama. *Audio* cenderung mempengaruhi *mood*, perasaan, emosi dan pandangan seseorang melalui “pintu belakang” yang bisa sebut juga sebagai *subconscious*, sedangkan “pintu depan”nya adalah mata. *Audio* mempengaruhi kita secara tidak sadar maka dari itu *audio* dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memanipulasi *mood*, perasaan, emosi. (hlm 5 – 8)

2.2. Sound Design

Scott dan James (2018) berpendapat bahwa dasar dari *sound design* adalah proses merekam, memilih, menseleksi dan membentuk suatu *audio track* pada suatu film. Hal tersebut adalah seluruh proses pembuatan *audio* mulai dari proses *recording*, *editing*, *generating*, *processing* dan *mixing sound* dalam suatu film. (hlm 6)

Sound Design dapat membantu kita dalam menganalisa dan mendeskripsikan unsur *aesthetic* dan *stylistic* dari semua elemen dari *soundtrack*, *sound effect*, *ambience*, dan dialog. *Sound Design* juga berfungsi untuk menarik

perhatian penonton untuk dapat lebih masuk ke dalam dunia penceritaan dalam film tersebut. (Chih dan Chen, 2016, hlm 1)

Bagi Sonnenschein (2001), *sound design* adalah proses dimana seseorang merancang seluruh *audio* yang ada dalam suatu film dimulai dari proses membaca *script* awal untuk menentukan elemen dan teknik *audio* apa saja yang akan dipakai, membuat konsep *audio* yang akan diterapkan dalam *project* itu, merekam *audio* sesuai kebutuhan film hingga membuat *mixing* dan *mastering audio* yang sudah direkam, dan orang yang melakukan tahapan perancangan *audio* disebut sebagai *sound designer*. (Hlm 1 – 2)

2.2.1. Sound Designer

Menurut Winters (2017), perlu ada setidaknya satu orang yang bertanggung jawab dalam *audio* pada suatu film dan memastikan semua *sound* yang dibutuhkan oleh film itu didapatkan, baik dengan cara direkam, dibuat maupun diambil. Penanggung jawab juga harus merancang konsep dan mengawasi segala proses pembuatan ataupun pengambilan *sound* untuk film tersebut. (Hlm 3)

Bagi Sonnenschein (2001), *sound designer* yang baik adalah *sound designer* yang dapat bersatu dengan latar cerita, karakter, perasaan karakter, latar tempat dan *genre* dari film itu sendiri. *Sound Designer* juga dapat mengarahkan penonton secara tidak sadar untuk dapat merasakan *mood* dari film tersebut, dengan menggunakan segala pengetahuannya tentang *music*, *psychology*, *acoustic*

dan drama. *Sound Designer* juga harus memilih *audio* yang tepat untuk saat yang tepat. (Hlm 19 – 20)

Yewdall (2012) mengatakan bahwa *sound designer* terkadang tidak dapat menjelaskan teknik yang harus dipakai dalam mengedit *audio*, karena sebagian *sound designer* hanya menggunakan *feeling* mereka dalam membuat *audio* yang baik dan cocok untuk suatu film. *Sound design* bukanlah suatu ilmu yang pasti, melainkan teknik yang digunakan dapat berbeda walaupun kasus yang dihadapi adalah sama. Inti dari pekerjaan *sound designer* adalah untuk membuat *audio* dalam suatu film menjadi rapih dan memiliki nilai *aesthetic* dengan berbagai macam cara yang dianggap benar oleh *sound designer* tersebut. (Hlm 263 – 264)

2.3. Elemen *Sound* dalam Film

Hillman dan Pauletto (2016) mengatakan bahwa terdapat empat elemen utama dalam *sound design* yaitu: *Logical* (Dialog), *Abstract* (*Ambience*), *Temporal* (Musik), dan *Spatial* (*Sound Effect*). (Hlm 82 – 84)

2.3.1. Dialog

Waite (2010) berpendapat bahwa pada tahun 1930 adalah masa yang cukup mengubah dunia perfilman karena pada tahun tersebut dunia film mulai mengenal yang kita sebut sebagai *audio*. Hal ini membuka potensi baru dalam dunia perfilman pada saat itu karena banyak hal baru yang dapat di *explore*. Film maker yang membuat film sebelum tahun 1930 harus melakukan penyesuaian terhadap film – filmnya karena sebelumnya mereka membuat film umumnya hanya memikirkan *visual* dari film – film tersebut. Contoh film yang menjadi

kunci dalam perkembangan dialog di dalam dunia perfilman awal 1930 adalah *Red Headed Woman* (1932) dan *I'm No Angel* (1933).



Gambar 2.1. Poster *Red Headed Woman* (1932)

(Sumber : www.impawards.com)



Gambar 2.2. Poster *I'm No Angel* (1933)

(Sumber : TheHollywoodRevue.wordpress.com)

Menurut Sonnenschein (2001), teori dari Michel Chion tentang *three types of speech* sangat berguna dan dapat diaplikasikan dalam film. Ketiga tipe dari *speech* tersebut antara lain adalah,

1. *Theatrical speech*

Theatrical speech adalah dimana karakter di dalam *scene* mengucapkan sesuatu yang tidak selalu berhubungan dengan jalan cerita namun hanya memfokuskan pada konten dari dialog itu sendiri.

2. *Textual speech*

Textual speech umumnya adalah saat karakter melakukan *voiceover* untuk mengubah setting atau melakukan koneksi terhadap suatu *memory, characters* atau tempat dalam waktu kapanpun dan biasa digunakan dalam adegan *flashback* atau *flashforward*

3. *Emanation speech*

Emanation speech adalah saat dimana dialog itu tidak terdengar atau dimengerti dengan jelas dan tidak memiliki ikatan dengan unsur naratif di dalam film tersebut. *Emanation speech* umumnya digunakan untuk tidak menonjolkan dialog ataupun artinya sehingga dialog tersebut hanya berfungsi sebagai *silhouette*. (Hlm 156 – 157)

2.3.2. *Ambience*

Bagi Chattopadyay (2017), *ambience* dalam film mempunyai arti suara yang ada di dalam suatu lingkungan. *Ambience* juga mempunyai korelasi terhadap *atmosphere*, *atmos* dan *background sound* yang juga dapat diartikan sebagai *noise* pada suatu tempat yang mencakup semua suara yang dihasilkan oleh semua benda yang ada di dalam lingkungan itu. (Hlm 3)

Sonnenschein (2001) berpendapat bahwa suara apa saja yang ingin kita pakai dalam film untuk *ambience* dalam suatu *scene* sudah harus ditentukan sejak kita membaca *script* pertama kali. Lokasi tempat yang sudah dituliskan di dalam *script* sudah cukup untuk kita dapat menganalisa secara kasar *audio* apa saja yang kita butuhkan untuk dapat membuat *ambience* pada *scene* itu, untuk dapat membuat *scene* itu menjadi lebih hidup. Kita juga dapat dibantu dengan penjelasan aksi karakter di dalam *script* karena pada penjelasan aksi di dalam suatu *script* terkadang menggambarkan akan seperti apa suasana dalam *scene* itu. (Hlm 5 – 6)

Winters (2001) berpendapat bahwa meskipun *sound designer* bertugas dalam membuat konsep *audio* dengan tujuan membuat film itu menjadi lebih hidup, *sound designer* tetap harus memiliki visi yang sama dengan sang *director*. Sebagai contoh, *sound designer* dari remake film *Psycho* (1998) ingin membuat *audio* air mengalir di saluran pada *scene* kamar mandi karena sang *sound designer* memiliki konsep bahwa suara air yang tersedot di saluran tersebut merupakan representasi dari nyawa korban yang akan tersedot oleh sang pembunuh. (Hlm 18)



Gambar 2.3. *Scene Kamar Mandi Film Psycho (1998)*

(Sumber : www.VirtualHistory.com)

2.3.3. Sound Effect

Sonnenschein (2001) berpendapat bahwa salah satu fenomena *audiovisual* yang paling mengejutkan adalah *audio* dalam sebuah karya *audiovisual* dapat membuat penonton percaya bahwa *audio* itu dihasilkan oleh apa yang mereka lihat. Kenyataannya, seringkali *audio* yang dihasilkan oleh *visual* pada film tersebut diambil bersamaan dengan gambarnya karena umumnya film membutuhkan *track* dialog sendiri yang bersih tanpa ada *sound* lain untuk keperluan *dubbing* jika film itu akan dirilis di berbagai macam negara. (Hlm 35 – 36)

Bagi Scott dan James (2018), budaya *post production* berbeda disetiap kota dan negara. Pada film yang memiliki produksi besar umumnya proses *re – recording* dan *mixing* dilakukan oleh minimal tiga orang yang dibagi tugasnya menjadi dialog, *sound effect* dan musik. Pada produksi film dengan budget yang lebih kecil atau skala yang lebih kecil, biasanya hanya ada satu orang yang

melakukan *re – recording*, *mixing* dan *mastering* dari dialog, *sound effect* dan musik. Ada empat tahap dalam melakukan *audio mixing* yaitu *temporary mixes*, *premixes*, *the final mix*, dan *M & Es (Music and Effect mixes)*.

Temporary mixes adalah tahap dimana hasil *mixing* yang belum jadi sepenuhnya diuji coba bersama dengan *visualnya* yang akan disaksikan oleh penonton untuk mengetahui reaksi mereka.

Tahap selanjutnya adalah *premixing*, yaitu adalah tahap dimana melibatkan banyak *sub – mixing* bahkan sampai ratusan *tracks* yang disusun secara terstruktur agar lebih mudah dalam proses pengerjaannya, susunan *premix* yang sudah selesai ini biasa di sebut dengan sebutan *stem* .

Selanjutnya adalah *The Final Mix*, pada tahap ini *soundtrack* yang sudah dibuat disempurnakan kembali dengan cara mengkonsultasikannya dengan *director* agar sesuai dengan visi awal film. *The Final Mix* sebuah audio untuk film dapat memakan waktu dua hingga 12 minggu tergantung oleh skala film tersebut dan *budget* dari film itu sendiri. Kunci keputusan dari tahap *the final mix* ini adalah menentukan *sound* apa yang harus ditonjolkan, dikurangkan, disamarkan atau diatur volumenya secara keseluruhan agar sesuai dengan kebutuhan film.

Tahap terakhir adalah *M & E Mixes* yang adalah singkatan dari "*Music and effects*" yang mencakup seluruh elemen *audio* dalam film kecuali dialog. Pada tahap *M & E Mixes* adalah tahap untuk membuat dan merancang *music* dan *effects* yang akan digunakan dalam film itu. Proses dan lama pengerjaan *M & E Mixes* tergantung pada *budget* dari film itu sendiri. (Hlm 168 – 170)

Untuk Wright (2014), *foley* adalah sebuah seni dalam bidang *audio* untuk menggantikan *sound* yang dihasilkan dari objek sebenarnya di dalam film memakai objek lain yang memiliki *sound* yang sama. *Foley* juga berfungsi sebagai alat untuk menonjolkan *detail* yang ingin sang pembuat film untuk penontonnya sadar. *foley* adalah tentang menangkap sisi dramatik *aesthetic feel* dari *sound effects*. (Hlm 1)

Torento (2011) mengatakan bahwa mayoritas film – film pada era sekarang mendemonstrasikan cara yang efektif dan intensif dalam penggunaan *foley effects* yang dimana di dunia perfilman baik live action ataupun animasi sudah dikenal luas. Perkembangan dalam membuat *foley effects* juga mengambil peran penting dalam perkembangan proses pembuatan film khususnya dalam pengambilan *audio* pada saat *shooting* berlangsung. Karena dengan berkembangnya teknik *foley* maka proses *shooting* dapat dilakukan dengan lebih cepat. Karena tidak semua efek *audio* yang dihasilkan dari gambar – gambar yang muncul di visual harus diambil pada saat proses *shooting* sehingga pada saat pengambilan *audio* saat proses *shooting* dapat terfokus dalam pengambilan *dialogue* saja. Sedangkan detail efek – efek suara dari benda – benda di dalam film dapat diambil pada saat proses *post production* yang dilakukan dengan cara *foley* dan dilakukan oleh *foley artist*. (Hlm 2 – 4)

Torento (2011) menjelaskan bahwa *foley artist* adalah orang yang bekerja setelah proses *production* atau pengambilan gambar dan audio. *Foley artist*

bertugas untuk membuat detail suara – suara yang dibutuhkan di dalam film yang tidak didapatkan atau tidak diambil pada saat *shooting*. Sebagai contoh, suara yang biasa diambil *foley artist* adalah suara orang berjalan, suara pukulan orang berkelahi, atau bahkan suara orang meminum air dari gelas. Suara – suara tersebut akan terdengar sangat kecil pada saat proses *shooting* atau pengambilan gambar dan tidak akan terdengar secara detail. *Foley artist* bekerja dalam *studio* dan umumnya minimal memiliki dua personil. Satu sebagai *foley artist* dan yang satu lagi bekerja sebagai *recordist*. *Foley artist* umumnya bekerja dengan cara memutar film yang akan di *foley* pada suatu layar dan memainkannya tetapi tanpa suara dan mulai membuat efek – efek suara yang dibutuhkan dalam film tersebut mengikuti visual (Hlm 3 – 5)



Gambar 2.5. *Foley Artist* Sedang Membuat *Foley*

(Sumber : www.BetaPrx.org)

Bagi Donaldson dan Fife (2014), indera pendengaran manusia terhubung dengan sangat kuat dengan apa yang kita rasakan. Manusia dapat merasakan suatu

rasa hanya dengan mendengar suatu suara, maka dari itu Donaldson dan Fife mengatakan bahwa manusia mendengar menggunakan seluruh tubuh mereka, tidak hanya telinga. Mendengar dengan menggunakan seluruh tubuh mereka memiliki arti bahwa indera lain dapat distimulasi hanya dengan pendengaran. Sebagai contoh, pada film *Die Hard* (1988) dalam *scene Mcclane* (Bruce Willis) yang berperan sebagai polisi berjalan melewati kepingan kaca pecah di lantai yang membuat kakinya terluka terdapat *audio* suara pecahan kaca yang beradu dengan pecahan kaca lainnya dan dengan telapak kaki dari *Mcclane* (Bruce Willis). Hanya dengan mendengarkan *audio* nya saja, walaupun kita tahu bunyi yang dihasilkan tidaklah bunyi asli yang berasal dari *visual* film tersebut, bahkan kita dapat merasakan sensasi bahwa seolah kita mengetahui rasanya walaupun kita tidak pernah menginjak pecahan kaca.



Gambar 2.6. *Scene* dari *Die Hard* (1988)

(Sumber : www.Viddy-Well.com)

2.4. Konsep *Flashback* dalam Film

Rakhmat (2008) mengatakan bahwa memori adalah system yang sangat berstruktur yang menyebabkan organisme sanggup merekam fakta tentang dunia menggunakan pengetahuannya. Terdapat tiga tahap yang dilewati memori sampai pada tahap *flashback* yaitu: perekaman, penyimpanan dan pemanggilan. Proses perekaman adalah proses dimana manusia melihat atau merasakan sesuatu secara langsung maupun tidak langsung. Proses penyimpanan adalah proses dimana manusia menyimpan memori dari apa yang sudah direkam. Terdapat dua jenis penyimpanan memori yaitu pasif dan aktif. Penyimpanan aktif adalah proses dimana manusia menyimpan memori dengan menambahkan kesimpulan sendiri untuk menutupi hal yang tidak diketahui, sedangkan pasif adalah proses menyimpan memori dengan tidak menambahkan kesimpulan sendiri. Proses penyimpanan aktif berperan dalam terjadinya penyebaran desas – desus berita menyebar lebih banyak dari volume asal. Proses *flashback* terjadi pada tahap pemanggilan yang disengaja maupun tidak disengaja. (Hlm 63 – 65)

Wilcox (2012) berpendapat bahwa memori adalah sesuatu yang belum dapat dipahami sepenuhnya oleh Psikolog. Psikolog berpendapat ada empat faktor penentu manusia dalam membentuk sebuah memori yaitu: karakteristik si pembelajar (sikap, pengetahuan dan pengalaman), bentuk bahan – bahan (bentuk inderawi, struktur dan kesulitan), Aktivitas belajar (perhatian, latihan dan elaborasi) dan tipe memori (*recognition*, *recall* dan penyampaian informasi). Hal tersebut yang membuat manusia dapat menceritakan kejadian kompleks dengan tepat namun juga kadang tidak bahkan cerita tersebut mengalami distorsi yang

tinggi. Memori dibagi menjadi dua bagian yaitu *implicit* dan *explicit*, *explicit* adalah dimana kita mencoba mengingat kembali secara sadar sedangkan *implicit* adalah proses dimana kita teringat akan sesuatu tanpa kita kehendaki. (Hlm 114 – 120)

Etsem (2008) mengatakan bahwa struktur ingatan manusia dibagi menjadi tiga, yaitu: sistem ingatan sensorik, sistem ingatan jangka pendek, dan sistem ingatan jangka panjang. Memori sensorik mencatat informasi yang masuk melalui salah satu kombinasi panca indera, yaitu secara *visual* melalui mata, pendengaran melalui telinga, bau melalui hidung, rasa melalui lidah dan sentuhan melalui kulit. Jika informasi yang didapatkan dari memori sensorik mendapatkan perhatian lebih maka ingatan itu akan masuk ke dalam ingatan jangka pendek. Jika ingatan yang sudah berada di ingatan jangka pendek mengalami repetisi atau pengulangan secara terus menerus maka ingatan tersebut akan berpindah menjadi ingatan jangka panjang. Sedangkan jika ingatan tersebut tidak mengalami repetisi atau pengulangan maka ingatan itu dapat terhilang dan digantikan dengan bongkahan informasi yang baru. (Hlm 74 – 77)

Irwanto (1999) berpendapat bahwa ingatan adalah kemampuan menyimpan informasi sehingga dapat digunakan lagi di waktu yang akan datang. Galotti (2004) menambahkan bahwa memori adalah suatu proses kognitif yang terdiri dari tiga proses yaitu: pengumpulan informasi, retensi dan penyimpanan. Sebagai suatu proses, memori menunjukkan suatu mekanisme yang dinamik yang

diasosiasikan dengan pengambilan informasi, penyimpanan dan pemanggilan kembali informasi mengenai suatu ingatan atau pengalaman.

Atkinson & Shrifin (1968) menjelaskan bahwa informasi dari luar pertama kali masuk ke ingatan sensori, ingatan sensori ini sangat mudah hilang karena kapasitasnya yang sedikit. Indera – indera kita yang bekerja untuk menangkap informasi yang banyak akan mengakibatkan terjadinya kelupaan. Informasi yang dianggap relevan dan penting bagi individu akan diteruskan dan masuk ke ingatan jangka pendek. Ingatan jangka pendek juga memiliki kapasitasnya sendiri yaitu sekitar 30 detik. Namun juga terdapat stimulus yang dapat memicu ingatan jangka pendek itu maka informasi tersebut dapat hilang, atau informasi tersebut dilupakan. Informasi yang dianggap penting atau mendapatkan stimulus yang berulang – ulang akan diteruskan ke ingatan jangka panjang yang merupakan tempat penyimpanan informasi yang relative permanen. (Hlm 7 – 8)

Flashback dalam film adalah adegan dimana terdapat *scene* yang menggambarkan kejadian sebelum *main event* dalam sebuah film. *Flashback* juga dapat disebut *analepsis* yang merupakan lawan kata dari *Flashforward* yang merupakan penggambaran *scene* setelah terjadinya *main event*. *Flashback* maupun *Flashforward* digunakan dalam film untuk menunjukkan peristiwa – peristiwa penting (*Key Events*) yang terjadi setelah atau sebelum latar waktu dalam film itu (*Main Event*). (Russel Killbourn, 2013, Hlm 1)

Ydawalle (2015) berpendapat bahwa, *flashback* merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk *mengestablish* latar waktu dan memberikan informasi tentang *status quo* dan latar belakang dari sang karakter. *Flashback* juga dapat digunakan untuk mengembangkan suatu karakter sehingga terdapat *depth* pada karakter tersebut. (Hlm 6 – 7)

2.4.1. Konsep *Sound Design* Dalam *Flashback*

Myers (2013) menyebutkan bahwa, pada umumnya pada *scene flashback* pada kebanyakan film, mengaplikasikan teknik *voice – over narration*, atau yang dapat diartikan juga menggunakan *audio* atau dialog dari karakter yang sedang bercerita namun secara *visual* diperlihatkan apa yang sedang disampaikannya tanpa harus adanya tokoh bercerita tersebut dalam *visual*. Berikut adalah contoh film yang menggunakan unsur *flashback* (Hlm 1 – 2)

1. *Citizen Kane (1941)*
2. *Double Indemnity (1944)*
3. *It's A Wonderful Life (1946)*
4. *Sunset Boulevard (1950)*
5. *The Shawshank Redemption (1994)*
6. *Forrest Gump (1994)*
7. *American Beauty (1999)*

8. *Fight Club (1999)*

Dalam adegan *Flashback* tentu penggunaan *audio* akan berbeda dengan *audio* dalam *scene* yang mempunyai latar waktu sekarang karena. *Audio* dalam adegan *flashback* umumnya akan memakai *effect audio* yang akan membuatnya seperti tidak nyata sehingga dalam pembuatan *audio* untuk *scene flashback* akan membutuhkan lebih banyak *effect* yang akan diberikan pada saat *post production*.
(Clay Nichols, 2014, Hlm 2)