

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sound

Menurut Winters (2017), definisi dari suara adalah sesuatu yang bisa didengar. Definisi lain adalah suara yang terdengar melalui sebuah getaran vibrasi. Dalam film banyak sekali hukum yang berlaku, peraturan, prinsip dan benda fisik yang harus diterapkan untuk membuat sebuah rekaman suara, *editing* dan *mixing audio* (hlm.2).

Menurut Scott-James (2018), deskripsi dari suara itu sendiri adalah getaran mekanis atau bisa disebut sebagai gelombang *longitudinal* yang ditransmisikan oleh medium elastis dan ditentukan oleh sebuah frekuensi dan amplitudo. Frekuensi bisa didefinisikan sebagai pitch atau nada suara yang diukur dengan satuan *hertz* (Hz). Sedangkan amplitudo adalah intensitas atau *loudness* dari suara yang dapat diukur dengan satuan desibel (dB). Suara bisa dihasilkan ketika bergetarnya suatu benda dan menimbulkan gangguan pada medium di sekitarnya, hingga menghasilkan sebuah perubahan posisi molekul udara dan menghasilkan *back-and-forth motion* dan ditangkap oleh pendengaran. (hlm. 77-78)

2.2. Sound Design

Sound Design adalah sebuah proses dimana seorang *sound designer* dalam sebuah film akan merancang segala bentuk *audio* yang akan keluar dari film tersebut dan diperdengarkan kepada penonton. Menurut Winters (2017) bagian terbaik sebagai

sound designer adalah mengimajinasikan *audio* apa yang akan keluar dalam film. Dimulai dari seorang *sound designer* merancang dan memikirkan bagaimana *audio* yang keluar dalam film bisa menyatu dengan visual. Untuk mencapai tujuan itu, *sound designer* diharuskan untuk merekam suara sesuai dengan apa yang sudah dirancang. Hal tersebut dilakukan agar visi dan misi dari seorang *sound designer* tidak hanya sebatas imajinasi dan konsep (hlm.16).

Prince menjelaskan bahwa *sound design* dalam film itu melibatkan perpaduan dua jenis *sound*. Yang pertama adalah *Realistic sound*, dimana suara jenis ini adalah suara yang sebenarnya berasal dari sumbernya atau suara asli. Lalu yang kedua ada *Synthetic sound*, dimana suara jenis ini adalah suara yang diciptakan bukan berasal dari dunia asli tetapi tetap memiliki korelasi dengan gambar. Biasanya suara *Synthetic sound* adalah penambahan *sound effect* untuk menambah warna *audio* dari film. *Synthetic sound* juga mampu mempengaruhi mood *audio* dalam film. Dalam merancang sebuah suara, perancang tidak dituntut harus membuat suara yang memang ada pada kehidupan nyata. Perancang suara disini harus bisa memanipulatif sebuah suara agar dapat memberi informasi baru melalui suara itu. (Prince, 2010, hlm.214-216).

Menurut Whittington (2007) pada awalnya *sound design* diciptakan untuk bisa mengeksplorasi dan mempengaruhi film dari sisi histori, budaya dan teknologi yang ada pada masa itu. Faktor teknologi yang ada pada masa itu membentuk pada gaya *aesthetic* pada *cinema of sound* yang baru. Dalam *sound design*, *sound* selalu direkam dan diisi dengan layer tertentu yang membuat visual menjadi lebih bermakna (hlm.21-22).

2.3. Sound designer

Menurut Rose (2009), perancang suara adalah orang yang membuat sebuah suara, efek suara, musik dan dialog. Dalam merancang dan membentuk sebuah konsep suara, seseorang harus berpengalaman dan ahli dalam bidang tersebut. Dalam hal ini, perancang suara juga dituntut untuk bisa menambahkan suara baru atau suara yang belum didapatkan ketika proses produksi (hlm.422).

Menurut Holman (2010) *sound designer* adalah orang yang bekerja dan bertanggung jawab untuk semua pekerjaan tata suara mulai dari awal post-production, proses perekaman, *editing* dan *mastering*. *Sound designer* juga orang yang menyediakan *special sound effects* yang akan dibentuk dan digunakan untuk bagian yang perlu ditambahkan dalam film.

Beauchamp menuturkan bahwa *sound designer* adalah pekerjaan dimana seorang *sound designer* harus bisa mendesign semua jenis suara yang akan keluar dari awal film mulai hingga berakhir. Hal yang paling penting dalam mendesain sebuah suara adalah bagaimana bisa membentuk interpretasi *sound* yang baik bagi cerita. Dalam hal ini, *sound designer* bisa bekerja dimana saja seperti film, animasi bahkan iklan (Beauchamp, 2005).

2.4. Fungsi Naratif

Menurut Sonnenschein (2001), cerita dalam sebuah film harus memiliki *goals*, konflik dan resolusi. Bagi *sound designer*, dengan mengetahui *goals*, konflik dan resolusi akan sangat membantu untuk mendesain sebuah suara. Hal ini

dilakukan agar apa yang ingin sutradara sampaikan kepada penonton lewat tata suara bisa tersampaikan dengan baik (hlm.173).

Menurut Alten (2011), fungsi naratif dalam *sound* bisa menambahkan lebih banyak sebuah informasi daripada apa yang terlihat pada sebuah *frame*. Fungsi naratif itu bisa menjadi :

1. *Descriptive Sound*:

Fungsinya adalah untuk mendeskripsikan apa yang sedang terjadi pada sebuah scene melalui *sound*. Fungsi ini biasanya tidak langsung terhubung dengan kejadian utama pada sebuah *frame*. Contohnya adalah seorang pemuda yang ingin meninggalkan apartemennya dan berjalan menuju pusat kota dengan menaiki bus. Selama dalam perjalanan pemuda ini dari apartemen hingga ke stasiun bus, akan ada *descriptive sound* seperti suara mobil berlalu lalang dipinggir jalan, suara klakson, suara tetangga yang sedang berbicara dan suara rem dari bus yang akan berhenti di stasiun. Semua aspek *descriptive sound* yang ada pada adegan itu adalah untuk mendukung fungsi naratif dari *frame* kalau pemuda ini hidup di lingkungan yang interaksi antar manusianya berjalan dengan baik.

2. *Commentative Sound*:

Fungsi ini juga mendeskripsikan sebuah adegan, tetapi fungsi ini membuat sebuah *statement* tambahan pada sebuah adegan melalui *sound*. Contohnya adalah terdapat sebuah adegan dimana seorang veteran perang sedang berjalan menelusuri taman makam pahlawan. Lalu ketika veteran perang ini berhenti di salah satu makam kerabat perangnya di masa lalu, *sound designer*

menambahkan riuhnya angin suara angin yang berhembus melewati sang veteran. Lalu kita bisa mendengar suara samar-samar kenang-kenangan veteran itu dengan temannya yang sudah meninggal seperti suara percakapan mereka, suara tertawa mereka berdua dan musik yang mengingatkan persahabatan mereka berdua. Penambahan *sound* itu adalah untuk mendukung fungsi naratif dari adegan ini kalau sang veteran teringat akan masa lalunya bersama teman seperjuangannya dan ia sangat merindukan masa itu.

2.5. Sound effect

Sound effect adalah suara manipulatif yang dibuat oleh seorang *sound designer*. Suara manipulatif ini adalah suara yang bisa kita dengar di pergerakan tokoh atau suara yang berasal dari lingkungan. *Sound effect* dibentuk untuk mendukung suara dari sebuah visual yang mungkin tidak dapat direkam atau ditemukan di dunia nyata. Tidak lain fungsi dari *sound effect* adalah mendramatisir sebuah adegan.

Menurut Wyatt (2005) ada empat jenis tipe dari *sound effect* (hlm.167) :

1. *Spot fx/hard fx*:

Ketentuan dari efek ini adalah berhubungan dengan *single source* (contoh seperti suara pesawat lewat, suara pintu ditutup, suara orang mencuci piring dan lain-lain). *Spot fx* ini biasa digunakan berhubungan dengan adegan yang sedang ditampilkan oleh visual. Tetapi *spot fx* juga bisa ditaruh di *off-screen*. Seperti menambahkan suara anjing di visual yang menunjukkan keadaan sebuah rumah yang sepi tetapi sekelilingnya ramai.

2. *Ambience/atmosphere fx*:

Efek ini berfungsi untuk membentuk kehadiran atau *ambience* kedalam sebuah *scene* pada lokasi tertentu (contoh seperti suara kemacetan, suara burung-burung di angkasa dan lain-lain). *Track ambience* dan *atmosphere* biasanya diletakan pada *channel stereo*. Fungsinya agar bunyi ini bisa menyeluruh dan membuat penonton larut kedalam *scene* tersebut. *Atmosphere fx* dibentuk untuk menciptakan sebuah emosi yang spesifik kedalam *scene*.

3. *Foley fx*:

Ini adalah bentuk suara yang direkam di studio sesuai dengan suara apa yang ingin dimasukkan di visual. *Foley* dibagi menjadi tiga jenis. Yaitu, *moves* dimana membuat *foley* tentang gerakan badan dari aktor, *footsteps* dimana membuat suara langkah kaki baru di dalam film yang sesuai dengan pergerakan aktor dan yang terakhir ada *specifics* dimana ingin menambahkan sebuah suara baru yang lebih baik untuk mendukung keperluan visual dan cerita.

4. *Sound design*:

Bunyi dapat dimanipulasi dengan menggunakan *plug-in* untuk membentuk tokoh bunyi yang diinginkan. Penggunaan *plug-in* tertentu akan membentuk *style* dari bunyi sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan oleh *sound designer*. Penggunaan ini merupakan hak dari *sound designer* untuk mengkreasikan dan membuat bunyi baru yang sesuai dengan konsep dari *sound designer*.

Beauchamp (2005), menjelaskan kalau penggunaan *sound effect* akan sangat membantu dalam membentuk sebuah naratif yang ada pada film seperti menjelaskan sebuah periode waktu, lokasi dan pengembangan tokoh. *Sound effect* juga sangat efektif jika digunakan untuk menggambarkan peristiwa dan objek *off-screen*. Hal ini bisa meningkatkan dan melengkapi sebuah narasi (hlm.63-64).

Menurut Wyatt (2005) *sound effect* dapat membentuk ilusi dari ruang. *Sound designer* bisa menentukan efek suara yang dikeluarkan akan *stereo* atau *surround*. Bunyi juga dapat dimanipulasi dengan mengeluarkan sumber suara tertentu dari kanan, kiri dan *center*. Teknik ini disebut dengan *panning*. Fungsi dari penciptaan *sound effect* ini adalah untuk membentuk ilusi tiga *dimensional of sounds*. Dinamika *sound* ini dibentuk agar bunyi yang keluar dari film bisa sesuai dengan bunyi yang ada di kehidupan nyata.

Sound effect juga dapat digunakan dalam aksi *offscreen*. Hal ini bisa berfungsi juga untuk mengurangi budget dari pembuatan film. Contohnya adalah adanya adegan mobil yang bertabrakan. Film maker bisa membentuk aksi mobil bertabrakan dengan penggunaan teknik *offscreen*. Hal ini akan menguntungkan pihak produser yang tidak perlu menunjukkan visual adanya adegan mobil yang bertabrakan (Wyatt, 2005)

Menurut Alten (2011) *sound effect* bisa memberi efek realis dan memberi dimensi baru yang dibutuhkan dalam film. *Sound effect* yang baik adalah suara yang dapat menginterpretasikan dan mendukung keadaan dari visual. *Sound effect* harus bisa membentuk suara ilusi untuk memberikan keseimbangan yang dinamis

antara dunia nyata dan dunia hiburan. Sehingga penonton juga dapat menikmati dari sisi hiburannya (hlm.293).

Kerner (seperti dikutip Whittington, 2007) menyatakan bahwa *sound effect* memiliki tiga fungsi. *Point* pertama adakah untuk menciptakan sebuah realita pada film. *Point* kedua adalah untuk menambah atau membuat suara yang tidak ada di layar tetapi dibuat seolah-olah ada, dan *point* yang ketiga adalah untuk membantu sutradara untuk memberi mood film yang diinginkan melalui suara (hlm.148). Dengan adanya teori tentang *sound effect*, penulis disini dapat menciptakan sebuah ilusi suara untuk mendukung konsep dari visual.

2.5.1 Ambience

Holman (2010) menjelaskan bahwa bunyi *ambience* dapat berperan sebagai penanda dari adanya perubahan sebuah lokasi dan kondisi pada film. Setiap berubah *scene* bunyi *ambience* juga akan berubah sesuai dengan lokasi *scene* yang digambarkan. Karena mood disetiap *scene* akan berbeda-beda dan harus disesuaikan dengan adegan dalam film. *Ambience* juga dapat memberikan perspektif yang berbeda tentang kondisi sebuah tempat yang ingin ditampilkan pada suatu adegan (hlm.148).

Holman (2010) juga menjelaskan kalau *ambience* bisa diartikan sebagai “backgrounds” yang merupakan suara untuk menciptakan sebuah dimensi ruang baru dalam film. Hal ini agar penonton dapat merasakan kehadiran dirinya kedalam film tersebut (hlm.145)

Wyatt (2005) menuturkan bahwa *ambience* dibutuhkan untuk menunjukan lokasi dalam sebuah cerita. *Ambience* juga dapat digunakan untuk menciptakan

suasana atau mood yang ingin ditunjukkan dalam film tersebut. Dimana *Ambience* disini bisa berperan untuk memberikan atmosfer suara dari visual sehingga penonton merasa seolah-olah berada di lokasi atau *scene* tersebut.

Menurut Beauchamp (2005), *ambience* digunakan untuk menunjukkan realita keadaan ruang atau menunjukkan hal fantasi. *Ambience* dipergunakan untuk memperdengarkan ruang dengan visual yang ada dan melanjutkan *continuity scene*. *Ambience* juga dapat digunakan untuk memberikan sebuah tone dalam sebuah *scene*. *Ambience* biasanya dapat diletakan di channel stereo (LR) atau *surrounds* dan di mix pada tahap *editing* sesuai dengan kebutuhan naratif sebuah *scene*. Contohnya adalah dalam film *Toy Story*, *ambience* yang dibentuk saat tokoh Andy adalah tone yang ceria terdiri dari suara burung berkicau dan suara jangkrik. Sedangkan pada tokoh Sid dibuat tone *ambience* yang kontras dengan Andy, yaitu suara nyamuk yang mengganggu, suara gonggongan anjing dan suara ambulance (hlm.68). Penulis bisa menerapkan teori *ambience* ini untuk mendukung naratif dalam film pendek yang berjudul “*Another Day With Another Robot*”.

2.5.2 Soundscape

Soundscape adalah bunyi dan suara yang memang berada di kehidupan nyata. Menurut Sonnenschein (2001) bunyi dari *soundscape* adalah berasal dari lingkungan atau sesuatu yang alami. *Soundscape* dapat menciptakan sebuah bunyi yang emosional. Perancangan *soundscape* yang baik dapat mendukung seluruh mood dari film (hlm.184).

Menurut Farina (2014), *soundscape* secara sederhana dapat diartikan sebagai komposisi akustik yang dihasilkan dari suara yang ditangkap melalui keadaan alam dari sebuah tempat. *Soundscape* sendiri merupakan percampuran dari tiga elemen suara yaitu, *biophonic*, *geophonic* dan *anthrophonic*. *Biophonic* merupakan suara yang berasal dari makhluk hidup, seperti suara burung dan suara percakapan antar manusia. *Geophonic* adalah suara yang berasal dari alam, seperti suara gemuruh ombak, hujan dan angin. Lalu *anthrophonic* adalah suara yang berasal dari kegiatan manusia, seperti suara mesin, suara industri dan yang lain-lainnya. Bila dalam satu *scene* terdapat ketiga elemen tersebut, tentu akan menghasilkan sebuah *scene* dengan elemen yang lengkap (hlm.3).

Soundscape akan muncul di setiap *scene*. Menurut Kang & Schulte-Fortkamp (2016) setiap *scene* tentu memiliki sebuah kegunaan dengan aktivitasnya. *Soundscape* akan menjadi baik jika perancang suara berhasil membuat penonton merasakan kehadirannya di dalam film tersebut. Seperti suara di taman, akan muncul suara angin, anak-anak, langkah kaki, suara burung-burung dan suara orang ramai berbicara. Pengaruh itu yang membuat penonton secara tidak langsung bisa masuk kedalam atmosfer penceritaan yang didukung oleh elemen visual. Lalu sebagai perancang suara juga bebas menambahkan *soundscape* organik apa yang akan terdengar untuk mendukung pendekatan naratif kedalam cerita (hlm.78-79).

Dalam film penulis, teori ini akan membuat sebuah keadaan dimana *soundscape* secara implisit menggambarkan perkotaan yang riuh dan sibuk.

2.6. Multichannel Panning

Menurut Beauchamp (2005), *panning* dalam film dipergunakan sama seperti dalam theater. Yaitu untuk memposisikan (*blocking*) tokoh atau menambah dinamika ruang. *Panning* sendiri terdiri dari dua jenis yaitu, *fixed (static)* dan *dynamic (moving)*. *Fixed panning* digunakan untuk mendukung *static visual* atau elemen sekitar. Sedangkan *Dynamic panning* digunakan untuk membuat perspektif dengan visual yang bergerak atau bisa juga digunakan untuk mempertegas dinamika sebuah ruang. Ada empat jenis elemen *panning* yang biasa digunakan dalam mengedit suara :

1. *Panning Dialog:*

Dialog memiliki artinya sendiri di dalam film. Tidak hanya sebagai pemberi informasi, dialog harus dibentuk agar memiliki dimensi ruang yang baik dalam film. Penonton terkadang hanya fokus terhadap konten sebuah dialog daripada peletakan volume dan *panning* dari sebuah dialog. Dalam film, terkadang dialog diletakan di speaker *center* dan volume dari dialog dibuat konsisten. Sehingga tidak memiliki dinamika ruang yang baik pada sebuah *scene*. Dalam keadaan tertentu, *panning* dialog sangat dibutuhkan untuk membuat penonton merasakan dinamika ruang di dalam sebuah *scene*.

2. *Panning SFX:*

Panning dalam *sound effect* digunakan untuk mencerminkan objek apa yang sedang berada di visual atau untuk memberi penonton objek apa yang berada di *off-screen*. Untuk memberi dinamika ruang yang baik, biasanya *sound effect* ditaruh di semua channel. Jadi *sound effect* memiliki kedinamisan

untuk membentuk sebuah logika ruang yang sesuai. Tidak seperti musik dan dialog, *sound effect* sangat sering di *panning* untuk membentuk sebuah logika ruang yang sesuai. Ketika di *panning*, *sound effect* akan memberikan persepsi baru penonton terhadap pergerakan dan perspektif ruangan untuk mendukung naratif dari visual.

3. *Panning Ambience*:

Ambience adalah hal yang paling jarang di *panning* dalam film. Biasanya *Ambience* diletakan di semua channel atau bisa dibilang *surronds*. Ini dilakukan agar penonton memiliki perasaan berada di lokasi yang sesuai dengan *scene* dalam film. Ketika *ambience* di *panning*, penonton mungkin akan merasakan seperti *spectators* yang selalu berpindah-pindah. Untuk melakukan teknik *panning ambience*, dibutuhkan konsep yang sesuai dengan apa yang ingin ditunjukkan kepada penonton. Karena teknik ini tidak bisa diterapkan di semua film pada umumnya.

4. *Panning Musik*:

Musik dalam film biasa digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan atau untuk *credit title*. Karena itu, dalam format peletakannya musik ditaruh dalam semua *chanel*. Tetapi untuk keperluan cerita, terkadang juga musik bisa diletakan di *chanel* mono atau stereo (L/R).

2.7. Foley

Teknik *foley* adalah proses membentuk sebuah suara yang dibutuhkan dalam film pada masa *editing*. Dalam pembuatannya, *Foley Artist* harus merekam suara itu sesuai dengan visual yang ditampilkan. *Foley* adalah teknik yang digunakan untuk

menangani *element linear* yang kompleks seperti, suara langkah kaki, adegan berkelahi, penggunaan properti, pergerakan pakaian, pergerakan tokoh, nafas tokoh dan lain-lain. Pada saat perekaman, *foley artist* harus merekam suara yang dibuat sesuai dengan gerakan yang berada di dalam *frame* yang ingin ditambahkan suaranya (Beauchamp, 2005,hlm.66-67).

McKernan menuturkan bahwa teknik *foley* adalah teknik yang baru bisa diaplikasikan ketika film sudah memasuki proses *post-production*. Proses pembuatan *foley* hanya bisa dibuat ketika film sudah mencapai tahap *picture lock* dalam *editing*. Hal ini dilakukan agar proses suara yang dihasilkan dari *foley* bisa *sync* dan sesuai dengan aksi yang berada di dalam sebuah *frame* (McKernan, 2005)

Menurut Ament (2009), *foley* itu sendiri dapat dikategorikan dalam beberapa fungsi sesuai dengan kebutuhan di dalam cerita. Yaitu :

1. *Supporting Reality*:

Kategori ini adalah melakukan teknik *foley* untuk mempertegas realita tentang adegan apa yang sedang dilakukan di dalam visual. Contoh dimana terdapat adegan seorang tokoh sedang membuka dan membalikan lembaran di sebuah buku. *Foley artist* harus bisa meniru adegan itu senatural dan sesuai mungkin dengan apa yang tokoh di dalam visual sedang lakukan agar hasilnya bisa dipakai di dalam visual tersebut.

2. *Enhancing Reality*:

Kategori ini adalah melakukan teknik *foley* untuk meningkatkan realita yang ada pada sebuah adegan. Dalam pembentukannya bisa berasal dari

gabungan dua atau lebih benda sehingga membuat efek bunyi yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Teknik ini dilakukan karena ingin mendapatkan suara yang tidak memungkinkan untuk direkam pada saat produksi. Contoh dimana terdapat sebuah adegan kuda berlari. *Foley artist* bisa mempergunakan berbagai alat untuk membentuk suara itu. Seperti, alas tanah yang sesuai dengan adegan, sepatu boots dan ditambahkan dengan elemen besi dibagian alasnya. Lalu *foley artist* dapat meniru adegan itu dengan gabungan beberapa properti yang dibuat.

3. *Replacing Reality:*

Foley artist dituntut untuk bisa mengeksplorasi ide dan membuat efek baru terus menerus. Positifnya adalah efek yang dihasilkan melalui *foley* ini akan baru dan personal kepada filmnya. Tetapi negatifnya adalah untuk membuat suara *foley* yang baru membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar. Di luar itu semua, *foley artist* telah membuat *sound effect* yang luar biasa dalam dunia *foley*.

4. *Creating Reality:*

Foley yang merupakan bagian dari *sound effect* dibuat spesial dan spesifik berhubungan dengan tokoh dalam film. *Foley* dapat membuat realita baru dalam film. Seperti bunyi *light saber* dalam film Star Wars, dibuat seakan-akan suara *light saber* itu ada di dunia star wars.

2.7.1. Foley Artist

Pada awalnya, pekerjaan sebagai *foley artist* ditemukan oleh seseorang bernama Jack Foley yang bekerja sebagai *sound editor*. Jack Foley diharuskan mengedit sebuah suara kaki dalam film, namun ia sangat lelah untuk mengedit itu. Jadi hal yang ia lakukan adalah merekamnya itu dengan dirinya sendiri. Ia memulai itu semua dengan merekam langkah kakinya sendiri. Karena kejadian itu, Jack *Foley* jadi mempergunakan *property* yang ada untuk membuat atau menambahkan suara baru dalam sebuah film. Jadi kita mengenal pekerjaan *Foley Artist* adalah sebuah pekerjaan yang dibentuk dan dipopulerkan oleh bapak *foley* dunia yaitu Jack *Foley* (Ament, 2009,hlm.4).

Menurut Beauchamp (2005), *foley artist* terkadang disebut sebagai *foley walkers*. Karena mereka kerap kali mengerjakan *foley* untuk mengisi suara tokoh yang sedang berjalan. Proses perekaman *foley* dilakukan di sebuah studio yang memiliki tempat khusus untuk dirancang memiliki kondisi dan struktur yang sama seperti di dalam film. Hal ini dilakukan agar mencapai tingkatan suara yang realistis dan sesuai. (hlm. 66-67)

Menurut Sonneenschein (2001), *foley artist* adalah orang yang memiliki kemampuan untuk membuat atau memanipulasi suara baru. Suara ini direkam di luar proses produksi dan dilakukan dengan melihat dan meniru aksi dari *frame* yang ingin ditambahkan suaranya (hlm.41).

2.8. Diegetic dan Non-Diegetic Sound

Ketika penonton melihat dan mendengar kedua tokoh sedang berbicara pada satu *frame*, itulah yang dinamakan dengan *diegetic sound*. *Diegetic sound* adalah suara yang bersumber dari dunia film tersebut (Beauchamp, 2005).

Menurut Alten (2011), *diegetic sound* adalah semua suara yang bersumber dari film tersebut. Seperti suara dialog, suara langkah kaki, suara ledakan, suara burung berkicau dan lain-lain yang berasal dari cerita tersebut. Zettl (2011) juga menjelaskan kalau *diegetic sound* adalah suara tokoh dan suara yang disebabkan tokoh. Contoh dari *diegetic sound* adalah suara kemacetan, suara mobil, motor dan bus.

Sedangkan *non diegetic sound* adalah suara yang bukan bersumber dari dunia film tersebut. Tetapi *sound* ini akan memberikan efek kepada alur cerita dan mood penonton. Contoh dari *non diegetic sound* adalah musik, narasi dan *voice over*. Contoh dari *non diegetic sound* adalah dengan memberikan musik *scoring* romantis pada adegan romantis di film. Tujuan dari pemberian musik ini adalah agar penonton bisa merasakan mood yang romantis sesuai dengan adegan tersebut.

Menurut Sonneschein (2001), *non diegetic sound* pada film memiliki fungsi untuk memberikan pemahaman kepada penonton tentang unsur dari film tersebut. Dengan penambahan musik, narasi dan *voice over* penonton pasti dapat merasakan *mood* tertentu yang ingin disampaikan penata suara kepada penonton (hlm.153).

2.9. On Screen dan Off Screen Sound

Suara on screen adalah suara yang berasal dari kejadian atau aksi yang berada di sebuah *frame*. Contohnya adalah penonton melihat ada ibu dan anak yang sedang berbicara di satu *frame*. Jika kedua tokoh itu berbicara dan berada di satu *frame*, maka dialog yang keluar dari mereka itu bisa disebut sebagai *on-screen*. Tetapi dialog itu akan menjadi *off-screen* jika *frame* itu pindah untuk *close up* ke bagian anak kecil. Kita tetap bisa mendengar dialog dari sang ibu, tetapi dalam *frame* kita tidak melihat sang ibu. Itu yang disebut sebagai *off screen* (Zettl, 2011, hlm.336).

Whittington menuturkan kalau penggunaan *on-screen* dan *off-screen* adalah hal yang sederhana tetapi dalam pengaplikasiannya dibutuhkan pengamatan yang detail. Sebuah suara bisa dikatakan *on-screen* dan *off-screen* adalah tergantung bagaimana apa yang sedang berada di *frame*. Sederhananya suara yang sumbernya bisa dilihat di sebuah *frame* bisa dikatakan sebagai *on-screen*. Sedangkan suara yang sumbernya bukan berasal dari *frame* yang terlihat disebut sebagai *off-screen* (Whittington, 2007).

Menurut Sonnenschein (2001), *on-screen* adalah suara yang sumbernya berasal dari suatu *frame* dan bisa kita lihat. Suara *on-screen* yang terdengar harus *sync* dengan adegan yang berada di *frame*. Sedangkan *off-screen* adalah suara yang sumbernya tidak bisa kita lihat di dalam sebuah *frame*. Tetapi penonton bisa mengetahui bahwa suara tersebut tetap berasal dari film tersebut. Contohnya adalah seperti orang yang mengetuk pintu dari sebelah kiri *frame*. *Off-screen sound* terbagi menjadi dua jenis, yaitu aktif dan pasif. *Off-screen sound* aktif memiliki fungsi untuk memberikan aksi dan reaksi kepada penonton tentang apa

yang sedang terjadi pada adegan tersebut. Sedangkan *off-screen* pasif hanya memberikan sebuah informasi yang sesuai dengan keadaan pada *scene* film tersebut (hlm.153).

2.10. Spotting Session

Dalam membuat sebuah *beat* adegan terutama yang berkaitan dengan *sound*, *spotting session* adalah sesi yang sangat penting untuk didiskusikan bersama antar sutradara dan *sound designer*. Dalam *spotting session*, sutradara akan berdiskusi dengan *sound designer* dan *sound editor* terkait jenis *sound effect* apa yang perlu ditambahkan dalam filmnya agar *mood* yang ingin disampaikan oleh sutradara tercapai. Hal ini tentu dilakukan ketika film sudah memasuki fase *picture locked* (Beauchamp, 2005,hlm.65).

Menurut Wyatt (2005), terdapat dua jenis *spotting session*, yaitu :

1. *Spotting the soundtrack:*

Sound editor, *sound designer* dan *director* akan bersama-sama mendiskusikan *cue* yang baik untuk memasukan *soundtrack* pada sebuah adegan. Ini adalah hal yang sangat penting karena peletakan *soundtrack* pada sebuah adegan tentu akan menambah *mood* tertentu pada sebuah film.

2. *Spotting the foley:*

Sound effect editor akan memberi tanggung jawab penuh kepada *foley editor* untuk bisa meletakan rekaman *foley* yang sudah direkam sesuai dengan apa yang berada di sebuah *frame* atau adegan. *Spotting*

the foley harus dilakukan dengan detail dan akurat agar suara yang keluar pada film sesuai dengan apa yang berada di dalam *frame*.

Spotting session dilakukan agar suara yang dikeluarkan pada film dapat sesuai dan mendukung sepenuhnya *mood* yang ingin dicapai oleh sutradara (hlm.199).

Menurut Yewdall (2011), *spotting session* adalah hal sangat teramat penting bagi *director*, *sound designer* dan *sound editor* untuk menyampaikan sebuah narasi yang baik dalam sebuah film. Karena jika salah dalam meletakkan *track sound* satu detik saja tentu akan merubah sebuah *mood* pada sebuah adegan. Oleh karena itu dalam pengerjaannya, *spotting session* adalah sesi yang membutuhkan sebuah konsentrasi penuh sehingga semua aspek yang sudah dirancang bisa diperdengarkan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan sutradara (hlm.183).

2.11. Editing & Mixing

Proses *sound editing* adalah tahapan yang sangat penting dalam merapihkan dan memotong suara yang telah direkam untuk disatukan dengan sebuah *frame*. Dalam proses *sound editing*, *sound editor* dan *sound designer* akan merancang apa saja yang harus ditambahkan dan yang harus dikurangi untuk mencapai visi dari sutradara. Ketika proses *sound editing*, dalam satu shot bisa terdapat banyak sekali *layer* suara. *Layer* suara ini meliputi aspek-aspek suara yang dibutuhkan untuk membentuk sebuah film yang utuh. Seperti, suara dialog karakter, *ambience* sebuah *scene*, musik dan *sound effect* tambahan. Semua ini harus disinkronisasikan sesuai dengan apa yang berada di *frame* agar narasi dan

perspektif yang dibangun dalam film bisa tercapai dengan baik (Alten, 2011,hlm.452-455).

Mixing suara adalah sebuah proses dimana *sound mixer* mengolah sebuah suara dengan memberikan koreksi jika ada yang salah dan memberikan efek tertentu yang sudah didiskusikan dengan *sound designer* dan *director* agar tercapai sebuah visi dari *director*. Tahapan *mixing* membutuhkan keahlian dan kemahiran dari *sound mixer* untuk bisa mengolah sebuah kualitas suara yang tadinya kurang baik menjadi lebih baik untuk diperdengarkan kepada penonton (Alten, 2011,hlm.42).

Menurut Holman (2010), proses *sound editing* berada ditengah-tengah antara tahap *picture locked* dan *sound mixing*. Dalam proses *editing*, *sound editor* harus bisa memilah-milah suara apa yang akan dimasukkan dalam film dan suara apa yang akan tidak dimasukkan dalam film. Dalam proses ini. Suara yang sudah direkam dan dibuat harus disinkronisasikan dengan adegan yang ada pada *frame* (hlm.153).

Proses *sound mixing* adalah proses dimana *sound mixer* akan mengolah sebuah suara yang telah dirapikan dalam proses *sound editing*. Proses *mixing* akan lebih cenderung untuk mengolah sebuah kualitas suara yang ingin dicapai. Jika kualitas suara dirasa kurang akan diperbaiki dalam proses ini. Dalam proses ini juga akan membentuk sebuah dimensi suara dimana akan melakukan teknik *panning* dan permainan volume. Jika ada suara yang di *dubbing*, dalam proses ini *sound mixer* akan mengolah suara *dubbing* menjadi suara yang *real* sesuai dengan keadaan di sebuah *scene* (Holman, 2010,hlm.171-172).

Menurut Wyatt (2005), proses *mixing* akan mengolah output suara yang akan keluar nantinya. Lalu dalam proses *mixing*, musik juga akan diolah agar bisa mencapai *mood* yang ingin dicapai oleh sutradara. Dalam hal ini sutradara, produser, *sound designer* dan *sound mixer* akan duduk bersama dan menyesuaikan emosi apa yang ingin dicapai dengan musik yang sudah dimiliki. Untuk menyesuaikan emosi antara musik dengan adegan pada sebuah scene, musik harus diolah volume dan dinamikanya agar penonton merasa nyaman ketika mendengarnya (hlm.188).