

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sound Design

Menurut (Dakic, 2007) *sound design* adalah tatanan suara yang diciptakan pasca produksi film menggunakan potongan-potongan suara yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan kesatuan untuk menghubungkan cerita dari *scene* ke *scene*. (Dakic, 2007), juga menambahkan peran besar *sound* dalam film yaitu sebagai *storytelling* dan *story supporting*. Peran besar itu ditanggung oleh elemen-elemen suara yaitu: *speech*, *music scoring*, dan *sound effects*.

Secara tidak langsung, suara bisa mempengaruhi alam bawah sadar manusia ketika penonton mendengarnya. Misalnya ketika *scene* dimana tidak ada suara sama sekali, secara tidak sadar alam bawah sadar manusia akan menunggu kapan suara akan muncul dan pada saat apa suara akan muncul. Banyak orang yang menganggap *sound* tidak sekuat visual dalam menyampaikan cerita, tetapi hal itu bukanlah sesuatu yang benar, karena pada kenyataannya visual bisa dilihat tetapi tidak bisa dirasakan jika tidak ada suara didalam visual tersebut (Bordwell, 2015, hlm. 267).

Selain untuk menjawab rasa penasaran, *sound* juga bisa memberikan tensi dan juga mengalihkan perhatian penonton. Contoh ketika menonton film horror dan pada *scene* dimana tidak ada suara (*silence*) tensi penonton akan mulai naik, dimana penonton akan menebak-nebak dan juga perhatian penonton akan teralihkan dari *visual*. Memang *sound* memiliki kekuatan yang sangat besar dalam film (Bordwell, 2015).

2.1.1 Sound Designer

Sound designer adalah orang yang memiliki kewajiban untuk menata dan mengatur segala elemen suara yang akan didengar penonton saat menonton film (Sonnenschein, 2001). *Sound Designer* menurut (Holman, 2012) merupakan orang yang bekerja mengawasi segala hal yang berhubungan dengan teknis elemen suara pada saat proses *postproduction* atau pasca produksi. *Sound designer* juga merupakan orang yang ikut *sound recordist* dalam proses pengambilan atau perekaman suara (Viers, 2006).

Menurut, ada beberapa tahap yang dilakukan *sound design* dalam bekerja dalam tahap pra produksi sampai pasca produksi, yaitu: Tahap yang pertama dimulai ketika *Sound design* membaca *script*. *Sound design* mulai melakukan *breakdown script* dan mulai memikirkan suara apa yang akan dimasukkan ke dalam adegan atau *scene* dalam *script*. Setelah melakukan *breakdown*, mulailah *sound designer* menyusun suara sesuai dengan jenisnya (Sonnenschein, 2001).

2.2. Dialog

Dialog merupakan cara utama karakter untuk menyampaikan atau menguraikan apa yang sedang ia alami atau pernah ia alami. Dialog juga mempunyai kekuatan yang besar dalam membawa plot, cerita, dan karakter karena setiap dialog muncul karena pemikiran karakter terhadap suatu kondisi yang sedang ia hadapi (Aronson, 2010).

Menurut (Ballon, 2005) setiap dialog memiliki tujuan untuk menggambarkan karakter dalam sebuah film. Dialog juga memiliki beberapa kepentingan, yaitu:

1. Memberikan Informasi kepada penonton
2. Menjalankan sebuah cerita
3. Mengungkapkan karakter dalam film

Kepentingan diatas harus dipenuhi oleh dialog yang ada, karena jika ketiga kepentingan diatas tidak terpenuhi maka tidak disarankan untuk menggunakan dialog dalam sebuah film (Ballon, 2005).

Panjang pendeknya dialog juga mempunyai pengaruh dalam emosi yang disampaikan oleh karakter dalam suatu film. (Ballon, 2005) juga menegaskan bahwa tidak dianjurkan sebuah dialog menggunakan emosi yang *directed* atau memiliki kesan diarahkan oleh *filmmaker* (Ballon, 2005).

Dialog menurut (McKee, 2016), merupakan jembatan yang membuka atau menunjukkan kepada penonton tentang backstory dari seorang karakter. Hal ini dikarenakan setiap kata-kata yang dikeluarkan karakter mencerminkan apa yang dirasakan atau pernah dialami oleh seorang karakter. (McKee, 2016) juga menambahkan bahwa dialog juga bisa dijadikan menjadi dua bagian yaitu ada dialog yang didramatisir dan juga dinarasikan.

Didramatisir dalam artian dialog dibarengi dengan action dari karakter. Dialog yang dinarasikan memiliki artian dialog dibarengi dengan action, atau hanya sebagai penjelas sebuah cerita, atau juga bisa memacu karakter untuk melakukan sebuah aksi yang spesifik sehingga terciptalah aksi dan reaksi atas dialog sebelum-sebelumnya (McKee, 2016).

Menurut (Yule, 2006) dialog bersifat deklaratif adalah jenis dialog yang mengubah dunia melalui sebuah kalimat. Menurut dialog deklaratif merupakan dialog yang berfungsi untuk menentukan atau menetapkan sesuatu yang dinyatakan. Dan sangat wajar biasanya dialog yang bersifat deklaratif diiringi dengan suara yang tegas dan lugas sebagai bentuk peringatan kepada lawan bicara.

2.2.1 On Set Dialogue

On Set dialogue merupakan dialogue yang direkam langsung pada saat proses shooting berlangsung, dialogue direkam beserta dengan gambar / visual. Hal ini merupakan hal yang wajar, mengingat ketika shooting adalah sebuah kewajiban bagi *sound recordist* untuk merekam suara yang ada ketika shooting berlangsung. Baik itu dialogue, ataupun elemen suara yang lainnya (Holman, 2012).

(Holman, 2012) juga menambahkan bahwa terkadang suara dari speech diambil langsung pada proses shooting (On Set Dialogue) namun dalam beberapa kasus juga pengambilan suara speech diambil setelah proses shooting, hal ini kembali lagi kepada konsep dan perspektif yang dimiliki *Sound Designer* film tersebut.

2.2.2 Synchronized Dialogue

Merupakan dialogue yang diambil pada saat proses post-production, dengan tujuan yang lebih mengarah kepada konsep *sound designer* dalam membentuk *sound* dalam film tersebut (Viers, 2006). Misalnya, ketika ada *scene* dimana orang dalam frame berbincang dan memberikan informasi atau memiliki keterkaitan dengan

jalannya cerita namun bukan merupakan tokoh utama dalam film, otomatis *sound designer* perlu membuat suara orang itu terdengar oleh para penonton, agar informasi dalam perbincangan kedua orang tersebut bisa tersampaikan dan penonton bisa memahami jalannya cerita (Holman, 2012)

2.3 Sound Effect

Menurut (Viers, 2006) *sound effect* merupakan semua suara selain *music* dan *speech* yang didengar penonton. *Sound effect* dibuat untuk membuat efek dramatisasi dan menambah suasana dalam film. Contohnya dalam film *superhero*, ketika tokoh utama muncul di *frame*, terdengar suara petir yang menggelegar, untuk menunjukkan bahwa tokoh itu memiliki kekuatan super atau semacamnya.

Namun, *sound effect* tidak selalu digunakan dalam skala besar, ada juga *sound effect* yang sederhana namun tetap bisa membangun suasana dan efek dramatic dalam film contohnya adalah suara pintu bergeser dalam film dengan genre horror. Meskipun hanya suara pintu, namun bisa membuat penonton takut dan membangun suasana yang mencekam dalam film (Viers, 2006).

(Dakic, 2007) mengatakan bahwa ada beberapa jenis dari *sound effects*, yaitu:

2.3.1 Hard Effects

Pada umumnya semua suara selain dialog dan music adalah *sound effect*, maka dari itu setiap dari itu *Sound designer* memiliki *Hard effects* ini untuk menciptakan suara-suara yang terjadi pada dunia nyata. *Hard effects* ini tidak pernah diambil atau direkam selama proses *shooting* berlangsung, hal ini dikarenakan *hard effects* adalah suara yang membangun *mood* selain *music* dan dialog yang diambil dari

sound effects library. *Sound Effects library* sendiri merupakan suatu kumpulan *sound effects* dengan contoh klakson mobil, suara burung, suara pukulan, suara bel, atau suara pintu (Viers, 2006)

2.4 Teaser

Teaser merupakan *trailer* dengan versi yang jauh lebih singkat. Pada umumnya *teaser* memiliki durasi sekitar 60 hingga 90 detik. Ada beberapa *teaser* yang dirilis 1 tahun sebelum full film rilis, tetapi ada juga beberapa *teaser* yang dirilis sekitar 6 bulan sebelum full film rilis. Bahkan ada beberapa *teaser* yang dirilis pada saat proses produksi full film sedang berlangsung, itu semua tergantung dari keputusan *Production House* (Zager, 2008).

Teaser memiliki ciri-ciri tersendiri, yaitu:

1. Memiliki *scene* yang menggoda penonton
2. Berdurasi sekitar satu menit

Untuk *scene* yang menggoda, memang tujuan *teaser* dibuat adalah untuk menggoda atau membuat orang yang menonton menjadi penasaran dengan apa yang mereka lihat (Zager, 2008).

Teaser juga biasanya di desain sedemikian rupa untuk mencakup audience yang banyak atau tidak ada target market secara spesifik, sedangkan ada juga beberapa *teaser* yang ditujukan atau memang dengan sengaja ditayangkan hanya di internet. Hal ini memiliki tujuan karena melalui internet, semua orang bisa melihat tanpa harus melakukan segmentasi terhadap target market dari *teaser* tersebut (Zager, 2008)

2.5. Karakter

Karakter dalam film dapat memberikan hati, jiwa, dimensi, arah, emosi, dan pesan. Menurut (Garfinkel, 2007) dalam buku itu juga dijelaskan bahwa cerita dengan struktur yang baik akan menggambarkan dan penonton bisa merasakan esensi dari karakter itu sendiri. Karakter sendiri dibagi menjadi dua, yaitu *Hero* atau biasa yang disebut sebagai *protagonist* dan juga *villain* atau biasa disebut antagonis (Garfinkel, 2007).

Protagonis, merupakan karakter yang mempunyai *wants* dan *need* dalam suatu film. Selain itu, karakter ini juga mengalami evolusi dimana keinginan atau *wants* dan *need* akan berkembang seiring dengan berkembangnya cerita (Garfinkel, 2007). Contohnya adalah seorang anak yang menginginkan perhatian dan membutuhkan kasih sayang orang tuanya .

Ada beberapa unsur yang mempengaruhi terbentuknya karakter utama atau *protagonist*. Unsur yang pertama adalah unsur simpati atau *sympathic*, dimana unsur ini dapat membuat penonton secara sadar atau tidak sadar memberikan rasa prihatin dan simpatik kepada karakter *protagonist* (Rush, 2013).

Unsur yang berikutnya adalah empati atau *empathy*, dimana unsur ini merupakan unsur yang memiliki hubungan dan keterkaitan antara penonton dan karakter. Hal ini membuat penonton secara tidak sadar menempatkan posisi sebagai karakter yang melewati berbagai macam konflik yang ada dalam jalan cerita film (Rush, 2013).

Unsur yang terakhir adalah *Antipathy*, atau kebalikan dari *empathy*. Unsur ini membuat penonton membenci atau tidak menyukai tokoh utama yang baik secara sengaja atau tidak melakukan tindakan tidak terpuji, contohnya suka hutang. Meskipun penonton dibuat benci dan cenderung tidak menyukai karakter utama dengan sifat dan tindakan yang tidak terpuji tadi, penonton tetap menempatkan diri mereka sebagai karakter utama, dikarenakan dibawah alam sadar penonton juga menyadari bahwa mereka juga pernah melakukan atau memiliki sifat dan kelakuan yang tidak terpuji seperti halnya karakter utama (Rush, 2013).

Sedangkan untuk *Villain* atau *antagonis* adalah karakter yang mempunyai tugas untuk menghentikan atau menghambat Hero atau protagonist mendapatkan / mencapai goal yang dimiliki. Antagonis tidak hanya berwujud sebagai manusia atau makhluk hidup, tetapi antagonis juga bisa berupa bencana alam (Field, 2005).

Dalam sebuah film atau cerita pasti terdapat karakter *protagonist* dan *antagonist*. Hal ini dikarenakan karakter *Antagonist* yang ada didalam film atau sebuah cerita memiliki peran yang penting. Karakter *antagonis* yang memiliki *need* yang sangat besar dan kuat memiliki keterbalikan *need* dan *goal* dari seorang *protagonist*. Maka dari itu karakter *antagonist* mempunyai motivasi yang kuat untuk menghalangi karakter utama atau *protagonist* mencapai *goalnya* (Trottier, 2010).

Antagonist sering kali disebut sebagai penjahat dalam sebuah film. Goal dan need yang besar dari antagonis berhasil membuat protagonist merasa terhalangi atau mengalami berbagai masalah dalam mencapai goalnya. Sama

halnya dengan protagonist, karakter antagonist juga harus dibuat menarik dan memiliki keunikan tersendiri. Disamping itu harus ada reward yang setimpal setelah antagonist mendapatkan goalnya, karena melalui hal seperti ini, karakter antagonist akan lebih menjadi termotivasi dan semangat dalam mengejar goalnya, sehingga terciptalah konflik yang menarik dan membuat film semakin atraktif untuk ditonton (Costello, 2010)

Menurut (Field, 2005, hlm. 44), karakter memiliki kemampuan untuk membawa sifat asli manusia kedalam film, supaya para penonton bisa melihat ada sisi manusia yang masuk akal dan bisa dinikmati oleh penonton. Setiap karakter memiliki peranan yang berbeda berdasarkan *action* dan juga hukum dari aksi-reaksi dalam film. (hlm. 45) Bagaimana karakter menghadapi suatu masalah, apakah senada dengan karakter yang sudah digambarkan pada awal film hingga pada film itu berakhir.

2.6 Konflik

Konflik adalah suatu bentuk perselisihan atau sesuatu yang bertentangan antar karakter dan aksi – reaksi dari karakter dalam menghadapi konflik ini yang membantu menggerakkan plot atau cerita dalam film. Konflik juga terjadi karena adanya karakter dalam sebuah film, dimana karakter protagonis dan antagonis memiliki “tugas” masing-masing, dengan karakter protagonis yang ingin mengejar “goal” sedangkan karakter antagonis yang mempunyai “tugas” menghentikan atau menghalangi karakter protagonis dalam mencapai goal, maka terjadilah konflik (Field, 2005, hlm. 25).

(Field, 2005, hlm. 23) juga mengatakan bahwa konflik sangat dibutuhkan di dalam film, karena kemampuan konflik yang memiliki peranan penting dalam membangun suasana, tempo, ritme, dan juga ketegangan yang bisa membuat penonton tertarik untuk menonton film tersebut.

Menurut (Bradberry, 2007) menyebut bahwa emosi merupakan suatu bentuk kesadaran diri atau lebih bisa diartikan dengan mengenali perasaan yang sedang orang itu jalani. Emosi yang disadari oleh manusia juga bisa diungkapkan melalui perbuatan, kata-kata, mimik muka dan berbagai macam hal lainnya.

Dalam membangun konflik juga tidak bisa sembarangan, lagi-lagi harus mengarah kepada hal realistis yang bisa dipercaya oleh penonton. Jika *filmmaker* semata-mata ingin memasukkan konflik dan terasa dibuat-buat akan menghancurkan suasana dan ritme yang dibangun di dalam film dari awal (hlm. 24). Ada beberapa jenis konflik yang terdapat dalam sebuah film ataupun cerita:

2.6.1 Inner Conflict

Konflik internal atau *inner conflict*, merupakan konflik yang terjadi antara karakter dengan dirinya sendiri. Hal diatas bisa terjadi karena adanya keraguan atau ketidakpastian yang dialami karakter saat ingin mengambil keputusan atau bahkan setelah melakukan sesuatu. Untuk memperkuat konflik yang terjadi dengan dirinya sendiri, biasa menggunakan voice over untuk menggambarkan keraguan dan juga ketidakpastian yang dialami oleh karakter (Seger, 2010, hlm. 180).

2.6.2 Relational Conflict

Konflik yang terjadi dan merupakan konflik yang paling kuat dan bisa menciptakan efek dramatis pada suatu film. Jenis konflik yang melibatkan kedua karakter yang memiliki perbedaan dan berlawanan dengan motivasi yang dibangun dari awal film sehingga memiliki motivasi yang kuat, hingga pada akhirnya menemui satu titik dimana hal itu berakhir (Seger, 2010, hlm. 182).

2.6.3 Situational Conflict

Dalam konflik ini karakter harus siap menghadapi segala sesuatu yang akan menimpa dirinya (Seger, 2010). Di dalam konflik ini, juga ada hubungannya dengan relational konflik, dimana karakter utama tidak sendiri dalam menghadapi kondisi yang ada didepannya. Menurut (Seger, 2010), konflik situasional ini tidak seru atau kurang menarik apabila karakter menghadapi masalah sendirian, harus ada bantuan relasi contohnya keluarga tokoh utama.

Konflik yang terjadi dalam keluarga juga sangat beragam dan memiliki banyak macam, seperti misalnya perdebatan antara ayah dan anak, lalu perselisihan antara tokoh utama dengan keluarganya yang disebabkan perbedaan pendapat antara tokoh utama dengan keluarga atau salah satu anggota keluarga (Seger, 2010).

2.6.4 Interpersonal Conflict

Interpersonal Conflict adalah konflik yang terjadi antar manusia. Manusia merupakan manusia yang sangat suka dan secara sadar maupun tidak sadar ikut terlibat dalam suatu perselisihan, perdebatan, dan perbedaan pendapat yang mengakibatkan pertengkaran atau konflik (Susan, 2014). Manusia juga disebut

mahluk konfliktis, karena sering menciptakan konflik atau perdebatan dikarenakan adanya perbedaan keperluan atau kepentingan.

2.7 Equalizer Plugin

Equalizer atau biasa disebut dengan sebutan EQ, memiliki fungsi untuk menyeimbangkan suara dalam film. *Equalizers* juga memiliki fungsi untuk membuat dialog yang ada menjadi memiliki berbagai macam efek. Selain itu, penggunaan *Equalizers* juga bisa menyesuaikan level audio dari beberapa track (Shepherd, 2008).

Equalizers juga bisa dijadikan *preset* dalam proses *editing sound*, dengan melakukan aktifasi automation, parameter equalizers yang sudah diseting akan secara otomatis terpasang ke dalam dialog karakter yang sudah ditentukan *preset* equalizernya seperti apa (Shepherd, 2008, hlm. 292).

(Shepherd, 2008, hlm. 282) juga mengatakan bahwa equalizer dengan plugin reverb sangat berguna untuk memberikan efek atau kesan jarak hubungan antar karakter. Apalagi jika pengambilan shot hanya dengan menggunakan satu angle, dan terdapat jarak antara karakter satu dengan karakter lainnya, ketika salah satu karakter berbicara plugin reverb ini sangat berguna dan memberikan efek yang realistis.