



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Sound Designer*

Sound designer adalah orang yang bertanggung jawab untuk menyediakan suara apapun yang diperlukan dalam sebuah film. Biasanya *sound designer* berpengalaman mengawasi *editing sound*, memimpin proses pasca produksi seluruh suara dan membuat konsep suara untuk film. Menurut Dakic (2007), *sound designer* adalah orang yang ikut serta dalam proses perekaman suara yang dilakukan oleh *sound recordist*. Berikut kerja *sound designer* dari pra produksi sampai pasca produksi menurut Sonnenschein (2001): *Sound designer* membaca *script* untuk memahami makna *script* tersebut. Setelah itu membayangkan suara apa saja yang dibutuhkan (*objects, actions, environment, emotions and transitions*). Setelah tahu suara yang dibutuhkan, *sound designer* mengelompokkan suara berdasarkan jenisnya; misal suara untuk gerakan, memperkuat emosi. Kemudian *sound designer* membuat gambar visual map suara. Agar *sound designer* dan sutradara memiliki visi yang sama, berdiskusi mengenai konsep suara yang akan dibuat. Setelah berdiskusi dengan sutradara, *sound designer* membuat daftar suara yang dibutuhkan dalam film seperti suara nyata, musikal, music dan percakapan. *Sound designer* dan produser berkonsultasi mengenai apa saja yang benar-benar diperlukan dalam proses produksi sampai *pasca* produksi untuk membantu perancangan biaya produksi.

Dalam proses *pasca* produksi, *sound designer* dapat memberikan saran kepada editor untuk mempengaruhi *style* dan ritme *editing*. Setelah itu, melakukan *screening* untuk menganalisa hasil *editing*. Selesai menganalisa, *sound designer* bisa menambahkan suara-suara yang diperlukan. Kemudian *sound designer* mulai mengedit dan membersihkan dialog dari suara-suara yang mengganggu atau yang tidak diperlukan. *Sound designer* membuat *sound effects* dan selanjutnya memasukan *ambience*. Untuk membuat musik sesuai dengan konsep yang sudah dibuat, *sound designer* dan *composer* berkoordinasi. Sebelum mulai masuk proses *mixing*, biasanya muncul ide-ide baru, maka *sound designer* coba bereksperimen dengan suara lain yang terbayangkan dan diskusikan dengan sutradara, bila tidak sesuai dengan keinginan, sutradara berhak untuk menggantinya. Setelah itu, *sound designer* mengetahui jenis sistem suara yang biasa digunakan pada film seperti: *Dolby SR* dan *Ultra-stereo*, *Dolby Digital* dan *DTS*, *Sony's SDDS*. Untuk memudahkan *sound editor*, *sound designer* memasukkan detail suara dalam *track* sesuai dengan waktu dan di mana suara tersebut ditempatkan. Sebelum masuk ke proses *final mix*, *sound designer* melihat mana suara yang belum rapih untuk kemudian diperbaiki. Setelah semua selesai, proses terakhir adalah penyatuan *master* gambar dan *final mix* suara. *Sound Designer* juga harus bisa memutuskan di mana peralatan seperti *microphone* diletakan agar suara yang dihasilkan optimal. (Field, 2006, Hlm. 65).

2.2 *Sound Design*

Suara dalam film dibuat untuk mendukung cerita film. Suara dapat meningkatkan efek cerita dalam film. Menurut Sonnenschein (2001), terdapat beberapa

parameter dalam *sound design* yang dapat meningkatkan efek cerita film, yaitu: Fisik, emosi, intelektual dan moral. Fisik adalah suara yang dapat memengaruhi gerakan manusia; sedangkan emosi adalah menciptakan reaksi emosi yang tegas (seperti tertawa dan menangis). Yang disebut intelektual maksudnya adalah manusia dapat mempertimbangkan estetika suara yang disampaikan secara lisan. Moral maksudnya adalah munculnya pandangan terhadap hal yang etis dan batin.

Horn (2007) menjelaskan bahwa *sound design* memiliki tiga elemen yaitu, *music*, *voices*, dan *noises*. Dulu, ketiga elemen tersebut direkam secara bersamaan, namun zaman sekarang elemen-elemen tersebut direkam secara terpisah. Semua suara dimasukkan bersama setelah film jadi. Menurut Dakic (2007), *sound design* merupakan suara yang dibuat dalam proses pasca produksi menggunakan potongan-potongan suara yang dicampur sehingga terbentuk satu kesatuan yang utuh untuk menghubungkan semua elemen dan mengubah cerita yang berhubungan dari *scene* ke *scene* dan momen ke momen.

Dakic (2007) menambahkan, terdapat dua peran dasar suara dalam film pada yaitu sebagai *story telling (speech)* dan *story supporting (sound effects dan music)*. Peran dasar suara dalam film menggunakan beberapa jenis suara, yaitu: *speech* (dialog, monolog, *voice over*), musik (musik rekaman, rekaman ulang musik, *live music*, musik latar) dan *sound effects (hard or "cut" effects, foley sound effects, ambience, design sound effects)*.

Sonnenschein (2001) menambahkan, suara dalam film dapat dapat berasal dari sebuah obyek, orang, atau peristiwa baik *diegetic* maupun *non diegetic* (Sonnenschein, 2001, Hlm. 153).

2.2.1 Diegetic

Suara apapun yang melibatkan karakter dan dialami dalam cerita, disebut *diegetic* (Pramaggiore, & Wallis, 2005, Hlm. 209). Sonnenschein (2001) mengatakan, segala sesuatu yang terjadi kepada orang dan lingkungan yang digambarkan di layar merupakan *diegetic*. Crook (2012) menambahkan, suara yang bersumber dari dalam cerita di mana tokoh dapat mendengarnya secara langsung disebut *diegetic sound*. Sonnenschein (2001) menjelaskan ada dua jenis *diegetic*, *on screen* dan *off screen*. Suara yang sumbernya dapat didengar langsung dan terlihat di layar seperti; dialog, bantingan pintu, langkah kaki, anak bermain adalah *diegetic sound*. Sedangkan suara yang dapat didengar tapi tidak dapat dilihat dan tokoh dalam film bereaksi terhadap suara yang tidak dilihat penonton disebut *diegetic off screen*.

2.2.2 Non Diegetic

Kebalikan dari *diegetic sound* adalah *non diegetic*. Menurut Pramaggiore, & Wallis (2005) suara apapun yang berada di luar cerita disebut *non diegetic*. Biasanya *non diegetic* berupa musik, namun dapat juga berupa *sound effects* (Pramaggiore, & Wallis, 2005, Hlm. 209). Sonnenschein (2001) menjelaskan suara apa saja yang tidak dapat didengar oleh aktor atau di dalam cerita suara tidak dapat dipancarkan disebut *non diegetic*. Narasi, *voiceover*, dan musik

tambahan merupakan contoh *non diegetic* (Sonnenschein, 2001, Hlm. 154). Carlsson (n.d.) dalam situsnya menambahkan narator, *sound effect* dan *mood* musik merupakan bagian dari *non diegetic sound*.

2.3 *Speech*

Dialogue, *monologue* dan *voice over* merupakan bagian dalam *speech*. *Speech* adalah salah satu sarana terpenting untuk memahami cerita dalam sebuah film (Dakic, 2007, Hlm 3). Ada beberapa sumber dialog berdasarkan *track* dari *dialog editor*, yaitu: *on set dialogue* (direkam selama proses *shooting* berlangsung dan direkam bersama dengan gambar), *wild lines dialogue* (dialog yang direkam terpisah setelah selesai *shooting* dengan set yang sama untuk menghasilkan suara dengan kualitas baik) dan *synchronized dialogues* (direkam saat *postproduction* untuk tujuan berbeda). Buttler (2009) mengatakan, sering kali *speech* direkam langsung dalam proses produksi, dan biasanya direkam bersamaan saat pengambilan gambar.

2.4 Musik

Pada mulanya, musik digunakan untuk dua tujuan berbeda. Pertama untuk menghilangkan suara *noise* pada proyektor, dan ke dua untuk menciptakan atmosfer emosional. Musik untuk film bisa dibuat oleh *composer* dan bisa juga dari musik yang sudah ada di pasaran. Musik sangat diperlukan untuk memberikan nilai-nilai tertentu yang diharapkan penonton dan diletakkan di bagian yang tepat untuk mengangkat emosi penonton, membuat senang, membuat penasaran dan menggerakkan perasaan penonton (Karlin, 2004, Hlm. 203).

Terdapat beberapa konsep penting dan sederhana yang membantu *sound designer* memulai proses kreatif dalam pembuatan musik. Pertama, *sound designer* memiliki keahlian dan pengetahuan dasar tentang musik. Ke dua, dia mengetahui apa yang ingin disampaikan secara dramatis, emosional dan secara psikologi. Ke tiga, pembuat harus mengetahui kekuatan, kelemahan dan kapasitas yang ada dalam dirinya untuk menghasilkan karya (Davis, 1999, Hlm.131). Menurut Dakic (2007), tahap pertama dalam menciptakan musik untuk film adalah *sound designer*, sutradara dan *composer* menempatkan gambar secara bersama. Ini berguna sebagai acuan untuk membuat *music* dan mencatat di mana musik harus ada sesuai dengan seharusnya.

Tabel 2.1 Emosi dan Ekpresi Suara

Emosi	Ekpresi Suara
Kesedihan	Lambat, melodi lesu, desahan, kata-kata tunggal, mendayu-dayu
Kegembiraan	Tempo cepat, melodi yang hidup penuh kemengangan, warna nada hangat, harmoni konsonan lebih banyak
Cinta	Lembut, melodi yang menyanjung

2.5 *Sound Effects*

Sound effects adalah suara apapun selain dari *music* dan *speech* yang ditirukan untuk membuat efek dramatis dalam sebuah film (Viers, 2006, Hlm. 1). Horn (2007) menambahkan, *sound effects* ada yang sederhana seperti derik suara lantai kayu dan ada yang rumit seperti suara ledakan bom. Menurut Dakic (2007), *sound effects* terdiri dari: *The hard or cut effects*, *foley effects*, *ambience* dan *design sound effects*

2.5.1 *Hard Effects*

Hampir setiap suara yang didengar dalam film selain dialog atau musik adalah *sound effects*. Penonton mengharapkan dalam sebuah film suara-suara *noise* yang ada di dunia nyata dapat di dengar. *Hard Effects* dapat mencakup semua itu. *Hard effects* tidak pernah direkam saat proses produksi berlangsung. *Hard* dalam konteks ini maksudnya adalah suara yang sudah tersedia di *sound effects libraries* (Dakic, 2007, Hlm. 4). Menurut Viers (2006), efek yang ditemukan dalam *sound effects libraries* adalah klakson mobil, suara tembakan dan suara pukulan.

2.5.2 *Foley Effects*

Foley adalah mengolah suara untuk disatukan dalam gambar. *Foley effects* yang paling umum adalah suara langkah kaki. (Viers, 2006, Hlm. 5). *Foley effects* menghadirkan suara yang memberikan kesan realistis dalam sebuah film. Walaupun, suara yang dibuat lebih-lebihkan dari suara dalam dunia nyata agar dapat terdengar jelas (Dakic, 2007, Hlm. 5). Angell (2008) mengatakan, biasanya *foley* direkam di studio bernama *foley stage*.

2.5.3 *Ambience*

Dakic (2007) menjelaskan bahwa *ambience* adalah suara yang direkam sebagai latar belakang untuk menegaskan set atau lokasi *shooting*. *Ambience* meliputi suara ruangan, jalanan dan angin (Viers, 2006, Hlm. 5). Menurut Patton (2010), suara dalam film tanpa *ambience* terasa datar, tidak berwarna dan terdengar palsu.

2.5.4 *Design Sound Effects*

Menurut Viers (2006) *design sound effects* adalah suara yang tidak mungkin terdengar di kehidupan atau tidak mungkin merekamnya secara alami. *Design sound effects* digunakan untuk menunjukkan teknologi futuristik yang belum ada di kehidupan sehari-hari kemudian dikembangkan untuk *genre* film *science fiction* (Dakic, 2007, Hlm. 6).

2.6 *Planning and Pre Production*

Rose (2008) menyebutkan empat aturan dalam perencanaan pembuatan suara dalam film. Pertama, *sound* disiapkan berdasarkan *script* dan *budget*. Persiapan *sound* berarti mengetahui suara apa saja yang akan dibuat, bagaimana mendapatkan elemen-elemen yang dibutuhkan. Kedua, lokasi dan peralatan diperiksa dan disiapkan untuk *shooting*. Ketiga, seorang *sound designer* yakin kepada kemampuan diri sendiri untuk mengerjakannya. Keempat, *microphone* yang digunakan terkadang menghasilkan kualitas yang baik atau bahkan buruk, merekam dengan asal-asalan dapat menyulitkan *editing* dalam proses *pasca* produksi.

2.6.1 *Budgeting*

Sonnenschein (2001) berkata bahwa, sebelum pasca produksi akan sangat jarang sekali *sound designer* bekerja. *Sound designer* dapat membantu produser untuk mengurangi biaya produksi dengan ikut terjun langsung dalam proses produksi. *Reducing and removing shots* adalah menggunakan *sound* untuk menggantikan gambar dapat mengembangkan karakter tokoh dan juga mengurangi biaya dan waktu. Mempertimbangkan faktor akustik lokasi dan sebisa mungkin tidak memilih lokasi di mana terdengar suara-suara jalanan yang bising yang sulit dihilangkan dalam pasca produksi. Sehingga menghemat biaya untuk *dubbing*. Memilih alat yang dibutuhkan dalam proses *shooting*. Merekam suara langsung yang dibutuhkan di lokasi dapat mengurangi *budget* saat proses pasca produksi.

Untuk mendapatkan kualitas suara yang bagus, sebaiknya digunakan alat perekam terpisah misal *boom* atau *mic*. Karena pemakaian *mic* yang terdapat pada kamera akan menghasilkan kualitas suara kurang bagus. Menurut Rose (2008), *budget* minim kadang menjadi kendala dalam memperoleh kualitas suara yang bagus. Untuk itu, *sound designer* harus bekerja ekstra keras untuk menghasilkan kualitas suara yang bagus.

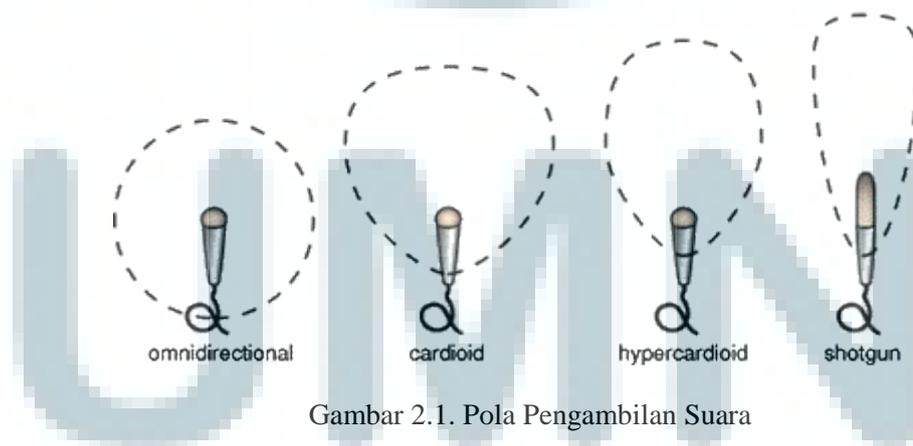
2.7 *Production Sound*

Dalam proses produksi, apa yang didengar bukan apa yang didapat. *Mic* dan akustik ruangan yang menyatu dapat menghasilkan suara yang berbeda dengan aslinya. Tapi dengan sedikit mengerti, memilih *mic* yang tepat dapat menghasilkan kualitas suara yang bagus (Rose, 2008, Hlm. 105).

2.7.1 *Microphones*

Kebanyakan kamera zaman sekarang sudah terpasang *microphone* di dalamnya. Namun, hasil suara yang direkam sangat buruk. *Microphone* adalah alat untuk mengkonversikan gelombang suara menjadi energy listrik (Kyker & Curchy, 1994, Hlm. 27). Rose (2008) menyebutkan, *microphone* mempunyai pola pengambilan suara, diantaranya:

1. *Omnidirectional* - merekam suara yang ada di sekitar dari semua arah
2. *Cardioid* – pola berbentuk hati yang merekam suara dari arah depan dan samping tapi tidak dengan suara yang ada di belakang *mic*
3. *Hypercardioid* – variasi dari *cardioid* namun sedikit lebih terarah pada obyek yang direkam
4. *Shotgun* – suara dari samping dan belakang yang dihasilkan sangat sensitif dan terbatas. Namun, masih dapat terdengar.



Gambar 2.1. Pola Pengambilan Suara

(<http://myaurora.org/aurorawiki/tiki-index.php?page=How+to+Use+a+Mic>, 20

Desember 2013)

2.7.2 *Recording Sound Technique*

Perekaman pada proses produksi sebaiknya dilakukan secara maksimal agar mudah di edit dalam proses *pasca* produksi. Merekam secara sembarangan akan meyulitkan proses pembersihan suara yang tidak diperlukan seperti *noise* atau suara yang mengganggu (Shenck & Long, 2012, Hlm. 177). Menurut Rose (2008), *boom mic* atau *lavaliers (clip on)* dapat merekam dengan kualitas suara yang bagus dibandingkan dengan *mic* yang ada pada kamera. Shenck & Long (2012) menambahkan, untuk merekam suara dengan hasil yang bagus dengan menggunakan kamera, bisa memakai *rode mic* yang dipasang dikamera. *Rode mic* yang dipasang pada kamera bisa untuk merekam suara *ambience*.

Butuh kekuatan ekstra jika menjadi seorang *boomer*, orang tersebut harus mempunyai fisik yang kuat untuk memegang *boom* dalam waktu yang lama (Rose, 2008, Hlm. 131). Meletakkan *boom* juga tidak boleh sembarangan. *Boom* harus berada di atas aktor, sedikit ke depan dan mengarah langsung ke mulut aktor. Semakin dekat *boom* diletakkan mengarah pada mulut aktor, semakin bagus suara yang dihasilkan (Rose, 2008, Hlm. 134).

U
M
N



Gambar 2.2. Cara Merekam Suara Menggunakan *Boom Mic*
(<http://www.cinequestptp.org/mexico-city-outside-boom-mic>, 22 Desember 2013)



Gambar 2.3. *Lavalier/Clip On*
(<http://www.electrovoice.com/product.php?id=99>, 22 Desember 2013)

Clip on atau *lavaliers* memiliki pola pengambilan suara secara *directional*, suara yang dihasilkan sangat bagus cocok untuk pengambilan dialog (Shenck & Long, 2012, Hlm. 184). Menurut Rose (2008), penggunaan *clip on* sangat cocok untuk merekam dialog yang dramatis dan merekam suara dari jauh. *Clip on* diletakkan didalam baju aktor sehingga suara *noise* tidak terekam. Namun, suara gesekan baju dapat membuat *noise* pada *clip on*.