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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Sound Designer*

Sound designer adalah orang yang bertanggung jawab atas segala aspek suara yang terdapat di dalam sebuah film. Bertanggung jawab terhadap hasil akhir dari desain suara dan tiap *track* suara berdasarkan fungsinya. *Sound designer* bekerja sama dengan sutradara dari tahap pra produksi, berdiskusi untuk membuat konsep dan desain suara dari skenario dan visi sutradara (Wheeler, 2005, hlm. 5).

2.1.1. Tugas *Sound Designer*

Tugas utama dari *sound designer* adalah menciptakan *mood* dan suasana yang akan dirasakan oleh penonton seperti ketegangan, ketakutan, kegelisahan berdasarkan gagasan yang dituangkan melalui suara dari hasil ide dan imajinasi kreatifnya berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Seorang *sound designer* harus menguasai teori-teori dasar suara dan pengetahuan teknis. Ia dituntut tidak hanya mendesain suara dari suara yang sudah ada, tetapi juga harus bisa menciptakan suara-suara baru yang dapat mendukung skenario dan dapat menjadi karakter sebuah film (Ariatama, 2008, hlm. 20).

Produksi sebuah film mempunyai tiga tahap besar, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Seorang *sound designer* mempunyai ruang lingkup tanggung jawab dalam tiga tahap besar tersebut (Ariatama, 2008, hlm. 21).

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

2.1.1.1. Pra Produksi

Sound designer mempunyai beberapa tanggung jawab di dalam tahap pra produksi, yaitu :

1. Menganalisa skenario dan membahasnya bersama sutradara dan *re-recording mixer* untuk mendesain konsep suara apa saja yang akan dibuat berdasarkan skenario dan visi sutradara.

2. Membahas kembali konsep suara yang telah dibuat bersama dengan *sound editor supervisor* dan *production mixer.*

3. Melakukan perekrutan tim yang dapat bekerja sama dengan baik (Ariatama, 2008, hlm. 22).

2.1.1.2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah tahap yang paling menentukan dan paling penting dalam proses pembuatan film. Dalam tahap ini, seorang *sound designer* tidak mempunyai tugas yang banyak. Untuk kesempurnaan dalam tahap pasca produksi, *sound designer* berhak memantau, menganalisa, dan mengawasi *production mixer* mengenai hasil rekaman suara. *Sound designer* juga dapat meminta kepada *production mixer* untuk merekam suara selain suara dialog, berupa beberapa suara yang sekiranya mendukung dalam tahap pasca produksi / *mixing* (Ariatama, 2008, hlm. 22).

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

2.1.1.3. Tahap Pasca Produksi

pasca produksi adalah saat dimana seorang *sound designer* bertugas secara penuh. *Sound designer* mulai bekerja ketika editor sudah memberikan *footage* yang sudah *fix,* atau istilah lainnya adalah *picture locked.* Tahap pasca produksi yaitu :

1. Menuangkan konsep suara yang telah dibuat ke dalam *cue sheet* untuk kebutuhan atau acuan bagi *sound editor* dan *recording mixing.*
2. Ikut terlibat secara langsung dalam pembuatan suara-suara efek baru.
3. Memimpin dan mengarahkan semua bagian di *sound – post department.*
4. Hadir dan memberikan masukan pada saat melakukan *music spotting.*
5. Bertanggung jawab terhadap hasil suara.
6. Bersama *re-recording mixer* mengawasi pelaksanaan pemindahan suara atau *sound transferring* hasil *final mix* dari jalur suara *magnetic* ataupun media digital ke jalur suara *optic analog* maupun *digital* hingga ke *married print* (Ariatama, 2008, hlm. 22).

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

2.2. *Sound effect*

2.2.1. Definisi

Whittington (2006) mengatakan bahwa *sound effect* adalah suara tiruan yang sebenarnya menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan. *Sound effect* dapat merupakan suara latar belakang yang diambil melalui *original sound,* atau juga dapat ditambahkan sendiri. Secara umum, suara latar belakang yang digunakan harus mendukung suasana yang ingin ditunjukkan dalam film, bisa menggunakan suara asli dari film yang terekam saat proses *shooting* atau menggunakan suara lain yang dilakukan dalam proses *editing* (hlm. 10).

Akan tetapi, Holman (2010) mengatakan *sound effect* harus terkesan alami, tidak boleh terlihat atau terdengar keluar dari topik yang dibawakan. Ini akan menjadi sebuah tantangan tersendiri dalam penerapan *sound effect* pada proses pembuatan sebuah film. Misalkan dalam sebuah film yang mengambil objek masyarakat pedalaman, musik *background* tidak bisa diberikan semacam musik modern yang dalam faktanya tidak ada. Maka harus diberikan suara hewan, alam atau juga musik tradisional yang berkaitan dengan topik yang dibawakan (hlm. 12).

2.2.2. Fungsi *Sound Effect*

1. Menetapkan lokasi atau *setting*. Suara ayam, itik, kambing, akan menggambarkan lokasi suasana di perkampungan petani.

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

2. Menunjukkan waktu dalam *setting*. Misalnya suara burung hantu, jangkrik mununjukan waktu malam hari.
3. Memberikan tekanan pada bagian program dalam suatu adegan, seperti tegang dan tenang.
4. Memberikan cita rasa atau kesenangan pada seseorang. Misalnya suara angin sepoi – sepoi dengan ombak di pantai akan menggambarkan dua remaja yang saling mabuk asmara.
5. Memberi arti pada pemunculan atau berakhirnya suatu adegan atau kejadian (Supriyanto, 2007, hlm. 34).

2.2.3. Jenis – Jenis *Sound Effect*

Menurut Whittington (2006), *sound effect* dibedakan menjadi dua :

1. *Actuality recorded effect*

   Merupakan efek suara yang diperoleh langsung dengan cara merekam di lokasi yang sebenarnya. Contohnya suara kebisingan kendaraan, suara keramaian pasar, bunyi hewan.

2. *Library recorded effect*

   Merupakan efek suara buatan, yaitu efek suara yang secara khusus dibuat di studio dalam suatu piringan hitam atau pita *magnetic* untuk keperluan tertentu (hlm. 15).

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

2.3. *FOLEY*

2.3.1. Definisi

Menurut Holman (2010), *foley* adalah seni memanipulasi suara dalam kehidupan sehari – hari ke dalam sebuah film, *video,* dan *video game* agar tampak lebih natural. *Foley* ini sendiri merupakan salah satu *element* yang sangat penting dalam proses pasca produksi dalam hal audio pada sebuah film, *game,* dan *video.* Tanpa adanya *foley,* sebuah film akan terasa kosong dan hampa. Artis yang melakukan dialog pada film tersebut pun seakan sedang melakukan dialog di ruangan hampa tanpa adanya *foley.* Dengan adanya *foley,* film pun menjadi lebih hidup karena secara sadar atau tidak sadar penonton menginginkan suara detil dari gesekan baju, *furniture,* dan lain sebagainya. Selain itu *foley* juga dapat menambahkan kesan yang lebih pada sebuah reaksi, misal pada sebuah film *action* yang terdapat adegan perkelahian atau pada film komedi yang terdapat bunyi yang terkesan sebagai suatu hal yang lucu.

Foley biasanya juga digunakan untuk mengganti suara yang tidak diinginkan dalam suatu film. Misal bunyi kendaraan bermotor yang masuk pada saat syuting berlangsung. Contoh – contoh suara yang biasa di *foley* antara lain : suara langkah kaki, suara gesekan baju, gelas pecah (hlm. 45).

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

2.3.2. Bagian – Bagian Pekerjaan dalam *Foley*

Menurut Wyatt (2008) *Foley* mempunyai bagian – bagian pekerjaan di dalamnya yaitu :

1. *Foley Artist*

   Orang yang bekerja sebagai *foley artist* memiliki tugas untuk menirukan *mimic* perilaku dari sang pemain film yang ingin diberi *foley.* Hal ini dilakukan karena pada kebanyakan suara yang didapatkan dari lokasi syuting tidak mendapatkan detail suara yang dilakukan oleh pemain seperti gesekan baju, ketukan pintu, gelas jatuh atau sentuhan benda benda di sekitarmya yang tidak tertangkap oleh *microphone*. Tantangan terbesar yang dihadapi oleh *foley artist* adalah mereka harus dapat menirukan kembali apa yang dilakukan oleh pemain pada film tersebut, segala ekspresi dan dinamika yang dilakukan pun harus sama dengan yang ada di dalam film, karena hal ini sangat mempengaruhi dalam film. Beberapa hal yang dilakukan *foley artist, menirukan* langkah kaki para pemain di film tersebut dikenal dengan *footstep*, melakukan gesekan – gesekan pada pakaian dikenal dengan *clothing,* dan melakukan aktifitas lainnya.

2. *Foley Operator*

   Tugas dari *foley crew* adalah untuk merekam *foley* yang dilakukan oleh *foley artist, foley crew* ini juga bertugas untuk melakukan *mix* pada *sound* yang telah diperoleh dari *foley artist* (hlm. 40).

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

2.4. Studio *Foley*

Menurut Sonnenschein (2001) ada jenis – jenis studio untuk melakukan *foley. Jenis – jenisnya antara lain.*

1. *Foley Stage*

   Merupakan ruangan untuk *foley artist* melakukan *foley.* Ruangan ini biasanya menggunakan *treatment isolation* agar ruangan tidak memiliki *reverb*, istilah yang biasa digunakan adalah "ruangan mati". Di ruangan ini terdapat lantai – lantai yang dibuat dari berbagai jenis lantai mulai dari aspal, ubin, tanah, dan kayu. Selain lantai yang dari berbagai macam bahan, terdapat juga banyak alat – alat untuk mendukung aktivitas *foley* seperti sandal gelas, baju, ikat pinggang, pisau, dan lain sebagainya.

2. *Foley Operation Room*

   Ruangan ini merupakan tempat untuk operator *foley* merekam kegiatan *folley* yang dilakukan oleh *foley artist.* Diruangan ini biasanya juga digunakan untuk mengedit suara – suara yang telah diperoleh dari *foley artist.* Akustik di ruangan ini biasanya juga tidak menggunakan *treatment* yang terlalu bagus, biasanya hanya dilakukan isolasi (hlm. 50)

2.5. Proses dan teknik Pengerjaan

Yang pertama kali dilakukan oleh *team foley* adalah menonton terlebih dahulu film yang akan dikerjakan. Setelah melakukan *preview,* biaanya anggota tim melakukan diskusi tentang apa saja alat – alat kebutuhan untuk

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015

foley. Setelah itu mereka melakukan *set-up* alat mulai dari *microphone* dan barang – barang ya akan digunakan. Operator *foley* juga sudah mulai mempersiapkan *track – track* untuk merekam objek. *Track – track* yang biaa digunakan sebagai berikut :

1. *Track Footstep* : biasanya disiapkan sebanyak tokoh pemeran yang ada di dalam film yang dikerjakan ditambah dengan pemeran tambahan.
2. *Track Effect* : jumlah *track*nya tidak menentu, biasanya digunakan untuk merekam *effect clothing,* dan berbagai kebutuhan yang ingin di *foley* sesuai dengan film yang ada.

Berikutnya adalah *foley artist* memasuki *foley stage* untuk memulai proses *foley,* yang biasanya dilakukan setelah seluruh suara yang dibutuhkan terkumpul adalah melakukan *editing foley.* Pada *editing foley* yang biasa dilakukan adalah melakukan *synchronize* suara *footstep* dengan gambar, ini dilakukan agar gambar dan suara menjadi lebih sesuai, yang terakhir adalah *spotting* suara – suara lain sesuai tempatnya. Setelah semua tuntas, data – data *foley* sudah siap untuk *mix* dengan elemen – elemen lain yang ada pada *post production audio* (Wyatt, 2008, hlm. 56)

Penerapan Teknik..., Videlis Aga, FSD UMN, 2015