



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada awal 1893, seorang penemu yang bernama Thomas Alva Edison mulai memperkenalkan sebuah alat rekam suara yang dinamakan *phonograph*. *Phonograph* merupakan alat yang membuat *film* dapat ditonton dengan bersuara (Bordwell & Thompson, 2008, hlm. 446). Teknologi suara dalam *film* mulai dikembangkan pada tahun 1920. Dengan teknik *synchronization*, *clip* suara dan gambar dapat digabungkan dalam waktu yang bersamaan pada kamera (Bordwell & Thompson, 2008, hlm. 456).

Suara dalam film terus mengalami perkembangan pesat. Hingga di era teknologi modern ini, suara dalam *film* dapat didesain dan diatur untuk mendapatkan hasil suara yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan dalam *film*. Dalam produksi *film*, proses mendesain suara biasanya dilakukan dalam *post production* (Holman, 2010, hlm. 145). Menurut Wyatt dan Amyes (2005) dalam proses *post production* untuk suara disebut *audio post production*. Fungsi dari *audio post production* ini, diantaranya untuk mendukung alur cerita dengan cara membangun *mood* menggunakan *dialogue*, *music*, dan *sound effects*. Selain itu, suara dalam *film* dapat membuat ilusi dan perspektif penonton seolah-olah nyata dengan adanya *sound effects* (hlm. 3).

Dalam penelitian ini, penulis memilih untuk meneliti mengenai penerapan *sound effects* dan *foley* yang ada di dalam *film Modus Anomali* karya sutradara Joko Anwar tahun 2012. Penulis memilih topik *sound effects* dan *foley* berkaitan

dengan suara dalam *film* Modus Anomali karena suara merupakan elemen penting yang terdapat di dalam sebuah *film*.

Elemen suara sama pentingnya dengan elemen visual karena suara dapat membentuk tensi penonton yang tertekan dan memaksa penonton agar berkonsentrasi untuk melihat gambar dalam layar. Suara berperan dalam mendukung aspek visual dalam *film* (Bordwell & Thompson, 2008, Hlm. 265). Bordwell dan Thompson (2008) juga mengatakan bahwa film dengan *genre* horor atau misteri memiliki kekuatan suara sendiri, yakni suara yang sumbernya tidak terlihat secara langsung di dalam layar, namun dapat membuat penonton tertarik (hlm. 265).

Film Modus Anomali memiliki *genre horror* dengan sub-*genre thriller*, hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti dan menelaah suara yang berhubungan dengan *sound effects* dan *foley* yang dibuat oleh *sound designer* serta *foley artist*. Selain itu, *film Modus Anomali* juga mendapatkan beberapa penghargaan di ajang festival *film* dalam negeri maupun luar negeri, seperti penata suara *film* terbaik Piala Maya pada tahun 2012, dan nominasi penata suara terbaik di Festival *Film* Indonesia 2012.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan *sound effects* dan *foley* yang mendukung proses tata suara dalam *film Modus Anomali*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam Skripsi ini, penulis membahas penerapan *sound effects* dan *foley* pada *scene* 1 (pembukaan film dan John lari di tengah hutan), 2 (John menemukan

sebuah rumah sebagai petunjuk) , dan 3 (John terjebak dalam rumah) dalam film *Modus Anomali*.

1.4. Tujuan Penelitian

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui desain suara dengan pembahasan *foley* dan elemen *sound effects* yang mendukung suara dalam *film*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan konfirmasi akan adanya keterkaitan teori-teori tentang *sound effects* dan *foley* yang menjadi bagian dari proses tata suara diterapkan dalam film *Modus Anomali*. Penulis berharap penelitian ini juga dapat menjadi sumber pengetahuan dan informasi bagi pembaca tentang *sound effects* dan *foley* yang penting dalam proses *post production* di dalam film *Modus Anomali*. Untuk akademisi penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi dan koleksi perpustakaan tentang *sound effects* dan *foley*.

UMMN