



### **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 V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Penelitian ini terbentuk dari tiga analisa *scene* yang terdapat dalam *film Modus Anomali*. Analisa tersebut diteliti berdasarkan penerapan *sound effects* dan *foley* yang terdapat dalam tiap *scene* berbeda. *Film Modus Anomali* sendiri memiliki *sound effects* dan *foley* yang berbeda dengan *film* Indonesia lain karena *film* ini hanya diperankan oleh satu pemain atau tokoh utama dan suara yang menjadi pendukung dominan aksi dari pemain. Tokoh harus berinteraksi dengan *set* hutan pinus dan masalah yang terbesar yang dihadapi, yakni dirinya sendiri.

Analisa penerapan *sound effects* dalam *film Modus Anomali* dapat disimpulkan dari tiap *scene*. Pada *scene 1* *sound effects* yang banyak digunakan adalah *ambience* dan suara burung bahkan *traffic* yang sangat tipis. *Ambience* digunakan sebagai pengenalan cerita kepada penonton, sebab suara *ambience* hutan sudah terdengar sejak detik pertama *film* dimulai. *Ambience* yang didukung dengan bentuk *visual* yang kuat akan membentuk *perspective* untuk penonton. Saat *perspective* penonton telah terbentuk dengan tenang didukung oleh *shot close up* serangga, lalu *perspective* dan *mood* penonton yang tenang dibuat *shock* seketika dengan suara *explosion* dalam *visual* tangan tokoh yang keluar dari dalam tanah. Secara keseluruhan dalam *scene 1* ini memiliki *sound effects* yang baik dan sesuai dengan perannya. Pada *scene 2* penerapan *sound effects* lebih banyak dari *scene 1* dan setiap *sound effects* yang dibuat memiliki peran yang sesuai dengan teori. Namun pada beberapa adegan penerapan *sound effects* kurang

sesuai dan terlalu berlebihan sehingga pencapaian peran-peran *sound effects* tidak maksimal. Lalu pada *scene 3 sound effects* yang diterapkan semakin kompleks dan semakin menarik untuk dianalisa karena banyak sekali jenis-jenis *sound effects* yang digunakan. Dalam penerapan *sound effects* di *scene 3* ini sangat sesuai dengan perannya dan sangat membentuk *mood* penonton dalam *film genre thriller*.

*Foley* dalam *film Modus Anomali* dari analisa tiap *scene* menurut penulis pada *scene 1* berbeda dengan *scene 1 sound effects* karena pada *scene 1* untuk *sound effects* tidak memiliki unsur *foley* yang menarik untuk diteliti. Maka dari itu penulis menganalisa *scene* yang berbeda untuk *foley* dan memilih *scene* yang memiliki *foley* menarik. Dalam *scene 1 foley* adegan didominasi oleh aksi tokoh yang berlari di dalam hutan dan penulis membandingkan teori *foley* dengan *foley* yang dibuat oleh *foley artist*. Dan dapat disimpulkan bahwa *foley* yang dibuat oleh *foley artist* masih kurang sesuai dengan teori dan aturan-aturan *foley*. Sedangkan untuk *scene 2 foley* penulis menganalisa *scene* yang sama dengan *sound effects*. Dalam *scene 2* hasil analisa penulis mengenai *foley* adalah *foley* yang diterapkan masih kurang sesuai dengan peran *foley* dalam *film*. Pada beberapa adegan terdengar *foley* yang tidak *sync* dengan gambar dan terlalu kecil *volume* nya. Lalu untuk *scene 3* merupakan *scene* yang paling menarik menurut penulis. Dalam *scene 3* ini banyak sekali suara yang dibuat *off-screen* dan kemampuan penata suara dan *foley artist* dalam menerapkan kreativitasnya diuji dalam *scene* ini. Menurut analisa penulis sesuai dengan teori *foley* yang ada pada *scene 3*, beberapa *foley* terdengar terlalu keras karena digabungkan dengan *sound effects* dari *library*

sehingga menghasilkan suara yang cenderung tidak sesuai dengan suara aslinya. Namun pada adegan lain, *foley* masih dapat di dengarkan sesuai dengan peran yang ada.

Setelah penulis melakukan analisa dalam *film Modus Anomali*, maka dapat disimpulkan bahwa *sound effects* dan *foley* di dalam *film* adalah elemen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses desain suara, terutama untuk *film* yang memiliki *genre horror*. Karena *sound effects* dan *foley* untuk film seperti *Modus Anomali* ini harus dibuat dengan memperhatikan peran-peran serta fungsi dari *sound effects* dan *foley* sendiri. Suara yang dibuat harus terdengar *realist* dan membuat penonton percaya tentang kejadian yang terdapat di dalam film. *Modus Anomali* adalah film panjang dengan durasi 88 menit yang disutradarai oleh Joko Anwar. Cerita dalam *film Modus Anomali* sangat berbeda dengan *film* panjang Indonesia pada umumnya karena *film* ini hanya diperankan oleh satu orang tokoh utama, dan memiliki lokasi yang sama sepanjang *film*, yaitu hutan pinus. Dalam *film* ini penerapan *sound design*, meliputi *sound effects* dan *foley* merupakan faktor pendukung yang tidak dapat dipandang sebelah mata selain unsur *visual*.

Akan tetapi jika melihat dan mendengarkan *sound effects* dan *foley* yang terdapat di film *Exorcist* tahun 1973, penulis menyimpulkan bahwa film *Modus Anomali* masih belum sempurna dalam penerapan *sound effects* dan *foley* nya. Karena dalam *film Exorcist* penulis menganalisa lewat menonton, terdapat banyak sekali peran-peran dan fungsi dari *sound effects* juga *foley* yang diterapkan di dalam *film Exorcist*. Pada setiap *scene* dan *shot* dalam film *Exorcist* dapat dirasakan suara *foley* seperti *footsteps* yang sangat jelas terdengar, juga untuk

detail elemen *foley* yang paling menarik terdapat pada *scene* dengan *wide shot* dimana adegan dalam *scene* tersebut terdapat para pekerja penggali tanah. Suara setiap orang yang berada di *frame* sangat diperhatikan *foley*nya. Begitu juga dengan *sound effects* dalam film *Exorcist* beberapa peran *sound effects* yang berhubungan dengan *reality* sangat diperhatikan betul dan tidak dibuat dengan melebih-lebihkan. Dengan kata lain masih sesuai pada tempat dan penggunaannya. Menurut penulis bahwa dalam film *Modus Anomali* masih terdapat beberapa ketidakseusain peran dan fungsi *sound effects, foley* yang diterapkan oleh *sound designer, foley artist, dan foley operator*.

Berdasarkan analisis data dari narasumber dan pembahasan mengenai *sound effects* dan *foley* pada film *Modus Anomali* dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Film Modus Anomali* memiliki kelebihan yang menjadi bahan analisa penulis dalam penerapan *sound effects* dan *foley* yang memiliki suara sangat *detail*.
2. Proses pembuatan *foley* untuk beberapa *scene* yang ada di dalam film *Modus Anomali* diambil langsung di lokasi *shooting*. Hal ini membuat rasa penasaran penulis terhadap proses pembuatannya dan ingin menganalisa *foley* tersebut.
3. Dalam beberapa *scene* terdapat suara *off-screen* yang sangat menarik dalam membentuk *perspective* penonton walaupun dalam adegan ini tidak menggambarkan bentuk *visual* yang jelas tentang aksi tokoh. Suara *off-*

*screen* ini dibentuk dari *sound effects* dan *foley*. Hal ini menjelaskan bahwa suara memiliki peran yang lebih dibandingkan dengan gambar.

## 5.2. Saran

*Sound effects* dan *foley* adalah dua elemen suara yang penting selain *dialogue* dalam proses tata suara. Proses *post production* di dalam pembuatan *film* tidak dapat dipandang sebagai proses yang mudah dan menjadi nomor dua. Dalam proses *post production* terutama *audio post* yang menentukan sukses atau tidaknya sebuah *film* saat sudah tayang nanti. Proses *audio post* yang baik dapat menentukan kualitas suara *film* yang baik. Dari hasil penelitian ini penulis ingin menyampaikan bahwa efek suara yang ada di dalam *film* menjadi bagian terpenting dalam menentukan *plot* bahkan dapat menjadi bagian *directing* dari sebuah *film*. Dan dalam proses pembuatan *foley* dan *sound effects* dibutuhkan keterampilan dan kreativitas sesuai dengan aturan-aturan yang ada di dalam teori. *Foley* tidak dapat dilakukan dengan sembarang dan membutuhkan kesabaran demi menghasilkan suara yang *real* sesuai dengan seni tata suara.

Saran yang diajukan penulis untuk penelitian selanjutnya adalah tentang *mixing* dalam *film* karena sebaik apapun pemilihan dan pengambilan *sound effects* di dalam *film* tidak akan terdengar baik dan selaras jika tidak dilakukan proses *mixing* dalam *sound design*.