



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 Sekilas Perkembangan Tata Suara Film

Nathan Abrams menerangkan, bahwa pada awalnya, film hanya berupa gambar bergerak yang tidak menggunakan aspek suara sama sekali. Pada sekitar tahun 1919, dimana itu merupakan tahun awal munculnya film, film hanya tersusun dari beberapa buah rangkaian gambar yang berurutan, yang digerakkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan persepsi bahwa gambar tersebut bergerak. Dalam perkembangannya, ditemukanlah alat-alat yang dapat memutar gambar secara otomatis sehingga dapat menyaksikan film dengan mudah. (hlm. 154)

Kemudian muncul eksperimen untuk menghadirkan suara dalam sebuah pertunjukan film. Nathan Abrams lebih lanjut menerangkan bahwa eksperimen yang dilakukan terhadap film, terlebih memberikan suara kedalam film, dimulai sejak tahun 1900 an hingga 1925. Dan puncaknya pada tahun 1926 suara sudah mulai menjadi salah satu aspek dalam film. Seperti yang juga dikatakan oleh Kristin Thompson dalam buku berjudul *Film History* bahwa tahun 1926-1945 ialah masa dimana suara dalam film diperkenalkan dan sedang mencuat dan menarik banyak perhatian (hlm. 9). Namun, pada masa itu juga, hal ini menjadi pro-kontra dan dianggap malah menjadi masalah baru dalam film (hlm. 78)

Saat itu, beberapa pihak memang tidak setuju dengan penambahan aspek suara dalam film. Mereka menilai hal ini hanya merusak 'kealamian' karya sebuah film. Selain itu juga menghancurkan karir para artis dan pekerja film bisu

saat itu. Namun, seiring berjalannya waktu, Arnheim berpendapat bahwa penambahan suara dalam film kemudian diterima tidak hanya sebagai ‘aspek perusak’, tapi juga pembawa gaya artistik baru dalam sebuah karya film (hlm. 154). Oleh karena hal itu dan banyak pihak yang menyetujui suara dalam film, artis dan para pekerja film bisu dituntut untuk belajar lebih, guna menciptakan suara yang indah dalam sebuah film. Hal ini dinilai positif bagi banyak kalangan.

Periode berikutnya setelah masa film bersuara ialah periode setelah perang dunia kedua. Menurut Kristin Thompson, periode ini tidak memiliki perbedaan yang mencolok didalamnya dari segi teknis. Namun, yang berbeda dari periode ini ialah dalam konten ceritanya. Konten cerita yang diangkat mayoritas lebih menyoroti penderitaan yang dialami semasa perang dunia (hlm. 9). Masa ini bertahan selama 14 tahun dalam dunia film, yakni pada tahun 1946-1960. Kemudian, pada akhirnya film memasuki masa film kontemporer, yakni pada tahun 1960 hingga sekarang. Selama masa perkembangan dunia film, beberapa perbedaan yang menonjol terdapat pada bentuk dan style film itu serta proses produksi dan distribusi film itu sendiri (hlm. 9).

2.2 Tata Suara dalam Film

2.2.1 Jenis Suara

Fred Suban dalam bukunya berjudul *Yuk... Nulis: Skenario Sinetron*, mengatakan bahwa suara yang terdapat dalam sebuah film terbagi menjadi tiga (3) jenis, yaitu pembicaraan (*speech*), musik dan efek suara (*sound effect*). Namun, dalam penerapannya kategori ini bisa saling *overlap*. Sebagai contohnya, suara teriakan dapat digolongkan kedalam *speech* dan juga *sound effect*. (hlm. 13)

Dalam penerapannya kedalam sebuah film, ketiga kategori tersebut secara spesifik bisa lebih diperinci berdasarkan sifat hubungannya dengan gambar:

1. Pembicaraan (*speech*), terdiri dari :
 - a. Dialog, pembicaraan antara 2 orang atau lebih dimana sumber suara atau pembicaraannya terlihat dalam *frame* tersebut atau berada dalam ruang kejadian film itu.
 - b. Monolog, pembicaraan 1 orang dimana tokohnya terlihat berbicara didalam *frame*, atau tokohnya tidak berbicara tapi suaranya terdengar. Yang terakhir ini sering disebut monolog interior.
 - c. Narasi, pembicaraan dimana sumber suara atau pembicara tidak muncul dalam *frame* atau tidak berada dalam ruang kejadian film.
 - d. *Direct Address*, pembicaraan dimana sumber suara atau pembicara muncul dalam *frame* dan mengarahkan pandangannya langsung kearah kamera, yang berarti kearah penonton. Biasa dipakai pada siaran Televisi.

2. Musik, terdiri dari :
 - a. Musik fungsional, yaitu musik yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar. Contoh dari musik fungsional tersebut misalnya : musik pembentuk suasana, musik untuk menggambarkan perasaan tokoh, musik untuk mengarahkan adegan karakter, musik untuk menggambarkan jenis film, musik untuk memberikan ciri lokal, musik untuk meningkatkan aksi, musik untuk membentuk ritme film, musik untuk transisi.

- b. Musik realistik, yaitu musik yang sumber suaranya muncul di dalam *frame* atau berada dalam ruang kejadian film. Contohnya : musik band, adegan tari yang diiringi musik secara langsung, adegan dalam mobil yang memperdengarkan musik dari radio.
 - c. *Soundtrack*, yaitu sebuah lagu utuh yang dijadikan sebagai tema dalam film tersebut. Biasanya sebagai pembuka dan penutup sebuah film.
3. Efek Suara (*sound effect*), terdiri dari :
 - a. Efek Suara Realistik, yaitu efek suara yang sumber suaranya muncul pada *frame* atau berada dalam ruang kejadian film. Contohnya: suara gonggongan anjing dalam adegan anjing berada dalam *frame*, suara telepon saat adegan ada telepon masuk dan ada gambar telepon dalam *frame* adegan itu.
 - b. Efek Suara Fungsional, yaitu efek suara yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar. Contohnya efek suara lolongan serigala saat adegan malam hari dalam hutan, tanpa ada serigala dalam *frame* itu.

2.2.2 Fungsi Suara

Seperti sudah disebutkan diatas mengenai jenis-jenis suara dalam film, maka patut kita ketahui bahwa tiap suara yang disebutkan tersebut pada dasarnya memiliki fungsi masing-masing dalam sebuah film.

1. Pembicaraan (*speech*) :

Fred Suban, mengatakan lebih lanjut bahwa fungsi dialog, monolog dan narasi dalam film hampir sama dan saling terkait. Berikut fungsi dari tiap jenisnya.

- a. Dialog, berfungsi memperkuat karakteristik tokoh, dan menciptakan plot dan konflik, serta secara tidak langsung berperan untuk menyamakan kejadian yang akan terjadi setelahnya.
- b. Monolog, berfungsi menonjolkan emosi yang dirasakan sang tokoh. Monolog akan membuat karakteristik tokoh lebih terlihat jelas.
- c. Narasi, berfungsi menerangkan plot atau alur cerita lebih detail. Perannya disini bagaikan mengeja cerita dalam film kepada penonton.
- d. *Direct Address*, berfungsi menarik perhatian penonton agar terus fokus pada topik yang sedang dibicarakan. Hal ini dikarenakan tokoh lebih banyak menatap langsung ke arah penonton, yang menimbulkan kesan lebih komunikatif.

2. Musik :

- a. Musik fungsional, berfungsi untuk membangun suasana, menggambarkan perasaan tokoh, mengarahkan adegan karakter, menggambarkan jenis film, memberikan ciri lokal, meningkatkan aksi, membentuk ritme film, dan juga sebagai transisi antar adegan.

- b. Musik realistik, berfungsi untuk menyajikan kesan realistik atau nyata pada penonton. Berperan juga untuk menarik penonton, agar merasa seperti berada dalam adegan tersebut.
 - c. *Soundtrack*, berfungsi memberikan gambaran sebuah suasana tertentu terhadap keseluruhan adegan film.
3. Efek Suara (*sound effect*), terdiri dari :
- a. Efek Suara Realistik, berfungsi sebagai pembentuk ruang dan waktu, juga bisa berfungsi sebagai penegas sebuah adegan.
 - b. Efek Suara Fungsional, berfungsi sebagai pembentuk suasana dan memberi kesan dramatis, serta berfungsi juga sebagai pembentuk ruang.

2.3 Narasi Film

Bazin dalam buku *What is Cinema 2*, berpendapat bahwa film memiliki cara bernarasi seperti layaknya novel. Struktur alur cerita dan *mise en scene* yang digunakan juga jelas dan sangat membantu dalam bernarasi menyampaikan pesan film. Pada dasarnya, saat awal mula film berkembang, narasi yang terdapat dalam film ialah untuk melakukan hal benar dan tidak melakukan hal yang salah (hlm. 30).

Persepsi itu bertahan lama dan juga berpengaruh kepada harapan atau hasrat penonton untuk menonton pertunjukan film. Pada dasarnya, film dituntut untuk dapat mengajak penonton melakukan hal-hal yang dinilai benar oleh sosialita saat itu. Hal ini disebabkan film masih merupakan hal baru dan masih butuh

pembelajaran lebih lanjut saat itu. Secara lebih spesifik, Bazin mengatakan bahwa pesan narasi yang terkandung di dalam film terbagi menjadi pesan sosial, pesan moral, dan juga pesan politik. Pesan sosial, menurut Bazin ialah pesan yang lebih mengajarkan kita bagaimana cara berinteraksi yang baik dengan masyarakat sekitar kita. Sedangkan pesan moral, menurutnya lebih kepada ajaran untuk diri kita agar menjadi pribadi yang lebih baik. Dan pesan politik tak lain dan tak bukan ialah ajaran kepada diri kita bagaimana bersikap dan ambil bagian dalam dunia politik. (hlm.51)

Narasi film dapat bersifat informatif, persuasif dan koersif. Pesan narasi yang bersifat informatif yakni pesan yang memberikan keterangan atau fakta-fakta, dan kemudian si penerima pesan atau dalam hal ini kita sebut penonton, dapat mengambil kesimpulan dan keputusan sendiri. Pesan narasi bersifat persuasif yakni pesan yang berisi bujukan atau membangkitkan pengertian dan kesadaran manusia bahwa apa yang disampaikan film akan memberikan perubahan sikap. Sedangkan pesan narasi yang bersifat koersif ialah pesan yang penyampaianya bersifat memaksa dengan menggunakan sanksi apabila tidak dilaksanakan.

Menurut Bazin, hal terpenting dalam narasi film ialah *mise en scene*. Dengan memperhatikan *mise en scene*, narasi film akan lebih mudah disampaikan, dan penonton dapat lebih mudah menangkap pesan yang terkandung di dalam film tersebut. Aspek *mise en scene* yang berpengaruh ialah *Setting* lokasi dan properti, pencahayaan, komposisi gambar, dan juga posisi dan pergerakan aktor itu sendiri (hlm. 65)

2.4 *Mise en Scene*

Abrams Nathan dalam bukunya berjudul *Studying Film*, membedah cukup dalam tentang apa itu *Mise En Scene* dan apa saja elemen yang terdapat di dalamnya. Menurutnya istilah ini awalnya dikembangkan dalam kaitannya dengan teater dan secara harfiah diterjemahkan sebagai 'meletakkan di atas panggung'. Dalam kaitannya dengan film, *mise en scene* berarti meletakkan ke dalam *shot* setiap elemen visual yang sudah dipilih sutradara untuk mendukung penyampaian cerita film. Elemen visual tersebut antara lain *Setting* lokasi dan properti, pencahayaan, komposisi gambar, dan juga posisi dan pergerakan aktor itu sendiri. (hlm. 93).

2.2.1 *Setting lokasi dan properti*

Abrams Nathan mengartikan *setting* sebagai latar lokasi dimana sebuah cerita terjadi. Pada dasarnya *setting* adalah hal paling dasar dalam *mise en scene*. *Setting* lokasi menyediakan tempat bagi elemen-elemen lainnya, sehingga pada dasarnya *setting* lokasi sendiri harus sudah menggambarkan suasana lokasi secara keseluruhan dalam film. Dalam hal *setting* lokasi, Abrams Nathan memberikan contoh pada film-film barat pada umumnya yang menunjukkan *shot landscape* yang relatif tandus dengan sebuah kota kecil yang terdiri dari bangunan kayu termasuk bar saloon dan kantor sheriff. (hlm. 94)

Sedangkan Properti menurut Abrams Nathan adalah benda mati yang ditempatkan dalam *setting* lokasi. Mereka mungkin tetap statis atau diam, atau juga dapat digunakan oleh karakter dalam film. Properti mungkin hanya berfungsi untuk memperkuat efek dari *setting* dengan membuat lingkungan di mana aksi terjadi secara visual lebih meyakinkan. (hlm. 94)

2.2.2 Pencahayaan

Pencahayaan selain berfungsi menerangi elemen-elemen dalam sebuah *shot*, ia juga menjadi elemen sendiri yang cukup berperan dalam menyampaikan narasi film. Seperti yang dikatakan Abrams Nathan bahwa pencahayaan sebagai salah satu elemen *mise en scene* berfungsi mengarahkan perhatian penonton. Pencahayaan terbagi menjadi dua jenis, yakni pencahayaan tinggi dan pencahayaan rendah. Dalam hal ini pembagian cahaya berdasarkan skenario cerita yang ingin dimainkan. Pencahayaan tinggi biasanya digunakan saat skenario relatif normal atau skenario aktivitas sehari-hari. Biasanya berguna untuk menerangi latar, memberikan detail dan informasi visual yang lengkap. Sedangkan pencahayaan rendah sebaliknya, digunakan biasanya saat skenario tertentu yang tidak sesuai dengan kebiasaan sehari-hari. Hal ini memberikan kesan ketegangan, ketakutan, kesepian dan menyembunyikan detail. (hlm. 95)

2.2.3 Komposisi Gambar

Komposisi gambar menurut Abrams Nathan ialah susunan dari berbagai elemen *mise en scene* dalam sebuah *shot*. Jadi, bagaimana sutradara menempatkan tiap-tiap elemen tersebut diatas dalam sebuah *shot*, itulah komposisi. Komposisi gambar terbagi menjadi dua jenis, yakni komposisi simetris dan komposisi asimetris. Komposisi simetris menempatkan bentuk-bentuk dan ukuran yang serupa dalam posisi yang sama di kedua sisi. Sedangkan asimetris hanya mencapai keseimbangan berdasarkan tiap *shot* secara keseluruhan dalam film, bukan per-satu *shot*. Dalam hal ini Abrams Nathan memberikan contoh analisa komposisi dalam film *Psycho*(1960), dimana terdapat banyak properti seperti

meja, kursi, lemari, gambar, ornamen, lilin, laci dalam satu *shot*, memberikan kesan suasana teratur, seimbang, dan rapi. Sebaliknya, dalam satu *shot* terdapat sedikit sekali properti, memberi kesan kekosongan, luas, diam, dan kesepian. (hlm. 96)

2.2.4 Pergerakan Aktor

Abrams Nathan berpendapat bahwa apa yang seorang aktor lakukan dalam sebuah *shot* jelas memberikan kontribusi yang signifikan terhadap narasi film, atau makna yang ingin disampaikan film. Cara seorang aktor bergerak bisa menunjukkan kepercayaan diri, ketidakpastian, panik, keramahan, dll. Sedangkan ekspresi wajah aktor dapat menunjukkan rasa takut, marah, senang dan sedih. (hlm. 94).

2.5 Kesendirian

Menurut buku *Revolusi Batin Adalah Revolusi Sosial*, J. Sudrijanta berpendapat bahwa kesendirian ialah putusnya hubungan diri dari segala sesuatu, bebasnya diri dari kelekatan terhadap sesuatu. Segala sesuatu itu bisa mencakup orang, barang, atau sesuatu yang abstrak seperti pengetahuan dan kepercayaan. (hlm. 105).

Dilain pihak, dari sisi narasi film, Andre Bazin dalam buku *What is Cinema 2*, menganggap bahwa kesendirian merupakan kesan yang dapat kita tangkap dari sebuah film. Kesan kesendirian ini merupakan salah satu aspek yang terkandung dalam pesan sosial. Dalam film, kesan kesendirian layaknya pesan moril yang lain disampaikan secara naratif oleh film tersebut melalui berbagai elemen dalam film, seperti salah satunya *mise en scene*. (hlm. 51)