

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. PERANCANGAN SUARA

Perancangan suara adalah sebuah seni yang menggabungkan berbagai macam suara untuk mencapai suatu konsep tertentu yang kemudian menjadi sebuah kesatuan antara suara dengan gambar sebagai aspek estetika dan naratif (Holman, 2010, hlm. 145). Dalam perancangan suara, penonton diajak untuk mendengarkan film dan suara yang mereka dengarkan merupakan sebuah hasil dari perancangan suara (Whittington, 2013, hlm. 1). Konsep dari perancangan suara mengalami perubahan dari waktu ke waktu, meliputi dari yang awalnya merupakan sebuah gerakan yang sifatnya eksperimental pada sebuah film menjadi suatu pertimbangan khusus pada sebuah produksi (Whittington, 2013, hlm. 93).

Awal perancangan suara terjadi saat pembuatan suara “*sound montage*” yang merupakan sebuah karya dari Walter Murch yang mengerjakan film panjang *science fiction* milik George Lucas berjudul *THX 1138* (1971). Namun, istilah perancangan suara diperkenalkan oleh Murch sebagai cara untuk mendeskripsikan karyanya yang inovatif dalam mengolah suara saat mengerjakan karya Francis Ford Coppola yang berjudul *Apocalypse Now* (1979) (Whittington, 2013, hlm. 20). Perancangan suara kemudian menjadi sebuah karya yang revolusioner. Perancangan suara dapat digunakan untuk menggambarkan rancangan dari efek suara tertentu seperti suara pistol laser yang hanya bisa didapat melalui proses kreatif dan inovatif (Whittington, 2013, hlm. 21).

Awal Murch bereksperimen dengan perspektif suara adalah dengan memainkan kecepatan *tape recorder*, menggunakan filter suara, dan menggunakan permainan perubahan suara ke gambar. Hasil dari eksperimen tersebut, dia menghasilkan kumpulan suara-suara yang unik, seperti suara dialog robot polisi, suara mesin jet mobil yang sedang kejar-kejaran, dan suasana kota. *Sound designer* dapat merancang dan menempatkan beberapa lapisan dialog, musik, dan efek suara agar menjadi satu kesatuan yang menciptakan sebuah sensasi tersendiri bagi

penonton. Suara-suara tersebut kemudian ditempatkan secara khusus ke *speaker* yang ada di dalam bioskop. (Whittington, 2013, hlm. 24)

## 2.2. SUARA DALAM FILM

Suara ada disekitar dan sifatnya personal. Energi yang dihasilkan oleh suara dapat menggerakkan manusia dan menciptakan sebuah suasana, emosi, dan perasaan yang sangat dalam dan sangat penting bagi sebuah seni bercerita (Harrison, 2021, hlm. i). Suara dalam dunia audio visual merupakan sebuah elemen pendukung naratif. Suara adalah “sebagian dari film”. Sejak tahun 1960-an, suara dalam dunia film mengalami perubahan yang sangat fundamental, mulai dari teknologi hingga estetika yang mempengaruhi dalam pengalaman menonton (Whittington, 2013, hlm. 20). Suara dan gambar mulai digabungkan menjadi kesatuan dan menciptakan sebuah percakapan di akhir 1920-an. Pada tahun tersebut, suara yang direkam terpisah seperti lagi dan efek suara mulai digabungkan dengan gambar.

Ada beberapa suara dalam film yang memiliki dampak langsung untuk bercerita, seperti dialog dan narasi untuk bercerita, dan suara efek untuk mendapatkan perhatian karakter pada kejadian yang terjadi di luar layar. Suara dalam film juga dapat digunakan untuk mempengaruhi alam bawah sadar penonton. Penonton dapat mengetahui berbagai macam informasi seperti ilusi ruang dan waktu hanya dengan mendengarkan suara. Suara dapat juga digunakan sebagai penentu tempo dalam sebuah adegan (Rose, 2015, hlm. 91). Suara jika digabungkan bersama dengan gambar, akan menciptakan sebuah kesatuan naratif (Holman, 2010, hlm. 224). Terkadang suara harus lebih realistis dibandingkan dengan gambar (Rose, 2015, hlm. 89).

Suara pada film dapat dibagi menjadi beberapa part, antara lain: suara *nondiegetic*, suara *offscreen*, dan suara *onscreen*. *Nondiegetic* adalah suara yang sumber suaranya tidak dari dalam film, seperti musik latar, narasi, dan *voice over*. *Offscreen* adalah jenis suara yang sumber suaranya tidak terlihat pada film. Sedangkan *onscreen* adalah jenis suara akustik yang sumber suaranya terlihat di dalam film (Chion et al., 1990, hlm. 73).

## 1. DIALOG

Dialog merupakan bunyi suara yang terjadi karena ada interaksi antar aktor. Tujuan dari dialog adalah menyampaikan makna pada cerita secara langsung. Dialog dapat terjadi karena adanya interaksi antar aktor. Dialog merupakan jenis suara yang termasuk ke dalam elemen visual, yang artinya merupakan salah satu cara untuk memvisualkan suara dalam sebuah film (Kalinak & Wierzbicki, 2015, hlm. 3).

## 2. EFEK SUARA

Efek ssuara adalah suara yang tugas utamanya untuk membantu jalannya cerita (Kalinak & Wierzbicki, 2015, hlm. 3). Ada beberapa suara yang termasuk ke dalam efek suara, antara lain: *sound effect*, *foley*, dan *ambience*. *Sound effect* adalah bunyi suara yang memiliki hubungan langsung dengan adegan yang sedang terjadi, seperti suara tembakan dan suara tabrakan mobil. *Foley* atau biasa disebut juga dengan *natural sounds* adalah bunyi efek suara yang dapat menambahkan efek realisme pada sebuah adegan (Rose, 2015, hlm. 110). *Contoh* suara *foley* adalah suara langkah kaki. Sedangkan *ambience* adalah suara lingkungan tempat cerita terjadi. *Ambience* dapat digunakan sebagai informasi mengenai *setting* tempat pada cerita, selain itu dapat juga sebagai penutup jarak antar dialog (Chion et al., 1990, hlm. 73).

## 3. MUSIK

Musik dalam film dikenal juga sebagai skoring atau musik latar. Musik merupakan salah satu elemen suara yang peranannya cukup penting pada film. Musik ini tergolong ke dalam suara *nondiegetic* karena sumber suaranya tidak berasal dari dalam film. (Chion et al., 1990, hlm. 73). Musik memiliki peran untuk mempengaruhi perasaan seseorang saat meonton adegan tertentu, seperti senang, sedih, atau takut.

## 2.3. TAHAPAN KERJA *SOUND DESIGNER*

### 1. *PRE-PRODUCTION* HINGGA *PRODUCTION*

Suara yang bagus bukan hanya sekadar suara dialog saja meskipun dialog merupakan hal yang paling utama pada sebuah film (Rose, 2015, hlm. 84). Oleh sebab itu tahapan pertama sebelum memulai merancang sebuah suara, *sound designer* perlu mengeksplorasi berbagai jenis suara sebagai referensi dalam merancang sebuah suara layaknya seorang koki yang mengerti bahan apa yang akan digunakan untuk membuat sebuah masakan (Harrison, 2021, hlm. 20). Seorang *sound designer* harus dapat mengerti suara yang dihasilkan dari tiap-tiap tempat, seperti suara pendingin ruangan atau suara lalu lintas yang terdengar dari sebuah kamar apartemen (Harrison, 2021, hlm. 21). *Sound designer* juga perlu menentukan suara apa saja yang perlu diciptakan agar film semakin mudah dipercaya, seperti suara dinosaurus pada film *Jurassic Park*. Untuk membuat film semakin nyata maka diperlukan efek suara dinosaurus dan peran seorang *sound designer* adalah memerancang suara dinosaurus tersebut (Holman, 2019, hlm. 147).

Ada baiknya *sound designer* juga menyiapkan trek suara apa saja yang akan digunakan saat masih dalam tahap pengembangan skrip dan pembahasan *budget* (Rose, 2015, hlm. 84). Suara yang bagus diawali saat proses pengembangan dan membaca *script* (Rose, 2015, hlm. 91). Seorang *sound designer* harus dapat “mendengar” suara yang ada pada *script* saat membaca sebuah *script*. Seperti saat adegan sebuah percakapan melalui telepon. *Sound designer* harus dapat membayangkan suara yang muncul saat adegan tersebut, seperti misalnya suara telepon berdering, kemudian suara gagang telepon diangkat, setelah itu mulai suara percakapan antara orang yang ditelepon dengan penelepon, kemudian setelah selesai muncul suara telepon diputus lalu gagang telepon ditutup. Hal tersebut dapat digunakan sebagai penentu tempo dalam suatu adegan (Rose, 2015, hlm. 91). Selain digunakan sebagai penentu tempo, “mendengar” suara pada

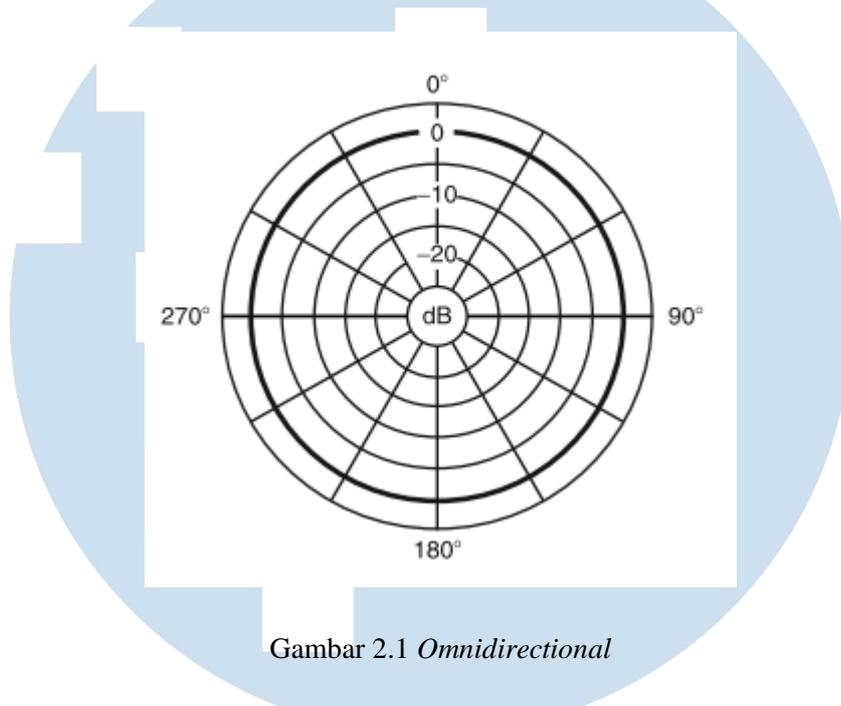
*script* juga dapat digunakan *sound designer* sebagai cara dasar untuk mengeksplorasi lebih lanjut opsi suara yang lain (Rose, 2015, hlm. 92).

Tahapan berikutnya adalah memberi catatan pada *script*. Dengan memberikan tanda, *sound designer* dapat mengetahui *treatment* suara yang akan digunakan dalam sebuah adegan (Rose, 2015, hlm. 93). Catatan ini juga dapat berguna jika ada suara yang perlu dikerjakan saat proses *post production* kelak atau adegan yang memerlukan efek suara tertentu (Rose, 2015, hlm. 93). Ada baiknya *sound designer* mengetahui *shot type* yang akan digunakan pada sebuah adegan. Hal ini dapat berguna untuk menentukan peralatan apa saja yang akan digunakan pada adegan tersebut (Rose, 2015, hlm. 95). Memberi catatan juga berlaku saat proses editing dimulai.

Setelah selesai biasanya dilakukan proses *budgeting*. Pada proses ini menentukan peralatan apa saja yang akan digunakan saat proses *shooting* nanti berdasarkan catatan suara yang telah dibuat saat proses pengembangan dan membaca *script*, termasuk menyewa seorang *sound recordist* dan studio untuk melakukan rekaman *voice over* (Rose, 2015, hlm. 115). Melakukan survey lokasi *shooting* merupakan hal yang penting. *Sound designer* perlu melakukan survey lokasi untuk mengetahui lokasi tersebut cocok untuk dilakukan *shooting* atau tidak. Hal yang menentukan cocok atau tidaknya biasanya dilihat dari potensi masalah yang dihasilkan dari lokasi tersebut, seperti tingkat kebisingan di lokasi maupun sekitar lokasi, tingkat pantulan suara, gangguan sinyal elektronik, dan suara yang dihasilkan dari peralatan *shooting* lainnya (Rose, 2015, hlm. 132).

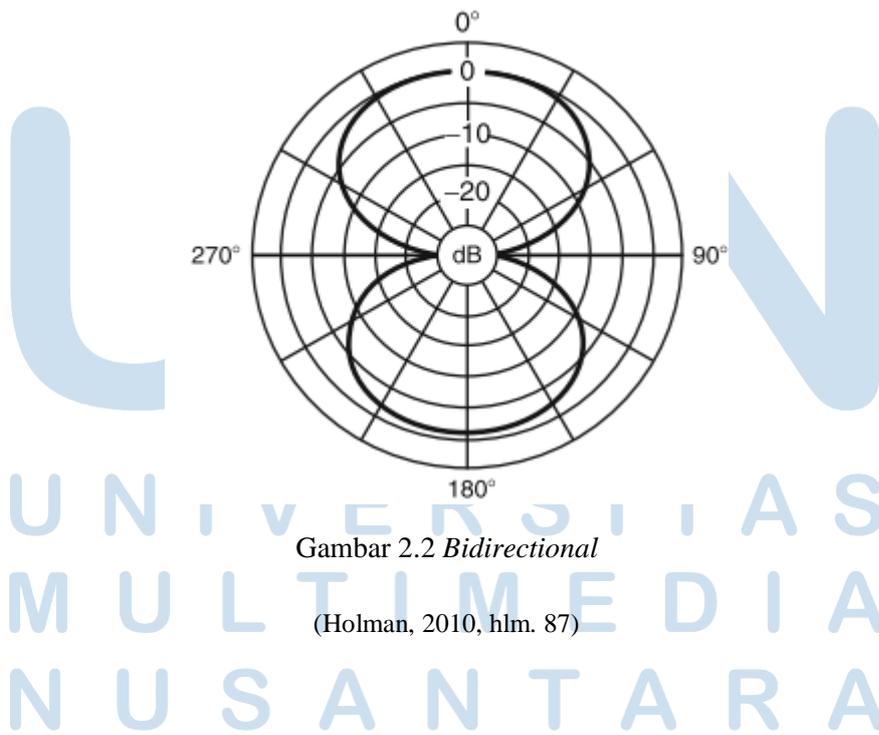
Pemilihan mikrofon adalah hal yang penting dalam proses *shooting*. Memilih mikrofon yang tepat dapat menghasilkan suara yang tepat juga. Untuk dapat memilih mikrofon yang tepat, *sound designer* harus mengetahui jenis-jenis mikrofon dan kegunaannya (Rose, 2015, hlm. 146). Mikrofon memiliki jenis dan polanya berdasarkan tingkat sensitivitasnya dari paling sensitif ke paling tidak sensitif jika dibandingkan dengan jarak

dan arah mikrofon yang sama dengan sumber suara, seperti: *omnidirectional*, *bidirectional*, *subcardioid*, *cardioid*, *supercardioid*, *hypercardioid*, dan *club-shaped (shotgun)* (Holman, 2010, hlm. 87).



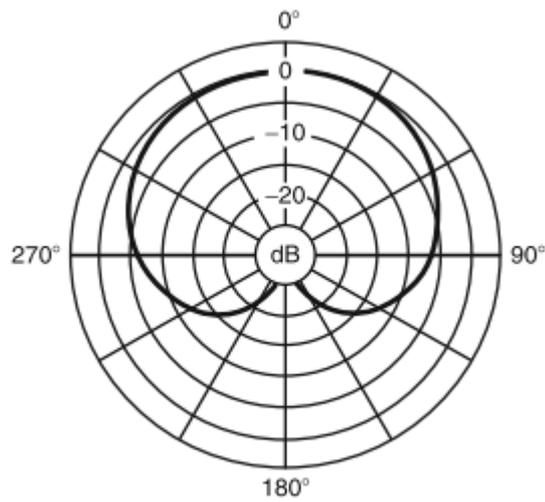
Gambar 2.1 *Omnidirectional*

(Holman, 2010, hlm. 87)



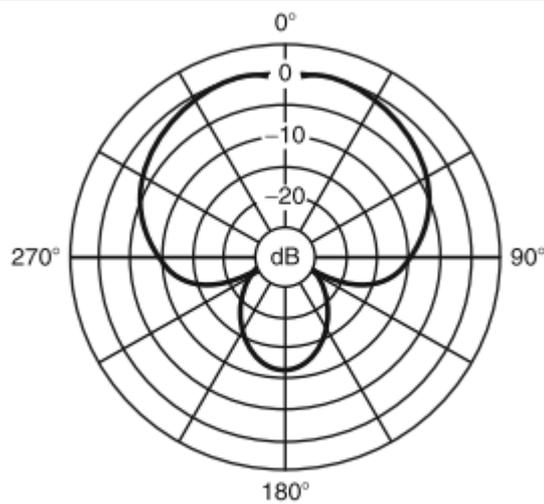
Gambar 2.2 *Bidirectional*

(Holman, 2010, hlm. 87)



Gambar 2.3 *Cardioid*

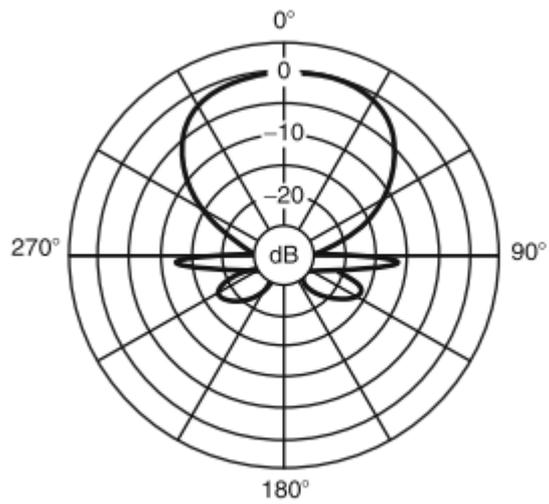
(Holman, 2010, hlm. 87)



Gambar 2.4 *Hypercardioid*

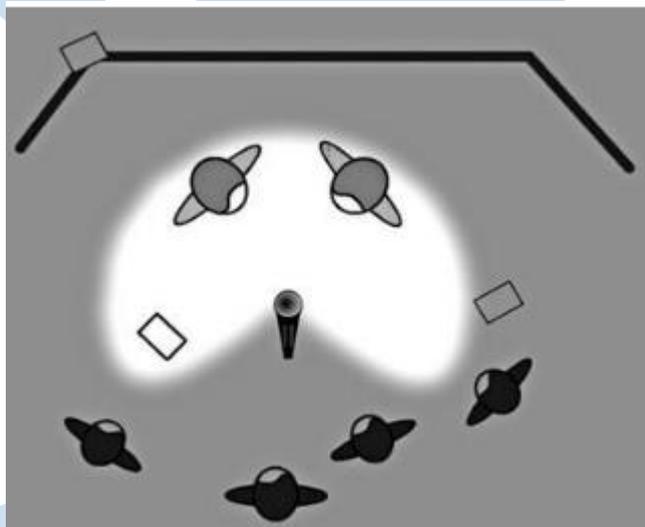
(Holman, 2010, hlm. 87)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.5 Shotgun

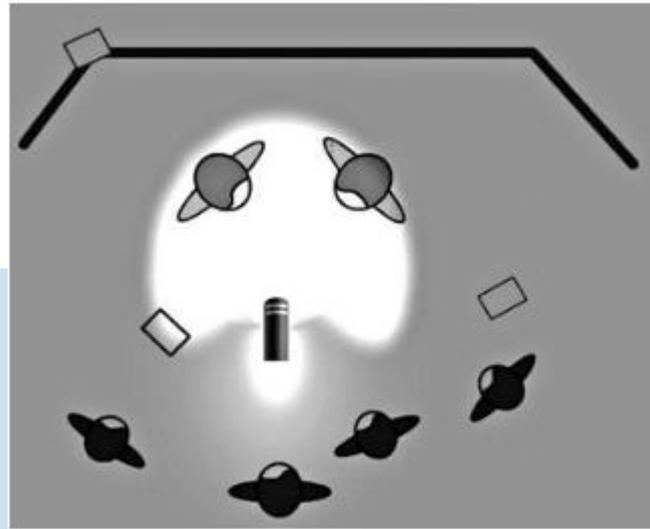
(Holman, 2010, hlm. 87)



Gambar 2.6 Ilustrasi mikrofon *cardioid*

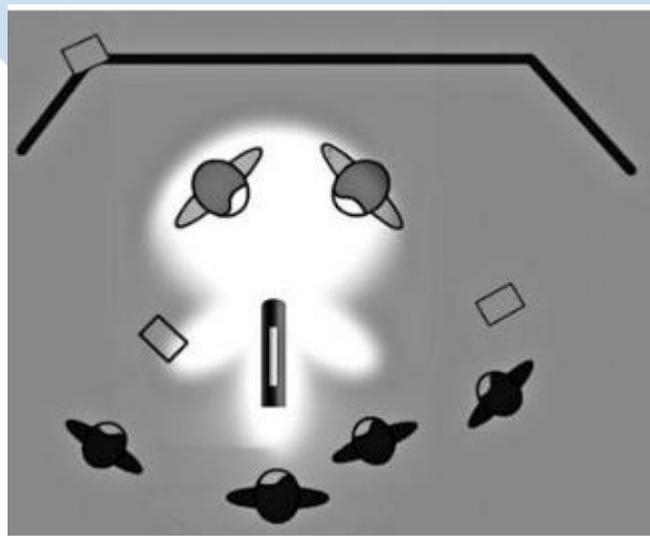
(Rose, 2015, hlm. 152)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.7 Ilustrasi mikrofon *hypercardioid*

(Rose, 2015, hlm. 153)



Gambar 2.8 Ilustrasi mikrofon *shotgun*

(Rose, 2015, hlm. 155)

Setelah menentukan jenis mikrofon yang digunakan, berikutnya adalah menentukan *boom* dan *boom operator*. Hal krusial dalam *boom* adalah memilih mikrofon yang digunakan sebagai *boom mic*. Selanjutnya adalah memilih peralatan pendukung, seperti *pole* dan *shockmount*; aksesoris pendukung, seperti *headphone*; dan *boom operator* (Rose, 2015, hlm. 179). Penempatan *boom mic* menjadi hal yang penting selanjutnya

demi mendapatkan suara yang maksimal dengan minim suara gangguan dari luar (Rose, 2015, hlm. 184). Perhatikan juga komposisi gambar untuk menentukan arah mikrofon. Penggunaan mikrofon *lavaliere* juga dapat menjadi pertimbangan karena bentuknya yang kecil sehingga bisa sangat dekat dengan sumber suara dan dapat dengan mudah disembunyikan agar tidak terlihat di kamera (Rose, 2015, hlm. 192). Alat perekam adalah hal terpenting untuk merekam suara. Pemilihan alat perekam menjadi hal penentu dalam mendapatkan suara yang bagus (Rose, 2015, hlm. 216).

## 2. POST-PRODUCTION

Setelah proses *shooting* selesai, berikutnya adalah proses *editing*. Dalam proses ini *sound designer* menonton hasil video yang sudah diedit dari awal hingga akhir. Jika di tengah menonton *sound designer* melihat sebuah adegan yang dirasa sebuah suara dapat dikembangkan lebih lanjut, *sound designer* dapat memberikan catatan pada adegan tersebut untuk kemudian dilakukan pengembangan lagi, seperti menambahkan efek suara atau musik (Rose, 2015, hlm. 96). Jangan hanya menonton hasil editan sekali. Hal yang perlu diingat oleh *sound designer* saat proses editing adalah dialog diatas segalanya.

Dialog harus terdengar alami dan terdengar tepat pada setiap karakter dan situasinya (Rose, 2015, hlm. 100). *Voice over* dilakukan saat proses editing. *Sound designer* harus memperhatikan beberapa aspek saat merekam *voice over*, seperti tidak boleh adanya suara *ambience* dan *reverb* pada saat merekam *voice over*. *Voice over* sebaiknya direkam di dalam sebuah studio yang didesain khusus untuk perekaman suara atau di dalam sebuah ruangan yang terisolasi dari suara yang tidak memantulkan banyak suara (Rose, 2015, hlm. 104). Musik juga dapat ditambahkan pada saat proses editing ini.

Musik dapat digunakan sebagai ekspresi dari sebuah emosi, seperti sedih, khawatir, dan senang. Untuk memudahkan *sound designer* dalam

proses editing, biasanya digunakan urutan tertentu dalam menempatkan suara pada proses editing. Dialog dan narasi diletakan pada bagian paling atas, dilanjutkan dengan efek suara pada bagian setelah dialog dan narasi, diikuti dengan suara *background* atau *ambience* pada bagian paling bawah (Rose, 2015, hlm. 112). *Editing* suara dilakukan di dalam *DAW* atau *digital audio workstation* yang dirancang khusus untuk melakukan *editing* suara (Rose, 2015, hlm. 279).

### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif. Metode kualitatif dipilih karena metode ini berfokus pada informasi deskriptif mengenai gagasan seseorang, kebiasaan, atau subjek lain yang memerlukan penafsiran dibandingkan perhitungan (Ricciardelli et al., 2019, hlm. 40). Contoh data yang termasuk ke dalam kualitatif, antara lain: transkrip atau *interview*; *survey*; analisis dalam sebuah film. Studi kasus dapat juga dijadikan sebagai materi observasi dan analisis pada metode ini.

Deskriptif dalam penelitian menggunakan metode kualitatif yaitu peneliti membuat gambaran umum secara sistematis, akurat, dan faktual mengenai suatu fakta. Penelitian deskriptif juga merupakan suatu metode dalam meneliti suatu objek, sistem pemikiran, atau peristiwa untuk dibuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki