

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. SOUND DESIGN IN CINEMA

Secara umum, ketika penonton menonton sebuah film, informasi yang terlebih dahulu penonton sadari mengarah kepada informasi visual, seperti warna, tekstur dan latar, tetapi aspek suara hanya menjadi elemen pendukung visual yang disajikan. Sejatinya, penataan suara sangatlah penting pada sebuah film, penataan suara yang dirancang baik dapat menciptakan emosi dan perasaan yang berbeda pada setiap adegannya (Bordwell et al., 2017).

Hal ini juga dipertegas oleh Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013), bahwa sutradara tidak boleh hanya menggunakan aspek suara sebagai “kosmetik” atau pemanis saja pada tahap akhir *development*. Hal ini dikarenakan penataan suara juga merupakan *storytelling tool* yang penting dan dapat digunakan sutradara untuk memenuhi kebutuhan estetika pada keseluruhan film.

Menurut Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013), untuk menata suara yang baik, terdapat 4 elemen penting, pertama, **speech**, terdiri dari dialog yang direkam *on location*, *Automatic Dialogue Replacement (ADR)*, dan juga *voice over* yang berbentuk narasi. Kedua, **sound effects**, mencakup seluruh efek suara yang terekam *on location*, perekaman *foley effects*, dan suara di dalam *sound libraries*. Ketiga, **ambience**, merupakan gabungan beberapa suara khas yang menjelaskan latar tempat dan juga lingkungan (seperti jalan raya, perkantoran, pasar, dan lainnya), *ambience* dapat direkam *on location* ataupun *sound libraries*. Keempat, **music**, terdiri dari *source music* (musik yang sumbernya terdapat di dalam adegan, seperti radio), dan juga *score music* (musik yang diaransemen untuk mencapai suatu mood tertentu diluar dunia naratif).

Dengan mengkomposisikan keempat elemen suara tersebut, sebuah film dapat membentuk pemahaman dan imajinasi yang menarik bagi *audience*. Selain keempat elemen tersebut, Bordwell (2017) juga menambahkan bahwa suara selalu memiliki dimensi ruang dan waktu, dikarenakan adanya sumber yang menghasilkan

suara itu sendiri, tentu saja dimensi dan sumber suara dapat menjadi salah satu alat untuk menarasikan sebuah cerita.

Dari konsep itulah muncul istilah *diegetic sound* dan *nondiegetic sound*, perbedaan keduanya dapat kita identifikasi dari sumber suara itu berasal. *Diegetic sound* adalah suara bersumber dari dalam adegan, contohnya seperti dialog yang diucapkan aktor, suara-suara yang dihasilkan dari *props* dan seluruh suara yang terdengar natural datang dari dalam film disebut sebagai *diegetic sound*. Sebaliknya, *nondiegetic sound* adalah suara yang bersumber dari luar adegan atau dunia naratif, contohnya seperti *score music* yang ditujukan untuk membangun mood di dalam adegan (Bordwell et al., 2017)

Kita tahu bahwa ruang naratif bergerak tidak terbatas dengan apa yang ada di dalam layar saja, atau lebih sering disebut dengan istilah *on screen*. Begitu juga dengan aspek suara, di dalam *diegetic sound*, sumber suara dapat terjadi di dalam layar (*on screen*) ataupun di luar layar (*off screen*). *Off screen sound* dapat membuat penonton berimajinasi lebih luas dari yang sebenarnya terjadi di layar, selain itu *off screen sound* juga dapat memberikan informasi naratif hanya melalui suara. Dengan menggunakan *point of view* karakter, *off screen sound* juga dapat membimbing *audience* menuju apa yang diperhatikan karakter di dalam film, bahkan dapat menimbulkan rasa penasaran serta ekspektasi penonton (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013)

Menurut Sills (2020), *score music* pada film horor juga mengambil andil yang cukup besar untuk membangun mood para penonton. Film composer juga menggunakan banyak cara untuk memanipulasi perasaan penonton, seperti menggunakan instrumen-instrumen yang tak lazim, harmoni yang sumbang, bahkan menggunakan *non-linear sound* di dalam arransemen musiknya (Seyler, 2019).

Menurut Ashish (2017), *Non-linear sound* adalah suara yang memiliki volume dan amplitudo yang sangat tinggi jika dibandingkan dengan alat musik pada umumnya. Contohnya, ketika adegan penusukan di dalam kamar mandi pada film

Psycho (1960), nada musik sumbang yang dimainkan secara *staccato* merupakan salah satu *non-linear sound* yang dapat mengganggu perasaan manusia.

Regan (2019) menambahkan, pemilihan *instrument* seperti *strings* (alat musik gesek) dapat meningkatkan ketegangan lebih lama, hal ini dikarenakan sifat alat musik gesek yang dapat menahan nada untuk waktu yang cukup lama, sehingga ketika kita melakukan *layering* beberapa nada sumbang dengan alat musik *strings*, dapat membuat efek kecemasan dan terdengar ada yang salah di telinga para penonton.

Dalam sejarah musik barat, *composer* bereksperimen dengan mengubah kunci dan tangga nada pada lagu. Pada umumnya, nada kunci mayor menghasilkan perasaan dan suasana yang positif, bahagia, hangat pada adegan dalam film. Sedangkan, nada kunci minor memberikan emosi kesedihan, misterius, dan suasana yang gelap pada adegan di dalam film (Allen, 2018). *Film composer* juga sering menggunakan *dissonant music* untuk merepresentasikan perasaan bahaya kepada penonton (Bordwell et al., 2017). *Dissonant music* merupakan rangkaian *chord* yang tidak terselesaikan kembali ke nada awal, hal ini memberikan kesan tidak stabil dalam adegan.

Menurut Carter (2018), tempo merupakan hal yang penting di dalam aransemen musik, tempo lah yang menentukan seberapa cepat ketukan di dalam sebuah aransemen. Umumnya, tempo memiliki satuan *Beats Per Minute* (BPM), satuan ini memberikan kita ada berapa banyak ketuk di dalam satu menit.

Regan (2019) juga mengemukakan, ketika detak jantung manusia meningkat, otak akan memberi tahu kita untuk berhati-hati dan menimbulkan ketegangan atau kecemasan dalam diri manusia. Salah satu cara untuk meningkatkan detak jantung manusia melalui musik adalah dengan meningkatkan tempo. Terutama jika musik yang *composer* aransemen dimainkan secara *staccato* (nada-nada pendek yang bersifat individual), hal ini akan membangun suspense yang baik karena dapat meniru detak jantung manusia yang cepat. Bisa kita ambil contoh pada film *Jaws* (1975) yang disutradai oleh Steven Spielberg, untuk membangun ketegangan,

musik dimulai dengan tempo yang lambat dan ketukannya semakin lama semakin cepat.

2.2. THE ART OF JUMP SCARE

Menurut Seyler (2019), jika kita ingin membuat penonton mengalami rasa takut, banyak teknik yang dipakai untuk membangun ketegangan, sampai dengan *jump scare* itu sendiri. Sama seperti Guarino (2015), yang mengungkapkan bahwa *filmmaker* memerlukan seluruh elemen di dalam film, mulai dari editing, *makeup* yang menyeramkan, komposisi visual yang mengganggu, dan juga suara yang keras untuk menciptakan *jump scare* di dalam film horor.

Jump Scare adalah teknik yang dipakai *filmmaker* untuk menakuti penonton dengan mengejutkan mereka, hal ini merupakan respon refleksif (gerakan otomatis) dari penonton (Altherr, 2020). Ketika kita ingin membuat *jump scare* yang optimal, Bishop (2012) menjelaskan beberapa tahapan, Pertama, *the pledge*, penonton dikenalkan dengan objek ataupun situasi yang membuat mereka tidak nyaman, seperti suara misterius yang datang dari gudang. Kedua, *the turn*, di mana ekspektasi penonton digiring untuk mempercayai objek atau situasi yang aneh tersebut sudah hilang ataupun dapat dijelaskan secara rasional. Ketiga, *filmmaker* langsung mengeksekusi dengan, *the prestige*, menakuti penonton dengan ketakutan yang sebenarnya. Umumnya, tahap terakhir ini disertai oleh musik dan efek suara yang menyeramkan, sehingga menciptakan *jump scare* yang optimal.

Sound memegang peranan penting untuk membangun efek ketegangan tersebut, dengan menggabungkan beberapa elemen suara di dalam *diegetic* dan *nondiegetic sound*, efek ketegangan dapat dirasakan nyata oleh penonton (Seyler, 2019). Dapat kita lihat pada film-film horor tradisional menggunakan beberapa efek suara jeritan, suara tangis, dan juga suara binatang buas yang dapat memicu ketakutan terhadap refleks setiap manusia. Selain suara-suara tersebut, sutradara film horor juga dapat menggunakan *infrasound* untuk menciptakan rasa takut dan ketegangan dalam perasaan penonton. *Infrasound* adalah gelombang suara panjang yang memiliki frekuensi dibawah 20 Hz (Seyler, 2019).

Menurut Viers (2008), rentang pendengaran normal manusia berada di frekuensi 20Hz – 20.000Hz, gelombang suara yang memiliki frekuensi dibawah 20Hz dinamakan *infrasound*, sedangkan gelombang suara dengan frekuensi melebihi 20.000Hz dinamakan dengan *ultrasound*. Hal ini ditambahkan oleh Morrow (2017), bahwa gelombang suara berfrekuensi tinggi atau *ultrasound* tidak bisa terdengar oleh manusia, umumnya dapat terdengar oleh beberapa jenis binatang seperti kelelawar dan juga anjing. Sama halnya dengan gelombang suara di bawah 20Hz atau *infrasound* yang tidak dapat terdengar oleh manusia, tetapi gelombang ini dapat dirasakan oleh tubuh manusia dan juga menimbulkan efek kecemasan, kegelisahan dan juga ketegangan yang ekstrim.

Pernyataan ini didukung oleh Seyler (2019), bahwa sutradara dan penata suara dapat menggunakan *infrasound* untuk memanipulasi tubuh dan otak manusia sehingga menciptakan perasaan takut, kacau dan tegang yang dibutuhkan untuk *jump scare* dalam film. Penggunaan *infrasound* harus disertai dengan musik dan *sound effects* untuk membangun rasa tegang sampai ke pada *jump scare* yang optimal.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA