

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Sound Narrative*

Menurut Sonnenschein (2001), seorang *sound designer* harus mengerti prinsip drama dibalik *storytelling* dan menganalisa naskah film yang ingin dikerjakan agar menemukan sebuah potensial dari suara yang ingin dirancang. Ketika semuanya tereksekusi dengan baik, suara akan menunjukkan apa yang gambar tidak bisa tunjukkan, seperti emosi yang tersembunyi di dalam karakter. *Sound designer* wajib mengerti keseluruhan cerita, tema, dan *subtext*, agar saat mendesain suara untuk *scene* tertentu, suara-suara yang didesain dapat mewakili karakter pada film. (hlm. 173).

2.2. *Sound Effect*

Menurut Winters (2017), *Sound effect* merupakan suara yang biasa digunakan di dalam media audiovisual, seperti film, *television show*, *commercial video*, *video game*, dan lain sebagainya. Fungsi *sound effect* adalah untuk memberi penekanan terhadap sesuatu dalam film, kemudian dengan *sound effect* juga, emosi yang coba sutradara sampaikan, sampai ke setiap penontonnya.

Sound effect memiliki banyak fungsi pada film. Pada *scene* sebuah film, *sound effect* digunakan untuk menambahkan suara-suara yang dibutuhkan dalam *scene* sebuah film, contohnya seperti suara mobil yang lewat, sirine dan suara tembakan. *Sound effect* bisa memberikan informasi soal filmnya, seperti lokasi, waktu, dan jaman. Selain itu, *sound effect* dan *sound design* dapat menunjukkan *mood* atau perasaan, seperti rasa sedih, bahagia, dan ketakutan. *Sound effect* juga dapat memainkan tensi dan *pace* yang ada dalam film. (hlm. 15).

2.3. *Ambience*

Menurut Viers (2008), *ambience* merupakan suara yang digunakan untuk memberikan suasana lingkungan dari lokasi di dalam suatu *scene*. *Ambience* memiliki beberapa tipe suara, yaitu *room tone*, lalu lintas, dan angin. Tetapi

ambience tidak memiliki korelasi pada kejadian tertentu pada suatu *scene*. (hlm. 27).

Menurut Holman (2010), suara *ambience* dalam film, berfungsi sebagai penanda sebuah visual atau *scene*, dan juga sebagai penanda kalau penonton dan karakter berada di dalam satu ruangan, tetapi berbeda perspektif. Sehingga ketika visual atau *scene* berubah, penonton dapat merasakan perbedaan antara ruang pertama dan ruang yang kedua. Terlepas dari fungsinya yang memberikan suasana lingkungan, *ambience* juga memiliki efek *storytelling*, maksudnya adalah *ambience* juga bisa digunakan sebagai penanda sebuah akhir dari sebuah klimaks dalam sebuah adegan. (hlm. 148).

Menurut Flückiger (2001), suara *ambience* sama halnya dengan soundtrack dalam film. Kesamaannya terdapat di fungsinya yang sama-sama memberikan informasi tempat dan waktu dan berfungsi untuk memberikan emosional terhadap penonton. (hlm. 170).

2.4. Diagetic

Menurut Sonnenschein (2001), *diagetic* merupakan suara yang keluar di dunia karakter dan cerita pada film, semua suara yang keluar pada gambar dan karakter pada gambar tersebut merasakan atau mendengar suara tersebut, maka suara tersebut bisa disebut suara *diegetic*. (hlm. 153).

Diegetic memiliki dua jenis, yaitu *on screen* dan *off screen*;

2.4.1. On Screen

Menurut Sonnenschein (2001), *On screen* merupakan suara yang keluar dari sumber yang terlihat di dalam gambar. Tipe-tipe suaranya, seperti dialog, suara pintu, kaki, mobil, gelombang, dan lain-lain. Agar suara dalam gambar bisa dibilang *on screen*, tentunya suara dan gambar harus sinkron. (hlm. 153).

2.4.2. Off screen

Off screen merupakan suara yang bersumber di luar gambar. Penonton dapat mengetahui bahwa suara itu berasal dari dunia karakter pada film, karena karakter pada gambar bereaksi akan suara yang bersumber dari luar gambar, maka suara itu bisa dibilang *diegetic off screen*. Contohnya seperti suara *ambient background* (lalu lintas di luar ruangan, burung, dan angin), guntur, karakter diluar gambar memanggil karakter yang berada didalam gambar, dan lain-lain. (hlm. 153).

2.5. *Nondiegetic*

Menurut Sonnenschein (2001), *nondiegetic* merupakan suara yang tidak bisa didengar oleh karakter pada film. Contohnya, seperti narasi *voiceover* dan musik. Dengan *sound design*, *ambience* yang dimodifikasi dan *sound effect* bisa digunakan untuk memberikan mood tertentu, seperti digunakan untuk menaikkan tensi pada suatu adegan dengan suara jam yang berbunyi kencang. (hlm. 154).