

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. TEORI *SOUND DESIGN*

Teori utama membahas seputar teknik *sound design* yang menjadi penting sebagaimana Reisz dan Milar (2014) menyatakan bahwa telinga memiliki sensitivitas berstimulus yang bisa didapat dari berbagai arah. Dengan catatan, suara tersebut memiliki stimulus yang cukup kuat (hlm. 215). Longford (2014) menjelaskan *audio editing* pasti akan bersinggungan dengan *sound design*. *Audio editing* mencakup merekam suara yang kita punya dan menjadikannya versi yang terbaik untuk mencapai tujuan dari konsep yang kita punya, sehingga *sound design* adalah proses membuat suara yang baru, baik dari rekaman mentah maupun dari rekaman suara yang sudah pernah ada sebelumnya (hlm.1).

Bordwell *et al.* (2020) menyatakan bahwa *sound* adalah teknik yang kuat, di mana salah satu alasannya adalah bahwa keterikatan terhadap pendengaran membentuk sebuah kemungkinan yang disebut dengan “*Synchronization of senses*” menciptakan kesatuan ritme dan ekspresi bergabung menjadi satu dengan gambar dan suara (hlm.264). Untuk mendukung teknik tersebut Buckland (2015) menyatakan bahwa dalam dunia *sound design*, spesifiknya dalam perfilman, elemen suara *diegesis* menjadi fokus penting, karena *diegesis* merupakan narasi suara dalam film. Suara *diegesis* dalam penerapannya dibedakan menjadi dua jenis, yakni *diegetic* dan *non-diegetic*, dan tidak hanya sampai di sana, *diegetic* dibedakan menjadi dua juga yakni internal dan eksternal *diegetic* (hlm. 20).

Teori penciptaan berlandaskan pada bagaimana kegiatan dan nilai-nilai kerja dikemas dengan dramatis dengan bantuan dari *sound design* untuk memberikan kesan yang menarik dan informatif, dan teori utama yang digunakan dalam skripsi ini adalah teori teknis dalam pengambilan maupun penyuntingan suara. Menurut Bowen (2018) setiap suara yang akan diolah harus memiliki kualitas baik, dan untuk menyatakan suatu *audio* baik atau tidak tentunya ada kriteria yang harus dipenuhi, seperti tidak boleh memiliki masalah pada aspek *level*, *presence*, *hiss*, *overlap*, *ambience pollution*, *room tone*, *does audio exist* dan *rights*.

Penjelasan dari masing-masing aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Level*, volume dari suara rekaman tidak boleh terlalu kecil ataupun terlalu besar.
2. *Presence*, kesesuaian suara dengan visual yang ada.
3. *Hiss*, suara elektronik atau suara dari sinyal audio yang dapat mengganggu dan merusak dialog.
4. *Overlap*, dialog antar tokoh bertumpang tindih satu sama lainnya.
5. *Ambience pollution*, yang berarti masuknya suara yang tidak diinginkan dari lingkungan sekitar.
6. *Room tone*, mengambil suara khas dari sebuah ruangan untuk menjadi acuan *sound design* maupun menjadi *ambience* pada *mixing* dengan dialog *ADR*.
7. *Does audio exist*, beberapa kendala teknis membuat audio tidak terambil sehingga *recorder* tidak merekam audio yang seharusnya ada.
8. *Rights*, legalitas dari suara hingga musik yang digunakan, apakah suara atau musik tersebut bisa digunakan dengan tanpa perlu mencemaskan kendala hak cipta yang ada (hlm. 93-95).

Setelah melalui proses *sound recording*, tahap selanjutnya bagi seorang *sound designer* adalah *mixing and mastering*. Savage (2014) mengartikan *mixing* sebagai proses penempatan mutlak bagi seluruh elemen suara pada *timeline sound* dan memindahkan *timeline* tersebut kepada format yang seharusnya. *Final mixing* hanya dapat dilakukan apabila seluruh proses perekaman dan penyuntingan telah selesai, *mastering* adalah langkah terakhir sebelum menyelesaikan proses kerja *audio*, dan semua berfokus kepada kesinambungan antar *audio* yang sebelumnya sudah diproses pada tahap *mixing* terhadap hasil karya yang final (hlm.6-7).

Beberapa teknik *editing* pada *sound design* yang dilihat penting adalah *panning, distance and depth, room tone*, dan *music editing* untuk mencapai sebuah suara yang *surround*, sebagaimana Winer (2018) menjelaskan bahwa *surround sound* memberikan lebih banyak pilihan dan kesempatan kepada *sound designer* untuk berkreasi, karena aturan pada tahap *mixing*, adalah tidak ada aturan pada tahap *mixing* (hlm. 306-307).

2.2. TEORI EDITING

Tahapan paling umum yang ada dalam proses *editing* adalah *online editing* dan *offline editing*. Arundale dan Trieu (2015) mengatakan bahwa *offline editing* mengacu kepada waktu di mana keputusan-keputusan besar diambil, di mana mencakup pemilihan *take* yang baik untuk sebuah *scene*. Disebut sebagai proses *offline* karena dapat dilakukan di rumah atau kantor, secara langsung di luar dari kebutuhan fasilitas studio atau fasilitas lab (hlm.103).

Teori ini didukung juga dengan pernyataan Bowen (2018) yang menjelaskan perbedaan dari *offline editing* dan *online editing*. Fase *offline editing* membentuk kerangka video secara menyeluruh namun cenderung dilakukan dalam kualitas gambar yang lebih rendah dengan tujuan mempersingkat proses *offline editing*, dan fase *online editing* mengolah kembali *sequence* yang telah dihasilkan dari fase *offline editing* dengan meningkatkan kualitas gambar hingga meningkatkan kualitas *mixing audio* untuk membuat *sequence* siap untuk ditayangkan (hlm.26).

2.3. TEORI VIDEO FORM AND STYLE

Film memiliki *form and style*. Menurut Bordwell *et al.* (2020) *form* adalah pola keseluruhan dari sebuah film, dan *style* mencakup penggunaan teknik sinema dalam film. Teknik tersebut dibagi menjadi empat, yakni sinematografi, *mise-en-scene*, gambar dan suara, *editing* dan *sound mixing* (hlm. 3).