

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prinsip Dasar Mendengar

Menurut Viers (2008), suara merupakan sebuah perubahan tekanan atmosfer yang menyebabkan molekul udara berpindah. Sehingga telinga kita bisa mendeteksi gerakan tersebut sebagai suara.

Telinga menerima sinyal berbentuk gelombang suara yang memiliki dua bentuk fisik dasar yaitu frekuensi dan amplitudo. Frekuensi mengacu pada panjang gelombang dan amplitudo mengacu pada tekanan suara. Dua faktor besar dalam menerima sebuah suara yaitu, frekuensi dan amplitudo (db). Sederhananya frekuensi merupakan nada tinggi atau rendahnya sebuah suara, Semakin panjang gelombang maka akan semakin rendah suara, dan semakin pendek gelombang akan semakin tinggi nada suara. Sedangkan amplitudo merupakan volume dari suara, semakin banyak energi yang dikandung dalam gelombang suara maka akan semakin nyaring suaranya, begitu juga sebaliknya. Jika terdapat kerusakan di bagian tertentu pada telinga, maka akan menyebabkan gangguan pendengaran di wilayah frekuensi tertentu (Dobie dan Hemel, 2005).

2.2 Tata Suara

Menurut Thomas Ranieri (2020), tata suara merupakan sebuah proses merekam, memperoleh, memanipulasi, atau menghasilkan elemen audio. Ini digunakan dalam berbagai disiplin ilmu termasuk pembuatan film, produksi televisi, teater, perekaman dan reproduksi suara, pertunjukan langsung, seni suara, pasca produksi, dan pengembangan perangkat lunak video game. Banyak elemen yang dipakai dalam melakukan proses penataan suara seperti suara, *ambience*, *audio effect* dan masih banyak elemen lainnya.

2.2.1 Suara dalam Film

Menurut Effendy (2014) Suara pada film merupakan salah satu elemen yang memberikan nilai lebih dari segi dramatik. Jika gambar sudah tidak mampu lagi untuk menjelaskan dan memberikan nilai dramatik pada film, maka suara lah yang akan menggantikan posisi tersebut untuk memberikan sebuah informasi dan nilai dramatik pada film. Dalam film suara juga memiliki dua konsep yaitu *diegetic* dan *non-diegetic*.

2.2.1.1 Diegetic

Menurut Sonnenschein (2001), *diegetic* segala hal yang berada dalam dunia karakter dan cerita pada film. Semua suara yang dapat didengar dan dirasakan oleh karakter maka suara tersebut dapat dikatakan sebagai suara *diegetic*. *Diegetic* terbagi dalam dua jenis, yaitu *on screen* dan *off screen*.

On screen merupakan suara yang dihasilkan dari sumber yang terlihat dalam sebuah *frame*. Contoh suara yang dihasilkan adalah dialog, langkah kaki, mobil, bantingan pintu dan banyak lainnya. Agar suara dapat dikatakan *diegetic on screen*, maka suara harus sinkron dengan visual yang ada (Sonnenschein, 2001).

Sedangkan *off screen* adalah suara yang dihasilkan dari sumber yang tidak terlihat pada *frame*. Dengan adanya reaksi karakter merespon sebuah suara yang berada diluar *frame*, maka penonton akan mengetahui bahwa suara berasal dari dunia karakter, dari hal tersebut suara dapat dikategorikan sebagai *diegetic off screen*. Contoh dari *diegetic off screen* adalah suara panggilan dari luar *frame* yang memanggil karakter di dalam *frame*, suara *ambient background* (angin, kicauan burung, lalu lintas) dan banyak hal lainnya (Sonnenschein, 2001).

2.2.1.2 Non Diegetic

Menurut Sonnenschein (2001), *non diegetic* merupakan suara yang tidak berasal dari cerita atau bisa diartikan tidak berada di dalam dunia karakter, yang sudah pasti sumber dari suara tersebut tidak terlihat. Contohnya seperti *voice over* dan musik yang berfungsi sebagai *background*.

2.2.2 Ambience

Menurut Viers (2008), *ambience* merupakan suara-suara yang digunakan untuk menggambarkan suasana lingkungan dari tempat karakter berada. *Ambience* memiliki beberapa jenis suara seperti, lalu lintas, *room tone* dan angin. Namun *ambience* tidak memiliki hubungan tertentu dengan suatu kejadian.

2.2.3 Audio Effect

Audio effect merupakan perangkat keras atau lunak yang memanipulasi bagaimana sebuah audio dapat terdengar. Efek dapat dikontrol melalui berbagai parameter seperti, *rate*, *feedback* dan *drive*. Terdapat berbagai jenis efek seperti, *reverb*, *delay*, *echo*, *EQ*, *panning* dan banyak hal lainnya (Trandafir, 2017). Seperti contoh dialog karakter pada telepon, suara didesain seperti layaknya suara yang dihasilkan oleh telepon, hal tersebut dilakukan agar suara dapat mencapai konsep realis.

2.3 Sound Narrative

Tata suara dalam film memiliki banyak elemen yang harus dipahami oleh *sound designer*. Menurut Sonnenschein (2001), *Sound Designer* harus mengerti drama yang diberikan dalam film, dan menganalisisnya agar menemukan sebuah potensi

dari suara yang akan dibuat. Jika suara dirancang dan tereksekusi dengan baik, maka suara akan menunjukkan mengenai hal yang tidak ditunjukkan oleh gambar. *Sound designer* wajib mengerti keseluruhan cerita, tema dan *subtext*, agar suara-suara tersebut dapat mewakili karakter dalam film.

Menurut Reich (2017) *Sound, voice, music*, merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam sebuah film ataupun pengalaman menonton film. Suara dapat meningkatkan dunia imajiner, membangun karakter dan lingkungan, memperkenalkan adegan baru ataupun memberikan petunjuk kepada penonton mengenai informasi penting. Inilah yang disebut sebagai *sound narrative* (Knutsson & Rönnberg, 2021) yaitu peran suara dalam membantu berjalannya sebuah narasi.

2.4 Character Arc

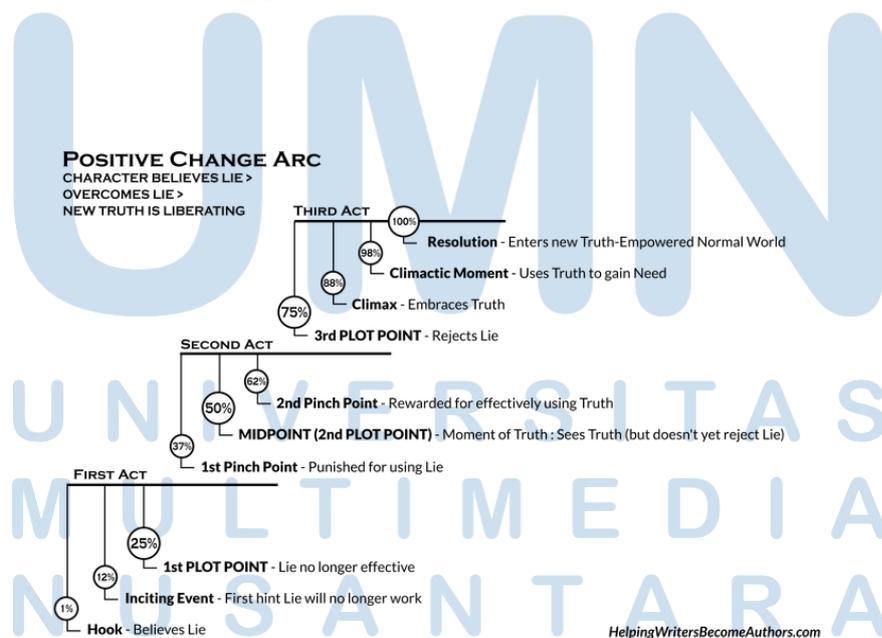
Menurut Weiland (2016), *character arc* merupakan fase dimana karakter dalam film mengalami perkembangan dan perubahan. Dalam sebuah cerita karakter diharuskan mengalami perubahan. Secara tidak sadar karakter akan berkembang dengan sendirinya ketika karakter berada di sebuah ancaman. Untuk mendapatkan tujuannya, tokoh akan mengalami penderitaan. Tokoh juga menjadi bagian yang berperan penting untuk membuat sebuah struktur cerita. Tokoh juga memiliki pengaruh terhadap tema yang diangkat, jadi dapat disimpulkan bahwa *arc* sama dengan tema pada cerita.

Menurut Weiland (2016) *character arc* terbagi menjadi tiga jenis utama yaitu *the positive change arc*, *the flat arc* dan *the negative change arc*. *Positive change arc* merupakan karakter protagonis yang merubah prioritasnya. Karakter protagonis akan memulai dengan ketidakpuasan terhadap dirinya. Selama cerita berlangsung karakter akan dihadapi dengan masalah yang ada hingga dia berhasil menerima dengan keadaan yang ada. Pada akhirnya *character arc* akan berubah kearah yang lebih positif.

Flat arc adalah tentang karakter yang tidak berubah. Karakter tersebut sudah memiliki kebenaran pada awal cerita, dan dia menggunakan kebenaran tersebut untuk membantunya mengatasi masalah yang akan dihadapinya. Karakter pada *flat arc* akan dihadapi dengan masalah yang besar. Komitmennya dalam memegang kebenaran akan diuji hingga titik puncaknya. Karakter akan mengalami konflik batin namun pada akhirnya karakter akan tetap berada dengan kebenaran yang dipegang (Weiland, 2016).

Sedangkan *the negative change arc* menceritakan kisah seorang karakter yang akan berakhir lebih buruk dibandingkan dengan awal cerita, dan kemungkinan karakter tersebut membawa karakter lain untuk berada di kondisi tersebut (Weiland, 2016).

Cerita pada film *Sound of Metal* memiliki kemiripan struktur dengan teori yang dibuat oleh K.M Weiland yaitu *positive change arc* oleh karena itu penulis akan terfokus pada *positive change arc*. Menurut Weiland (2016) struktur cerita dibagi menjadi tiga bagian yaitu *first act*, *second act*, *third act*, dan dari masing-masing bagian tersebut memiliki sub-act tersendiri. Dibawah ini adalah bagan yang memperlihatkan struktur cerita *positive change arc* dengan perkembangan dan perubahan karakter di setiap *act*-nya.



Gambar 2.1 Formula *Positive Change Arc*.

(Sumber : *Creating Character Arcs Workbook*, K.M Weiland)

1. *Hook*
Hook merupakan kepercayaan karakter kepada “kebohongan” yang selama ini karakter tidak sadari.
2. *Inciting event*
Inciting event merupakan titik dimana karakter pertama kali menghadapi konflik utama, juga menggambarkan petunjuk bahwa kebohongan yang dia percaya tidak akan menjadi efektif bagi dirinya.
3. *The first plot point*
The first plot point adalah ketika karakter tidak peduli dengan adanya konflik yang dihadapi, dan terus akan memperjuangkan kebohongan yang dia percaya.
4. *The first pinch point*
The first pinch point adalah titik dimana karakter terkena imbasnya karena mencoba untuk memperjuangkan kebohongan tersebut. Selama setengah perjalanan di *second act*, karakter akan mencoba menggunakan pola pikir lamanya yang berbasis kebohongan untuk mencapai tujuannya, dan akan “dihukum” oleh kegagalan sampai karakter belajar bagaimana mana hal-hal tersebut bekerja.
5. *Midpoint (2nd plot point)*
Midpoint (2nd plotpoint) merupakan titik dimana karakter menemukan momen kebenaran. Disinilah pertama kalinya karakter secara sadar menyadari kebenaran dan kekuatannya.
6. *2nd pinch point*
2nd pinch point adalah saat karakter diberikan “hadiah” karena telah menerima kebenaran. Di titik ini karakter juga akan menggunakan kebenaran untuk melawan antagonis dan mencapai hal yang dia inginkan.

7. *3rd Plot Point*

3rd plot point merupakan masa dimana karakter dihadapkan momen sulit disebabkan oleh usahanya untuk menolak kebohongan. Pada momen ini karakter merasa kalah.

8. *Climax*

Climax merupakan titik dimana karakter memasuki konflik terakhir untuk memutuskan apakah dia akan mendapatkan hal yang dia inginkan atau tidak. Selama bagian ini karakter akan secara sadar akan memilih kebenaran.

9. *The climatic moment*

The climatic moment merupakan momen dimana karakter menggunakan kebenaran. Dari kebenaran tersebut karakter akan mendapatkan hal yang diinginkan atau mungkin karakter harus menyadari bahwa dia perlu mengorbankan demi kebajikannya.

10. *The resolution*

The resolution merupakan titik akhir yang dimana karakter memasuki dunia baru atau dunia normal, dan dapat menjalani hidupnya dengan kebenaran.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA