

## 2. STUDI LITERATUR

Untuk mendukung penelitian skripsi ini, berikut adalah beberapa studi literatur dari para ahli dan juga praktisi industri kreatif terutama pada bidang *sound*.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama penelitian ini akan mencakup teori yang menjelaskan mengenai *sound effect* secara umum, tugas yang dilakukan *sound designer* dan pemilihan *sound effect* untuk membantu menyampaikan pesan pada *music video* (MV).
2. Teori pendukung yang menjadi acuan bagi penulis seperti teori *spotting*, teori editing dan juga *mixing*.

### 2.2. TEORI UTAMA

Berikut adalah beberapa teori utama yang digunakan penulis sebagai landasan penulis dalam melakukan penelitian.

#### 2.2.1 Teori Sound Effect

Sheperd (2008) menjelaskan bahwa *sound effect* adalah bunyi apa saja yang secara logika tidak dapat dibuat atau dihasilkan oleh karakter atau aktor baik secara *off screen* maupun *on screen*. Suara atau yang dimaksud dapat dihasilkan dari barang apapun, sebagai contoh dapat berasal dari kendaraan seperti mobil, kapal, pesawat, dan masih banyak lagi. *Sound effect* memiliki peranan yang sangat besar terhadap bagaimana cara penonton dalam menikmati sebuah karya audio visual karena pada saat proses pembuatan *sound effect* tidak bersamaan dengan perekaman sebuah *scene* yang sedang ditampilkan dan juga pemberian *sound effect* pada visual merupakan pilihan kreatif dari *sound designer* bersama dengan *director* untuk dapat mempengaruhi atau bahkan mengubah *mood* dan juga *pace* dari visual. Sergi (2006) menjelaskan bahwa *sound effect* atau SFX digunakan untuk membuat sebuah karya menjadi terasa lebih realistis baik itu dalam bentuk film, drama, dan lain sebagainya.

Sheperd (2008) juga menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis kategori suara atau *sound effect* yang terdiri dari :

### 1. *Ambience*

*Ambience* adalah suara yang berasal dari *background* pada sebuah *scene*. Sebagai contoh mungkin pada saat melakukan perekaman atau menampilkan sebuah *scene* yang bertempat diluar ruangan kita sebagai penonton akan langsung berekspektasi untuk dapat mendengar suara terpaan angin atau bahkan kita dapat mendengar suara dari beberapa hewan seperti burung dan juga serangga dikejauhan. Sebuah *ambience track* yang baik dapat menentukan dan menjadi faktor penting bagi *sound designer* dan juga penonton karena *ambience* dapat membuat sebuah efek atau membawa kita merasa seolah – olah sedang berada didalam film yang kita lihat.

### 2. Suara yang lebih besar dari suara sehari – hari

Suara yang dimaksud lebih besar dari suara sehari hari adalah suara yang besar seperti ledakan. Fakta sebenarnya dari suara ledakan di dunia asli tidaklah sedramatis seperti yang ada pada film yang sering kita lihat. Oleh karena itu sebagai *sound designer* memiliki kewajiban untuk membuat atau memberikan suara tambahan lainnya untuk memberikan efek dramatis dan juga membuat penonton seolah – olah sedang berada atau mengalami kejadian pada *scene* tersebut tanpa harus benar – benar berada di lokasi.

### 3. Suara imajiner

Suara imajiner yang dimaksud adalah suara yang dapat berasal dari khayalan atau imajinasi kreatif dari filmmaker itu sendiri. Suara imajinasi kebanyakan berasal dari film fiksi untuk mewakili suatu barang atau lain hal yang tidak pernah kita lihat sebelumnya seperti suara robot dan juga light saber di film Star Wars.

#### 2.2.2 Tugas *sound designer* Dalam Menyampaikan Pesan

Holman (2010) menjelaskan bahwa *sound designer* adalah seseorang yang bertugas dalam menyediakan atau membuat *sound effect* yang diperuntukan khusus untuk sebuah *scene* dari sebuah film. *Sound effect* yang dibuat oleh *sound designer* antara lain adalah dialog dari karakter, suara benda atau foley, dan beberapa suara yang

digunakan sebagai pilihan kreatif untuk membuat *sound effect* dalam menggambarkan sesuatu.

Vesna Dakic (2009) menjelaskan bahwa *sound* atau suara memberikan peran yang besar dari proses pembuatan sebuah film karena *sound* dapat berfungsi sebagai salah satu bentuk dari adanya *continuity* dari sebuah film. Vesna Dakic (2009) menjelaskan bahwa terdapat dua bentuk dasar karakteristik dari tipe suara didalam film :

#### 1. *Hyper – reality*

Terkadang kita sebagai penonton dapat mendengar suara yang digunakan untuk film dan televisi seringkali dirasa berlebihan atau terlalu mendramatisir dari kenyataan yang ada. Jika kita mendengar suara tersebut secara terpisah, maka kita akan menganggap bahwa *soundtrack* tersebut tampak berlebihan, tetapi jika didengar secara keseluruhan, maka kita akan mendengarkan suara yang lebih alami dan juga *balance*. Hal tersebut disebabkan karena sebuah suara atau *soundtrack* yang terdengar pada sebuah film sudah sangat “menyatu” dengan visualnya.

#### 2. *Correlation with a picture*

*Sound* memiliki pengaruh dan peran yang penting terhadap gambar atau visual dari sebuah *scene* maupun keseluruhan film. Setiap *scene* memiliki cara penanganan *sound* yang berbeda tergantung pada bagaimana *sound* tersebut dimainkan atau diinginkan. *Sound* juga memiliki dampak yang besar terhadap unsur naratif atau penceritaan, dan juga pada ritme sebuah film. Sebagai contoh sebuah *scene* akan terasa lebih lama dan juga membosakan jika dibandingkan dengan sebuah *scene* yang memiliki *sound* atau suara yang mengiringi *scene* tersebut.

Vesna Dekic (2009) juga menyebutkan bahwa terdapat dua peran yang dimiliki oleh *sound* pada sebuah film. Peran pertama *sound* adalah sebagai alat *story telling* dan satu lagi adalah sebagai *story supporting*. Peran *sound* sebagai *story telling* sangatlah penting terutama terhadap film terutama pada “*sound era*”. Hal tersebut dapat terwujud melalui dialog, monolog, dan juga narasi secara *off-screen*.

Peran *sound* sebagai *story supporting* dapat berhubungan dengan *sound effect* yang meningkatkan tension dalam film.

### **2.2.3 Tipe *sound effect* yang Digunakan**

Holman (2010) menjelaskan bahwa *foley* adalah *sound effect* yang dibuat atau direkam di sebuah studio rekaman yang kemudian *foley* dapat disebut dengan *stage foley* karena dilakukan pada saat *foley artist* sedang melihat video dan melakukan performa *foley* yang sekiranya sama atau menyesuaikan dengan video yang dilihat sebagai acuan visual.

Holman (2010) juga menjelaskan bahwa *ambience* adalah jaringan atau penghubung dari *soundtrack* sebuah film. Potongan yang terjadi secara instan terhadap gambar atau visual pada film dapat menyediakan dan juga menjadi acuan bagi visual yang juga berarti bahwa kita sebagai penonton akan merasa berada di ruang yang sama, tetapi akan melihat dari perspektif yang berbeda dari *scene* tersebut. Sergi (2006) menyatakan bahwa penambahan ambient pada suatu *scene* disebuah film adalah salah satu cara bagi para penonton untuk dapat mempelajari suatu hal tentang karakter.

Wyatt (2005) menyatakan bahwa *spot fx* adalah efek suara yang yang dimana sumber suara atau benda tersebut hanya menghasilkan satu jenis suara saja atau *single source* seperti suara pesawat terbang, suara pintu, dan masih banyak lagi. *Spot fx* digunakan dan ditampilkan secara sinkron dengan visualnya. *Spot fx* dapat digunakan secara *off-screen* seperti menghadirkan suara desiran angin yang menerpa jendela rumah untuk menggambarkan suasana badai.

## **2.3. TEORI PENDUKUNG**

Selain teori utama, berikut adalah teori pendukung yang dapat melengkapi teori utama dalam penelitian skripsi ini.

### 2.3.1 Teori *Multi channel Panning*

Beauchamp (2005) mengatakan bahwa penggunaan efek panning pada film memiliki kesamaan tujuan dengan penggunaan efek *panning* pada teater yaitu dapat memberikan arahan letak sumber suara dari karakter dan juga memberikan kesan luas ruangan pada sebuah *scene*. Pada bukunya dijelaskan bahwa terdapat dua jenis *panning*, *fixed panning* yang berguna untuk mendukung *shot* atau *scene* yang *static* dan *dynamic panning* yang mendukung *shot* atau *scene* yang memiliki gerakan dinamik baik itu *camera movement*, aktor, atau benda. Selain jenis *panning* terdapat empat elemen yang harus diperhatikan.

#### 1. *Panning dialog*

Dialog pada kebanyakan film atau *scene* sering ditempatkan pada secara *centre* atau *balance*. Hal tersebut menyebabkan kurangnya dinamika pada *scene* karena tidak mengikuti pergerakan dari karakter. Oleh karena itu *panning* dialog menjadi sangat dibutuhkan untuk membantu penonton dapat merasakan dinamika sebuah *scene*.

#### 2. *Panning SFX*

Penggunaan *panning* pada *SFX* merupakan hal yang sering ditemukan pada karya *audio visual* karena dapat membantu penonton mengidentifikasi letak suatu benda berada dan membentuk logika ruangan pada sebuah *scene* baik *on-screen* atau *off-screen*. Selain itu penggunaan *panning* terhadap *SFX* juga dapat memberikan pandangan dan sudut pandang yang baru pada sebuah *scene* dan menambah kemungkinan untuk membantu dari segi naratif.

#### 3. *Panning ambience*

*Panning ambience* bukanlah hal yang umum untuk dilakukan karena tujuan dari *ambience* adalah membuat penonton merasa *immersive* atau merasa seolah masuk kedalam sebuah *scene*, tetapi dengan konsep yang tepat *panning ambience* dapat menjadi salah satu pilihan untuk membantu naratif penceritaan.

#### 4. *Panning music*

*Panning music* juga menjadi elemen yang jarang diberikan efek *panning* karena fungsi dari musik hampir sama dengan *ambience* yaitu menambah efek dramatis pada sebuah *scene*.

### 2.3.2 Teori sound diegetic

Menurut Bordwell (1986) sebutan diegetic digunakan untuk menjelaskan sebuah kisah yang sedang diceritakan pada sebuah film dan penggunaan kata diegetic pada masa sekarang telah menjadi sebuah sebutan yang digunakan untuk menggambarkan dunia fiksi pada film itu sendiri. Bordwell (1997) menyimpulkan bahwa suara diegetic merupakan suara yang berasal dari dalam film atau sebuah *scene*, sedangkan suara non-diegetic diartikan sebagai suara yang dihasilkan diluar sebuah *scene*.

Chion (1990) menjelaskan bahwa terdapat 3 jenis suara yang dapat dikategorikan pada sebuah karya *audio visual*. Suara yang pertama adalah suara *on screen* yang sinkron dengan visualnya, kemudian terdapat suara *off-screen* yang terjadi di luar *frame* atau *screen* kamera, tetapi tetap berhubungan dengan apa yang terjadi di dalam *screen*. Kedua jenis suara tersebut termasuk kedalam jenis suara diegetic atau sinkron dengan visualnya. Jenis suara terakhir adalah suara non-diegetic seperti musik atau lagu yang tidak termasuk atau terdengar di dunia cerita pada suatu *scene*.

Rudy (2007) menjelaskan bahwa terdapat dua jenis diegesis tambahan yaitu Pan-diegesis dan Inter-diegesis. Dijelaskan bahwa Pan-diegesis tidak memiliki garis yang jelas untuk memisahkan apa yang asli dan palsu sehingga membuat kita sebagai penonton dibuat bimbang antara *abstract* diegetic dan *abstracted* non-diegetic. Sebagai contoh pada film 'The Errand Boy' karakter utama Jerry Lewis merancang tarian atau pergerakan tubuh dan mulutnya terhadap lagu yang ada pada *scene* tersebut sehingga terlihat seolah – olah dia sedang berbicara kepada para bawahannya tanpa perlu mendengar *foley* diegetic atau perkataan dari karakter. Berdasarkan pergerakan mulut dan tubuh dari karakter utama digabungkan dengan musik yang ada, kita sebagai penonton mendapatkan impresi dan pesan utama yang ingin disampaikan. Meskipun sudah mendapatkan pesan yang ada pada *scene* tersebut kita sebagai penonton tetap dibuat ambigu dan meninggalkan pertanyaan seperti apakah lagu tersebut terdengar oleh karakter? Apakah lagu tersebut benar – benar dimainkan di ruangan pada *scene* tersebut? dan masih banyak lagi.

Selanjutnya terdapat inter-diegesis yang dijelaskan bahwa manipulasi dari *sound electroacoustic* atau pembuatan ulang suara secara digital yang dapat kita sebut sebagai *foley* pada beberapa praktisi di masa sekarang digunakan untuk membuat mengisi aksi yang dilakukan oleh karakter pada sebuah *scene*, tetapi penggunaan *foley* juga digunakan sebagai media bagi penonton agar dapat merasakan *mood* dan atmosfer yang disampaikan pada sebuah *scene* seperti horor, senang, sedih, dan masih banyak lagi. Sebagai contoh pada film ‘*Constantine*’ terdapat sebuah *scene* dimana karakter Lucifer menghancurkan pintu dan kemudian kita dapat mendengar suara diegetic dari pintu yang hancur diikuti dengan suara pecahan kaca dari pintu tersebut. Suara tersebut akan dimanipulasi dengan melewati proses ‘*morphology manipulation sound*’ yang disertai dengan suara pecahan kaca dan suara – suara pendukung lainnya seperti musik sebagai *sustain*.

Hal tersebut dilakukan sebagai simbol atau penanda telah terjadinya proses perubahan dari diegetic menjadi non-diegetic karena pada *scene* tersebut terdapat adegan *slow motion* dimana Lucifer berjalan melewati pecahan kaca yang sedang melayang. Akhir adegan ditutup dengan kembalinya waktu yang berjalan seperti semula dan suara pecahan kaca yang jatuh ke lantai secara diegetic. Transformasi yang terjadi antara *sound diegetic* dan musik pada sebuah *scene* merupakan sebuah alat bagi *filmmaker* untuk melakukan transisi antara dunia asli menjadi fantasi secara halus atau *seamless*. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa inter-diegesis adalah sebutan dari sebuah mekanisme dimana kita sebagai *sound designer* mengubah *sound scape* menjadi *acousmatic sound* melalui proses *morphology manipulation sound*.

### **2.3.3 Teori spotting**

Wyatt (2005) menjelaskan bahwa *spotting session* adalah proses menyampaikan *brief* mengenai *style sound* secara umum sesuai dengan yang diinginkan sampai dengan diskusi secara mendalam mengenai berbagai macam aspek mengenai setiap *soundtrack* secara mendetil disetiap scenenya. Hal tersebut bergantung terhadap seberapa besar dan juga tingkat kesulitan dari *project* yang akan dikerjakan karena pada *project* yang besar mewajibkan beberapa orang untuk mengikuti proses *brief*

seperti dialog dan *sound editor* agar kebutuhan *director* dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik dan mungkin dapat memberikan kritik, masukan, atau saran pribadi kepada *director* mengenai suatu *scene*. Semua orang yang menghadiri *spotting session* harus membuat catatan atau *notes* yang mendetil yang disertakan dengan referensi *timecode*. Contoh notes yang harus diperhatikan sebagai berikut :

1. Gaya atau *style* dari *soundtrack* yang diinginkan.
2. *Atmosphere* atau *ambience*, *spot fx* dan *foley* yang dibutuhkan.
3. Adanya kebutuhan ADR.
4. Kebutuhan *Voice-over*.
5. Kebutuhan memunculkan musik pada *scene*.
6. Kebutuhan suara dari *Crowd* atau kerumunan orang.

Tahap atau proses pada saat melakukan *spotting session* sangatlah penting dan juga krusial dalam membantu tim divisi *sound* dalam memahami keinginan dari *director* karena *notes* yang dibuat akan terus digunakan sampai pada tahap *mixing* sebagai acuan.

#### **2.3.4 Teori editing dan mixing**

Holman (2010) menjelaskan bahwa proses *sound editing* adalah tahap yang berada diantara tahap *picture locked* dan juga *sound mixing*. Pada tahap proses editing, sebagai *sound editor* harus dapat mengetahui dan juga memberikan pilihan mengenai *sound* yang bisa dan tidak bisa dimasukan kedalam film. Pada tahap ini semua jenis *Sound* yang sudah melalui proses perekaman pada tahap *post-production* harus dilakukan proses sinkronisasi sesuai dengan visualnya.

Holman (2010) mengatakan bahwa sebagai *sound mixer* pada tahap *sound mixing* akan melakukan proses modifikasi lebih lanjut terhadap semua jenis *sound* yang telah melalui proses *sound editing*. Pada proses *mixing sound mixer* melakukan proses *adjustment* atau penyesuaian terhadap kualitas suara seperti apa yang diinginkan. Dalam proses sebagai *sound mixer* memiliki kewajiban untuk membuat kesan dimensi pada *sound* yang dikerjakan dengan menggunakan teknik *panning*, mengatur volume, dan menyesuaikan *soundtrack dubbing* sesuai dengan visualnya.