

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama pada penelitian ini adalah teori mengenai *sound design*, elemen suara, ritme suara serta proses *editing* dan *mixing* suara.
2. Teori pendukung pada penelitian ini termasuk teori mengenai *inciting incident* dalam film.

2.2. SOUND DESIGN

Menurut Holman (2010), *sound design* merupakan seni menciptakan suara yang sesuai dan relevan dengan *visual* yang ditampilkan. *Sound design* juga menuntut sebuah konsep dan penyelesaian masalah teknis dan estetika. *Design* sendiri mengartikan konsep yang lebih besar untuk sebuah film dan menghasilkan suara yang mampu menggerakkan cerita. Dalam *sound design* perlu mendapatkan suara yang tepat di waktu yang tepat. Maka dari itu, jika suara yang dipilih telah tepat dalam penempatannya, kita telah mendapatkan estetika yang tepat pula (hlm.145)

Sonnenschein (2001) berpendapat bahwa *sound design* merupakan perancangan desain suara yang dimulai dari membaca dan menganalisis script, menentukan elemen suara, teknik pengambilan suara, hingga *editing* dan *mixing* suara. *Sound design* akan lebih baik jika saat tahap membaca dan menganalisis juga berjalan dengan matang. Mendesain suara dengan menganalisis *script* akan lebih imajinatif dibandingkan mendesain suara dengan melihat *visual* yang sudah ditampilkan (hlm.1-2).

2.3. ELEMEN SUARA

Menurut Hilman (2021), terdapat empat elemen suara yaitu *Narrative* (Dialog), *Abstract* (*Ambience*), *Temporal* (Musik), dan *Spatial* (*Sound Effect*). Keempat elemen suara ini berguna untuk menciptakan dan pertimbangan emosional dari desain suara (hlm.1-2).

2.3.1 Dialog

Wyatt dan Amyes (2005) mengatakan bahwa suara dari dialog dalam film dapat menjelaskan secara jelas plot dan alur cerita dari sebuah film. Ketika

diseimbangkan dengan campuran elemen lain dalam suara sebuah film, maka dialog tersebut dapat menghasilkan makna yang lebih (hlm.24). Namun, dialog perlu diutamakan dan harus jelas dan terdengar dalam sebuah film. Tetapi, terdapat pengecualian jika memang dialog dalam film tersebut didesain untuk tidak terdengar jelas (Sonnenschein, 2001, hlm.52).

2.3.2 Ambience

Chattopadhyay (2017) berpendapat bahwa arti *ambience* dalam sebuah film adalah suara yang memberikan informasi ruang atau lokasi. Definisi *ambience* lain adalah atmosfer atau suara latar. *Ambience* berkaitan dengan meresapi suasana latar tempat dari sebuah film. *Ambience* berisikan suara-suara yang menggambarkan lingkungan latar tempat sebuah film, sehingga dapat merasakan berada di tempat tersebut.

2.3.3 Musik

Hilman (2005) berpendapat bahwa musik dapat memberikan dampak emosional yang kuat, jika diterapkan dengan benar dalam desain suara sebuah film. Musik juga dapat berdampingan dengan dialog. Namun, jika musik dan dialog tidak diseimbangkan dengan benar, musik dapat membanjiri desain suara dan membawa emosional yang berlebihan (hlm.22-23).

2.3.4 Sound effect

Sonnenschein (2001) mengungkapkan bahwa fakta yang luar biasa mengenai perkembangan *audiovisual*. Dimana penonton dapat percaya dengan suara yang mereka dengar berasal dari *visual* yang mereka lihat. Namun, pada kenyataannya dialog harus dibuat terpisah dengan *sound effects*. Dengan tujuan, *sound designer* dapat merancang desain *sound effects* mereka sendiri yang sesuai dengan visual yang terlihat. *Sound effects* dapat berasal dari rekaman saat *shooting*, file-file di *sound libraries*, *foley*, dan *samplers* (hlm.35).

Holman (2010) menambahkan bahwa *sound effects* juga dapat digunakan untuk menggerakkan naratif sebuah film. Suara dapat ditambahkan walaupun tidak ada dalam *visual* yang ditampilkan yang disebut dengan *off screen sound*. Hal ini dapat memotivasi tindakan karakter. Sehingga cerita dan naratif dapat bergerak dan benar-benar menceritakan kisahnya (hlm.147).

2.4. RITME SUARA

Menurut Bordwell (2008), ritme adalah salah satu aspek terpenting dalam sebuah dimensi suara. Sedikitnya, ritme terdiri dari ketukan, detak, tempo, kecepatan, dan pola aksentuasi, atau ketukan yang lebih kuat dan lebih lemah. Di ranah suara, semua fitur-fitur ini secara alami paling dikenal dalam musik film, karena ada ketukan, tempo, dan aksentuasi adalah fitur komposisi dasar. Namun, ritme juga terdapat dalam *sound effects*. Seperti suara kuku kuda di ladang yang perlahan, berbeda dengan kuku kuda balap yang kencang (hlm. 275-276).

Holman (2010) menambahkan ritme dalam efek suara dan musik menyebabkan objek suara yang terbentuk. Hal ini disebabkan, ritme membentuk ekspektasi pada waktu mengenai hal yang akan terjadi di masa depan (hlm. 34).

2.5. EDITING DAN MIXING SUARA

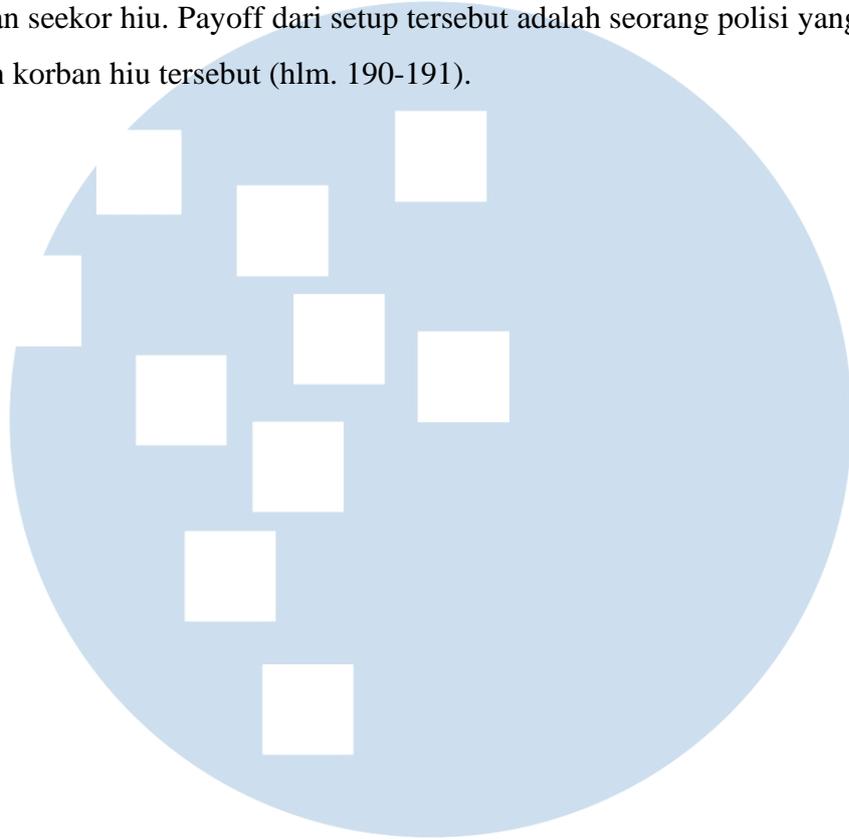
Menurut Holman (2010), proses *sound editing* berada di antara *picture editing* dan *sound mixing*. Pada tahap ini, *sound editor* perlu mengetahui suara apa saja yang ingin digunakan serta suara yang boleh maupun tidak boleh dimasukkan dalam film tersebut. Semua suara yang sudah dipilih dan direkam dapat disinkronkan dengan visual (hlm. 153).

Holman (2010) juga mengatakan *sound mixing* merupakan proses modifikasi suara yang telah dimasukkan dalam *sound editing*. *Sound mixer* bertugas untuk menyesuaikan suara yang ada menjadi kualitas yang diinginkan. Dalam prosesnya, *sound mixer* bertanggung jawab dalam perancangan dimensi dalam media suara. Termasuk di dalamnya menggunakan *panning*, menyesuaikan *dubbing/foley*, dan mengatur volume suara dalam *soundtrack* (hlm. 171-172).

2.6. INCITING INCIDENT

Menurut McKee (1997), saat sebuah cerita dimulai, karakter protagonis menjalani naik dan turunnya kehidupan dengan seimbang. Namun, terdapat kejadian yang mengguncang keseimbangan realitas hidup karakter secara tiba-tiba. Kejadian tersebut bisa secara positif atau negatif. Kejadian ini dinamakan *inciting incident*. Sebuah *inciting incident* memerlukan dua kejadian utama yaitu *setup* dan *payoff*.

Contoh setup seperti dalam film JAWS, penyelam yang tertarik ke dalam laut dan dimakan seekor hiu. Payoff dari setup tersebut adalah seorang polisi yang mencari hiu dan korban hiu tersebut (hlm. 190-191).



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA