Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Suara

Suara adalah getaran yang merambat melalui elastis padat atau cair atau gas, dengan frekuensi dalam kisaran perkiraan 20-20,000 hertz, mampu terdeteksi oleh organ pendengaran manusia (thefreedictionary.com, n.d.). Suara dapat dihasilkan melalui getaran pita suara manusia juga hewan, dan getaran hasil persinggungan antar benda padat, cair, atau gas (Indrajit, 2007, hal. 51.). Meski begitu, suara hanya dapat didengar oleh manusia, dan hewan yang memiliki pendengaran yang baik, dan dengan kemampuan penerimaan frekuensi yang tepat (Indrajit, 2007, hal . 67-68).

Bagi manusia sendiri, suara merupakan hal yang begitu penting dalam hidup mereka untuk menyatakan keberadaan mereka. Hal ini didukung oleh pernyataan Sonnenschein (2001) yang menyatakan bahwa manusia, ribuan tahun yang lalu, menggunakan suara sebagai tanda peringatan satu sama lain, berinteraksi dengan orang lain, bertukar pesan, untuk menghibur, menyatakan cinta, dan peperangan (hal. xvii). Penyataan Sonnenschein juga berhubungan dengan pernyataan Patel (2008, hal. 9) yang juga menyebutkan bahwa semua manusia yang lahir ke dunia ini mempunyai

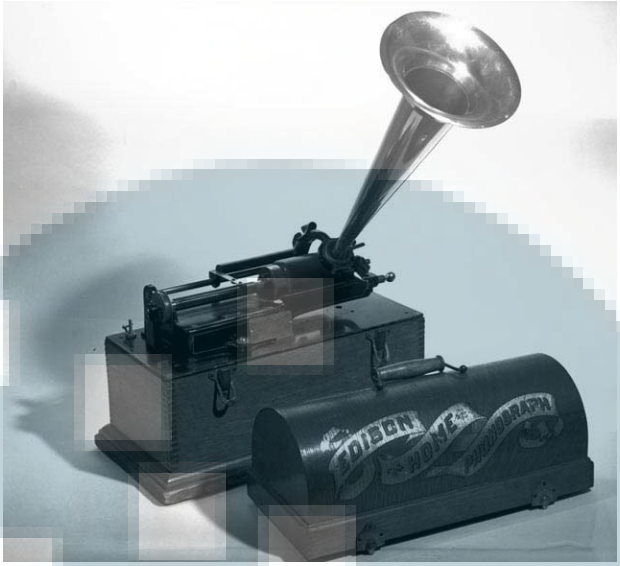
Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

dua sistem kemampuan suara yang berbeda. Pertama, kemampuan linguistik (atau disebut juga kemampuan berbahasa) termasuk huruf hidup, konsonan, dan pitch contrasts bahasa ibu sedangkan yang kedua adalah kemampuan musikal, termasuk warna nada, dan pitch budaya musik. Djohan (2009) juga menyatakan bahwa manusia dikatakan musikal karena musik sama dengan bahasa dan bentuk intelejensi lain yang kita miliki, bermain (dan terus bermain) memiliki peran penting dalam mempertajam humanitas. Dengan demikian tidak dipungkiri lagi bahwa suara memang memiliki peran besar dalam kehidupan manusia dan mampu memberikan kesan tertentu bagi siapapun yang mendengarnya.

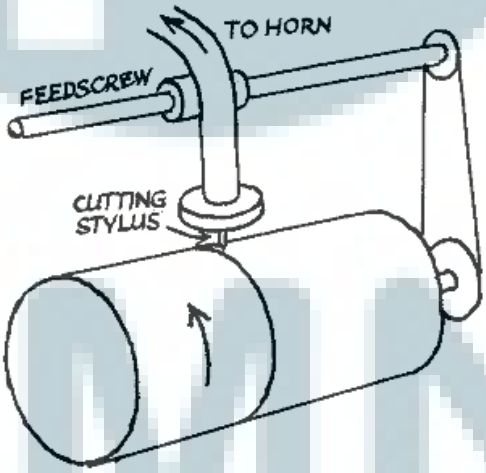
2.1.1. Sejarah Penggunaan Suara dalam Film Animasi

Thomas Alva Edison dapat dikatakan sebagai salah satu ilmuwan yang membuka jalan bagi perubahan baru dalam dunia animasi (Morton Jr., 2004, hal. xii.) melalui penemuannya yaitu *Phonograph* pada tahun 1877 dan telah mendapat hak paten pada masa itu. *Phonograph* merupakan penemuan awal mula dari mesin perekam suara. Cara kerja alat ini adalah menangkap getaran suara yang merambat di udara, kemudian sebuah jarum kecil yang terdapat di atas permukaan kaleng dengan kertas timah akan saling bergesekan di atas permukaan kaleng dan merekam getaran suara tersebut.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014



Gambar 2.1. *Phonograph*
(http://memory.loc.gov/ammem/edhtml/home.jpg)



Gambar 2.2. Cara Kerja *Phonograph*
(http://www.personal.psu.edu/jtk187/art2/brocklay2.gif)

Awal mula nama alat perekam ini adalah *Phonogram*. Penemuan Edison ini kemudian diaplikasikan dalam film Steamboat Willie, produksi Disney Cartoons tahun 1928 melalui *Cinephone* yang dikembangkan oleh seorang pebisnis bernama Pat Powers (http://www.disneyshorts.org/shorts.aspx?shortID=96). Dalam film animasi Steamboat Willie, Disney mensinkronisasikan film animasinya dengan suara yang telah direkam, sehingga film animasinya menghasilkan suara yang dapat mendukung keseluruhan cerita. Pada masa itu, film animasi tidak memiliki suara, sehingga film Steamboat Willie menjadi terobosan baru dalam dunia animasi. Hal ini menjadikan Steamboat Willie sebagai film animasi bersuara pertama, perlahan meruntuhkan masa *Silent Age of Animation* .

2.1.2. Jenis Suara dalam Film Animasi

Ada tiga macam jenis suara yang ada di dalam sebuah film menurut pendapat Sonnenschein (2001), yaitu:

1. *Sound Effect*

   Sound Effect diciptakan melalui perpaduan bunyi-bunyi yang ada dan digabungkan menjadi suara yang baru.

2. *Foley*

   Foley adalah jenis suara yang diciptakan dengan cara merekam bunyi atau suara sesuai dengan suara asli dari benda. Teknik ini diciptakan oleh Jack Donovan Foley. Foley Artist adalah sebutan bagi orang yang bertanggung jawab dalam pembuatan foley.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Gambar 2.3. Proses Pembuatan Foley
(http://www.youtube.com/watch?v=OONaPcZ4EAs)

3. *Soundscape*

Menurut Nakagawa (1999), istilah *soundscape* berasal dari dua kata, yaitu *sound*, dan *scape*; *sound* artinya suara atau bunyi, sedangkan *scape* merupakan singkatan dari *landscape*, artinya pemandangan (hal. 106). Nakagawa juga melanjutkan bahwa kata *sound* apabila ditambah dengan *scape* menjadi *soundscape*, artinya pemandangan yang berupa suara atau bunyi. Pada dasarnya, *soundscape* dibuat dengan menggabungkan beberapa suara dengan intensitas yang berbeda-beda agar suara-suara tidak bertumpukan dan gambaran mengenai lingkungan yang ditampilkan dalam animasi menjadi samar.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

2.2. Musik

Musik adalah ekspresi terdalam dari jiwa kita, menurut Jeremy Yudkin dalam bukunya yang berjudul *Understanding Music* (2008). Menurutnya, musik mengekspresikan apa yang kata-kata maupun lukisan tidak bisa lakukan. Bahkan Shakespeare pun berpendapat bahwa musik merupakan makanan bagi jiwa.

2.2.1. Elemen-Elemen Musik

Musik memiliki elemen dasar menurut Yudkin (2008), yaitu:

1. Melodi

   Melodi juga memiliki unsur di dalamnya seperti:

   a. *Pitch*

   Pitch, atau dalam bahasa Indonesia berarti pola titinada, adalah kondisi yang menggambarkan ketepatan tinggi rendahnya nada. Misalnya dalam lagu Twinkle-Twinkle Little Star, dimana terdapat perbedaan frekuensi nada antara C dengan G. Dalam psikologi, *pitch* menurut Seashore (1938, hal.18) digunakan secara baik dalam dua pengertian: dalam arti sempit, untuk menunjukkan atribut suara seperti yang diperdengarkan, yaitu pengalaman psikologis; kedua, dalam arti luas untuk menunjukkan proses total, fisik, fisiologis, dan psikologi.

   b. Not

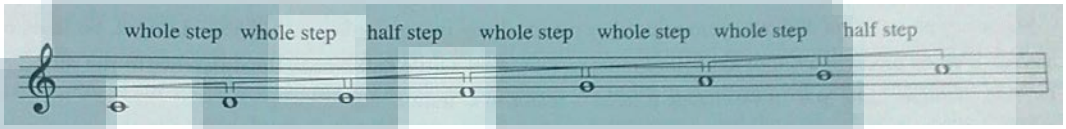
   Not biasanya diindikasikan dengan 7 huruf, yaitu A, B ,C, D, E, F, dan G. Urutannya adalah C, D, E, F, G, A, B, lalu kembali lagi ke C, namun

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

dengan frekuensi yang berbeda dengan nada C lebih tinggi. Jarak antar nada C dengan nada C yang lainnya disebut dengan istilah satu oktaf.

c. Interval Nada

Interval nada merupakan jarak antara dua pitches misalnya dari C ke C tetapi dengan frekuensi yang lebih tinggi.



Gambar 2.4. Contoh Interval
(http://www.lilypond.org/doc/v2.16/Documentation/8c/lily-49348cf9.png)

d. Dinamika

Dinamika adalah keras lembutnya suara dalam musik. Dinamika dituliskan dalam 3 simbol huruf; **p**, **m**, **f,** yaitu ***piano (soft)***, ***mezzo (medium)***, dan ***forte (loud)***. Jika komposer ingin membuat perubahan yang *gradual*, maka mereka akan menggunakan yang disebut dengan *crescendo*, dan *decrescendo* atau *diminuendo*.

Tabel 2.1. Daftar Dinamika
(http://www.piano-play-it.com/images/dynamics-music-signs.png)

ppp	*as pianissimo as possible*	selembut-lembutnya
pp	*pianissimo*	sangat lembut
p	*piano*	lembut
mp	*mezzo piano*	agak lembut
mf	*mezzo forte*	agak keras
f	*forte*	keras
ff	*fortissimo*	sangat keras
fff	*as fortissimo as possible*	sekeras-kerasnya

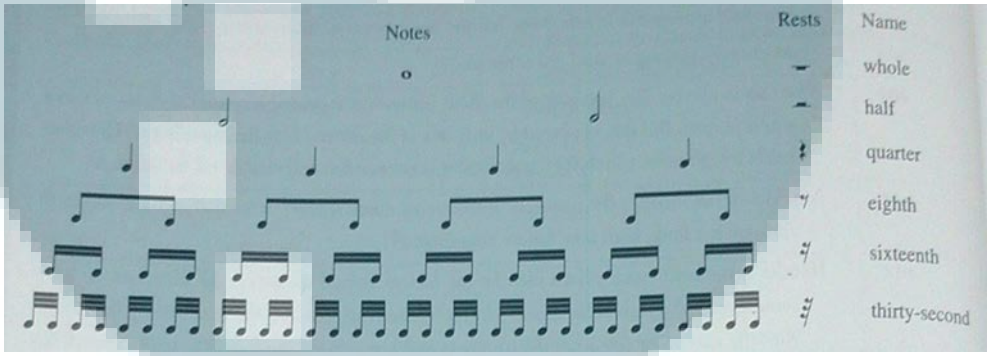
Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

2. Irama

Dalam sebuah musik , irama merupakan hal yang paling esensial. Irama mendukung *pitch* untuk dapat membangun nada-nada dalam musik. Berikut adalah unsur-unsur yang dimiliki dalam sebuah irama:

a. Ketukan

Ketukan adalah jumlah penghitungan nada dalam suatu musik. Dalam not balok, ketukan ditunjukkan dalam variasi not dengan nilai ketukan yang bermacam-macam.



Gambar 2.5. Hirarki Nilai Ketukan
(*Understanding Music*, 2008)

b. *Measure* dan *Meter*

Measure adalah kumpulan dari ketukan. Biasanya *measure* memiliki ukuran yang sama dengan ketukan. *Measure* ditandai dengan adanya garis bar (garis vertikal kecil). *Meter* sendiri merujuk kepada jumlah dan panjang ketukan di tiap *measure*.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

TIME SIGNATURE	EXPLANATION	EXAMPLE
Duple Meters		
$\frac{2}{4}$	2 beats per measure; quarter note = one beat	"Yankee Doodle"
$\frac{4}{4}$	4 beats per measure; quarter note = one beat	"When the Saints Go Marching In"
Triple Meters		
$\frac{3}{8}$	3 beats per measure, eighth note = one beat	"I Feel Pretty"
$\frac{3}{4}$	3 beats per measure, quarter note = one beat	"Happy Birthday to You"

Gambar 2.6. Nilai, *Measure*, dan *Meter*
(*Understanding Music*, 2008)

c. Tempo

Tempo mengindikasikan seberapa cepat lagu tersebut dimainkan. Metronome marking adalah keterangan yang digunakan untuk menunjukkan kecepatan sebuat tempo. Keterangan lain yang biasanya dipakai untuk menunjukkan sebuah tempo adalah dengan menuliskan keterangan yang biasanya dalam bahasa Itali. Keterangan ini memberikan arahan bagaimana musik itu harus dimainkan, apakah dengan tempo yang cepat atau lambat.

Tabel 2.2. Macam-Macam Jenis Tempo
(*Understanding Music*, 2008. Hlm. 33)

Largo	luas, besar
Adagio	mudah
Andante	seperti langkah kaki
Moderato	sedang
Allegro	cepat
Vivace	seperti hidup
Presto	sangat cepat

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

3. Harmoni

Elemen ketiga dalam musik yang ketiga adalah harmoni:

a. Kunci Nada

Saat kita menyanyikan lagu *Twinkle Twinkle Little Star* sampai bagian *like a diamond in the sky*, melodi yang dinyanyikan akan terasa tidak lengkap karena tidak berakhir pada kunci awal pada bagian *twinkle twinkle little star*. Dalam lagu *Twinkle Twinkle Little Star*, nada terakhirnya adalah C seperti nada awalnya.

b. Tangga Nada

Kebanyakan komposisi musik diawali dan diakhiri pada kunci yang sama dan hal ini memberikan kesan musik yang stabil. Tangga nada adalah sebuah kumpulan dari nada yang disusun dalam urutan naik atau turun. Ada dua macam tangga nada yaitu tangga nada mayor dan tangga nada minor. Tangga nada mayor memiliki rumus *penuh-penuh-setengah-penuh-penuh-penuh-setengah* untuk jumlah notnya, sedangkan tangga nada minor memiliki rumus *penuh-setengah-penuh-penuh-setengah-penuh-penuh* untuk jumlah notnya.

c. Akor / *Chords*

Akor dibentuk dari tiga nada berbeda atau lebih yang dimainkan secara bersama-sama. Akor yang biasanya dimainkan adalah *triad* yang biasanya terdiri dari nada primer (yang biasanya disebut "*root*") dan dua nada lain, yang satu sepertiga diatas nada primer dan yang lainnya seperlima dari

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

nada primer. Akor sendiri memiliki berbagai variasi selain *triad*, seperti *arpeggio*, *tonic*, *dominant*, atau *lydian*.

2.2.2. Genre Musik

Kekayaan warna nada dan teknik bermusik menjadikan manusia mengelompokkan jenis-jenis musik menjadi beberapa genre umum seperti:

1. Jazz: jenis musik yang muncul sebagai bentuk ekspresi kebebasan kaum keturunan negro Afrika yang tertindas. Ciri khas dari lagu ini adalah improvisasi, dan nada-nada yang bertumbukan namun tetap menciptakan harmoni yang baik. Jazz biasanya dimainkan secara berkelompok dan memiliki beberapa varian seperti *Dixieland*, *Swing*, *Bebop*, *Cool Jazz*, *Free Jazz*, *Jazz/Rock Fusion*, *Neo-Conservative*, dan *Eclectic Fusion*. Contoh musisi jazz adalah Benny dan Barry Likumahuwa, Oele Pattiselano, Bubi Chen, Dave Brubeck, Ella Fitzgerald, Laura Fygi, Lisa Ono, dan Rasmus Faber.

2. Klasik: jenis musik ini tercipta berawal dari era *Medieval* di tahun 1150-1400 masehi, berlanjut ke era *Renaissance* di tahun 1400-1600 masehi dengan musisi seperti Alonso Lobo, dan Duarte Lobo, kemudian era *Baroque* di tahun 1600-1750 masehi dengan musisi Johann Sebastian Bach, dan Vivaldi, sampai akhirnya dimulailah era *Classical* di tahun 1750-1830 dimana banyak komposer terkenal seperti Wolfgang Amadeus Mozart, Joseph Haydn, dan Pyotr Ilyich Tchaikovsky. Musikalitas masa itu semakin berkembang sehingga dimulailah era yang baru yaitu era *Romantic* awal (1830-1860 masehi) dan era *Romantic* akhir (1860-1920 masehi). Era *Romantic* awal

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

dihiasi dengan musisi-musisi seperti Ludwig van Beethoven, Franz Schubert, Frederic Chopin, Franz Listz, dan Robert Alexander Schumann, sedangkan era *Romantic* akhir terdapat musisi-musisi seperti Johannes Brahms, Claude Debussy, Gustav Mahler, dan Edward William Elgar (http://www.naxos.com/education/brief_history.asp). Di era ini juga bermunculan musisi-musisi seperti Sergei Rachmaninoff yang juga beraliran romantic, Antonin Dvorak, dan Maurice Ravel. Musik klasik pun berkembang sampai pada era Post 'Great War' Years yang berlangsung dari tahun 1920 - hingga sekarang dengan musisi-musisi seperti Igor Stravinsky, Bela Bartok, dan George Gershwin. Musisi-musisi tersebut banyak menciptakan komposisi berupa *sonata, etude, march, opera,* juga komposisi *concerto* untuk orkestra dimasanya.

3. Gospel: jenis musik rohani Kristen yang dipopulerkan oleh orang-orang Afrika-Amerika dan biasanya sering dinyanyikan di gereja-gereja lokal. Contoh musisi *gospel* adalah Kirk Franklin, 7 Sons of Soul, dan Israel Houghton.
4. Pop: jenis musik yang populer sejak awal 1950-an, kemudian semaking berkembang lewat raja musik pop, Michael Jackson. Kepanjangannya adalah *Popular Music*. Musik pop masa kini semakin berkembang dengan komposisi yang lebih dinamis dan bermacam-macam, terkadang hadir dalam asimilasi antar genre musik yang lain.
5. Rock: jenis musik yang mulai populer di tahun 1950-an. Menurut www.thefreedictionary.com, musik rock merupakan percampuran antara

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

black rhythm-dan-*blues* dengan *white country*-dan-*western*. Musik rock berkembang menjadi *Rock 'n Roll* yang dipelopori oleh Elvis Presley, dan Elton John. Seiring berjalannya waktu, musik rock mulai berkembang dan memiliki beberapa varian seperti *heavy metal*, *progressive rock*, *acid rock*, *psychedelic rock*, dan *punk rock*.

6. Hip Hop/ Rap: jenis musik yang bermula dari daerah South Bronx, New York City di tahun 1970-an dan memiliki empat elemen, yaitu rapping, scratching, synthesis/sampling, dan beatboxing (http://rapworld.com/ history/). Rapping merujuk pada istilah MCing, yaitu gaya menyanyikan lirik dengan irama seperti bersajak yang kemudian bersinkronisai dengan beat yang biasanya memiliki tempo 4/4. Contoh musisi hip hop/rap yaitu Lil Bow Wow, Fort Minor, dan Kanye West.
7. Country: jenis musik yang berasal dari daerah Nashville di Amerika. Musik country idientik dengan koboi. Contoh musisi country adalah Justin Moore, William Hank, Taylor Swift, Randy Houser, dan Tantowi Yahya.
8. Latin: jenis musik yang berasal dari Amerika Latin dan memiliki irama yang dinamis. Jenis musik ini memiliki beberapa varian yaitu salsa, rhumba, dan samba. Contoh musisi musik latin adalah Marc Anthony, dan Ricky Martin.

2.3. Psikologi Musik

Sudah sejak dulu, musik mengekspresikan emosi (Schere & Zentner, 2001). Di sisi lain, Djohan (2009) menyatakan bahwa musik yang mempengaruhi suasana

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

hati akan berefek meningkatkan konsentrasi, sehingga subjek dapat lebih memberi perhatian pada kata-kata yang cocok dengan suasana musikalnya.

Hasil penelitian di Universitas Kyoto mengenai akurasi memori seseorang terhadap kata-kata terkait dengan musik yang diperdengarkan. Peneliti memperdengarkan musik yang bersifat gembira dan sedih sementara dua kelompok subjek yang berbeda mempelajari kata-kata yang berkenaan dengan karakter individu baik yang positif maupun negatif. Ketika dilakukan pengujian terhadap kata-kata yang dipelajari ternyata secara signifikan menunjukkan pengaruh musik jauh lebih kuat. Kata-kata positif diingat dengan lebih baik saat mendengar musik yang gembira sementara kata-kata negatif diingat lebih baik saat mendengar musik sedih. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan musik mempengaruhi suasana hati, ketepatan antara musik dan arti bahasa mengindikasikan peningkatan kerja memori. Jadi, apa yang diingat sangat tergantung pada musik yang didengar.

Tabel 2.3. Macam-Macam Jenis Tempo
(Sound Design; The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema, 2001, hal. 108)

Emosi	**Ekspresi**
Sedih	lambat, nada yang lesu; mengeluh; menggunakan kata-kata tunggal dengan sangat indah sebagai gaya suaranya; berlaku harmoni yang disonan
Senang	pergerakan yang cepat; animasi dan melodi kemenangan; warna nada yang hangat; harmoni konsonan yang lebih

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Kepuasan	melodi yang lebih mantap dan tenang sentosa dibanding dengan kebahagiaan
Pertobatan	unsur-unsur kesedihan, kecuali yang bergolak, menggunakan melodi yang meratap
Harapan	melodi yang penuh kebanggaan dan sangat gembira
Takut	perkembangan yang menurun ke bawah
Gelak Tawa	tertarik keluar dengan nada yang lemah
Plin Plan	alternatif ekspresi dari takut dan harapan
Malu-Malu	mirip dengan rasa takut, namun lebih menekankan pada ekspresi ketidaksabaran
Cinta	harmoni yang konsonan, lembut, mengalunkan melodi dalam pergerakan yang luas
Kebencian	melodi dan harmoni yang kasar
Iri Hati	nada yang menggeram dan mengganggu
Belas Kasih	lembut, halus, melodi yang meratap; pergerakannya lambat; mengulang di bagian bass
Cemburu	awalan dengan nada yang lembut dan mengalun; lalu nada yang intens, mencaci nada, pembawaan yang berat; alternatif pergerakan cepat dan lambat
Murka	ekspresi kebencian yang dikombinasikan dengan nada yang saling berkejaran; sering tiba-tiba berubah pada bass, pergerakan yang tajam dan kasar, penuh jeritan kesumbangan
Kerendahan Hati	mengalun, melodi yang ragu-ragu; nada yang pendek-pendek dengan penghentian yang cepat
Keberanian	melodi yang menantang dan cepat
Kesucian	melodi bergaya pastoral

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

2.4. Musik dan Unsur Budaya

Djohan (2009) menyatakan bahwa musik memberikan gambaran tentang perjalanan sejarah masyarakat tertentu, karena musik yang diciptakan pada masa tertentu dirasakan dapat mencerminkan kondisi pada masa itu. Masyarakat dengan budaya tertentu memiliki cara respons dan ekspresi yang berbeda pula. Pada banyak masyarakat, fungsi musik dapat dijelaskan melalui terminologi sosial yang eksklusif: musik digunakan dalam permainan dan tarian; mengorganisir kerja dan perang; upacara dan ritual; penanda kelahiran, perkawinan, dan kematian; merayakan panen dan penobatan; meneguhkan kepercayaan dan kegiatan tradisi.

Beberapa peneliti menyatakan bahwa respon afektif akan lebih ditentukan oleh tradisi budaya. Bahkan beberapa eksperimen menemukan bahwa pendengar dapat mengidentifikasi emosi melalui sistem tonal yang tidak dikenal sekalipun dengan menggunakan isyarat psikofisik. Isyarat tersebut meliputi elemen tempo, timbre, dan kompleksitas musik yang dirasakan. Penemuan mereka menunjukkan faktor lintas budaya atau universalitas dalam musik berhubungan erat dengan isyarat psikofisik. Sehingga faktor sosiobudaya yang melatarbelakangi respons emosi akan sangat dominan karena merupakan satu kesatuan antara pengalaman dan pengetahuan baik dari sisi makna musikal maupun kehidupan sehari-hari (Djohan, 2009, hal 90).

2.5. Sound Design

Sound designer adalah orang yang bertanggung jawab menyediakan suara-suara yang diperlukan dalam suatu adegan (http://www.creativeskillset.org/film/jobs/post_production_sound/article_4771_1.asp, diakses 30 September 2013).

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Biasanya seorang *sound designer* mengerjakan suara saat proses *post-production* bersama *director, sound editor,* dan *music composer*. Ialah orang yang membuat, menyusun, dan memanipulasi suara yang akan dipakai dalam film animasi sesuai dengan kebutuhan, dan keinginan *director*.

Menurut Sonnenschein (2001), *sound designer* yang sejati harus mendalami cerita, karakter, emosi, lingkungan, dan *genre* film. Hal ini dimaksudkan agar seorang *sound designer* dapat menentukan jenis suara, dan musik yang akan dibangun untuk dapat menghidupkan suasana dalam film tersebut. Oleh karena itu, seorang *sound designer* dituntut untuk memiliki dasar pengetahuan mengenai musik, dan pembuatan suara.

2.5.1. Proses Perancangan Suara

Dalam bukunya, Sonnenschein (2001) menjelaskan tahapan utama dalam desain suara:

1. *Script Reading*

   Mempelajari dan mendalami alur cerita dalam *script* film.

2. *What Listen For*

   Objek, adegan, lingkungan, emosi, dan transisi; kata-kata kunci ini, dan ide anda sendiri akan menjadi elemen dasar dalam merancang *sound design.*

3. *Grouping the Voices*

   Mengelompokkan elemen-elemen di atas agar dapat membangun keseimbangan antar suara.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

4. *Drawing visual maps*

   Menggunakan representasi diagram alur cerita untuk memperlihatkan keseluruhan dari komposisi *sound design* yang akan dibuat.

5. *Meeting with the director*

   Mempresentasikan hasil proses kerja untuk menentukan *style*, *tone*, dan pilihan suara yang akan dipakai kepada *director*, dan mendengarkan kembali untuk mendapatkan *feedback*.

6. *The sound map (draft)*

   Membagi *script* menjadi urutan, dan daftar suara yang dikelompokkan dalam kategori *concrete sounds*, *musical sounds*, *music*, dan *voice*.

2.6. Suara dan Gambar

Dalam sebuah film, suara memegang peranan penting dalam membangun alur cerita dan emosi yang terkandung di dalamnya. Sonnenschein (2001) menyatakan bahwa intuisi suara alam, tidak terlihat nyata, katergori indera penglihatan, memungkinkan pikiran kita menciptakan gambaran internal dan hubungannya. Hal ini menunjukkan bahwa mata dan telinga sebagai penerima informasi dengan ruang lingkup yang berbeda, bekerjasama untuk dapat mengindikasikan apa yang terjadi di dunia nyata melalui suara yang didengar dan hal yang dilihat. Sama seperti fungsi suara dalam sebuah film, lewat kumpulan gambar di layar, penggunaan suara berupa *sound effect*, *foley*, juga dialog, dimaksudkan agar suasana dalam adegan film tersebut terasa nyata bagi para penontonnya.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

Menurut Sonnenschein (2001), ada tiga jenis suara yang dibangun dalam sebuah film:

1. *On Screen*

   On Screen merupakan suara yang berasal dari apa yang kita bisa lihat dalam layar. Contoh dari jenis suara ini adalah dialog, suara pintu ditutup, suara langkah kaki, suara mobil, suara ombak di lautan, dan sebagainya.

2. *Off Screen*

   Off Screen merupakan suara yang kita dengar tanpa melihat sumber suaranya secara langsung. Contohnya adalah *ambient* (suara ruangan, suara lalu lintas di luar rumah, kicauan burung di padang rumput, angin), petir, suara karakter lain di belakang yang memanggil karakter yang muncul di layar, suara musik dari radio yang tidak terlihat di layar, dan lain sebagainya. Suara *off screen* memiliki dua jenis yaitu aktif dan pasif. *Off screen* aktif membangkitkan pertanyaan dan rasa keingintahuan penonton untuk mengetahui apa yang menyebabkan suara tersebut muncul, bagaimana bentuk atau rupa dari pemilik suara tersebut, atau apa yang sedang terjadi. *Off screen* pasif menciptakan atmosfir dan lingkungan, menyelimuti, dan menyeimbangkan gambar dalam tahap editing agar terlihat halus.

3. *Nondiegetic*

   Nondiegetic tidak dapat didengar oleh karakter, tetapi tidak muncul dari suara yang terjadi di dalam adegan. Misalnya saja suara narrator, suara jam berdetak yang menunjukkan tekanan *deadline*, atau suara musik yang

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014

mengiringi adegan. *Nondiegetic* dipakai untuk menunjukkan fungsi suara sebagai pencitraan emosi yang terkandung dalam adegan. *Background music* juga termasuk dalam *Nondiegetic*.

Perancangan Suara..., Luh Ivory Nafuzi Trimurti, FSD UMN, 2014