

2. STUDI LITERATUR

Berikut studi literatur yang diterapkan dalam penelitian ini yang membahas tentang Suara Dalam Film dan efek yang digunakan dalam film pendek “Meraki Sangkal”

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan akan membahas tentang *sound design* dan film secara umum.
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah delusi dan *Auditory Hallucination*.

2.2. FILM

Bordwell, Thompson, dan Jeff (2024) menjelaskan bahwa film merupakan media muda setelah lukisan, sastra, tari, dan teater menjadi seni yang sudah lama muncul ribuan tahun. Sinema ditemukan baru sekitar satu abad lalu, tetapi secara singkat para sineas menetapkan dirinya dalam film sebagai seni yang kuat dan energik.

Harrison (2021) mengemukakan bahwa suara merupakan sesuatu yang bersifat krusial. Suara dapat mempengaruhi banyak aspek seperti emosi, perasaan dan suasana hal hal ini bisa tercipta melalui suara.

Whittington (2013) mengemukakan bahwa sebuah suara yang terdapat dalam bidang audio visual merupakan sebuah elemen penting yang bersifat mendukung dari proses naratif. Suara dalam film sudah mengalami banyak perubahan yang dimulai dari teknologi hingga estetika dalam suara tersebut berpengaruh banyak dalam pengalaman menonton seseorang.

Rose (2015) mengemukakan bahwa sebuah dialog atau percakapan dan juga narasi merupakan sebuah aspek penting yang memiliki dampak langsung terhadap unsur cerita, aspek ini berpengaruh dalam menarik perhatian terhadap karakter tersebut. Pengaruh dari suara ini juga berdampak pada aspek lain seperti dapat mempengaruhi kesadaran penonton secara tidak langsung yang dimana penonton dapat mendapatkan berbagai macam informasi tanpa melihat kejadian tersebut yang didapatkan dari suara

2.3. SOUND DESIGN

Murray (2019) menyatakan bahwa sebagian *sound design* diperuntukkan suara audiens manusia. Tujuan *sound design* sendiri dimulai dengan menempatkan suara yang berada dalam jangkauan pendengaran manusia, biasanya dipahami berada dalam kisaran sekitar sepuluh oktaf dari 20–20.000 siklus per detik (20–20kHz).

2.4. SOUND DESIGNER

Bordwell, Thompson, dan Jeff (2024) mengatakan bahwa dalam beberapa produksi memiliki *sound designer* yang bertugas merencanakan gaya sonik yang sesuai untuk keseluruhan film selama memasuki proses tahap *preparation*.

2.5. AMBIENCE

Harrison (2021) menjelaskan *ambience* merupakan lapisan suara atmosfer yang digunakan untuk membangkitkan latar. Biasanya merupakan rekaman ruang dunia nyata dengan mengambil lanskap suara yang menceritakan kisah tertentu. Tujuan pengambilan *ambience* adalah mencapai rancangan efek dengan berseni untuk menyampaikan sebuah adegan

2.6. DELUSI

Joseph dan Siddiqui (2023) menjelaskan delusi merupakan kondisi di mana penderitanya memiliki keyakinan salah yang menetap dengan penafsiran tidak akurat terhadap kenyataan meskipun terdapat bukti yang kontradiktif. Diagnosisnya adalah situasi *non-bizarre* di mana terasa tidak nyata tetapi delusi tersebut tidak aneh karena nyatanya mungkin terjadi selama satu bulan atau lebih.

2.7. AUDITORY HALLUCINATION

Blom, J, K. (2015) menjelaskan bahwa *Auditory Hallucination* merupakan halusinasi pendengaran dan suara. *Auditory Hallucination* diartikan sebagai suara yang dialami oleh orang yang terjaga tanpa adanya stimulus atau pemicu yang sesuai dari dunia luar.

Robin dan Philip (1998) menjelaskan bahwa *Auditory hallucination* ini sudah memiliki resistensi terhadap obat antipsikotik tradisional. Namun *Auditory*

hallucination ini tidak hanya didapatkan pada pasien *schizophrenia*, penyakit *Auditory hallucination* juga biasa bisa kita temui pada pasien pasien atau orang yang memiliki masalah psikiatri atau gangguan kejiwaan, emosional, mental, maupun perilaku. Penyakit *Auditory hallucination* sendiri masih belum ada obat pasti atau metode penyembuhan yang bisa menghilangkan penyakit ini namun sampai saat ini sudah ada beberapa cara yang digunakan untuk mengurangi penyakit ini dan hanya bisa mengurangi dan belum mengilangkan.

2.8 SPOTTING

Cherrier, M, H. (2013) menjelaskan bahwa spotting merupakan sebuah proses yang dimana membutuhkan waktu untuk menentukan dan mencari bagian bagian dari sebuah film setelah dilakukan *picture lock* untuk mengidentifikasi tiap tiap scene dan menentukan peletakan dari *sound effect* tambahan, *ambience*, dan music yang akan dibutuhkan, setiap spotting yang dilakukan akan dimasukkan ke dalam *spotting sheet* yang bertujuan untuk menunjukan secara detail tempat dan lokasi dari setiap penempatan *sound effect*, *ambience*, dan musik dan juga bersama dengan *tone*, *mood*, dan hal hal lain yang ingin dicapai dengan penempatan sound tersebut.

2.9 FILM SCI-FI

Keith (2013) menjelaskan bahwa film sci-fi merupakan film yang genrenya berada di sekitar teknologi, sains, dan *futurism*. Film sci-fi biasanya dilihat sebagai film dengan alien atau robot, dan pada umumnya menggunakan *special effects*.

2.10 FILM NON SCI-FI

Felicity (2009) mengemukakan bahwa film merupakan sebuah gambar bergerak yang digabungkan dengan suara yang membutuhkan lebih dari pengalaman mekanik dan juga akademik.

2.11 MOOD

Robert (2012) menjelaskan bahwa mood merupakan suatu hal yang berperan penting dalam film mood merupakan sebuah perasaan yang dibentuk entah itu penasaran, sedih, takut. Mood dalam sebuah film tidak hanya dibentuk dari sebuah dialog atau kata kata yang digunakan namun dari gambar dan juga akting yang dilakukan.

2.12 EXPRESSION

Darwin (1872) mengemukakan bahwa ekspresi manusia merupakan sebuah instrumen yang diberikan oleh Tuhan dan memiliki tujuan untuk menyampaikan atau menunjukkan sebuah emosi seseorang.

2.13 SOUND EFFECT

Mick (2013) menjelaskan bahwa *sound effect* merupakan kumpulan berbagai suara yang dijadikan sebuah suara non sinkron yang pada akhirnya akan dimasukkan dalam proses *sound design* yang akan disinkronisasikan dengan gambar yang digunakan dalam pengeditan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA