

## 1. LATAR BELAKANG

Film adalah bentuk seni yang melibatkan produksi dari konsumsi berbagai elemen *audiovisual* dalam waktu nyata menurut David Brodwell dan Kristin Thompson dalam bukunya "*Film Art: An Introduction*" (Brodwell, 1979). Film terbagi menjadi dua unsur pokok yaitu unsur naratif dan sinematik. Pada aspek naratif yaitu meliputi plot dan cerita, dalam sebuah cerita memiliki elemen seperti: tokoh, konflik, masalah, lokasi dan juga waktu. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi secara berkesinambungan hingga menjadi kesatuan unsur naratif. Dalam unsur sinematik ada *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara. Unsur suara ini adalah semua hal dalam film yang bisa kita tangkap melalui indra pendengaran, seperti dialog, *sound effect*, dan musik (Pratista.H, 2008).

Perkembangan film Indonesia dari masa ke masa cukup berkembang pesat. Terlihat dari data jumlah penonton film Indonesia dari beberapa tahun belakangan ini. Seperti film *Cek Toko Sebelah* karya Ernest Prakasa ini, memiliki jumlah penonton sebanyak 2.642.957 penonton. Pada 2016 dilansir dari web [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id), tahun ini adalah tahun dimana film Indonesia tembus lebih dari 1.523.617 dan "*Cek Toko Sebelah*" mencapai tingkat keempat dari seluruh film Indonesia di tahun ini. Karena hal tersebut saya tertarik untuk menganalisis film "*Cek Toko Sebelah*" ini (filmIndonesia, 2016).

Film "*Cek Toko Sebelah*" menggambarkan kehidupan keluarga Indonesia beretnis Tionghoa, dengan drama-drama yang sering terjadi di keluarga etnis tersebut. Dari keluarga yang memiliki toko sembako yang cukup besar, lalu terjadi kerusuhan di negara tersebut lalu membuat orang tua mereka harus memutar otak untuk memenuhi ekonomi mereka. Erwin, anak dari Koh Afuk memiliki karir yang gemilang di usia muda, dan kekasih cantik yang tak kalah sukses yaitu Natalie. Sementara itu, Yohan kakak dari Erwin memiliki istri tetapi tidak memiliki karir yang sukses seperti Erwin. Dan di tengah usia manula Koh Afuk, Koh Afuk ingin mewariskan toko sembakonya kepada Erwin, dikarenakan melihat Yohan terlihat kurang dipercaya. Di sisi lain, kemunculan developer tanah yang selalu menawarkan program cantik agar Koh Afuk menjual toko sembako

tersebut. Developer tersebut memiliki asisten dengan badan yang bagus dan dapat menarik perhatian seluruh warga yang ada disana (Starvision, 2016).

Suara dalam film adalah unsur yang memberikan nilai lebih untuk mendukung dramatisasi. Dramatisasi menurut David Edgar adalah konversi cerita menjadi bentuk dramatik dengan memanfaatkan elemen-elemen dramatik visual dan audio. Dramatik visual seperti aksi dan karakter, untuk dramatik audio meliputi dialog untuk menyampaikan naratif dalam sebuah cerita (David. E, 2006). Menurut Effendy, ketika visual tidak dapat menjelaskan suatu nilai untuk dramatisir, unsur suaralah yang berperan kuat untuk memberikan informasi dan dramatisir dalam film tersebut (Effendy.H, 2014).

Dalam sebuah film, suara dibagi menjadi diegetic dan non diegetic, menurut Claudia Gorbman dalam buku "*Unheard Melodies: Narrative Film Music*". *Diegetic* adalah suara yang bersumber dari karakter yang ada di dalam cerita seperti radio dengan *knob* yang dinyalakan oleh karakter, dan sebagainya. *Non-Diegetic* adalah kebalikannya yaitu suara yang bersumber tidak dari karakter atau tidak ada di dalam *frame* seperti *background music*, *ambience* untuk mempengaruhi suasana maupun emosi yang tidak ada dalam *frame* dan tidak ada dengan karakter dalam suatu *frame* (Gorbman. C.L., 1987).

Dari kedua jenis *diegetic* dan *non-diegetic*, *sound effect* juga termasuk dalam unsur suara ini. *Sound effect* menurut Ric Viers adalah suara yang direkam sebagai tiruan atau simulasi untuk menampilkan daya imajinasi dan penafsiran untuk pendukung penceritaan atau suatu peristiwa (Ric Viers, 2008). Menurut Randy Thom, *sound effect* dapat membuat suatu adegan menjadi menakutkan maupun menarik, tetapi biasanya membutuhkan sedikit bantuan dari visual yang ada (Randy Thom, 2020).

Pada *scene* tersebut penata suara menggunakan *sound effect* “whoosh” untuk mendukung adegan pada *scene* itu. *Sound effect* “whoosh” sendiri merupakan suara angin yang sering digunakan dalam sebuah produksi *audio visual* untuk menandai pergerakan atau transisi untuk menciptakan kesan kecepatan, perubahan, maupun intensitas tertentu dalam adegan pada *scene* tersebut. Disambung dengan *music scoring* dimana menurut Holman dalam sebuah film juga menciptakan *music* yang koheren dalam mendorong berkembangnya sebuah cerita dan gambar. *Music scoring* ini sendiri memiliki konsep sendiri dan nilai estetika terhadap suara dalam filmnya (Holman, 2010).

Musik memiliki beberapa dimensi dan fungsi yang meliputi aspek seni, bahasa universal, ekspresi suara, kekuatan emotional, unsur budaya, konteks sosial, dan sistem simbolik komunikatif. Secara fungsi dapat mencakup aktivitas dan fenomena yang bervariasi, serta diatur oleh aturan dan nilai-nilai tertentu dalam partisipasinya dan perannya dalam budaya manusia. May Kokkidou memiliki pandangan bahwa ini adalah proses pengalaman, kesadaran, dan makna musik berdasarkan pengetahuan tentang bagaimana orang berinteraksi dengan musik dalam suatu budaya pada waktu tertentu (May Kokkidou, 2021).

Penulis akan menganalisis bagaimana *sound effect* “whoosh” dengan soundtrack ini dapat menambah kesan dramatis pada adegan dari film tersebut, terutama pada *scene* Asisten dari seorang Developer tersebut.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Rumusan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk menjawab:

Bagaimana penggabungan *SFX* Whoosh dan musik dapat menciptakan kesan dramatis pada *scene* Asisten Developer di film “Cek Toko Sebelah” ?

### **1.2.BATASAN MASALAH**

Penelitian ini hanya membahas *SFX* “Whoosh” yang digabung dengan musik mulai dari penempatan pada intro musik sampai adegan Asisten Developer selesai.

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memahami fungsi dari *SFX* "Whoosh" yang dapat mendukung adegan maupun storytelling dalam sebuah film.
2. Memahami penggabungan *SFX* dan musik untuk membangun adegan hingga pesan dapat tersampaikan pada sebuah film.

## 2. STUDI LITERATUR

Untuk penelitian ini penulis memilih beberapa teori sebagai landasan dari pengkajian ini.

### 2.1. *SOUND EFFECT* MENURUT RIC VIERS (2023)

Suara yang direkam sebagai tiruan atau simulasi untuk menampilkan daya imajinasi dan penafsiran untuk pendukung penceritaan atau suatu peristiwa (Hlm. 23). Dalam dunia film terdapat lima tipe utama untuk *sound effect*, yaitu:

1. *Hard Effect, sound effect* yang paling umum dan sering digunakan untuk benda atau aksi pada gambar, seperti klakson mobil, suara tembakan pada aksi tembak-tembakkan, dengan *sound effect* tersebut membuat adegan yang dilakukan menjadi meyakinkan.

2. *Foley Sound Effect* berasal dari Jack Foley, yang merupakan proses melakukan pembuatan suara dengan mensinkronkan dengan gambar, seperti langkah kaki, dengan jarak jauh maupun dekat agar seakan itu sesuai dengan adegan yang ada. Pembuat Foley ini bernama Foley artist, sebagai contoh untuk adegan *fighting* akan ada pergerakan dan pergeseran dari baju bersama dengan dampak dari adegan *fighting* itu sendiri, itulah yang harus didukung kesan realitanya.

3. *Background Effects* biasanya kita kenal dengan istilah *ambience* atau *atmos, sound* yang mengisi kekosongan pada layar dan memberikan rasa terhadap lokasi yang ada pada layar dan *environment* yang ada. Terdapat tiga tipe yaitu