

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 *room tone*, *traffic*, dan *wind*. *Sound effect* ini berbeda dengan *sound effect* sebelumnya dikarenakan ini tidak langsung berkorelasi dengan apa yang ada di layar tetapi untuk mendukung *environment* yang ada pada adegan. Walaupun namanya *background effect* tetapi *sound effect* ini tidak hanya selalu sebagai *background* tetapi dapat juga menjadi dominan di adegan tertentu, contohnya adegan yang berada di Gurun Pasir Sahara membutuhkan angin yang besar agar penonton dapat merasakan *environment* yang ada pada layar.

4. *Electronic Effect/Production Elements* populer dalam *sci-fi (science fiction)* pada 1960 an dan 1970 an, *sound effect* elektronik ini sering digunakan untuk *static, zips, whooshes*, transisi *wipe* dan biasanya digunakan saat judul *show* di pertunjukan televisi dan komersial. Dan di 1990 an, *sound effect* ini digunakan untuk trailers di saat mengeluarkan judul atau adegan yang dirasa ‘penting’. Untuk membuat *sound effect* ini diperlukan keyboard dan synthesizers ditambah dengan DAW (*Digital Audio Workstation*) *plug-ins* sebagai *filter* agar pembuat dapat memproses hingga menjadikan *sound effect* tersebut siap digunakan pada suatu film atau musik.

5. *Sound Design Effects* adalah *sound effect* yang mustahil didapatkan bila hanya mengandalkan recording di hari H, perlu menggunakan DAW (*Digital Audio Workstation*) atau aplikasi untuk memproduksi *effect* yang diinginkan. *Sound effect* ini didapat oleh *sound designer* dengan menggabungkan beberapa *sound effect* hingga dapat memanipulasi beberapa suara tersebut menjadi realistis, hingga menjadi *sound effect* yang sintetik.

2.2 PROJECTION OF SOUND ON IMAGE, MENURUT MICHEL CHION, CLAUDIA GORBMAN (2019).

Value Added by Music: Empathetic and Anempathetic Effects.

Menurut beliau ada dua cara utama untuk musik dalam film menciptakan emosi tertentu sehubungan dengan situasi pada layar. Pertama, musik dapat secara langsung mengekspresikan partisipasinya dalam perasaan adegan dengan mengikuti ritme, nada, dan fraseologi adegan. Dan jelas musik seperti ini berpartisipasi dalam kode budaya untuk hal-hal seperti kesedihan, kebahagiaan, dan gerakan. Dalam hal ini, kita dapat berbicara mengenai musik empatis, berasal dari kata “empati”, kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain. Ini adalah efek yang dikenal dari jenis musik yang sesuai, atau tampaknya sesuai, dengan nada adegan dramatis, tragis melankolis. Ini mungkin sama sekali tidak ada hubungannya dengan musik itu sendiri dan hanya diproduksi dalam hubungan

khusus antara musik dan situasi di layar, di mana kemudian nilainya ditambah. Untuk ini, musik, juga tidak “redundan” dengan cara apapun.

Kedua, disebut *anempathetic*. Dalam sinema menghasilkan banyak potongan musik dari player piano, kereta gantung, kotak musik, dan band tari yang keceriaan yang dipelajari memperkuat emosi individu karakter dan penonton bahkan saat musik pura-pura tidak memperhatikan mereka. Efek anempathetic ini telah menjadi sangat menonjol sehingga tampaknya memiliki hubungan intim dengan hakikat cinema, yang merupakan sifat mekaniknya (yang tersembunyi dengan baik).

2.3 SPOTTING SESSIONS MENURUT RANDY THOM (2020).

Randy Thom adalah seorang *sound designer* terkemuka di industri film yang cukup sering berbicara mengenai pentingnya *spotting audio* dalam menciptakan sebuah *audio visual* yang mendalam. Pada *Tonebenders Podcast* yang di publish pada 31 Maret 2020, yang juga ada di website tonebenderpodcast.com (2:09) mengatakan bahwa *spotting* tidak hanya untuk suara tetapi juga secara *visual design* juga melakukan *spotting session* ini bersama dengan sutradara film tersebut.

Pada proses *spotting session* ini selalu ada penemuan, menurut Randy Thom, tidak ada sutradara yang dari awal tau bagaimana suara pada filmnya. Walaupun seorang sutradara memiliki visi yang besar untuk filmnya tetapi kenyataannya hampir tidak pernah terjadi dan selalu ada penemuan dan hal-hal yang menarik di tengah proses *spotting session* dan hal itu tidak berasal dari apa yang disebut sebagai visi besar.

Dengan begitu, *spotting session* ini adalah awal yang sangat awal untuk benar-benar mencari tahu bagaimana seharusnya film tersebut, sesuai dengan *storytelling* yang diberikan oleh pembuat film.

2.4 MUSIC DEFINITION AND MUSIC EDUCATION: MANY PERSPECTIVES, MANY VOICES MENURUT MAY KOKKIDOU.

Menurut May Kokkidou, musik adalah bentuk seni, bahasa universal, suara yang ekspresif, kekuatan emotional, unsur budaya, konteks untuk bersamaan sosial, dan sistem simbolik komunikatif.

1. Music is highly multifunctional.

Fungsi ini meliputi berbagai budaya, baik individu maupun kelompok, dengan variasi yang mendalam dalam struktur aktivitas musik dan fenomenanya, serta serangkaian aturan dan nilai yang mengatur partisipasinya dan peranannya dalam budaya manusia (Regelski 2020, Kokkidou 2018, Davies 2012, Cross 2008, Merriam 1964). Fungsi ini dapat dilihat sebagai proses pengalaman dalam musik, kesadaran, dan makna berdasarkan pengetahuan tentang apa yang orang lakukan, rasakan dan pikirkan tentang musik dalam suatu budaya pada waktu tertentu. Produk musik baik menentukan maupun ditentukan oleh cara mereka digunakan, dihargai, dan diinterpretasikan. Sparshott (1987) menegaskan bahwa kata ‘musik’ mencakup “berbagai praktik yang inheren tidak stabil yang terkait secara fungsional, prosedural dan institusional, dalam berbagai cara” (Hlm. 44). Oleh karena itu, katanya, “tidak dapat ada dasar yang tidak memihak untuk menyatakan bahwa satu praktik musik lebih baik daripada yang lain” karena “musik terbaik adalah musik yang paling memuaskan minat musikal” di antara berbagai orang.

2. Music is a system of communication.

Musik adalah sistem komunikasi (komunikasi interpersonal atau massal, bahkan komunikasi dengan yang transendental). Pertimbangan khusus terhadap variabel situasional dari komunikasi musik memungkinkan kita untuk mengembangkan pemahaman tentang kompleksitas referensial dari makna musikal (Hargreaves et al. 2005).