

## 1. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu media hiburan. Terdapat beberapa faktor yang dapat menjadikan film tersebut menghibur, antara lain visual, penyutradaraan, *editing* dan suara. Suara merupakan hal yang memerlukan teknik khusus dalam mengolahnya, Film tanpa suara bisa menghilangkan perasaan penontonnya. Proses desain suara memiliki elemen tersendiri yang terdapat di dalamnya. (Bordwell et al., 2023, hlm.272)

Menurut Andy Farnell, desain suara adalah seni menciptakan dan mengendalikan aspek suara untuk menghasilkan pengalaman *audio* yang diinginkan dalam berbagai konteks artistik. Desain suara memerlukan pemahaman mendalam tentang sifat-sifat suara, teknik produksi *audio*, dan bagaimana suara dapat mempengaruhi perasaan dan persepsi pendengar. Desain suara menggunakan prinsip akustik, psikologi pendengaran, dan teknologi *audio* untuk menciptakan suara yang sesuai dengan tujuan artistik dan naratif tertentu. Dalam proses perancangan suara pada sebuah film terdapat unsur-unsur yang dapat menghidupkan suasana film tersebut. (Farnell, 2010, hlm. 2 - 3)

*Ambience* memiliki peran penting terhadap suatu *scene*. Apabila terdapat *scene* tidak ada *ambience* di dalamnya maka akan membuat penonton merasa tidak ada *believable* pada film tersebut ke dunia nyata dari penonton film tersebut. *Microphone condenser* sering digunakan pada produksi film, alat penangkap suara tersebut dapat membuat suara yang ditangkap akan sesuai dengan *scene* pada film, *microphone* ini sendiri bila penempatannya sesuai dan benar dapat menimbulkan rasa yang lebar dan dapat membuat penonton lebih lagi masuk ke dalam film melalui *ambience*. (Farnell, 2010, hlm.597)

Terdapat berbagai cara dalam mengambil *ambience* menempatkan *microphone boom*. Pada penciptaan kali ini penulis ingin meneliti tentang pengaruh dari *microphone boom* untuk mendapatkan *width* terhadap film “Disini Jual Makanan Kucing”. Pada film “Di Sini Jual Makanan Kucing” penulis beserta rekan mahasiswa dalam kelompok Proyek Independen (Acierto Visuals) telah berhasil terlibat sebagai heads of departments dan selesai dalam pembuatan film tersebut. Sehingga penulis akan mengangkat tentang perekaman suara berdasarkan teori XY.

Pada penelitian Kali ini penulis ingin meneliti tentang membuat lebarnya suara dari *ambience* yang ditangkap pada saat shooting film pendek “Disini Jual Makanan Kucing” menggunakan teori XY pada *scene* mencari kucing.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Penelitian ini berfokus pada bagaimana penerapan teori XY *microphone* dalam perekaman *ambience* untuk mendapatkan *width* pada film Disini Jual Makanan Kucing.

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Penulis membatasi penelitian ini dengan menggunakan karya dari *project independen* dan penggunaan teori XY dalam menangkap suara *ambience* pada *scene 7* dimana terdapat adegan Jul teman dari Astika yang sedang mencari kucing master Pepi yang hilang di ladang.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Penulis menyelenggarakan penelitian ini dalam kerangka akademis sebagai bagian dari persyaratan kelulusan. Lebih dari sekadar itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan penulis dalam kapasitasnya sebagai seorang *sound recordist*, melibatkan pemahaman mendalam terkait tugas dan tanggung jawab yang melekat dalam pekerjaannya.