

1. LATAR BELAKANG

Film dikenal sebagai karya seni yang menjadi media penyampaian ekspresi dari pembuatnya, (Loker, 2005, hal. 1). Film memiliki bentuk gambar bergerak umumnya membangun ekspresi yang dibuat pembuat film dengan memberikan pengalaman tersendiri kepada penonton. Dalam prosesnya, film terdiri dari dua aspek utama untuk dapat menyampaikan pesannya yaitu audio dan visual.

Aspek audio atau suara dalam sebuah karya film sama pentingnya dengan aspek visual. Audio dalam karya film menjadi sebuah pengalaman menonton yang dibangun oleh pembuat film untuk mendukung cerita yang ada (Holman, 2010). Audio dapat memberikan dampak secara langsung maupun tidak langsung untuk mengarahkan atau mengubah perspektif penonton menuju perasaan yang ingin dibangun. Proses perancangan audio dalam film memiliki beberapa bagian, Avarese (2017) menyatakan dalam tahapan pasca produksi audio terbagi menjadi *dialogue editing*, *ambience* dan *sound effect editing*, *foley*, dan *mixing*. Hal utama yang akan dibahas mendalam adalah *sound effect editing*.

Sound effect merupakan suara tambahan yang bertujuan untuk meningkatkan realisme dalam sebuah film (Rose, 2008, hal. 339). Perbedaan mendasar dengan *ambience* adalah *sound effect* tidak fokus pada membuat suara lingkungan sekitar, namun lebih sesuatu yang terjadi dalam sebuah adegan. Contohnya suara tembakan, suara tabrakan mobil, maupun suara kebakaran. Penggunaan *sound effect* dalam sebuah film dapat meningkatkan pengalaman menonton, seperti menambah rasa ketegangan atau membangun *mood* menyeramkan.

Leitmotif dalam film merupakan sebuah musik pendek yang terdapat dalam film untuk sebagai perwakilan atau penggambaran ideologi, motif, atau karakter tertentu (Pradana, 2023, hal. 11). *Leitmotif* umumnya diletakkan dalam sebuah film untuk membantu penonton untuk mengetahui hal yang terjadi berikutnya. Dalam film masa kini, *leitmotif* banyak digunakan, contohnya pada film “Wonder Woman”, Warner Bros(2017), *leitmotif* melekat pada karakter Wonder Woman dan diputar setiap Wonder Woman pertama kali masuk ke dalam suatu adegan. Hal ini

memberikan petunjuk kepada penonton bahwa hal yang akan terjadi berikutnya adalah kemunculan Wonder Woman.

Film “A Shiny Day” merupakan sebuah film karya Midpoint Pictures yang diproduksi pada tahun 2024. Menceritakan dinamika relasi antara ibu dan anak yaitu Agita dan Philip dengan kondisi Agita yang akan melangsungkan pernikahan lagi namun Philip tidak yakin dengan keputusan ibunya tersebut karena dia tidak mengenal calon ayah barunya. Sepanjang film, tokoh Agita memberikan gerak-gerik yang cukup aneh, dengan rumah mereka yang penuh dengan ornamen ngengat serta karakter Agita yang ternyata tergabung dalam sekte penyembah ngengat. Mendekati akhir film diperlihatkan bahwa Agita sebenarnya sudah meninggal, dan “pernikahan” yang akan dilaksanakan pada esok hari sebenarnya adalah pemakaman Agita.

Aspek tersebut yang mendorong penulis untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang perancangan *sound effect* yang bisa menjadi pendamping dan melengkapi *leitmotif* karakter pada film “A Shiny Day” sehingga penonton diberikan petunjuk-petunjuk kecil tentang hal yang dapat terjadi berikutnya. Pada skripsi ini, penulis akan menjelaskan lebih lanjut tentang perancangan *sound effect* suara ngengat sebagai pelengkap *leitmotif* karakter Agita dalam film “A Shiny Day”.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *sound effect* suara ngengat sebagai pelengkap *leitmotif* karakter Agita dalam film “A Shiny Day” ?

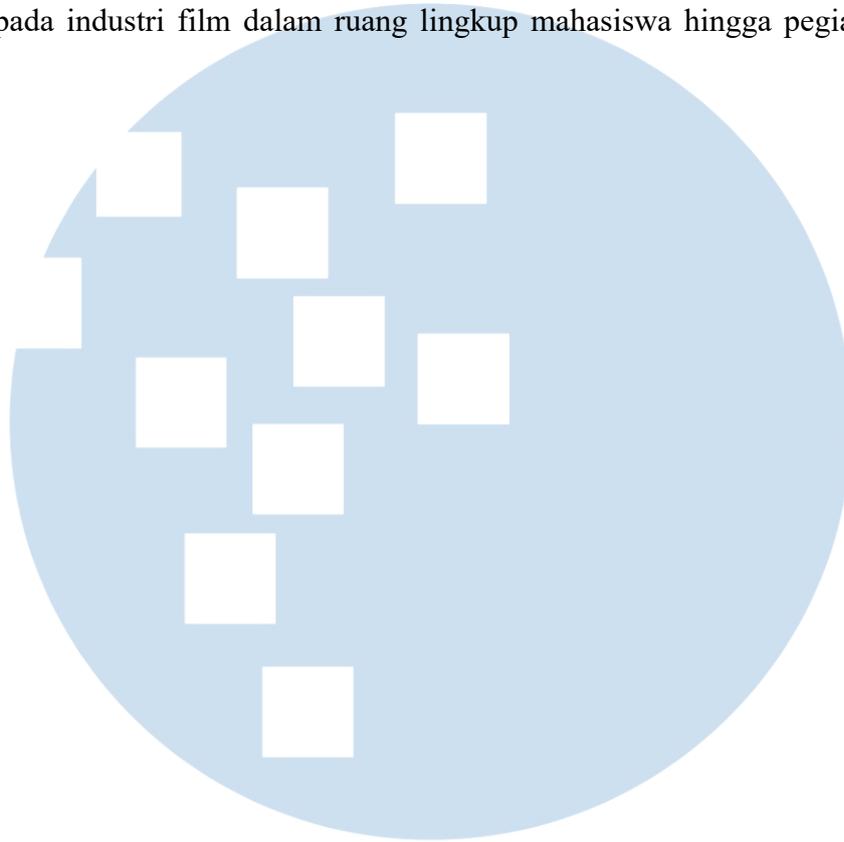
1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada *scene 3 shot 5*, *scene 5 shot 6* dan *scene 7*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perancangan *sound effect* suara ngengat sebagai pelengkap *leitmotif* untuk karakter Agita yang terdapat dalam film “A Shiny Day”. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian terkait tentang audio maupun visual dalam film. Tidak menutup kemungkinan

penelitian ini menjadi awal untuk penelitian di masa mendatang terkait eksplorasi audio pada industri film dalam ruang lingkup mahasiswa hingga pegiat industri film.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA