

2. STUDI LITERATUR

2.1 SOUND DESIGN

Sound Design merupakan sebuah proses konstruksi suara di pasca produksi dengan menggunakan berbagai sumber suara baik yang didapatkan pada saat proses produksi maupun dari sumber lain untuk digabungkan dengan hasil gambar sehingga dapat terdengar menyatu (Dakic, 2009). Proses *sound design* berkaitan dengan kreativitas seorang penata suara dalam merancang suara agar memberikan ekspresi yang ingin dirasakan oleh penonton.

Secara lebih detail, Collins (2020, hal. 4) menjelaskan bahwa tahapan *sound design* umumnya terbagi menjadi empat tahap yaitu:

1. Memilih dan menempatkan suara yang sudah direkam pada produksi.
2. Menciptakan suara tertentu dengan menggabungkan beberapa suara atau *layering*
3. Memproses suara secara analog maupun digital, seperti menggunakan *compression*, *limiter*, maupun *reverb*.
4. Menciptakan suatu suara melalui *synthesizer* untuk dikombinasikan dengan suara lain.

Hal ini membuktikan bahwa proses *sound design* yang kompleks sangat penting terutama dalam pembuatan film “A Shiny Day” yang sangat bergantung pada suara untuk membangun elemen dunia dalam film dan secara khusus menegaskan *leitmotif* karakter Agita dalam film.

2.2 SOUND EFFECT

Sound effect merupakan suara yang ditambahkan dalam film dengan tujuan untuk mengkonstruksi realitas dalam sebuah film (Rose, 2008, hal. 339). Tidak hanya itu, *sound effect* juga dapat mempengaruhi pengalaman menonton dan membawa emosi yang ingin dibangun oleh pembuat film. Secara umum, *sound effect* sendiri terbagi menjadi dua hal utama yaitu *diegetic* dan *non-diegetic*.

Suara *diegetic* merupakan efek suara yang berasal dari adegan yang terdapat dalam film, dapat berupa dialog, suara tindakan, maupun suara yang akan terdengar dalam adegan seperti suara burung di adegan hutan (Avarese, 2017, hal. 72). Sementara itu, suara *non-diegetic* merupakan suara yang tidak berasal dari dunia yang terdapat dalam film, seperti suara narator ataupun musik latar. (Avarese, 2017, hal. 72). Tujuan penggunaan *sound effect diegetic* dan *non-diegetic* pun beragam, dapat berfungsi untuk memberikan petunjuk kepada penonton, membangun emosi yang diperlukan, bahkan mengelabui penonton terhadap hal yang akan atau sedang terjadi.

2.2.1 HUMMING

Suara hum atau humming merupakan sebuah suara yang umumnya didengar karena adanya arus listrik pada objek elektronik dengan frekuensi berkisar 60Hz (Case, 2007, hal. 120). Suara dengungan ini terdengar sangat samar di dunia nyata karena low frequency nya sulit didengar manusia.

2.2.2 SUARA NGENGAT

Suara ngengat yang digunakan merupakan suara yang dihasilkan ketika ngengat terbang ngengat yaitu kepakannya. Suara dari kepakannya ngengat umumnya memiliki frekuensi suara rendah yang berkisar 30-50Hz namun diikuti dengan frekuensi suara tinggi di antara 7-150kHz (Lapshin, & Vorontsov, 2007, hal. 1118-1119).

2.3 LEITMOTIF

Leitmotif merupakan sebuah kata dari bahasa Jerman yang ditranslasi dengan makna yang berarti “motif penggerak”. Secara sederhana, *leitmotif* dapat diartikan sebagai sebuah motif yang membentuk terciptanya suatu hal. Motif ini diasosiasikan dengan sebuah potongan musik singkat dari suatu aransemen musik yang lebih meluas (Bribitzer-Stull, 2015, hal. 7). Maka dari itu, motif dapat mengikat kepada suatu ideologi, suatu kejadian, hingga suatu tokoh.

Dalam film merupakan sebuah konsep suara atau musik singkat yang mengikat kepada suatu ideologi, tempat, hingga seseorang yang terdapat dalam film (Kolenc, 2015, hal. 8). Dalam penerapannya, *leitmotif* terdiri dari suara dengan nada yang berulang dan diputar setiap kali suatu karakter atau momen tertentu akan muncul. Hal ini membantu mengingatkan atau memberi isyarat pada penonton terhadap adegan yang akan terjadi berikutnya. Seperti musik yang diputar pada film “Jaws” karya Universal Pictures tahun 1975, yang memberi isyarat nada bahaya akan kedatangan sang hiu. Grey (dalam Bribitzer-Stull, 2015, hal. 8) mendukung hal tersebut dengan memaparkan fungsi lain *leitmotif* yang tidak hanya suatu musik yang terikat pada karakter maupun ide, tapi bisa menjadi alat pengingat untuk membuat penonton memahami hal yang akan terjadi di konteks yang berbeda. Bentuk *leitmotif* tidak hanya musik instrumen, namun dapat terdiri dari hal lain seperti *sound effect*, maupun *ambience* untuk mendukung pembentukan motif suara.

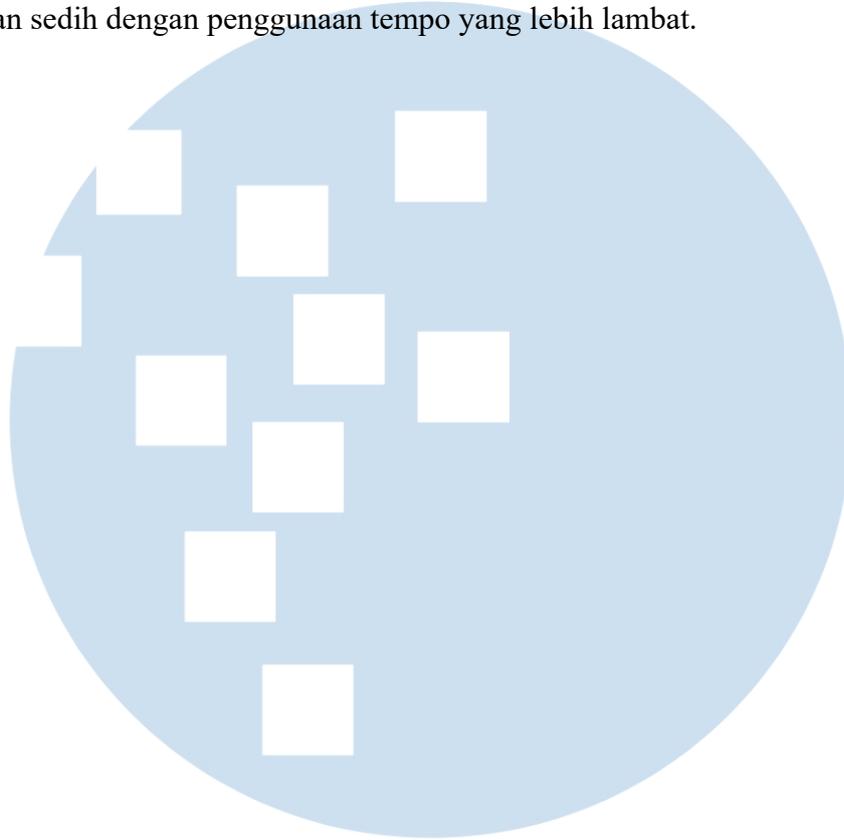
2.4 KARAKTER

Dalam film fiksi, karakter atau tokoh merupakan makhluk khayalan yang dibuat berdasarkan aspek fisik, psikologis, dan juga lingkungan (Freeman, 2017, hal. 72). Karakter dalam film dapat berpengaruh terhadap pembawaan alur narasi film maupun aspek lain seperti suara. Dalam film “A Shiny Day”, karakter Agita merupakan seorang ibu paruh baya yang telah sebenarnya telah meninggal, namun anaknya Philip, baru mengetahui kenyataan tersebut pada menjelang akhir film. Maka, terjadi perubahan karakter dari yang awalnya terlihat seperti perempuan pada umumnya, menjadi sosok hantu yang menyeramkan. Hal ini juga yang ingin diwujudkan penggambarannya melalui aspek *sound effect* dan *leitmotif*.

2.5 EFEK NADA MINOR

Nada minor dalam musik dapat memberikan efek perasaan tertentu kepada pendengarnya. Berbeda dengan nada major pada musik, nada minor sering diasosiasikan dengan hal negatif. Hal ini sejalan dengan pemaparan Vieillard, et. al (2008, hal. 724) yaitu nada minor dapat memberikan efek mencekam atau

threatening dengan penggunaan tempo sedang sementara dapat juga memberikan perasaan sedih dengan penggunaan tempo yang lebih lambat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA