

Penelitian ini berfokus pada Implementasi *Automation Equalizer* dalam Transisi *Diegetic* ke *Non-Diegetic* pada *Opening Film Maju Mundur Keburu Patah* (2026). Pembahasan difokuskan pada *Scene 2 Shot 6*, dimana *scene* tersebut penulis sebut sebagai *Opening Film* pada film *Maju Mundur Keburu Patah* (2026).

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk mengetahui Implementasi *Automation Equalizer* dalam Transisi *Diegetic* ke *Non-Diegetic* pada *Opening Film Maju Mundur Keburu Patah* (2026).

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 EQUALIZER

Menurut Teyssier-Ramírez (2024), Konsep penting lainnya yang berkaitan dengan *equalizer* audio adalah pendengaran manusia, yang bagi manusia berada pada rentang frekuensi sekitar 20 Hz hingga 20 kHz. Equalizer ini dapat dibagi menjadi beberapa *range* yang diantaranya ada *Low* (frekuensi dari 20 Hz hingga 250 Hz), *Low Mid* (frekuensi dari 250 hingga 500 Hz), *Mid* (frekuensi dari 500 Hz hingga 2 kHz), *High Mid* (frekuensi dari 2 kHz hingga 4 kHz), *High* (frekuensi dari 4 kHz hingga 20 kHz).

Rogers (2019) menjelaskan bahwa *equalizer* memungkinkan kita untuk menemukan frekuensi tertentu dengan *boosting* area sempit yang rentang frekuensi. Ketika suatu frekuensi yang tidak ingin menonjol maka frekuensi tersebut dapat di *cutting* hingga mencapai tingkat volume yang kita inginkan (Becka, 2007). Apabila dalam suatu proses *mixing* hanya terdapat beberapa bagian tertentu yang memerlukan penyesuaian *equalizer*, maka penggunaan *automation* pada *plugin equalizer* yang digunakan merupakan pilihan yang baik. Dengan cara

ini, penyesuaian hanya akan mempengaruhi bagian yang diinginkan tanpa mengubah keseluruhan *track* audio. (Rogers, 2019. Hlm 34)

Reiss dan Välimäki (2016) menjelaskan bahwa speaker *handphone* pada dasarnya merupakan sistem *Low Cut*, yang memiliki *range* frekuensi rendah di bawahnya. Frekuensi *range* dalam rentang 500 Hz hingga 3000 Hz, berada dekat dengan titik frekuensi speaker *handphone*.

2.2 AUTOMATION

Menurut Sterne dan Razlogova (2021), proses penataan suara zaman modern sudah menggunakan parameter yang tidak statis, melainkan dapat bergerak secara dinamis di dalam DAW. *Automation* adalah teknik perubahan parameter kekerasan suara (*volume fader*), penempatan *panning*, hingga intensitas efek *delay* secara otomatis sepanjang adegan di dalam DAW. Dalam *Sound Design*, sistem *automation* dapat menciptakan manipulasi dan dapat mengubah perspektif pendengaran penonton.

2.3 DIEGETIC DAN NON-DIEGETIC

Klas Dykhoff (2012) menyatakan bahwa, Suara *Diegetic* merupakan suara yang keluar dari tindakan karakter yang berkaitan dalam film karakter tersebut. Sedangkan suara *Non-Diegetic* merupakan suara yang hanya bisa didengar oleh penonton dari dalam film, bisa juga dipandang sebagai pesan langsung dari pembuat film kepada penonton, suara *Non-Diegetic* tanpa disadari bisa jadi isyarat yang ingin disampaikan oleh sutradara dari karakter. Dengan memindahkan suara antara metode *Diegetic* dan *Non-Diegetic* bisa menjadi salah satu alat naratif. (Dykhoff, 2012)

Sonnenschein (2001) menyatakan bahwa meskipun penonton memiliki kecenderungan alami untuk mendengar suara sebagai bagian dari apa yang mereka lihat, seorang *sound designer* perlu memberikan teknis yang berbeda

antara dialog dan juga musik, Serta *sound design* memiliki kemampuan dalam membangun *Auditory Point of View* atau subjektivitas sonik karakter. (Sonnenschein, 2019 hlm. 22).

2.4 DELAY

Menurut Zachary Hummel (2016), salah satu hal yang menarik dari efek *delay* adalah kemampuan pendengaran manusia untuk tetap memahami suara meskipun suara tersebut diberikan pengulangan atau jeda tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa efek *delay* dapat digunakan untuk berbagai tujuan dalam pengolahan audio tanpa menghilangkan kejelasan suara yang didengar oleh pendengar. Dengan efeknya yang bersifat abstrak karena berulang, efek *delay* dapat merepresentasikan imajinasi atau isi pikiran seseorang. (Hummel, 2016, hlm. 20).

Lebih lanjut, Hummel (2016) efek *delay* dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan pengolahan suara. Efek *Delay* mampu menciptakan suara pantulan atau gema dengan jeda waktu tertentu, menghasilkan efek gema singkat pada vokal, hingga menciptakan kesan ruang yang lebih luas. Selain itu, efek *delay* juga memungkinkan suara asli dan suara pantulannya ditempatkan pada posisi kiri atau kanan yang bersifat *stereo*, sehingga suara terdengar lebih hidup dan tidak memerlukan pengaturan yang rumit pada DAW. (Hummel, 2016 hlm 21)

2.5 TRANSISI

Menurut teori Danny Hahn (2016), pada buku *Primeval Cinema-An Audiovisual Philosophy*, Transisi suara dari ruang *diegetic* ke *non-diegetic* atau sebaliknya dapat ditandai dengan berubahnya suara ruangan pada film. Perubahan karakteristik suara dapat digunakan untuk memperjelas perpindahan perspektif pendengaran dalam sebuah adegan film. (Hahn, 2016 hlm 283)