



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film adalah sebuah karya yang kompleks dan terdiri dari berbagai macam elemen yang mengharuskan semuanya untuk sejalan dan seimbang antara tata letak suara, visual, *editing*, dan cerita untuk menciptakan sebuah karya yang baik dan sempurna (Viers, 2008, hlm. 23).

Sebuah film pastilah memiliki cerita yang memiliki *goals*, konflik, dan resolusi. Cerita di dalam film dapat disampaikan melalui visual dan *audio*. Suara dalam sebuah film dapat mendukung jalannya cerita melalui dialog, *sound effect*, dan musik. Suara dapat digunakan untuk meningkatkan realita yang ada pada adegan serta membantu untuk menyampaikan *goals*, konflik yang terjadi, dan resolusi yang dialami tokoh dalam film tersebut.

Dalam pembuatan film, banyak divisi yang terlibat di antaranya adalah divisi *sound*. Divisi *sound* bertugas untuk menyunting dan merekam suara dalam sebuah film yang bertujuan untuk meningkatkan *mood* dan mendukung cerita pada film tersebut. *Sound department* saat *post production* terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: dialog, musik, dan *sound effect* (Viers, 2008, hlm. 23).

Sound effect merupakan salah satu tahap dari *post production audio* yang bertugas untuk mengolah seluruh suara *non dialog* pada sebuah film. *Sound effect* terbagi lagi menjadi beberapa bagian di antaranya adalah *foley* dan *soundscape*. Fungsi dari *sound effect* sendiri adalah sebagai pendukung visual untuk membuat

suasana di dalam *frame* menjadi lebih nyata. Penambahan *sound effect* dalam sebuah film dapat meningkatkan *mood* dan mendukung cerita yang tengah berlangsung (Yewdall, 2011, hlm.426).

Menurut Ament (2009), *foley* dalam sebuah film dapat digunakan *filmmaker* untuk meningkatkan emosi didalam filmnya yang bertujuan untuk membuat penonton memahami gagasan sutradara (hlm.18). dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa fungsi naratif dalam sebuah film dapat ditingkatkan tidak hanya melalui visual namun dapat menggunakan *foley* sebagai alternatif. *Foley* terbagi menjadi 4 jenis yaitu *supporting reality*, *enhancing reality*, *replacing reality*, dan *creating reality*. *Supporting reality* adalah *foley* yang berfungsi untuk mendukung dan mendetailkan suara yang terlihat pada gambar yang direkam sesuai mengikuti pergerakan yang terlihat dalam visual. *Enhancing reality* adalah *foley* yang dibuat untuk meningkatkan realita pada film menggunakan beberapa benda untuk menghasilkan satu bunyi yang dapat mendukung adegan.

Soundscape berasal dari dua kata yaitu *sound* yang berarti suara atau bunyi dan *scape* yang berarti lingkungan. *Soundscape* merupakan bagian dari *sound effect* yang berfungsi untuk menggambarkan lingkungan pada sebuah film yang bertujuan untuk meningkatkan realita pada film tersebut. Pijanowski (seperti dikutip oleh Farina 2014, hlm. 3), *soundscape* terbagi menjadi tiga, yaitu *geophonic*, *biophonic*, dan *antroponic* yang digunakan untuk menghubungkan individu dengan lingkungan sekitarnya. *Soundscape geophonic* adalah jenis *soundscape* yang digunakan untuk menggambarkan kondisi alam dari sebuah film

yang berasal dari bunyi-bunyian yang bersumber dari bukan makhluk hidup. *Soundscape biophonic* adalah *soundscape* yang menggambarkan kondisi lingkungan yang sumbernya berasal dari makhluk hidup non-manusia seperti jangkrik, anjing, serangga, dan lain-lain. *Soundscape antroponic* adalah jenis *soundscape* yang sumber suaranya berasal dari lingkungan hidup manusia seperti suara riuh orang-orang di pasar, lingkungan industri, dan jalan raya. Di dalam film *Semasa*, penulis menggunakan salah satu dari ketiga elemen dari *soundscape* yaitu *antroponic* karena latar tempat dari film *Semasa* berada di perkotaan. *Soundscape* juga dapat digunakan sebagai penghubung antara keadaan lingkungan dengan emosi tokoh. Payne (seperti dikutip oleh Farina 2014, hlm. 3), memperkuat bahwa *soundscape* tidak hanya sekedar sebuah suara latar di dalam film, namun *soundscape* dapat menggambarkan situasi di dalam film tersebut.

Dalam film *Semasa*, penulis mencoba memainkan kedua bagian dari *sound effect* yaitu *foley* dan *soundscape* sebagai peningkat emosi serta untuk mendukung ceritapada film *Semasa*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana *sound effect* mampu meningkatkan dan mendukung cerita dalam film drama romantis keluarga *Semasa*?

1.3. Batasan Masalah

Penggunaan *foley* dan *soundscape* sebagai pendukung naratif dan menggambarkan emosi dari kedua tokoh utama Mei dan Bayu pada *scene* 2, 5, 7, dan 8.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi lain dari *sound effect* sebagai pen pendukung naratif dalam sebuah film.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis, penulisan laporan ini sebagai langkah pembelajaran lebih dalam mengenai *sound effect* terutama *foley* dan *soundscape*. Serta bagaimana peran *sound designer* mengolah hal tersebut menjadi sebuah komposisi yang dapat dinikmati penonton.
2. Bagi perpustakaan, diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi junior, senior, maupun orang-orang yang ingin mempelajari *sound design* terutama tentang *sound effect*.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, diharapkan dapat menjadi bahan referensi materi pengajaran untuk para dosen.

UMMN