



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Sound dalam Film*

Sonnenschein (2001), mengatakan *sound* dalam film adalah sebuah wadah untuk bercerita dari dunia si tokoh dengan musik, *effect*, dan dialog. *Sound* dapat menjadi sebuah media yang digunakan sutradara dalam menyampaikan cerita serta emosi yang ingin disampaikan kepenonton (hlm.151).

2.2. *Sound Design*

Menurut Holman (2002), *sound design* merupakan bagian dari *post production*. *Sound design* merupakan tahap di mana semua suara diolah dan dijadikan sebuah kesatuan untuk mendukung cerita. Dalam tahap ini, *sound designer* bertugas untuk menyatukan dan mengatur seluruh elemen suara menjadi sebuah komposisi yang memiliki karakter dan *mood*.

Holman menyatakan *Sound design* dapat membuat suasana di dalam sebuah gambar menjadi lebih hidup. *Sound design* merupakan bagian dari *post-production* di mana semua materi suara pada sebuah film diolah. Dalam prosesnya, ada tiga tahap yang harus dilalui, yaitu *editing dialog*, *editing effect*, pembuatan musik, dan diakhiri dengan proses *final mixing* (hlm. 192-194).

2.3. *Fungsi Naratif*

Nabokov (seperti yang dikutip Rabiger dan Hurbis-Cherrier, 2013) mengatakan, naratif adalah sebuah alur cerita yang memiliki konflik, *goals*, dan resolusi yang menjadi cara seorang *filmmaker* menyampaikan informasinya dan penonton

menangkap informasi tersebut serta mampu terbawa suasana dari cerita yang disajikan (hlm.40).

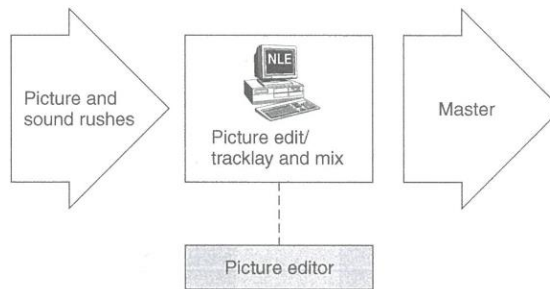
Sonnenschein (2001) juga mengatakan, cerita dalam sebuah film haruslah memiliki *goals*, konflik, dan resolusi. Bagi *sound designer*, mengetahui *goals*, konflik dan resolusi berguna untuk memahami alur cerita yang ingin sutradara sampaikan ke penonton dan mempermudah dalam pendesain suara (hlm.173).

2.4. Workflow

Wyatt (2005) mengatakan, *workflow* dalam *sound post production* terbagi menjadi beberapa cara, tergantung *budget* dan sistem kerja yang diterapkan. *Workflow* ini berkaitan erat dengan kelancaran kerja pada *post production*.

2.4.1. Pada Produksi Kecil

Pada produksi kecil (dokumenter dan *tv series low budget*), biasanya menerapkan sistem kerja editor gambar juga berkerja sebagai *sound mixer* dan *sound editor*. Sistem kerja ini hanya membutuhkan *crew* yang sedikit, sehingga tidak mengeluarkan budget banyak. Namun sistem kerja ini bisa diterapkan dengan catatan penataan *sound* yang diolah tidak rumit dan editor gambar mampu melakukan *mixing sound*.



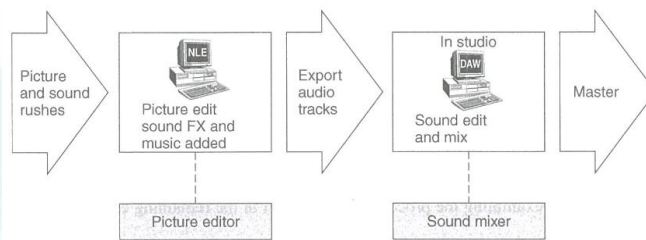
Gambar 2.1. *Workflow Post Production Type 1*

(*Audio Post Production for Film and Television: An Introduction to Technology and Techniques*
/Thrid Edition/Wyatt H. & Amyes. T./2005)

(Wyatt, 2005, hlm. 79)

2.4.2. Pada Produksi Film *Low Budget*

Wyatt (2005) mengatakan, *workflow* dalam produksi film *low budget* juga dapat menerapkan *workflow* seperti ini. Editor gambar bertugas juga sebagai *sound editor*, yaitu editor gambar bertugas juga untuk menata dialog, *sound effect*, dan musik saat proses *editing* gambar berjalan. Setelah semua selesai, lalu materi *audio* diberikan kepada *sound designer* untuk dilakukan tahap selanjutnya yaitu *Pre mixing* (hlm. 80).



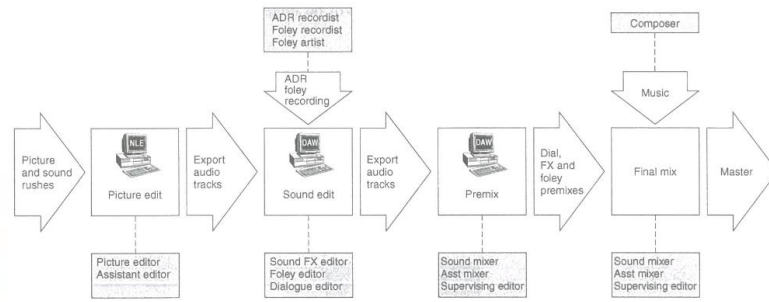
Gambar 2.2. *Workflow Post Production Type 2*

(*Audio Post Production for Film and Television: An Introduction to Technology and Techniques*
/Thrid Edition/Wyatt H. & Amyes. T./2005)

(Wyatt, 2005, hlm. 80)

2.4.3. Dalam Produksi Film Standar

Workflow ini adalah *workflow* standar yang biasa diterapkan dalam produksi film. Tahap *editing* gambar, *editing* suara, *pre mixing*, dan *final mixing* terpisah menjadi divisi tersendiri. Banyaknya *crew* juga mempengaruhi besarnya *budget* dan lamanya proses pengerjaannya. Namun kualitas yang dihasilkan akan lebih baik karena lebih terorganisir secara pengerjaan, *team* editor dan *team sound*, dapat lebih fokus mengerjakan materi mereka tanpa harus memikirkan materi lain. Proses *sync sound* bisa dilakukan oleh editor gambar atau juga bisa dilakukan oleh *team sound*. *Sound editing* tidak bisa dilakukan jika film belum *pictlock* (*picture locked*). Jika gambar sudah *pictlock*, maka tahap selanjutnya adalah *sound editing* yaitu menambahkan *sound effect* dan melakukan perekaman *ADR* dan *foley* untuk memperdetail serta memperkuat realita yang ada pada film. Setelah tahap *sound editing* selesai, semua materi suara diberikan ke divisi *pre mixing* untuk dilakukan tahap *mixing*. Pada tahap ini suara diolah dan dibetulkan agar kualitasnya baik dan nyaman untuk didengar. Setelah tahap *mixing* selesai, materi suara diberikan kepada *sound designer* untuk dilakukan *final mixing*. *Final mixing* adalah tahap finalisasi suara dan *quality check* yang dilakukan *sound designer* untuk memastikan suara pada film sudah baik dan standar. Semua suara dan bunyi diatur agar film tersebut nyaman didengar dan sudah mencapai standar untuk dipublikasikan ke penonton (Wyatt, 2005, hlm. 80-81).



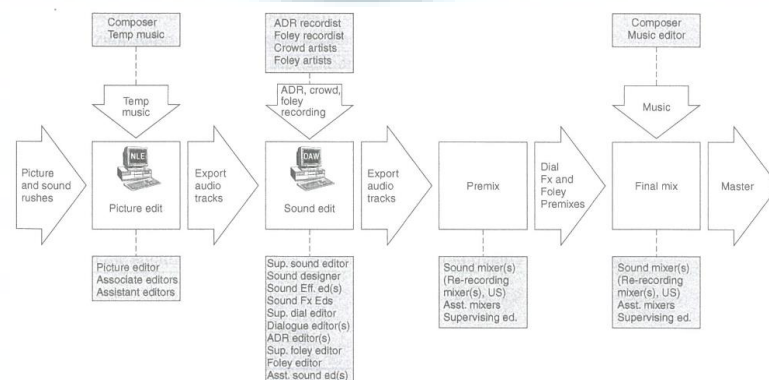
Gambar 2.3. *Workflow Post Production Type 3*

(*Audio Post Production for Film and Television: An Introduction to Technology and Techniques/Thrid Edition/Wyatt H. & Amyes. T./2005*)

(Wyatt, 2005, hlm. 80-81)

2.4.4. Dalam Produksi Film Besar

Wyatt (2005) mengatakan, *workflow* dalam produksi film besar biasanya melibatkan *crew* yang cukup banyak, baik saat produksi maupun saat pasca produksi. *Crew* yang digunakan dalam *sound post production* film yang bersekala besar biasanya terdiri dari berbagai tingkatan mulai dari *recordist*, editor, *mixer*, *supervisor*, dan *sound designer* yang diterapkan dalam satu divisi (hlm. 81)



Gambar 2.4. *Workflow Post Production Type 4*

(*Audio Post Production for Film and Television: An Introduction to Technology and Techniques /Thrid Edition/Wyatt H. & Amyes. T./2005*)

(Wyatt, 2005, hlm. 81)

2.5. *Sound Effect*

Menurut Viers (2008), *sound effect* adalah salah satu bagian dari *post production audio*. Di dalam *sound effect* terbagi lagi menjadi beberapa bagian di antaranya adalah *foley* dan *soundscape* (hlm.23). Dalam tahap ini, efek yang digunakan akan diolah dan ditata yang bertujuan untuk membangun *mood* yang cocok dengan visual yang ditampilkan. *Sound* pada sebuah film memiliki fungsi untuk membangun suasana. Terkadang suara yang terdengar, kurang mewakili adegan yang tengah terjadi sehingga *mood* yang ingin disampaikan sutradara menjadi meleset dan tidak tersampaikan kepada penonton. Hal tersebut dapat mempengaruhi alur cerita, *mood* yang seharusnya terjadi, menjadi hilang dan penonton tidak dapat merasakan apa yang dialami tokoh. Penambahan *sound effect* dalam sebuah film dapat meningkatkan alur cerita dan membuat suasana di dalam film menjadi lebih hidup (Yewdall, 2011, hlm.426).

Menurut Long dan Schenk (2000) penambahan *sound effect* dan musik yang tepat dapat membantu untuk meningkatkan *mood*, penggambaran lokasi, dan meningkatkan tensi pada sebuah film (hlm.218).

2.6. *Foley*

Menurut Viers (2008), *foley* adalah penggabungan suara dengan gambar. Suara direkam mengikuti pergerakan yang terlihat pada visual. Penambahan ini bertujuan untuk menguatkan karakter suara yang awalnya tidak sesuai atau kurang mendukung visual yang ada sehingga mempengaruhi *mood* yang ingin disampaikan (hlm.25).

Menurut Ament (2009), *foley* dapat digunakan *filmmaker* sebagai cara meningkatkan emosi di dalam filmnya dengan tujuan untuk membuat penonton memahami gagasan sutradara pada film tersebut (hlm.18). Dari *statement* tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi naratif dalam sebuah film dapat ditingkatkan tidak hanya melalui visual namun dapat menggunakan *foley*. Penambahan *foley* dalam sebuah film dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap realita film tersebut. Karena *foley* mampu menciptakan atau mendukung realita di dalam sebuah film agar penonton percaya bahwa adegan itu benar-benar nyata dan terjadi pada tempat yang digambarkan oleh visual (Yewdall, 2011, hlm. 426).

Foley sendiri dapat dikategorikan dalam beberapa fungsi sesuai kebutuhannya, yaitu sebagai pendukung realita (*supporting reality*), meningkatkan realita (*enhancing reality*), mengganti realita (*replacing reality*), dan membuat realita (*creating reality*).

2.6.1. Supporting Reality

Menurut Ament (2009), *foley* berfungsi sebagai pendukung visual dalam menyampaikan realita dan mempertegas apa yang telah terjadi di dalam visual. Karena pada dasarnya *foley* digunakan untuk mendukung dan memperjelas realita yang digambarkan oleh visual (hlm.28).

Viers (2008) mengatakan, tujuan dari *supporting reality* adalah mendukung adegan yang digambarkan visual. *Foley* ditujukan untuk merekam kembali bunyi yang sekiranya tidak jelas atau tidak memiliki karakter yang kuat untuk mendukung adegan di dalam visual. Bunyi langkah kaki dari pemain adalah bunyi yang sering direkam ulang saat proses pembuatan *foley*. Perekaman tersebut

dikarenakan bunyi langkah kaki saat perekaman di lapangan tidak terekam dengan jelas dan juga bertujuan untuk memperkuat realita (hlm.26).

2.6.2. *Enhancing Reality*

Ament (2009) mengatakan, *foley enhancing reality* merupakan *foley* yang berfungsi untuk meningkatkan realita pada adegan. Bunyi yang dihasilkan bisa berasal dari pencampuran beberapa benda atau efek sehingga membuat bunyi yang dihasilkan serupa dengan suara yang seharusnya dihasilkan pada gambar. *Enhancing Reality* dilakukan untuk membuat suara pada adegan yang tidak memungkinkan direkam saat di lapangan dengan cara menggabungkan beberapa *foley* dan mencampurnya demi meningkatkan realita pada adegan (hlm.29).

2.6.3. *Replacing Reality*

Ament (2009) mengatakan, *replacing reality* adalah sebuah eksperimen yang dilakukan *foley artist* untuk menciptakan bunyi benda yang serupa pada gambar dengan menggunakan properti yang berbeda. Pembuatan *foley* ini ditentukan dari kreatifitas *foley artist* dalam menciptakan dan memanipulasi suara agar serupa dengan benda yang diperlihatkan visual. Pengantian bunyi ditujukan untuk membangun *mood* yang belum tercapai oleh bunyi sebelumnya atau belum di rekam ketika di lapangan (hlm.31).

2.6.4. *Creating Reality*

Ament (2009) mengatakan, *foley creating reality* berfungsi untuk membuat sebuah realita baru yang sebelumnya belum pernah ada. Pembuatan ini bertujuan untuk memperkuat karakter dari seorang tokoh dengan menampilkan suara yang

menjadi identitas bagi tokoh tersebut. Salah satu contoh adalah pembuatan suara monster, karakter monster di setiap film berbeda. Maka dari itu dilakukan pembuatan suara baru untuk identitas monster tersebut yang bertujuan untuk menjadi ciri khas atau identitasnya (hlm.31).

2.6.5. Foley Cue Sheet Log

Foley adalah bunyi yang direkam kembali untuk kebutuhan *sound designer* dalam menciptakan realita pada film. Dalam pembuatannya, *foley artist* membutuhkan sebuah *cue sheet log* untuk menandai adegan mana saja yang membutuhkan *foley*. Pencatatan ini dilakukan saat *editing* gambar sudah *pictlock* (*picture lock*). *Cue log* sendiri sebenarnya hanya menjadi sebuah panduan bagi *foley artist* dalam mencatat mana saja adegan yang membutuhkan *foley*. Sehingga saat perekaman dimulai, *foley artist* tidak kebingungan dalam memilih *props* yang harus disediakan dan mempercepat proses perekaman *foley* (Yewdall, 2011, hlm.449).

Cue sheet log ini berupa sebuah tabel yang berisikan *timecode* dan *foley* yang dibutuhkan, baik itu *footstep* atau *property* yang akan digunakan. Cara penggunaannya adalah karakter utama diletakan pada bagian pertama, selanjutnya diletakan tokoh lainnya, *props* yang digunakan, dan pergerakan baju atau *cloth movement*. Biasanya dalam pembuatan *track foley* di dalam *DAW*, *foley mixer* menempatkan 8 buah *track* untuk perekaman. Namun semua itu tergantung banyak tidaknya adegan dan *footstep* karakter yang akan direkam kembali (Yawdhall, 2011, hlm.450).

Tabel 2.1. Contoh Cue Sheet Log Foley

editor: Dwayne Avery		Cue Sheet		pg: 1 of 29			
ver: R-2 FOLEY		show title: "Frank and Jesse"		R-2 FOLEY			
Foley - 1	Foley - 2	Foley - 3	Foley - 4	Foley - 5	Foley - 6	Foley - 7	Foley - 8
0:00:00	START	0:00:00	START	0:00:00	START	0:00:00	START
0:05:00	"POP"	0:06:00	"POP"	0:06:00	"POP"	0:06:00	"POP"
0:12:00	F/S JESSE	0:14:03	F/S MARY secondary F.S.	0:12:00	F/S secondary of Villain F.S.	0:12:00	F.S.
	"HERO" F.S.				B.G. F.S.		B.G. F.S.
							ODD F.S. -&- light props
							0:12:00
							P/U HAT
							light props
							CLOTH MOVT.
							0:27:00
							BOTTLE
							1:02:00
							CHAIR
							1:35:02
							CARDS SHUFFLE
							2:45:10
							DEAL CARDS
							3:07:00
							POKER CHIPS
							3:46:12
							3:46:12

(Practical Art of Motion Picture Sound, Fourth Edition/Yewdall, L, D/2012)

(Yawdhall, 2011, hlm.450)

2.7. Soundscape

Pijanowski (seperti dikutip oleh Farina 2014, hlm. 3) mengatakan, *soundscape* merupakan gabungan suara dan bunyi dari *geophonic*, *biophonic*, dan *antrophonic* yang berguna untuk menghubungkan individu dalam film dengan lingkungannya. *Soundscape* berguna sebagai penjelas visual dan seperti apa keadaan lingkungan di sekitarnya. Selain untuk penjelas situasi lingkungan, *soundscape* juga dapat digunakan sebagai penghubung antara keadaan lingkungan dengan emosi tokoh. Payne (seperti dikutip oleh Farina 2014, hlm. 3)

Farina (2014) mengatakan, *soundscape* berasal dari dua kata yaitu *sound* dan *scape*, "*sound*" yang berarti suara atau bunyi dan "*scape*" yang berarti tempat atau lingkungan. *Soundscape* adalah suara dan bunyi yang berasal dari lingkungan yang tergambar di dalam visual. Suara dan bunyi tersebut mewakili

ekosistem di suatu daerah atau dapat menggambarkan suasana yang menjadi sebuah ciri khas dari sebuah tempat (hlm.3).

Farina (2014) juga mengatakan bahwa *soundscape* adalah penggambaran karakter dari suatu tempat yang dapat mendefinisikan teknologi, adat pada suatu daerah, dan situasi sosial melalui suara dan bunyi (hlm.110). jenis-jenis *soundscape* terbagi menjadi 3 macam yaitu *geophonic*, *biophonic*, dan *antrophonic*.

2.7.1. Geophonic

Farina (2014) mengatakan, *geophonic* adalah bunyi lingkungan yang berasal bukan dari makhluk hidup contohnya seperti angin, arus air, banjir, dan petir (hlm. 1). Penambahan *soundscape geophonic* biasanya digunakan ketika *sound designer* ingin menggambarkan kondisi alam dari visual yang ditampilkan.

2.7.2. Biophonic

Biophonic merupakan suara yang dihasilkan untuk mendukung suasana ruang yang ada di dalam gambar. *Sound biophonic* biasanya berasal dari makhluk hidup non-manusia seperti serangga, katak, hewan dan berbagai macam makhluk hidup non-manusia lainnya yang berkaitan dengan keadaan lingkungan pada visual yang ditampilkan. *Sound biophonic* setiap tempat berbeda menurut temperatur dari iklim pada daerah tertentu. Contohnya pada iklim tropis, biasanya akan terdengar suara katak, serangga dan hewan-hewan yang biasa ada di daerah iklim tropis (Farina, 2014, hlm.8).

2.7.3. Antrophonic

Menurut Farina (2014), *soundscape antrophonic* adalah suara dan bunyi *soundscape* yang dihasilkan oleh lingkungan hidup manusia seperti mobil, lingkungan industri, mekanik, kereta, suasana perkotaan, dan lain-lain. Suara harus dapat menggambarkan suasana lingkungan kehidupan manusia seperti aslinya. Contoh, adegan di dalam rumah dengan suara suasana perkotaan atau lingkungan perumahan yang berada di luar ruangan. Dengan begitu penonton dapat memahami di mana adegan terjadi tanpa harus memperlihatkannya melalui visual (hlm.10).

2.8. Aural Illusion

Sonnenschein (2001) menyatakan bahwa *soundscape* terdiri dari *figure* dan *ground* yang mewakili adanya kedalaman pada gambar. Hal ini membuat penonton dapat memfokuskan objek yang menjadi fokus utama di dalam adegan. *Figure* merupakan objek atau fokus utama di dalam film yang memiliki informasi lebih sedangkan *ground* atau *background* merupakan suara atau bunyi latar dari adegan.

Dalam *aural illusion* fungsi *figure* dan *ground* dapat digunakan untuk membangun suasana ruang. *Aural illusion* juga dapat digunakan untuk membangun perspektif ruang yang di tampilkan pada gambar melalui suara dan bunyi baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat (hlm.80).

2.8.1. Foreground dan Background Sound

Menurut Farina (2011), agar suara dan bunyi memiliki kedalaman, maka suara harus diatur agar pendengar dapat memfokuskan suara dan bunyi yang ingin

difokuskan. *Foreground sound* adalah suara atau bunyi yang berada di depan dan memiliki karakter yang lebih kuat dan biasanya berisi informasi yang harus disampaikan ke pendengar. *Background sound* adalah suara atau bunyi yang diletakan di belakang *foreground sound*. *Background sound* berfungsi untuk membentuk kedalaman serta memberi perspektif ruang melalui suara dan bunyi bagi penonton ketika melihat gambar yang ada di dalam *frame* (hlm. 12)

2.8.2. On Screen

Suara dan bunyi *on screen* adalah suara atau bunyi yang sumbernya dapat dilihat di dalam *frame*. Contoh suara dan bunyi *on screen* adalah dialog, *footstep*, menaruh gelas, dan suara atau bunyi sejenisnya yang sumbernya berada di dalam *frame*. Suara dan bunyi yang terdengar haruslah *sync* dengan gambar dan dapat mendukung adegan yang tengah berlangsung (Sonnenschein, 2001, hlm. 153).

2.8.3. Off Screen

Terkadang suara atau bunyi di dalam film tidak selalu berada di dalam *frame* yang terlihat. Suara dan bunyi dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penonton. Ada kalanya suara dan bunyi bisa muncul dari hal yang tidak terlihat di dalam *frame*, suara dan bunyi tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penonton tentang situasi di luar *frame*. Suara jalanan di luar ruangan, burung-burung dan berbagai macam suara dan bunyi-bunyian yang terdengar namun tidak nampak di dalam *frame* dapat digambarkan melalui suara dan bunyi (Sonnenschein, 2001, hlm.153).

Sonnenschein juga mengatakan, suara dan bunyi *off screen* terbagi menjadi dua macam yaitu suara aktif dan pasif. Suara dan bunyi *off screen* aktif adalah

suara atau bunyi yang dapat mengundang tokoh untuk melakukan hal baru atau menggerakkan cerita ke *scene* selanjutnya. Suara atau bunyi *off screen* pasif adalah suara dan bunyi yang tidak memiliki maksud tertentu, biasanya digunakan hanya untuk membangun suasana film (hlm.153).

