



### **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 Narrative*

Analisis melalui *script* dan karakter merupakan tahap untuk mengetahui emosi pada cerita dalam film. Gambar dan suara dalam film dapat menciptakan dampak dramatis pada cerita. Menurut Sonnenschein (2001), suara dapat menunjukkan informasi yang tidak dapat diceritakan melalui gambar. Informasi tersebut dapat berupa pemikiran, perasaan yang tersembunyi, atau kejutan pada karakter. Untuk dapat melakukan hal tersebut, seorang *sound designer* harus memahami penuh cerita, tema, dan *subtext* dari film tersebut (hlm. 173).

Hal tersebut dikemukakan kembali oleh Holman (2001) yang mengatakan bahwa suara memiliki dampak secara langsung pada penceritaan dalam film. *Narrative* secara *visual* umum berjalan bersamaan dengan adanya *dialog* ataupun dengan manipulasi melalui *sound effects*. Hampir seluruh orang yang bersangkutan dengan produksi film maupun televisi menggunakan suara untuk menyampaikan suatu cerita (hlm. 12,16).

Penggunaan suara dalam penceritaan suatu cerita dalam film diperkuat kembali oleh Wyatt (2005) yang menyatakan bahwa bagian tujuan dari pengerjaan *audio post production* salah satunya ialah untuk memperkuat bagaimana cerita dan bagaimana cerita berjalan dengan menunjukkan *mood*, waktu, atau lokasi dengan menggunakan *dialog*, *music*, dan *sound effects*. Suara merupakan salah satu bagian yang dapat mempengaruhi bagaimana penonton dapat memahami cerita dalam film.

Suara atau bunyi yang tidak dikerjakan dengan baik seperti permasalahan pada *sync* suara atau penggunaan ADR yang tidak sesuai akan menyebabkan penonton sulit memahami alur cerita yang ditayangkan (hlm. 150).

## **2.2. Diegetic Sound**

Sonnenschein (2001) mengemukakan bahwa *diegetic* adalah suara atau bunyi yang terlihat oleh gambar atau sumber suara atau bunyi tersebut berasal dari gambar. Suara dan bunyi *diegetic* digunakan untuk menunjukkan seluruh suara yang terlihat oleh gambar yang kemudian bisa didengarkan oleh penonton dan langsung diketahui asal dari sumber suara atau bunyi tersebut. *Diegetic* merupakan suara dan bunyi yang menunjukkan dunia karakter dan cerita sesuai dengan apa yang ditunjukkan pada gambar. Sumber dari suara atau bunyi tersebut ialah suara atau bunyi objek maupun subjek yang dapat terdengar oleh karakter dalam film dan dapat dilihat oleh penonton (hlm. 153). Hal tersebut dikemukakan kembali oleh Rose (2009) mengenai sumber suara musik yang diletakan pada film.

Musik atau suara dan bunyi *diegetic* merupakan suara atau bunyi yang sumbernya terdapat pada dunia karakter dalam film. Suara dan bunyi tersebut dapat terdengar ketika karakter sedang duduk mendengarkan radio atau sedang melihat acara televisi (hlm.380). Teori tersebut kemudian diperkuat kembali oleh Zettl (2010) yang mengemukakan bahwa *diegetic* merupakan seluruh bagian dari cerita yang terlihat pada gambar. Sebagai contoh, ketika suatu *scene* menunjukkan dua orang sedang berbicara maka suara yang kita dengar adalah isi dari perbincangan ke-dua orang tersebut dan memahami perbincangan mereka. Teori *diegetic* berasal

dari sebuah kata yaitu *diegesis* yang memiliki arti yaitu “menceritakan sesuatu” (hlm. 300).

Teori tersebut kemudian diperkuat kembali oleh Rose (2009) yang menyatakan bahwa suara dan bunyi yang digunakan tidak harus selalu memiliki suara atau bunyi yang ditambahkan pada saat proses *audio post* walaupun terkadang hal tersebut sering dilakukan. Suara dan bunyi *diegetic* tersebut dapat ditentukan penggunaannya tergantung dengan bagaimana situasi kebutuhan suara dan bunyi. Sebagai contoh, sumber suara atau bunyi dari lokasi dapat memberikan informasi lebih mengenai dimana lokasi suatu *scene* diciptakan. Toko ataupun sebuah tempat makan secara umum memiliki bunyi latar musik yang kemudian bunyi tersebut dapat membantu penonton untuk mengetahui tema dari lokasi pada *scene* tersebut. Sumber suara atau bunyi harus berasal dari dunia dalam cerita film, suara dan bunyi tersebut bersumber dari radio pada meja karakter dan semacamnya (hlm. 94, 380).

### **2.3. *Non-diegetic Sound***

*Non-diegetic* merupakan suara dan bunyi yang berasal dari luar gambar atau tidak terlihat asal suara atau bunyi tersebut. Menurut Sonnenschein (2001), suara atau bunyi *non-diegetic* dapat menggunakan suara dan bunyi yang dibuat dari hal yang tidak terlihat dari dalam *frame* yang kemudian memberikan informasi lebih mengenai kondisi dan situasi karakter dalam *scene* tersebut. Jika karakter ber-reaksi terhadap suara atau bunyi yang bersumber dari luar *frame*, maka suara tersebut masuk ke dalam kategori suara *non-diegetic*. Suara yang masuk ke dalam kategori tersebut sebagai contoh adalah suara angin dari luar ruangan, suara hujan dari luar

ruangan, suara gemuruh atau petir, suara burung, atau suara kondisi jalan raya. Suara *non-diegetic* dapat berupa suara yang tidak dapat didengar oleh karakter seperti suara narasi atau suara lagu latar. Suara tersebut digunakan untuk memicu penonton untuk merasakan suatu emosi yang spesifik seperti sedih, tegang, dan lain-lain. Suara *non-diegetic* secara umum berfungsi sebagai acuan kepada penonton untuk merasakan emosi tertentu diluar dari elemen *visual* (hlm. 154).

Hal tersebut kemudian dikemukakan kembali oleh Zettl (2010) yang mengatakan bahwa suara tersebut merupakan suara yang terdapat diluar cerita. Suara tersebut dapat disebut sebagai *sound-disconnected* dimana sumber suara tidak ditunjukkan atau terlihat pada gambar. Suara *non-diegetic* dapat memberikan dampak dengan bagaimana persepsi penonton ketika melihat suatu cerita berjalan. *Non-diegetic* dapat diartikan sebagai suara yang sumbernya tidak dapat diketahui namun dapat membantu untuk memberikan klarifikasi, intensitas, dan intrepertasi pada cerita (hlm. 301).

Aymes dan Wyatt (2005) kembali menyatakan bahwa suara *non-diegetic* dapat digunakan tnpa harus harus ditunjukkan. Suara yang akan digunakan perlu dipilih kembali sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Sebagai contoh, seseorang masuk ke dalam suatu ruangan dengan membuka pintu. Pemilihan bentuk suara serta bahan dari sumber suara tersebut perlu diperhatikan sebelum masuk tahap pengerjaan suara *foley*.

### 2.3.1. *Sound Effect*

Holman (2001) mengatakan bahwa peran gambar dan suara bisa merubah bagaimana cerita berjalan dari satu *scene* dan *scene* lainnya. Penceritaan melalui gambar akan menceritakan suatu cerita dengan menggunakan *dialog* dan pada saat *montage* cerita akan diceritakan melalui musik atau dengan *sound effect*. Suara yang digunakan pada film atau televisi umumnya adalah suara realita yang ditingkatkan. Suara tersebut diciptakan ketika memasuki tahap pasca-produksi dengan merekam suara suatu benda yang mendekati suara aslinya. Suara yang umum diciptakan adalah suara langkah kaki yang kemudian direkam terpisah dari saat produksi. Bunyi langkah kaki tersebut dapat terdengar berlebihan dari apa yang kita dengar di dunia nyata (hlm. 12,13).

*Sound effect* sudah menjadi bagian dari film semenjak musik mulai digunakan. Rose (2009) mengemukakan kembali bahwa penggunaan *sound effect* dapat memberikan dampak kepada penonton. *Sound effect* dapat menaruh posisi penonton ke dalam dunia film. Suara tersebut dapat menyempurnakan ilusi yang ingin diciptakan. Suara yang diambil dari set (suara pintu, suara alarm, suara tembakan) akan terdengar kurang dan masih membutuhkan dorongan. *Sound effect* dapat pula memberikan *continuity*. Sebagai contoh, sebuah *establishing shot* menunjukkan mall yang penuh dengan orang kemudian dilanjutkan dengan *close-up shot*. Jika suara keramaian tetap digunakan, maka kita akan tetap mengetahui lokasi *scene* masih berada di dalam mall (hlm. 213,214).

### 2.3.2. *Foley*

*Foley* merupakan suara yang diciptakan untuk menunjukkan detail suara dalam suatu *scene*. Rose (2005) mengemukakan bahwa proses penciptaan *foley* adalah dengan mengikuti gerakan objek pada gambar yang kemudian diikuti dengan menggunakan benda lain oleh seorang *foley artist*. *Foley artist* yang baik dapat merekam suara serta mengumpulkan peralatan dalam satu kali *take*. Penciptaan suara *foley* yang membutuhkan proses yang sama dengan proses penciptaan ADR. Proses tersebut berjalan dengan merekam dengan menyamakan gambar. *Foley* dapat dilakukan dengan melakukan proses perekaman dan *sync* pada saat yang berbeda, proses tersebut dapat disebut sebagai *digital foley* dimana suara *foley* dapat diletakan kepada gambar setelah direkam (hlm. 206).



Gambar 2.1. Contoh perekaman *foley*

(Interview with *foley* artist Marko costanzo Silence of the lambs the departed Life of Pie, 2016)

Rose (2009) menjelaskan pula proses penciptaan bunyi *Foley* adalah dengan menggunakan metode mengikuti gerakan pada gambar yang kemudian diikuti

dengan perekaman bunyi sesuai dengan gerakan tersebut. *Foley* umumnya direkam pada beberapa tahap. Tahap tersebut dilaksanakan dengan merekam satu ada dua kali untuk suara langkah kaki, satu kali untuk gerakan pakaian, dan satu kali untuk pergerakan bunyi benda mati. Ruangan perekaman suara *foley* harus redup dan tenang. Ruangan yang tidak memenuhi kriteria tersebut akan menyebabkan bunyi *noise* menjadi satu dengan suara yang direkam. Bunyi *foley* tidak akan terdengar nyata sampai memasuki tahap *mixing*. Pada tahap tersebut, *level*, *equalization*, dan tingkat intensitas *reverb* harus digunakan secara hati-hati untuk menyamakan dengan suara *dialog* (hlm. 220).

Sonnenchein (2001) membagi bunyi *foley* memiliki 3 tipe yang berbeda, yaitu:

1. Moves

*Moves* merupakan suara yang dihasilkan dari karakter. Suara tersebut melingkupi suara pergerakan tubuh maupun pakaian karakter.

2. Footsteps

*Footsteps* memiliki kegunaan sebagai penjelas dari suara langkah kaki karakter sesuai dengan jaraknya dengan kamera.

3. Specifics

*Specific* merupakan suara yang dibuat khusus untuk beberapa hal yang terlihat pada gambar namun suara yang diambil ketika proses produksi tidak dapat ditangkap.



Teori mengenai *foley* kemudian diperkuat kembali oleh Holman (2011) yang mengatakan bahwa *foley* merupakan *sound effect* yang diciptakan di dalam studio dengan mengikuti gambar. *Foley* yang sering digunakan secara umum adalah bunyi langkah kaki, namun beberapa bunyi direkam pula pada proses penciptaan *foley*. Holman melanjutkan kembali bahwa penggunaan efek *foley* dimulai pada saat suatu film dibutuhkan untuk memiliki *dubbing* dalam Bahasa lain dan kekurangan suara lain yang diambil di lokasi pada saat produksi. Kebutuhan tersebut kemudian semakin berkembang dikarenakan suara pada saat produksi lebih difokuskan untuk pengambilan suara *dialog*. Dengan berkembangnya penggunaan suara *foley*, proses penciptaan bunyi tersebut kemudian dikembangkan sehingga menciptakan bunyi yang lebih nyata (hlm. 218).

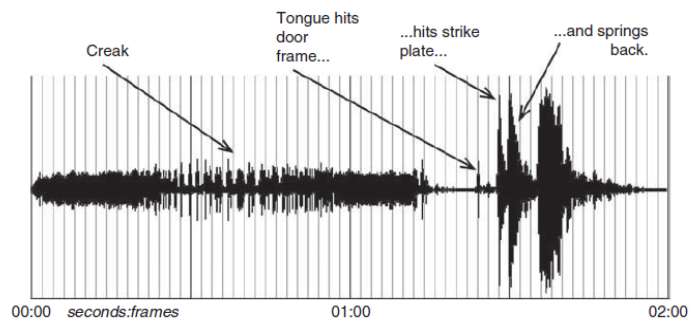
### **2.3.3. *Ambience***

*Ambience* merupakan bunyi yang berfungsi untuk menunjukkan informasi mengenai lokasi dan waktu suatu *scene* dalam film. Menurut Holman (2001), perubahan suara *ambience* dapat menunjukkan adanya suatu perubahan waktu dan lokasi dimana karakter berada dalam sebuah *scene*. Selain menjadi jembatan antara ruang dan waktu, *ambience* dapat memiliki fungsi naratif dalam sebuah *scene*. *Ambience* merupakan jembatan penghubung antara perbedaan lokasi dan waktu dalam film. Bunyi *ambience* digunakan sebelum perpindahan *scene* terjadi supaya ketika pergantian gambar terjadi perpindahan *scene* tidak akan terasa terburu-buru. Suara *ambience* dapat berpengaruh terhadap bagaimana cerita berjalan. Suara kerumunan dapat digantikan dengan suara jangkrik yang dapat merubah suasana yang ricuh menjadi suasana yang tenang (hlm. 148).

Menurut Flueckiger (2001), *ambience* memiliki fungsi yang sama dengan *soundtrack*. Kedua bunyi tersebut dapat menciptakan informasi mengenai waktu dan tempat serta dapat memberikan dampak emosional terhadap penonton. Bunyi *ambience* dapat memberikan informasi naratif tanpa harus menarik perhatian lebih kepada penonton (hlm. 170). Yewdall (2008) menyatakan bahwa bunyi *ambience* merupakan suara yang digunakan untuk memberikan isi terhadap ruang hampa dalam suatu *scene*. Suara *ambience* meliputi suara *room tone*, jalanan, dan angin. Suara *ambience* yang diambil tidak harus sama dengan suara aslinya. Sebagai contoh, jika sebuah jendela terbuka dan meniup lilin hingga redup maka suara angin yang diciptakan harus lebih kencang dari suara angin biasa (hlm. 5).

#### **2.3.4. Hard Effect**

Rose (2009) mengatakan bahwa *hard effect* adalah suatu suara individu yang *sync* dengan apa yang ada digambar atau suara yang tidak terlihat pada gambar namun sudah tertera pada naskah. Pengaplikasian *hard effect* tidak mudah dilakukan dan harus berada di antara satu *frame* pada posisi yang tepat. Pada kondisi tertentu, *hard effect* harus dimulai pada bagian pertama *frame* dimana gerakan terjadi dan dipotong sesuai dengan durasi gerakan tersebut. Namun dalam beberapa situasi, penerapan tersebut dapat dilakukan dengan cara lain. Bunyi pintu ketika tertutup harus diletakan pada saat gerakan pintu tersebut terhenti pada gambar. Sebelum bunyi pintu tertutup terdengar, bunyi gerakan pintu digunakan sebelum pintu tertutup. Bunyi dari pintu tersebut harus dipastikan tidak dimulai sebelum atau setelah pintu benar-benar tertutup pada gambar (hlm. 230).



Gambar 2.2. Contoh penggunaan *hard effect*

(Holman, 2010)

Menurut Holman (2011) cara termudah untuk menggambarkan arti dari *hard effect* adalah jika kita melihat sebuah mobil, maka kita akan mendengar suara mobil tersebut. Segala sesuatu yang terlihat pada gambar, penonton akan memiliki ekspektasi untuk dapat mendengar suara dari sumber tersebut. Suara *hard effect* dapat digunakan kecuali pada saat *sequence* montage. *Hard effect* dalam konteks ini dikategorikan sebagai suara yang sumbernya didapatkan selain dari suara saat produksi, *foley*, atau suara *ambience*, dan suara tersebut dipotong sesuai dengan gambar oleh *sound-effect editor*. Hubungan antara gambar dan *hard effect* bisa menjadi satu kesatuan yang sama seperti contoh mobil yang disebutkan sebelumnya. *Hard effect* bisa digunakan untuk meningkatkan ketegangan seperti pada film *Apocalypse Now* yang menggunakan suara serangga dimana bunyi tersebut memiliki *pitch* tinggi dan dapat berperan sebagai pembangkit intensitas ketegangan pada *scene* di dalam hutan (hlm. 161).

#### 2.4. *Sound Effect Plug-in*

Wyatt (2005) mengatakan bahwa *plug-in* merupakan perangkat lunak yang bisa ditambahkan pada *audio* dan bisa meng-emulasikan berbagai *instrument* dan perangkat keras secara fungsi maupun *console* perangkat tersebut secara *visual*. Kelebihan dari penggunaan *plug-in* yaitu untuk menghemat biaya tanpa harus mengeluarkan biaya lebih untuk perangkat aslinya. Perangkat lunak tersebut dapat dapat ditingkatkan dengan mengunduh peningkat *plug-in* tersebut di internet dan penggunaan *plug-in* dapat disatukan dengan *plug-in* lainnya pada satu *track* yang sama. Kekurangan dari penggunaan *plug-in* adalah *plug-in* memiliki berbagai jenis kualitas yang berbeda-beda dan ketika satu *plug-in* diaktifkan, perangkat lunak tersebut akan memakan jumlah *processing power* yang besar sehingga bisa menimbulkan *audio* memiliki *latency* yang besar. Berbagai *plug-in* dapat digunakan untuk sistem operasi *Mac* dan *Windows* dan kegunaan dari *plug-in* dapat terbagi menjadi berbagai macam yaitu *reverb*, *equalizer*, *reverse*, *time stretching*, *phase reversing*, dan lain-lain (hlm.177).





Gambar 2.3. Contoh tampilan *plug-in*  
(Khordad, 2017)

#### 2.4.1. *Reverberation*

Rose (2009) mengatakan bahwa *reverberation* merupakan kumpulan dari ratusan refleksi dari dunia nyata yang dikontribusikan kepada suara secara acak. Pada halaman berikutnya, Rose menjelaskan bahwa ketika seseorang berada dalam ruang konser sekitar 50 kaki dari tengah ruangan, suara yang didengar akan menyebar diseluruh ruangan dari berbagai arah. Suara tersebut tidak berhenti pada pendengaran kuping saja. Suara tersebut akan terus berlanjut memantul pada permukaan ruangan dibelakang anda. *Reverb* memberikan informasi terhadap ukuran dari ruangan dan pada posisi apa anda berada (hlm. 297,298).

Holman (2011) mengatakan bahwa suara *reverb* dapat menciptakan suatu dimensi. Menggunakan suara narasi dengan jumlah *reverb* yang lebih akan menciptakan indikasi bahwa kita mendengarkan isi dari pikiran karakter. Saat kita melihat sebuah karakter dan mendengar suara yang menggema tanpa terlihat bibirnya bergerak, kita bisa memahami bahwa suara tersebut adalah isi dari pikiran

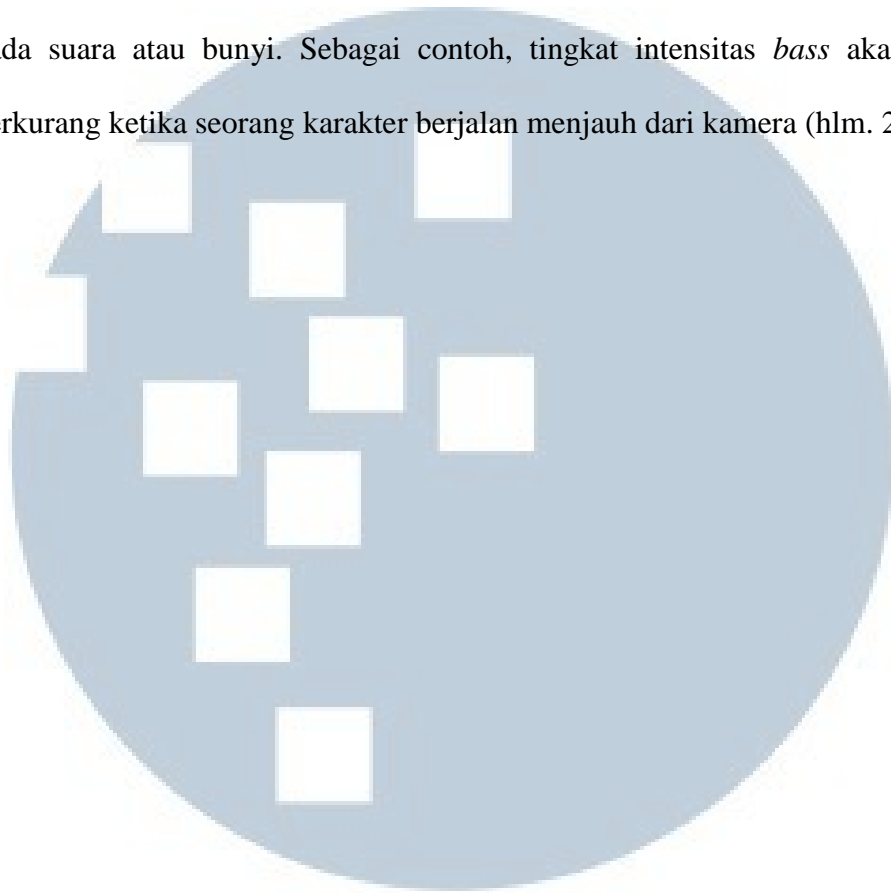
karakter. Suara *voice-over* dengan penggunaan *reverb* yang lebih sedikit memisahkan suara narasi dari isi pemikiran karakter dengan kegiatan *on-screen*. Metode tersebut sering digunakan dalam dokumenter dan dalam film naratif seperti penggunaan *voice-over* dalam film *Apocalypse Now*. Jarak kedekatan karakter Martin Sheen dapat tersampaikan dengan merekam suaranya di ruangan kecil yang tidak memiliki pantulan (hlm. 46).

#### 2.4.2. *Equalization*

Holman (2011) mengemukakan bahwa hampir semua orang sudah pernah mencoba mengendalikan *bass* dan *treble* pada sistem suara *stereo*. *Equalization* merupakan sebutan *professional* untuk proses perubahan *frequency* suara atau bunyi. Pengaturan yang paling sederhana dari *equalization* adalah pengaturan *bass* dan *treble*, namun untuk pengaturan yang lebih *professional* terbagi menjadi 4 bagian yaitu pengaturan *low-bass*, *mid-bass*, *mid-treble*, dan *high-frequency*. Masing-masing dari pengaturan frekuensi tersebut dapat disebut sebagai *EQ*.

Wyatt (2005) mengemukakan kembali bahwa *equalization* secara mudah adalah untuk mengatur frekuensi suara *treble* dan *bass*. *Equalization* dapat digunakan dengan berbagai cara pada saat pengerjaan *audio post production*. *Equalization* dapat memberikan kejelasan dan kejernihan suara *dialog* dengan meningkatkan intensitas frekuensi pada *mid-range*. *Equalization* memiliki kegunaan lain yaitu dapat mengurangi atau menghilangkan suara atau bunyi yang tidak diinginkan yaitu suara atau bunyi angin, gangguan sinyal nirkabel dan lain-lain. *Equalization* dapat pula digunakan untuk memberikan jarak atau perspektif

pada suara atau bunyi. Sebagai contoh, tingkat intensitas *bass* akan semakin berkurang ketika seorang karakter berjalan menjauh dari kamera (hlm. 222).



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA