

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Keluarga adalah tempat untuk berbagi kasih antara orang tua dengan anak-anak. Namun tidak sedikit kasus yang membuat anak-anak menjadi takut dengan orang tua atas sikap orang tua dalam mendidik, apalagi anak tersebut adalah seorang anak tiri. Merujuk data Sistem Informasi *Online* Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA) terdapat tiga ribu kasus kekerasan terhadap anak sejak 1 Januari hingga 19 Juni 2020. Diantaranya 852 kekerasan fisik, 768 psikis, dan 1.848 kasus kekerasan seksual (<https://tirto.id>, 2020). Dalam kasus ini penulis akan mengangkat film fiksi yang menceritakan perjuangan anak yang menghadapi ayah tirinya.

Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita fiksi yang dibuat seolah-olah nyata. Di dalam film fiksi terdapat dua bagian, yaitu *audio* dan *visual*. *Visual* di dalam film memiliki banyak unsur-unsur objek yang di munculkan, yang bersifat informasi tentang cerita film tersebut. Akan tetapi, dari banyak unsur-unsur tersebut *visual* hanya memiliki satu wadah untuk menampungnya yaitu *frame*. *Frame* selain sebagai wadah, juga memberikan batasan terhadap *visual* dalam penyampaian cerita. Semua adegan dan informasi terbatas oleh garis *frame* yang berbentuk persegi, berbeda dengan suara.

Suara juga bertujuan untuk menginformasikan cerita, Akan tetapi suara tidak memiliki batasan yang ada di dalam *frame*, tetapi suara terpengaruhi oleh batasan

yang berada pada *frame*, karna suara diluar dan didalam *frame* sangat berbeda karakternya, suara lebih bersifat bebas dalam menyampaikan informasi (Himawan, 2008:160). Suara memiliki banyak cara untuk menyampaikan informasi secara verbal maupun non-verbal, informasi verbal berupa kata-kata yang diucapkan tokoh sebagai dialog atau sebagai narasi. Sedangkan informasi non-verbal meliputi emosi tokoh, nuansa, dan suasana yang disampaikan melalui sound effect dan musik. Informasi verbal dapat muncul secara beriringan dengan non-verbal, atau berdiri sendiri-sendiri.

Menurut Holman bahwa perekaman suara dalam film dan televisi umumnya merupakan realitas yang dilebih-lebihkan. Hal ini dilakukan karena terdapat banyak suara yang muncul dalam proses produksi, namun suara-suara tertentu harus terdengar jelas (Holman, 2005:175). Suara memiliki 2 bagian, yaitu *Diegetic* dan *Non Diegetic*, penulis akan menggunakan suara *diegetic* yang dimana sumber suara yang berasal dari objek atau karakter dalam cerita film, *diegetic* tersebut pada akhirnya mempengaruhi persepsi, emosi, dan mewujudkan bagaimana suasana pada isi cerita dengan suara yang *realis*. Suara yang dimunculkan secara *off-screen* kerap digunakan untuk mendapatkan perhatian dari seorang karakter Suara tersebut, penggunaannya dapat mempengaruhi kapan dan bagaimana seorang pemain mengambil tindakan dengan suara yang di munculkan

Ketertarikan penulis terhadap *diegetic sound* yang akan diterapkan dalam pencapaian penataan suara dalam film *Ilalang di Tanah Gersang* yaitu Membangun suasana suara agar dapat meningkatkan *dramatic* cerita, penyampaian informasi, dan dapat menggambarkan bagaimana waktu, kejadian pada cerita, seperti contoh bagaimana keadaan suara pada malam hari, suasana perkotaan. Arti lainnya dari suasana adalah keadaan suatu peristiwa, dan menggambarkan kondisi yang sedang terjadi, seperti gembira, sedih, dan tegang, Pada malam hari dan siang hari berbeda suasana suara yang di hadirkan, malam yang di identik dengan suara-suara jankrik, kodok. Ketika Siang hari biasanya suara-suara burung, bebek, dan suara anak yang sedang bermain. Selain itu suara menggambarkan kondisi yang sedang terjadi, seperti gembira, terharu, dan tegang, dengan contoh, ketika orang tua yang sedang memarahi anaknya dengan nada suara yang keras membuat anaknya sedih, maka dari sana suasana bisa menggambarkan bagaimana terharunya pada cerita tersebut.

Mewujudkan informasi pendukung di dalam sebuah film menggunakan tata suara, dapat dicapai dengan mewujudkan *diegetic sound* di dalam penataan suaranya. Berfokus dengan *effect* suara yang tepat untuk isian cerita film yang akan memberikan pengalaman tersendiri. *Diegetic sound* terdapat 3 Effect, yaitu : *Hard Effect*, *Ambience Effect*, dan *Folley*. *Effect* suara tersebut dikemas dengan menekankan unsur suara yang berasal dari objek-objek di dalam ruang cerita seperti langkah kaki, *roomtone*, suara latar, dan suara yang di peradegankan oleh pemain. Unsur suara tersebut kemudian diterapkan untuk membuat sebuah suara realita, dan membangun suasana dengan menggambarkan kondisi yang sedang

terjadi atau mood yang ditimbulkan dari suara yang berasal dari isi cerita film, dan beberapa teknik pendukung seperti, *musik* pada film *Ilalang di tanah gersang*.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Rumusan ide penciptaan bagaimana mewujudkan *diegetic sound* dengan membangun suasana dalam penyampaian informasi suara agar dapat meningkatkan *dramatic* dan dapat menggambarkan waktu kejadian cerita film *Ilalang di Tanah Gersang*.

## **C. Tujuan Penciptaan**

### 1. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan ide penciptaan, maka tujuan dari penciptaan ini adalah

- Mewujudkan penggunaan suara yang realis dari dalam cerita film
- Membangun suasana yang menggambarkan kondisi sedang terjadi melalui suara dan membedakan bagaimana keadaan suara pada malam hari dengan siang hari.
- Untuk memberikan informasi pendukung yang akan tersampaikan melalui suara *diegetic sound*.

### 2. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah untuk menyampaikan kepada orang tua bahwa efek yang dirasakan terhadap anak apabila orang tua bersikap kasar dan keras sangat berpengaruh kepada psikologis anak.

## **D. Manfaat Penciptaan**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya seni lainnya terutama dalam bidang tata suara.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Karya film fiksi drama *Ilalang di Tanah Gersang* akan menjadi arsip dan referensi bagi mahasiswa Prodi Jurusan Televisi dan Film dalam penciptaan karya film tugas akhir.
- b. Terciptanya sebuah karya film fiksi drama keluarga yang akan menjadi media pelajaran bagi orang tua dalam bersikap kepada anak.
- c. Dalam penciptaan film fiksi *Ilalang Di Tanah Gersang* penulis dapat menerapkan ilmu-ilmu yang didapatkan di bangku perkuliahan.

## **E. Tinjauan Karya**

Pada penciptaan karya ini penulis tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat penulis termotivasi dalam sebuah penciptaan karya, seperti referensi karya, teknik, serta konsep karya yang diciptakan. beberapa film yang pernah penulis tonton sebelumnya dan mempunyai beberapa kemiripan dengan karya yang diciptakan.

### 1. *Paradise Now (2005)*

Film *Paradise Now* adalah film yang di buat pada tahun 2005 mengikuti teman masa kecil Palestina Said dan Khaled yang tinggal di Nablus dan telah direkrut untuk serangan bunuh diri di Tel Aviv. Ini berfokus pada apa yang akan

menjadi hari terakhir mereka bersama. Film ini merupakan sudut pandang artistik dari masalah politik itu kata Abu-Assad. Para politisi ingin melihatnya sebagai hitam dan putih, baik dan jahat, dan seni ingin melihatnya sebagai hal yang manusiawi.



Gambar 1  
Poster Film *Paradise Now*(2005)  
(Sumber: Capturing Google,2020)

Film *Paradise Now* yang Berbeda dengan film pada umumnya, ia justru menggunakan unsur keheningan untuk meningkatkan momen ketegangan yang justru membuatnya terasa lebih dalam. Sisi realitas dan subjektifitas menjadi lebih nyata dengan dihadirkan tanpa ilustrasi music apapun. Hanya terdengar *roomtone interior* dan sayup-sayup *ambience* pedesaan yang terasa sunyi. Inilah yang menjadi nilai lebih pada adegan tersebut. Sepanjang film ini menggunakan efek suara *diegetic* berupa suara burung-burung, *ambience* atau atmosfir suara yang berada pada *frame* untuk membangun suasana, perbedaan pada film yang akan wujudkan dari beberapa *scene* film penulis menggunakan teknik pendukung yaitu musik.

## 2. Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak (2017)

Film ini merupakan film buatan Indonesia yang di Sutradarai oleh Mouly Surya dan di bintanginya oleh Marsha Timothy yang diliris pada 16 November 2017 yang berceritakan tentang. Suatu hari di sebuah padang sabana Sumba, Indonesia, sekawan tujuh perampok mendatangi rumah seorang janda bernama Marlina (Marsha Timothy). mereka mengancam nyawa, harta dan juga kehormatan Marlina dihadapan suaminya yang sudah berbentuk mumi, duduk di pojok ruangan.

Keesokan harinya dalam sebuah perjalanan demi mencari keadilan dan penebusan, Marlina membawa kepala dari bos perampok, Markus (Egi Fedly), yang ia penggal tadi malam. Marlina kemudian bertemu Novi (Dea Panendra) yang menunggu kelahiran bayinya dan Franz (Yoga Pratama) yang menginginkan kepala Markus kembali. Markus yang tak berkepala juga berjalan menguntit Marlina.



Gambar 2  
Poster Film Marlina (2017)  
(Sumber: Capturing Google,2020)

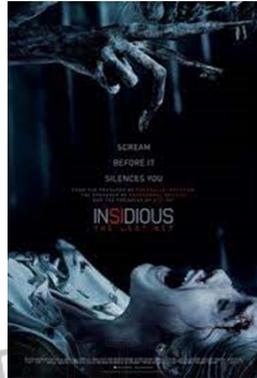
Dari segi Penataan suara yang dihadirkan pada film Marlina ini sungguh sangat minim akan dialog tetapi persamaan pada pencapaian penulis Film dengan

pergerakan kamera yang dinamis, sering kali mengikuti gerak pemain. Maka dari itu pemunculan suara-suara di sekeliling pemain penting untuk diperdengarkan. Hal itu untuk memberikan informasi dimana, kapan, dan juga penggunaan *diegetic sound*, *off screen-on screen* menimbulkan suasana suara di dalam cerita.

Persamaan penataan suara pada film ini Marlina ketika ia berjalan menyusuri Gurun yang berada pada *frame* jadi pada penataan audio Marlina lebih menonjolkan bagaimana antara elemen suara, *general effect* dan beberapa *footstep* diterapkan. Pada film penulis mewujudkan bagaimana penataan audio pada film tersebut yang menerapkan *diegetic* suara *ambience effect* dan *footstep* dengan adegan ketika bayu dimarahi oleh irsal, dan adam yang tersandar dengan makian suara irsal yang sedang memaki bayu.

### 3. *Insidious Chapter 4* (2017)

*Insidious Chapter 4* adalah Film yang bergenre horor buatan Amerika Serikat yang disutradarai oleh Adam Robitel, berdasarkan skenario yang ditulis oleh Leigh Whannell. Film ini merupakan sequel ke-empat dari Serial *Insidious* yang bercerita tentang parapsikolog Elise Rainer (Lin Shaye) yang sudah pensiun sejak peristiwa mengerikan di *Insidious: Chapter 3* kini berurusan kembali dengan kegelapan dan iblis jahat. Ia bersama Specs (Leigh Whannell) dan Tucker (Angus Sampson) pulang kembali ke kampung halamannya untuk menyelidiki gangguan supranatural di rumah yang pernah ditempati Elise saat muda dulu.



Gambar 3  
Poster Film *Insidious : Chapter 4* (2017)  
(Sumber: Capturing Google,2020)

Tata suara dalam film ini seluruhnya menggunakan elemen *diegetic sound effect* yang dieksplorasi secara maksimal dengan fungsi sebagai aspek realitas maupun pembangun *mood* serta ketegangannya, salah satu aspek yang ditekankan dalam *Insidious* adalah tata suara. Sepanjang film menggunakan banyak sekali elemen suara. Penekanan khusus pada efek suara dan percakapan yang antara makhluk-makhluk Ghaib dihadirkan.

Persamaan film *Insidious* dengan film penulis yang akan di wujudkan yaitu pada *hard effect* supaya membentuk bagaimana suara yang diwujudkan dalam suasana tegang, pada film penulis yang akan di terapkan pada adegan ketika si Irsal membuka pintu dengan keras membuat Bayu dan Adam terkejut akan suara pintu tersebut, baik itu *hard effect* maupun *ambience effect*.

## F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Di dalam film mempunyai 2 unsur audio yaitu *diegetic* dan non *diegetic*. *Diegetic sound* adalah sumber suara yang berasal dari objek atau karakter dalam film, maka disebut *diegetic sound*. Di dalam *diegetic sound* terdapat suara dialog,

suara efek yang dihasilkan dari instrument dalam aksi cerita. *Diegetic sound* juga dipengaruhi oleh pembatasan *frame*, sehingga dikelompokkan menjadi *on screen* dan *offscreen*.

*Onscreen* adalah seluruh suara yang dihasilkan karakter dan objek yang berada di dalam *frame*. *Offscreen* adalah seluruh suara yang berasal dari luar *frame*. Sedangkan *non diegetic* adalah sumber suara dalam film yang tidak berasal dari cerita film (David Neumayer, 2010:72). Penggunaan *diegetic sound* pada umumnya digunakan pada dialog percakapan antar tokoh di dalam *frame* juga musik yang ada di mainkan saat kejadian atau peristiwa dalam film, sedangkan *non diegetic* digunakan pada *sound design effect* suara atau musik yang tidak berasal dari cerita dalam film.

Aspek fundamental suara menurut David Bordwell dalam buku (Film Art An Introduction, 1997:267).

Adapun fundamental suara terbagi dari:

1) *Picth* (tinggi-rendah suara)

*Picth* adalah yang mengatur nada suara, yang menyebabkan pendengarnya bisa mendengar atau menangkap kesan tinggi dan rendahnya suara. Beberapa instrumen musik bisa menghasilkan nada murni, misalnya gitar tala, *Picth* berfungsi untuk membedakan banyak suara dalam film, misalnya antara musik dengan pembicaraan (*speech*), juga suara-suara dari objek-objek yang berbeda sehingga memungkinkan untuk diidentifikasi oleh penonton. Suara dengan *Picth* rendah bisa menunjukkan sebuah benda yang berongga lebih meyakinkan, misalnya sebuah pipa besar yang dipukul dan suara benturannya bisa lebih meyakinkan penonton bahwa isi benda tersebut adalah kosong (berongga).

2) *Loudness* (kuat-lemah suara)

Suara yang kita dengar merupakan hasil dari getaran di udara. Luas getaran tersebut menghasilkan rasa kenyaringan (*Loudness*) pada pendengarnya. *Loudness* sendiri tergantung pada intensitas dari *stimulus*. Contohnya, dalam banyak film jalan raya yang penuh

kendaraan atau suasana sebuah pasar umumnya menggunakan suara yang ramai dan keras, namun ketika ada dua orang bertemu dan mulai berbicara yang dibingkai dalam medium shot, maka pembicaraan dua tokoh lebih keras dari pada latar belakangnya yaitu kebisingan jalan raya atau pasar tadi. Contoh lain, misalnya bunyi tembakan senapan mungkin akan memekakkan telinga bila ditembakkan pada ruangan kecil, namun bila ditembakkan di stasiun bawah tanah bersamaan dengan deru kereta api, maka kesan memekakkannya akan menjadi berbeda.

### 3) *Timbre*

*Timbre* adalah kombinasi unik dari frekuensi dasar, harmoni dan nada yang memberikan setiap suara, alat musik serta efek suara “warna” yang unik dan karakter atau kualitas nada tertentu. Ketika kita menyebut suara sengau seseorang atau nada musik yang melankolis, maka kita mengacu kepada *Timbre*.

Beberapa unsur-unsur Suara dalam film terbagi menjadi 3 yaitu *speech*, *effect*, *music*. 1. *Speech* adalah suara (Pembicaraan) diartikan sebagai suara yang keluar dari mulut manusia dengan bentuk bahasa. 2. *Effect* ialah suara secara sederhana diartikan sebagai suara yang tidak sengaja dibuat manusia. 3. Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar cerita film (musik latar). Musik di dalam film digunakan untuk menambahkan suasana dalam sebuah cerita (Iwan Darmawan, 2017: 81-82)..

*Diegetic* di kelompokkan menjadi 2, yaitu: *Onscreen* ialah suara yang di hasilkan karakter atau objek yang berada pada *frame*. *Offscreen* suara yang berada di luar *frame* sehingga dapat mempengaruhi kapan dan bagaimana seorang aktor mengambil respon atau tindakan atas suara yang muncul (Neumayer, 2010: 72). Proses dalam mewujudkan suasana melalui *diegetic*, penulis tidak lepas dalam teknik yang akan di gunakan dalam *sound effect*, penulis akan berfokus dengan *sound effect* untuk membangun suasana yang menggambarkan kondisi yang sedang

terjadi pada adegan cerita film, menurut Hilary Wyatt dan Tim Amyes membagi *sound effect* ke dalam empat bentuk, pertama adalah *hard effect* atau bebunyian yang bersumber dari satu sumber bunyi, kedua adalah *ambience effect* merupakan bebunyian yang membentuk persepsi ruang dimana adegan berlangsung, ketiga adalah *foley* atau bebunyian yang direkam ulang dalam studio untuk mendapatkan hasil terbaik, keempat *sound design effect* merupakan bebunyian yang diciptakan untuk mewakili bunyi tertentu yang tidak ada di dunia nyata (Wyatt, 2005:167).

Pada teknik pendukung penulis menggunakan *non diegetic sound* yang dimana suara yang dihasilkan tidak berasal dari dalam isi cerita film, yang termasuk dengan *non diegetic* yaitu musik ilustrasi, dan efek suara yang tidak ada di dunia nyata, terkecuali musik latar karna dalam isi cerita film menampilkan tampilan musik atau grup band yang berasal pada isi cerita film (Neumayer, 2010: 66).

Di dalam film fiksi yang akan di wujudkan dengan *diegetic sound* untuk membangun suasana yang akan menggambarkan kondisi yang sedang terjadi. Suasana emosi kondisi yang sedang terjadi akan di pengaruhi oleh pengindra (persepsi), pikiran, dan perilaku manusia juga disertai oleh perasaan atau emosi, perasaan yang timbul itu akan menjadi perasaan yang tidak senang dan senang (Sarlinto, 2017:123).