

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Melakukan pendakian dapat membahayakan nyawa yang bisa disebabkan oleh medan pendakian yang memang berbahaya, cuaca buruk, tersesat, atau pengaruh dari kondisi medis yang sebelumnya telah dimiliki oleh pendaki. Ancaman lainnya yaitu serangan dari hewan buas, atau kontak dengan tanaman beracun yang menyebabkan ruam, bahkan termasuk tersambar petir, terutama di tanah yang tinggi.

Pendakian umumnya merujuk pada perjalanan panjang yang biasanya melewati jalan kecil di area pedalaman. Di Indonesia, pendakian ini identik dengan perjalanan menuju puncak gunung. Kegiatan ini umumnya dilakukan oleh klub-klub pecinta alam. Adakalanya dalam pendakian perjalanan harus melalui hutan lebat, dan harus memotong semak-semak untuk membuat jalur yang bisa dilewati.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis akan membuat sebuah film fiksi yang berjudul *Jalur Pendakian Baru*. Film ini bercerita mengenai perjalanan sekelompok orang dari komunitas pecinta alam untuk membuka jalur baru menuju ke puncak gunung. Dalam perjalanan, mereka tersesat kemudian terjadi hal-hal aneh yang membahayakan nyawa mereka.

Film Fiksi merupakan karya *audio visual* yang menceritakan sebuah cerita fiksi yang dibuat seolah-olah nyata. Film tersebut dibangun oleh 2 unsur, yaitu *audio*

dan *visual*. *Audio* merupakan segala hal yang terdengar dalam sebuah film. Sedangkan *visual* merupakan segala hal yang tampak dalam sebuah film.

Aspek Audio dalam sebuah karya audiovisual dipegang oleh seorang penata suara. Penata suara adalah seorang yang bertanggung jawab atas segala yang berhubungan dengan audio, konsep serta kualitas audio yang dihasilkan (Umbara dan Pintoko, 2010:152).

Untuk mewujudkan karya ini nantinya penulis akan menerapkan teknik *spotting sound* dalam film yang akan penulis kerjakan. *spotting sound* ialah proses di mana seorang penata suara beserta sutradara dan editor melakukan tinjauan ulang terhadap film, untuk menentukan tiap aspek suara yang akan dimasukkan kedalam film (Ament, 2009:44). Dalam proses *spotting sound* tersebut nantinya seorang penata suara, sutradara dan editor akan menilai adegan-adegan yang nantinya akan diberikan tambahan suara dalam sebuah film.

Ketertarikan penulis menggunakan *spotting sound* pada film jalur pendakian baru ini di karenakan film yang akan penulis produksi ini merupakan film bergenre horror thriller yang mana penggunaan suara dalam bentuk apapun akan sangat berpengaruh dalam nantinya kepada audience yang menonton film dengan genre ini.

Dalam mewujudkan teknik *spotting sound* dalam adegan tidak lepas dari penggunaan unsur suara. Unsur-unsur ini terbagi menjadi tiga unsur yaitu, *speech* (pembicaraan), *sound effect* (efek suara), dan musik. Dari ketiga unsur tersebut penulis akan berfokus kepada penggunaan *sound effect* dalam mencapai konsep

penulis. *Sound effect* mengacu kepada suara yang sengaja dibuat oleh manusia. Misalnya suara korek api jatuh, suara sepatu yang menjejak di lantai, suara bantingan pintu, suara angin dan sebagainya. *sound effect* juga terbagi menjadi 3 *effect*, yaitu : *hard effect*, *ambiens 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 tersebut kemudian akan penulis terapkan dalam *spotting sound* untuk membentuk suara realita, dan membangun adegan dengan menggambarkan kondisi serta mood yang sedang terjadi dalam film.

## **B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat rumusan ide penciptaan tentang bagaimana penerapan *sound effect* dalam adegan *horror* dengan *spotting sound* dalam film *Jalur Pendakian Baru?*

## **C. TUJUAN PENCIPTAAN**

### 1. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang akan penulis ialah untuk menunjukkan bagaimana suara tambahan dari luar film seperti *sound effect* dapat membangun sebuah adegan *horror* pada film.

### 2. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini ialah memberikan pengetahuan bagaimana dengan penggunaan *sound* yang tepat dapat meningkatkan adegan dalam sebuah film.

## D. MANFAAT PENCIPTAAN

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan informasi serta wawasan kepada pembaca ataupun penulis lain terutama dalam bidang tata suara.
- b. Diharapkan karya ini dapat menjadi sebuah referensi bagi para penulis yang ingin menciptakan sebuah karya yang bergenre *Thiller Horror*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Penulis

Menjadi hasil atau pembuktian bahwa penulis sudah mampu menciptakan sebuah karya dengan konsep yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan serta menambah pengalaman baru bagi penulis.

#### b. Institusi

Dapat menjadi referensi bagi penulis ataupun pengkarya lain.

#### c. Masyarakat

Dapat menjadi sebuah pembelajaran dan referensi bacaan untuk menambah pengetahuan. Diharapkan karya ini dapat menjadi tontonan yang dapat menghibur masyarakat luas.

## E. TINJAUAN KARYA

Dalam penggarapan karya ini, penulis mencari beberapa referensi film sebagai bahan acuan, yang dilihat dari beberapa kemiripan baik itu konsep, cerita, maupun hal lainnya.

### 1. *The Blair Witch Project* (1999)

Film *The Blair Witch Project* mengisahkan tiga orang mahasiswa perfilman yang akan memproduksi sebuah dokumenter tentang legenda *Blair Witch*. Mereka menuju Burkittsville di Maryland, untuk mewawancarai, mengumpulkan data, serta membuat dokumentasi seputar legenda tentang penyihir kejam.



Gambar 1  
Poster Film *The Blair Witch Project* (1999)  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), 2021)

Film ini menjadi referensi penulis dalam teknis penggarapan film penulis nantinya. Film ini menggunakan konsep dokumenter dalam pembuatan filmnya sehingga segala hal yang terjadi dalam film tersebut tampak nyata. Begitupun seluruh suara yang terdengar dalam film ini pun terdengar nyata tanpa ada tambahan

apapun. Realitas inilah yang nantinya akan penulis kejar dalam penerapan konsep *Spotting* Penulis.

## 2. *The Ritual* (2017)

*The Ritual* merupakan film horor garapan Netflix yang dirilis pada 8 September 2017. *The Ritual* bercerita tentang 4 orang kawan dari Inggris yang berencana untuk melakukan pendakian ke gunung di daerah Swedia bersama-sama untuk mengingat teman mereka yang telah meninggal.

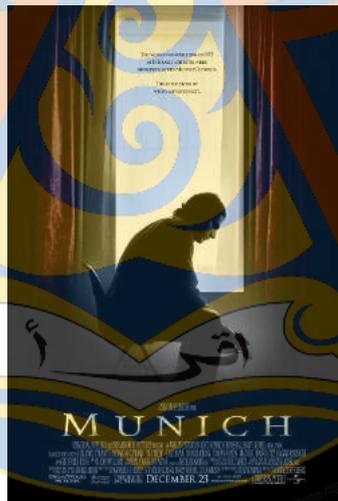


Gambar 2  
Poster Film *The Ritual* (2017)  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), 2021)

Film ini penulis jadikan referensi karena memiliki kesamaan dengan tema dengan film yang penulis garap. Mengenai sekelompok pendaki yang mendaki gunung untuk mengenang teman mereka yang telah meninggal dan kemudian terjadi berbagai hal yang tidak terduga kepada mereka semala melakukan pendakian.

### 3. *Munich* (2005)

*Munich* adalah film drama sejarah *thriller* tahun 2005 yang disutradarai oleh Steven Spielberg dan diproduksi oleh Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, Barry Mendel dan Colin Wilson. Naskah film ini ditulis oleh Tony Kushner dan Eric Roth berdasarkan buku *Vengeance* karya George Jonas. bercerita tentang pembalasan dendam yang dilancarkan oleh sebuah tim yang beranggotakan agen Mossad (dinas rahasia Israel). Para agen tersebut diperintahkan untuk mencari dan membunuh pihak-pihak yang bertanggung jawab di balik pembunuhan brutal yang menewaskan 11 atlet Israel tersebut.



Gambar 3  
Poster Film *Munich* (2005)  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), 2021)

*Munich* menurut penulis merupakan film yang unik jika dipandang dalam segi penata suara. Film ini berhasil menunjukkan suasana yang dirasakan oleh tokoh tanpa melalui satu pun musik. Biasanya musik lumrah digunakan untuk mengangkat nuansa serta suasana dalam sebuah adegan. Akan tetapi berkebalikan dengan film ini yang tidak menggunakan satupun musik dalam adegan yang

seharusnya dalam menggunakan musik. walaupun begitu, film ini tetap dapat menggiring penonton hanya dengan menggunakan *sound effect*.

## F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Adegan merupakan bagian dari drama atau film yang menunjukkan perubahan peristiwa. Misalnya dalam adegan pertama terdapat tokoh A sedang berbicara dengan tokoh B. kemudian mereka pergi ke tempat lain untuk bertemu dengan tokoh C. Adegan bisa diartikan sebagai pemunculan tokoh baru atau pergantian susunan pada sebuah pertunjukan drama atau wayang.

Film horor sendiri menurut Dharmawan (2008), adalah film yang diancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor dari para penontonnya. Dalam plot-plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian manusia.

Untuk menampilkan kengerian dalam sebuah film *horror*, Bernard Jhonson dalam artikel yang ditulisnya, ada beberapa teknik yang digunakan untuk menampilkan kengerian dalam sebuah film *horror*, yaitu: Jump Scares, Under Exposure, Infrasound, Mirrors/Reflection, Tight Framing, Over-Extended Scene, Irregular Movement.

1. Jump Scares adalah Teknik yang sering digunakan dalam film horror yang bertujuan untuk membuat takut penonton dengan cara mengagetkan melalui perubahan gambar maupun kejadian secara mendadak, biasanya terjadi bersama dengan suara menakutkan. 2. Under exposure adalah teknik yang digunakan dalam

film horror dimana visual yang ditampilkan rata-rata gelap sehingga hanya menampilkan beberapa detail yang tampak dalam visual. 3. Infrasound merupakan penggunaan suara dengan frekwensi 19hz kebawah yang tidak dapat di dengar oleh manusia tapi suara tersebut dapat terasa langsung ke badan penonton yang dapat menyebabkan effect merinding. 4. Mirror merupakan teknik yang sering digunakan oleh seorang cameramen dalam film horror yang memperlihatkan karakter tokoh yang terpantul cermin. 5. Tight framing teknik yang digunakan untuk menampilkan secara spesifik sebuah adegan dalam film horror, digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton terhadap apa yang akan terjadi dalam film. 6. Over-extended scene teknik dimana mengambil sebuah adegan dengan durasi yang lama, bertujuan untuk meningkatkan ketegangan serta antisipasi penonton terhadap film. 7. Irregular movement teknik dimana memperlihatkan sebuah pergerakan yang tidak normal dari tokoh di dalam film, bertujuan untuk memunculkan kengerian penonton terhadap makhluk yang ada dalam film tersebut.

Unsur pembangun suara terbagi menjadi 3, yaitu *Speech*, *Effect*, dan *Music*.

1. *Speech* adalah suara (Pembicaraan) diartikan sebagai suara yang keluar dari mulut manusia dengan bentuk Bahasa. 2. *Effect* ialah suara yang sengaja dibuat oleh manusia untuk digunakan dalam sebuah film. 3. *Music* adalah seluruh iringan lagu baik berada di dalam maupun luar film (Iwan Darmawan, 2017: 81-82).

Aspek fundamental suara dalam buku *Film Art An Introduction* (David Bordwell, 1997:267) terbagi atas :

### 1. *Pitch* (tinggi-rendah suara)

Frekuensi suara adalah yang mengatur pitch ini, yang menyebabkan pendengarnya bisa mendengar atau menangkap kesan tinggi dan rendahnya suara. Beberapa instrumen musik bisa menghasilkan nada murni, misalnya garpu tala, namun kebanyakan suara dalam kehidupan manusia dan juga dalam film merupakan nada yang rumit (*complex tones*) dan merupakan kumpulan beberapa frekuensi yang berbeda.

Namun demikian, pitch 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.

Karena *pitch* suara sangat ditentukan oleh frekuensi dari suara itu sendiri, maka biasanya penggolongan suara dalam *pitch* berdasarkan frekuensinya, misalnya :

#### a. *Low Frequency*

Sering disebut dengan *bass* terdapat pada suara guntur, guruh dan tembakan senapan. Frekuensi ini membuat suara terasa kuat dan hangat.

#### b. *Midrange Frequency*

Terdapat pada suara dering suara telpon dan membuat terasa lebih berenergi. Manusia paling sensitif dengan *midrange frequency*.

c. *High Frequency*

Sering disebut dengan *treble* terdapat pada suara bel kecil dan *cymbal*. Frekuensi ini membuat suara terasa kuat dan hangat serta dapat membuat penonton merasakan "kehadiran" suara itu sendiri, juga memberi kualitas seperti kehidupan sehari-hari. Kehadiran suara memungkinkan penonton mendengar dengan jelas serta memberikan rasa bahwa penonton sudah dekat dengan sumber suara.

2. *Loudness* (kuat-lemah suara)

Suara yang kita dengar merupakan hasil dari getaran di udara. Amplitudo atau keluasan getaran tersebut menghasilkan rasa kenyaringan (*loudness*) pada pendengarnya. *Loudness* sendiri tergantung pada intensitas dari stimulus. Sensitivitas manusia terhadap frekuensi adalah pada tingkat *midrange frequency*, yaitu 250 Hz - 5000 Hz. Ketika dua suara dalam pitch yang berbeda diputar secara bersamaan pada desibel yang sama, misalnya yang satu menggunakan *low frequency* (bass) dan yang lain menggunakan *midrange frequency*, maka pendengar akan merasakan suara *midrange* menjadi lebih keras dibanding yang lain. Dalam rumah tangga yang terdapat alat pemutar musik, *loudness* biasanya lebih dikenal dengan istilah *volume*.

Penataan suara dalam film secara konsisten melakukan manipulasi *loudness* dan sering dikaitkan dengan jarak yang dirasakan oleh penonton serta menjadi lebih bermakna hanya jika kita mampu membandingkannya dengan sesuatu. Contohnya, dalam banyak film jalan raya yang penuh kendaraan atau suasana sebuah pasar

umunya 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.

### 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. *Timbre* sendiri sebenarnya merupakan parameter akustik yang kurang memiliki dasar dibandingkan amplitudo atau frekuensi, namun hal itu merupakan aspek yang sangat penting dalam menggambarkan "bentuk" suara. Ketika kita menyebut suara sengau seseorang atau nada musik yang melankolis, maka kita mengacu kepada *timbre*.

Dalam menggunakan Teknik *spotting sound* yang penulis fokuskan dengan menggunakan *sound effect* untuk membangun adegan dalam film, Menurut buku Hilary Wyatt dan Tim Amyes dalam bukunya yang berjudul "Audio Post Production for Television and Film" membagi *sound effect* ke dalam empat bentuk (Wyatt, 2005:167), 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.

*Spotting Sound* ialah proses dimana seorang penata suara beserta sutradara dan editor melakukan tinjauan ulang terhadap film, untuk menentukan tiap aspek suara yang akan dimasukkan kedalam film (Ament, 2009:44).

Dalam pengolahan suara menggunakan *spotting*, Hilary Wyatt dalam bukunya yang berjudul *Audio Post Production for Television and Film* (2005: 143) ada beberapa hal yang patut dicatat untuk melakukan proses *spotting* dalam film, diantaranya :

- a. Kebutuhan *effect, foley*, serta atmosfer
- b. Kebutuhan ADR
- c. Kebutuhan *Voice Over*
- d. Area dimana musik akan mendominasi

*Spotting sound* merupakan sebuah proses pengolahan suara pada saat post-production film, pada proses ini penata suara menonton film dari awal hingga akhir, dan kemudian menentukan dimana suara yang akan ditambahkan. Suara yang dimasukkan harus sesuai dengan segala tindakan yang terjadi dalam layar sehingga menghasilkan film yang serealitas mungkin. Suara yang diolah dalam proses *Spotting Sound* tersebut ialah berupa *foley*, yaitu proses perekaman kembali suara pada saat *post-production*. ADR (*Automatic Dialog Replacement*), ialah proses perekaman ulang dialog yang dilakukan di studio dan disinkronkan dengan video. Serta *voice over*, yaitu suara dialog yang digunakan untuk isian *background*.