

BAB IV

PERWUJUDAN KARYA DAN PEMBAHASAN KARYA

A. PERWUJUDAN KARYA

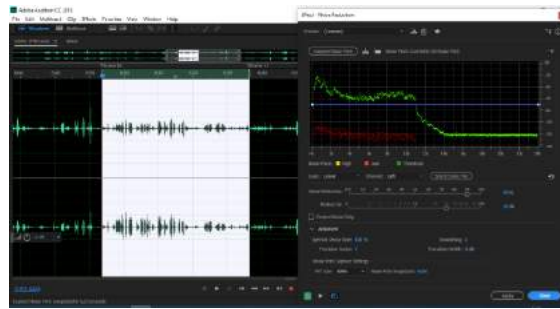
Dalam perwujudan karya ini, pengkarya mengaplikasikan konsep pengkarya kedalam sebuah naskah yang telah diproduksi. Perwujudan karya ini berupa *audio post* dimana pengkarya melakukan beberapa tahapan demi mencapai kejelasan dari konsep pengkarya. Beberapa tahapan dalam *audio post* ini yaitu:

a. *Sound Editing*



Gambar 4
Proses *Sound Editing*
(Sumber: Capture Hanif Aulia 2021)

Pada tahap ini pengkarya melakukan proses *sound editing* berupa dialog yang telah direkam sebelumnya pada kamera, sound yang telah disusun oleh editor sesuai dengan potongan gambar kemudian pengkarya lakukan proses pembersihan dan pembuangan suara yang tidak diperlukan. Bentuk-bentuk *noise* yang dibersihkan ialah berupa suara orang-orang sekitar yang terekam pada saat *take*, suara orang mengaji pada siang hari, suara motor lewat, dan juga *ambience* yang tekekam dalam *take* karena pengkarya nantinya akan mengganti dengan *ambience* yang di rekam secara terpisah.



Gambar 5
Proses menghilangkan *noise*
(Sumber: Capture Hanif Aulia 2021)

Pengkarya melakukan pembersihan *noise* serta *ambience* yang mengganggu menggunakan *noise reduction* pada software Adobe Audition CC 2018 dengan cara mencari *sample* dari *noise* yang ingin pengkarya hilangkan kemudian menerapkan *sample* tersebut pada *scene* yang *noise* nya ingin dihilangkan, *Sound* yang dihilangkan tersebut kemudian penulis ganti sesuai dengan *Spotting Sound* yang akan pengkarya masukan.

b. *Ambience*

Pada tahap ini pengkarya menambahkan suara lingkungan yang telah direkam sebelumnya dalam proses produksi. Tujuan dari penambahan suara lingkungan ialah untuk menambah *atmonsfer* dari tiap-tiap *scene*. dalam proses memasukan suara lingkungan ini pengkarya terlebih dahulu melakukan *marking* pada tiap *scene* sesuai dengan *timecode* pada potongan gambar yang telah dipotong oleh editor, proses *marking* ini agar memudahkan pengkarya untuk mengetahui tiap-tiap *scene* yang akan pengkarya masukan suara *ambience* tersebut. Berikut adalah *ambience* yang pengkarya masukan:

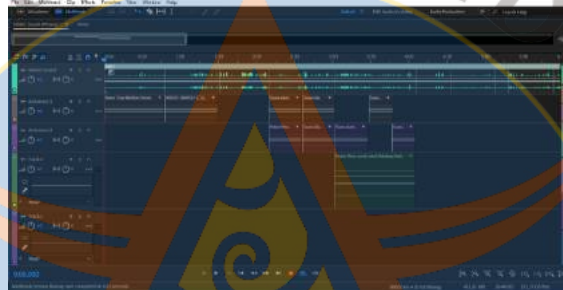
Scene	Ambience	Durasi Ambience	Deskripsi Bunyi
1	Roomtone	47,24 Detik	Suara Hening Ruangan
2	-		
3	-		
4	Siang Hari	26,20 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
5	Siang Hari & Suara Sungai	25,05 Detik	Suara Kicauan Burung, Suara Air Deras Mengalir
6	Siang Hari	1:03 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
7	Siang Hari	27,21 Detik	Suara Kicauan Burung
8	Sore Hari	34,01 Detik	Suara Kicauan Burung, Suara Jangkrik
Est.	Malam Hari	11,01 Detik	Suara Jangkrik, Suara Kelelawar
9	Pagi Hari	34,18 Detik	Suara Kicauan Burung
10	Pagi Hari	44,06 Detik	Suara Kicauan Burung
11	Siang Hari	46,16 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
12	Malam Hari	1:10 Detik	Suara Jangkrik, Suara Kelelawar, Suara Burung Hantu

13	Siang Hari	36,04 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
14	Siang Hari	34,01 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
15	Malam Hari	34,17 Detik	Suara Jangkrik
16	Pagi Hari	35,16 Detik	Suara Kicauan Burung
17	Siang Hari	40,22 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
18	Malam Hari	1:13 Detik	Suara Jangkrik
19	Pagi Hari	23,09 Detik	Suara Kicauan Burung
20	Pagi Hari	26,16 Detik	Suara Kicauan Burung
21	Pagi Hari	1:34 Detik	Suara Kicauan Burung
22	Siang Hari	16,13 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
23	Siang Hari	23,14	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
24	Siang Hari	59,07 Detik	Suara Kumbang Kepik, Suara Kicauan Burung
25	Malam Hari	41,21 Detik	Suara Jangkrik
26	Pagi Hari	48,04 Detik	Suara Hutan

Tabel 1
List Ambience
(Sumber: Hanif Aulia. 2021)



Gambar 6
Proses *marking scene*
(Sumber: *Capture Hanif Aulia 2021*)



Gambar 7
Proses memasukkan *ambience*
(Sumber: *Capture Hanif Aulia 2021*)

c. *Sound Effect*

Pada tahap ini pengkarya memasukkan *sound effect* tambahan sesuai dengan kebutuhan per-scene pengkarya, penambahan *sound effect* ini berguna sebagai penambah informasi yang akan ditangkap oleh penonton, serta juga penulis gunakan sebagai penambah atmonsfer dalam film pengkarya. *Sound effect* merupakan fokus konsep *spotting* pengkarya, yang mana tiap-tiap *sound effect* yang pengkarya masukan memiliki tujuan untuk memperkuat *visual* dan pemberi atmonsfer dari adegan dalam film pengkarya. Berikut adalah *sound effect* yang pengkarya masukan:

Scene	Sound Effect	Durasi Sound Effect	Deskripsi Adegan
1	Suara Anak-Anak	22,48 Detik	Fajar memegang kamera merekam Senja dan Surya yang sedang merapikan barang-barang berkemah.
	Suara Orang Berjualan	4,22 Detik	
		5,18 Detik	
		5,18 Detik	
	Bunyi Motor	7,11 Detik	
2		7,11 Detik	Fajar berdiri di belakang bak mobil merekam jalan lalu merekam Surya dan Fajar.
	Bunyi Mobil Berjalan	42,10 Detik	
3	Bunyi Mobil Berhenti	34,28 Detik	Fajar merekam Senja dan Surya yang sedang menurunkan barang dari mobil
	Bunyi Mobil Berjalan	5,02 Detik	
	Bunyi Klakson Mobil	0,20 Detik	
4	Suara Burung Gagak	0,17 Detik	Senja merekam pemandangan di sekitar mereka lalu mengarahkan kamera ke Fajar
		0,15 Detik	
		0,12 Detik	
5	-		
6	Bunyi Glitch	1,21 Detik	Senja merekam Fajar yang menjelaskan tujuan dari ekspedisi

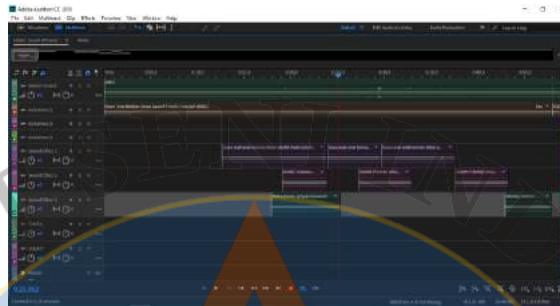
7	-		
8	Bunyi Gemuruh Petir	26,10 Detik	Senja merekam Fajar dan Surya yang sedang mendirikan tenda
Est.	Bunyi Api Unggun	11,01 Detik	Fajar merekam api unggun
9	-		
10	-		
11	-		
12	Bunyi Api Unggun	1:10 Detik	Senja, Fajar dan Surya
	Suara Burung Hantu	6,19 Detik	duduk mengelilingi api
	Bunyi Langkah Kaki	3,22 Detik	unggun tepat di depan tenda
	Senja	5,17 Detik	mereka.
	Bunyi Langkah Kaki	0,15 Detik	Senja merekam Fajar dan
	Monster	0,13 Detik	Surya. Suara burung hantu
		0,15 Detik	terdengar. Senja melihat ke
	Bunyi Desiran Daun	6,06 Detik	arah atas. Fajar dan Surya
			memperhatikan ke atas
			pepohonan. Senja
			meletakkan kamera di
			tanah, merekam ke arah
			belakang tenda. Dari
			belakang tenda, terekam
			sepasang mata berwarna

			merah terang keluar dari balik pohon. Mata itu diam tidak bergerak beberapa saat kemudian tiba-tiba saja menghilang. Senja mengangkat kamera dan merekam teman-temannya di dalam tenda.
13	-		
14	-		
15	Bunyi Api Unggun	34,17 Detik	Fajar merekam Senja membahas kondisi Surya
16	-		
17	Bunyi Langkah Kaki Surya	2,15 Detik 2,02 Detik 3,01 Detik	Fajar duduk sendiri merekam hutan di depannya lalu kemudian Surya datang
18	Suara Senja Minta Tolong	1 Detik 1,10 Detik 1,09 Detik 2,19 Detik	Surya merekam Fajar. Fajar duduk memeluk lutut, bingung, gelisah dan ketakutan.
19	Bunyi Langkah Kaki Bunyi Desiran Semak	2,08 Detik 2,22 Detik 1,22 Detik	Fajar merekam. Hari masih subuh. Mereka kemudian berjalan. Surya melihat

			kebelakang sekilas.
20	-		
21	-		
22	-		
23	-		
24	-		
25	Bunyi Langkah Kaki Monster Suara “Psstt” Bunyi Desiran Daun Suara Raungan Monster	0,16 Detik 0,11 Detik 0,12 Detik 1,06 Detik 1,06 Detik 5,19 Detik 4,11 Detik	Fajar merekam. Fajar berjalan perlahan, Surya didepannya. Tiba-tiba terdengar suara burung hantu. Mereka terdiam. Surya memberi gesture ‘jangan berisik’ Tak lama terdengar suara langkah dari belakang mereka. Merekapun lari sekuat tenaga.
26	Bunyi Glitch Bunyi Tulang Remuk Suara Raungan Monster	1,18 Detik 1,21 Detik 8,14 Detik 3,21 Detik 6,10 Detik	Fajar merekam. Mereka kelelahan. Surya berkacak pinggang. Sembari beristirahat Surya melihat Senja sedang duduk dibawah salah satu pohon

			tak jauh dari mereka.
--	--	--	-----------------------

Tabel 2
List Sound Effect
(Sumber: Hanif Aulia. 2021)



Gambar 8
Proses penambahan sound effect
(Sumber: Capture Hanif Aulia 2021)

d. Balancing

Pada tahap ini pengkarya melakukan penyeimbangan level suara dengan suara lainnya, misalnya suara dialog pengkarya maksimalkan pada -12db bertujuan agar nantinya suara dialog tersebut tidak pecah saat diputar melalui speaker. Selanjutnya penyeimbangan suara *ambience* dan *sound effect* agar tidak lebih besar dari suara dialog, sesuai dengan kebutuhan suara yang pengkarya inginkan. Proses balancing ini sangat penting untuk menjaga kenyamanan penonton mendengar suara yang keluar dari film pengkarya. Serta menghasilkan satu kesatuan antara gambar dan suara, yang terdapat pada adegan tersebut.

e. Mastering

Proses *mastering* merupakan tahap terakhir dari *editing sound*, pada tahap ini pengkarya serta editor akan memonitor Kembali terhadap keseluruhan suara dalam film. Kemudian proses pencocokan terhadap suara yang dinilai kurang pas

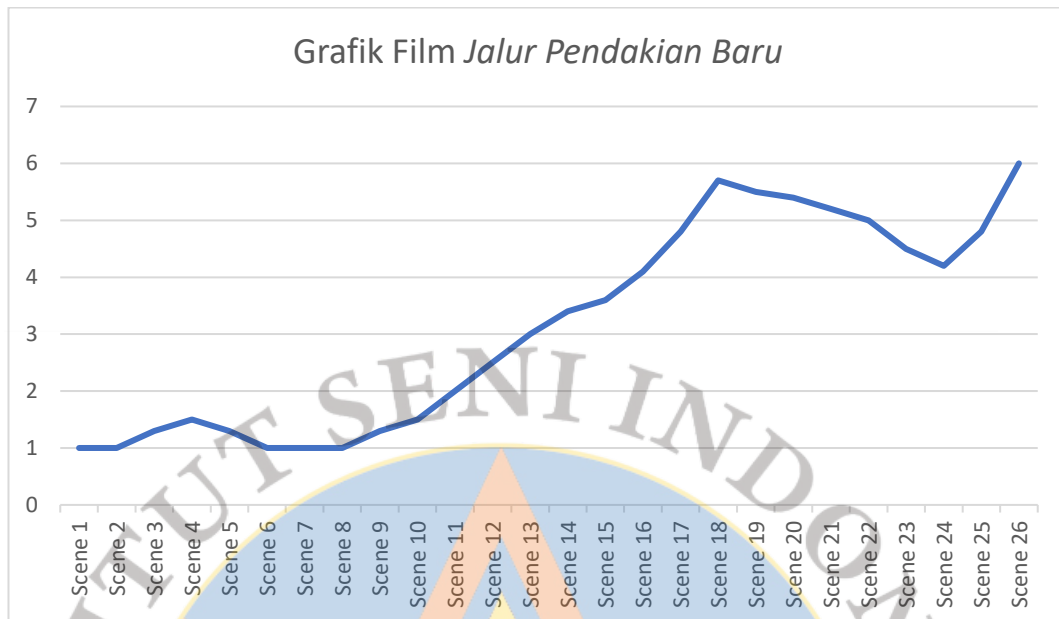
dalam sebuah *scene* dalam film. proses *mastering* ini berguna agar setiap sound yang dimasukan tetap berada pada tempat yang semestinya dan tidak *offset*, agar kenyamanan dari penonton yang menonton film pengkarya terjamin.

B. PEMBAHASAN KARYA

dalam pembahasan karya, pengkarya menjelaskan tiap-tiap *scene* yang mana tiap *scene* yang pengkarya jelaskan terdapat konsep dari *spotting sound*, berikut berupa Timeline final dan grafik alur cerita dari film *Jalur Pendakian Baru*:

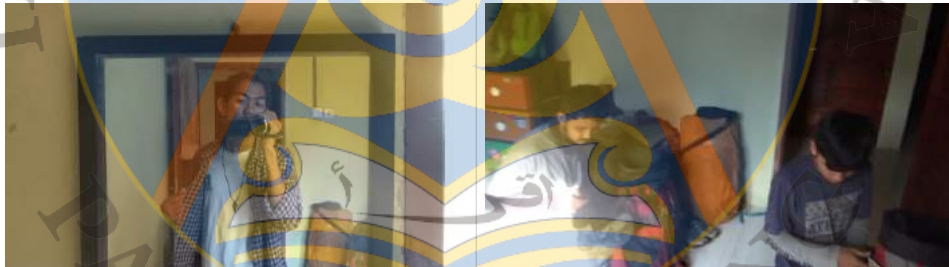


Gambar 9
Timeline Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: Capture Hanif Aulia 2021)



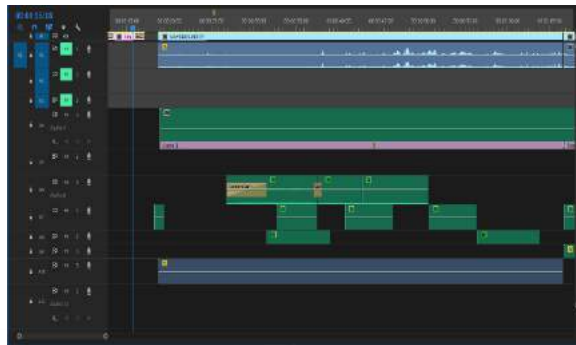
Grafik 1
Grafik Film Jalur Pendakian Baru
 (Sumber : Hanif Aulia. 2021)

a. Scene 1



Gambar 10 & 11
Film Jalur Pendakian Baru
 (Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Fajar merekam dirinya serta Senja dan Surya yang sedang menyiapkan segala kebutuhan mereka untuk melakukan ekspedisi untuk membuka jalur baru untuk mendaki gunung gaban. Scene ini berlokasi di rumah Fajar yang berada di pinggiran kota oleh karena itu pengkarya memasukan *Spotting Sound* berupa suara anak-anak yang sedang bermain, suara orang yang sedang berjualan dan kendaraan yang sedang berlalu lalang yang terdengar dari luar rumah.



Gambar 12
Timeline Sound Scene 1
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Dalam penerapan konsep pengkarya dalam scene ini, pengkarya melakukan proses perekaman anak-anak yang sedang bermain disekitar lokasi syuting kemudian mencari bagian yang cocok yang nantinya diterapkan pada scene ini. untuk suara orang berjulan dan kendaraan yang berlalu lalang di depan rumah pengkarya melakukan proses *foley* suara motor lewat dan suara orang yang berjulan. Kejaran pengkarya memasukan suara-suara tersebut ialah untuk menunjukan bagaimana suasana sekitar dari rumah fajar dan bagaimana pengkarya menampilkan atmonsfer dari rumah fajar melalui suara.

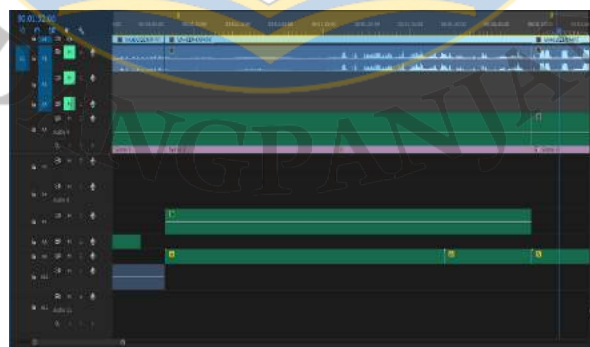
Tujuan dari penambahan suara tersebut adalah untuk memberikan informasi kepada penonton bahwa rumah Fajar terletak di sebuah komplek perumahan yang mana menunjukan waktu di pagi hari. Yang disimbolkan dengan suara anak-anak bermain dan suara dari orang yang berjulan. Infomasi tersebut diberikan secara tidak langsung melalui suara yang pengkarya tambahkan tersebut.

b. Scene 2



Gambar 13 & 14
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Bertempat di jalur menuju posko pendakian gunung gaban, fajar surya dan senja pergi kesana dengan menaiki mobil yang disewanya. Senja merekam jalan yang mereka lewati kemudian mengarahkan kamera kepada fajar yang kemudian menjelaskan kemana tujuan mereka serta kenapa mereka melakukan ekspedisi tersebut lalu kemudian mengarahkan kamera ke surya. Dalam scene ini pengkarya memasukan *spotting sound* berupa suara desiran angin yang tertangkap oleh mic kamera dan suara dari mobil yang sedang mendaki jalur menuju posko pendakian gunung gaban.



Gambar 15
Timeline Sound Scene 2
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Dalam proses memasukan *spotting sound* pada scene ini, pengkarya melakukan proses *foley* suara desiran angin pada *mic recorder* Tascam kemudian

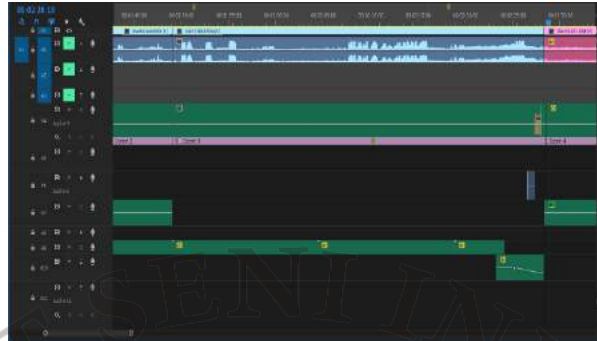
mengolah suara tersebut pada *software adobe audition cc 2018* supaya bisa lebih menyatu dengan adegan pada *scene* ini. untuk suara mobil yang sedang mendaki pengkarya juga melakukan proses *foley* suara mobil yang sedang malaju kencang kemudian penulis melakukan proses *EQ* agar suara mobil yang terdengar seperti sedang mendaki. Kejaran *spotting sound* pengkarya pada *scene* ini ialah sebagai penambah atmosfer dengan menambahkan suara desiran angin dengan memanfaatkan pergerakan kamera dan mobil yang sedang berjalan.

c. *Scene 3*



Gambar 16
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Fajar, surya dan senja telah sampai di posko pendakian gunung gaban. Fajar turun dari mobil dan kemudian mulai merekam senja dan surya yang masih diatas mobil sambil memberi kode untuk mobil yang sedang mundur untuk berhenti kemudian surya dan senja mulai menurunkan barang dan senja berterima kasih kepada sopir dan kemudian mobil pun pergi. Konsep *spotting sound* yang pengkarya tambahkan pada *scene* ini ialah berupa suara dari mobil yang sedang mundur, suara mobil diam berhenti dengan mesin yang masih menyala, suara mobil melaju pergi serta suara klakson mobil yang menyaut fajar yang berterima kasih.



Gambar 17
Timeline *Sound Scene 3*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

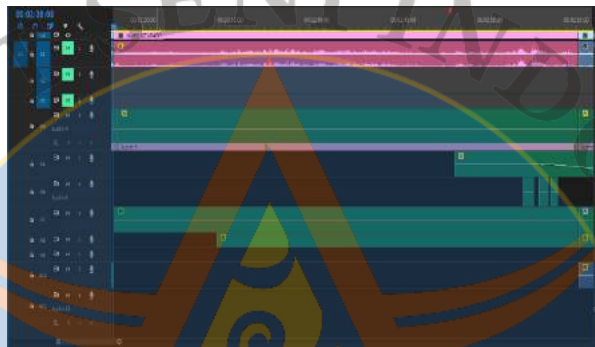
Dalam proses pembuatan suara mobil ini pengkarya mencari tiga jenis suara dari *sound library* kemudian mengolah tiga suara tersebut di *adobe Audition cc 2018* agar tiap suara mobil tersebut cocok dengan suara mobil yang ada dalam *scene* ini. dalam proses pencocokan suara tersebut pengkarya menggunakan *EQ* untuk mengubah frekwensi dari tiap suara mobil hingga mendapatkan suara yang sesuai dengan mobil yang penulis pakai dalam take *scene 3* ini. penambahan suara mobil ini ialah untuk memperjelas atmonsfer dari *scene* dengan memanfaatkan visual yang terlihat, sehingga suara pada *scene* ini tidak terlalu kosong.

d. Scene 4



Gambar 18 & 19
Film Jalur Pendakian Baru
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Fajar, Surya, dan Senja mulai memasuki jalur pendakian gunung gaban, senja merekam pada saat dalam perjalanan, dia merekan sekeliling hutan kemudian mengarahkan kamera ke Fajar. Fajar menjelaskan bahwa mereka sedang di jalur pendakian gunung gaban tiba-tiba Fajar melihat sesuatu di tanah dan setelah dilihat itu adalah tengkorak.



Gambar 20
Timeline *Sound Scene 4*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

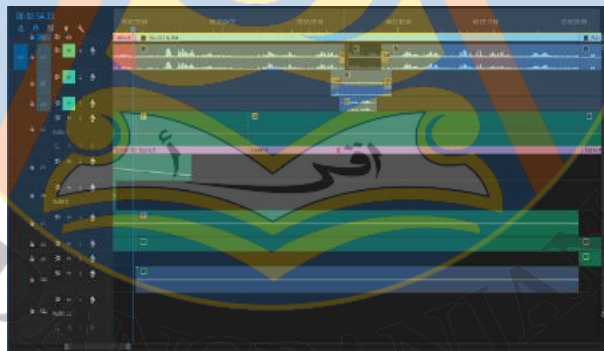
Pada *scene* ini bentuk *spotting sound* yang pengkarya masukan ialah berupa *ambience* suara siang hari dan juga suara burung gagak. *Ambience* suara hutan siang hari yang pengakrya masukan dalam *scene* ini lebih banyak didominasi oleh burung. Dan suara burung gagak yang pengkarya masukan pada saat fajar, Surya, dan Senja melihat tengkorak ialah sebagai penanda akan terjadi hal yang tidak terduga. Karena menurut mitos, gagak merupakan hewan yang mendatangkan nasib buruk.

e. Scene 5



Gambar 21 & 22
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Senja merekam Fajar yang pergi untuk membuang air kecil ke sungai tempat mereka berhenti untuk beristirahat, kemudian mengarahkan kamera ke surya yang menanyakan kenapa ada ekspedisi untuk membuka jalur baru ini, senja menjelaskan bahwa jalur lama pendakian gunung gaban tersebut terlalu lama perjalanan untuk mendakinya dan juga sudah memakan korban.



Gambar 23
Timeline Sound Scene 5
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Pada scene ini pengkarya menambah *spotting sound* berupa suara *ambience* hutan siang hari dan suara aliran sungai. Penambahan *ambience* hutan agar penonton dapat merasakan atmosfer dari hutan *ambience* yang pengkarya masukan suaranya kebanyakan didominasi oleh suara burung yang menandakan

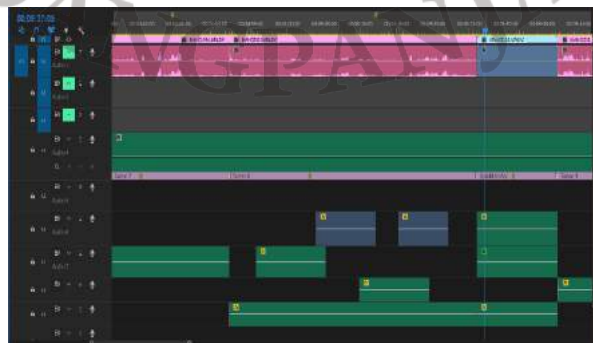
waktu masih siang dan penambahan suara aliran sungai ialah sebagai penambah informasi kepada penonton bahwa fajar, surya, dan senja berhenti di dekat sungai, walaupun sungai tidak terlihat di dalam *frame*.

f. *Scene 8*



Gambar 24 & 25
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

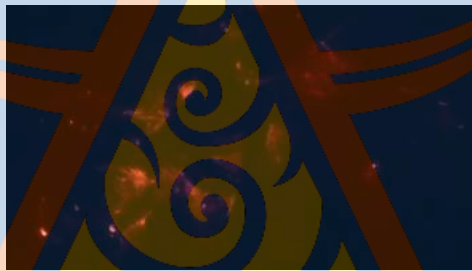
Senja merekam fajar dan surya yang sedang mendirikan tenda, fajar kemudian menjelaskan bahwa hari telah mendung dan mereka harus segera mendirikan tenda agar mereka tidak kehujaan, senja kemudian mengarahkan jam tangan ke kamera yang menunjukkan jam 5 lewat kemudian mengarahkan ke langit yang mendung. Surya memanggil senja dan mengingatkan senja untuk memasang marking di dekat mereka camp agar mereka tidak tersesat.



Gambar 26
Timeline *Sound Scene 8*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

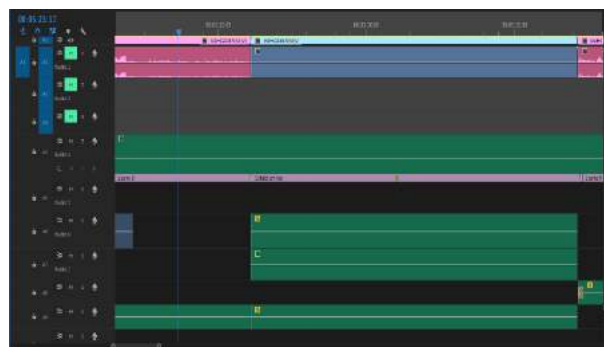
Pada *scene* ini pengkarya menerapkan *spotting sound* berupa *ambience* serta *effect* gemuruh petir. Suara *ambience* yang pengkarya masukan ialah *ambience* sore yang suara didominasi oleh jangkrik sebagai penanda waktu telah sore dan penambahan *sound effect* petir sebagai penanda bahwa hari telah mendung dan akan segera hujan, penambahan suara tersebut ialah untuk memberikan informasi secara tidak langsung kepada penonton melalui suara dari gemuruh petir serta pendukung dari dialog yang disampaikan oleh actor.

g. *Establish Api Unggun*



Gambar 27
Film Jalur Pendakian Baru
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

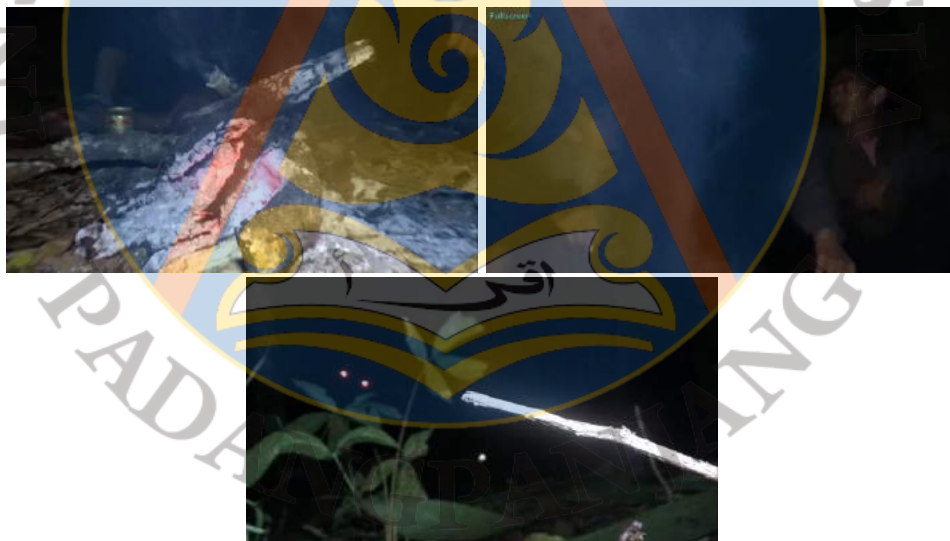
Shot ini merupakan shot api unggun yang direkam oleh fajar pada malam pertaman mereka *camp* saat ekspedisi pendakian gunung gaban, tujuan dari shot ini ialah sebagai penanda akan terjadi pergantian hari yang terjadi dari *scene* 8 ke *scene* 9.



Gambar 28
Timeline *Sound Establish* Api Unggun
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Shot ini pengkarya dapat dalam keadaan mute yang mana *shot* ini tidak ada satupun suara di dalamnya, pengkarya melakukan penambahan *ambience* serta *sound effect* pada *shot* ini. pengkarya menambah *ambience* malam yang lebih banyak didominasi oleh suara jangkrik dan hewan malam lainnya serta penambahan *sound effect* api unggun. Tujuan dari penulis menambahkan *sound* pada *shot* ini untuk menambah atmosfer pada *shot* dan tidak terkesan *mono* jika tanpa suara.

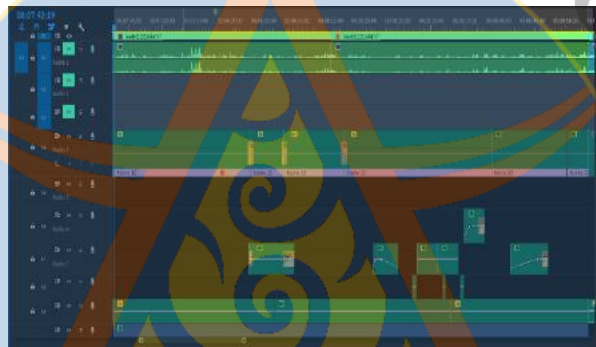
h. *Scene 12*



Gambar 29, 30 & 31
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Senja merekam api unggun kemudian mengarahkan kamera ke fajar yang sedang menceritakan kisan yang terjadi di gunung gaban kepada surya, saat mendengarkan cerita mereka dikagetkan oleh suara burung hantu yang besar,

senja kemudian berusaha mencari keberadaan burung hantu tersebut tapi tidak ketemu. Kemudian senja meletakkan kamera yang menjarah ke hutan di samping tenda mereka dan pergi buang air, selama senja buang air surya yang fajar mencari peta yang lupa mereka letakan entah dimana, pada saat mereka mencari peta tersebut ada mata besar yang mengintip dari balik pohon dan kemudian pergi setelah senja datang dari buang air kecil, kemudian senda mengambil kamera dan mengarahkan ke fajar dan senja.



Gambar 32
Timeline *Sound Scene 12*
(Sumber: *Screenshot Hanif Aulia. 2021*)

Pada scene ini pengkarya melakukan penambahan *sound* berupa *ambience* malam, suara api unggun, suara burung hantu, suara langkah kaki senja pergi buang air kecil, suara langkah kaki makhluk besar yang mengintip dari balik pohon serta suara desiran semak. *Ambience* yang pengkarya masukan merupakan *ambience* malam yang banyak didominasi oleh suara jangkrik yang menandakan *scene* ini terjadi pada malam hari. Suara api unggun sebagai pendukung dari *visual* yang menampilkan api unggun. Penambahan suara burung hantu ialah sebagai penanda akan terjadi hal yang tidak terduga yang kemudian diiringi dengan suara langkah kaki senja yang menjauh menunjukkan bahwa senja pergi

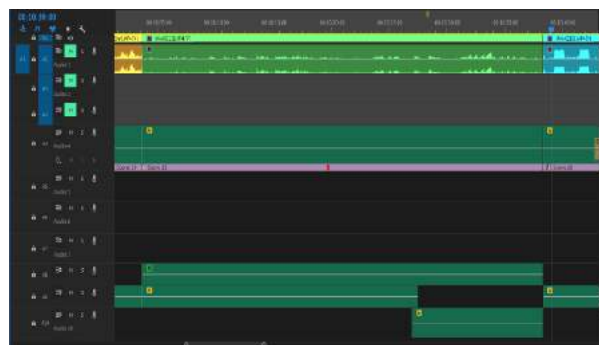
uang air jauh dari tempat mereka *camp*. Suara langkah kaki besar dari kejauhan untuk memberi tahu bahwa makhluk yang melihat dari kejauhan tersebut memiliki badan yang besar sehingga pengkarya menggunakan suara langkah kaki tersebut, dan suara dari semak yang berdesir disebabkan makhluk tersebut yang mengintip secara perlahan-lahan dari balik pohon sehingga menyebabkan desiran kecil dari semak-semak di sekitarnya.

i. Scene 15



Gambar 33
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

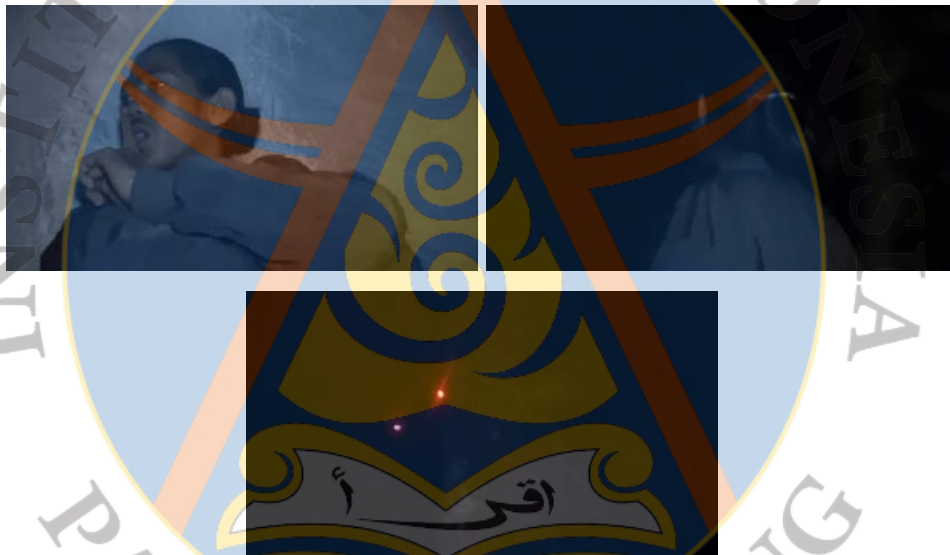
Fajar merekam senja yang sedang memasang sepatunya, senja mengatakan bahwa surya sudah tidak *mood* lagi untuk melakukan ekspedisi dan mengusulkan untuk turun dari gunung. Tapi fajar mengatakan tanggung kalau mereka turun sekarang dan menjanjikan akan sampai besok, senja pun mengiyakan perkataan fajar dan pergi untuk buang air kecil.



Gambar 34
Timeline *Sound Scene* 15
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Pada *scene* ini pengkarya memasukan suara *ambience* malam dan suara api unggun. Suara *ambience* yang pengkarya masukan merupakan suara *ambience* malam dimana di dominasi oleh suara jangkrik, dan suara api unggun ialah sebagai bentuk suara pendukung dari *visual* yang tampak dalam *frame*.

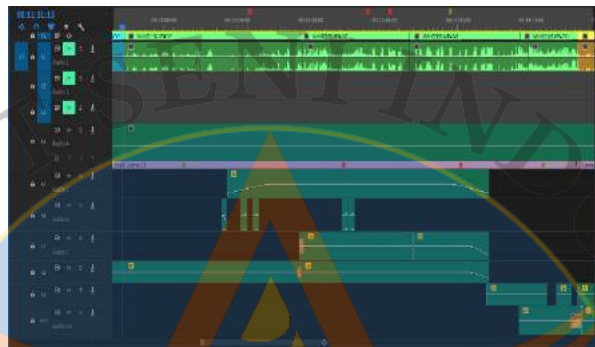
j. *Scene* 18



Gambar 35, 36 & 37
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Surya merekam fajar yang sedang cemas dikarnakan senja yang menghilang hingga malam, surya pun mengatakan kepada fajar agar tidak cemas dan menunggu sehari lagi. Saat berbicara tiba-tiba dari kejauhan terdengar suara senja memanggil mereka dari kejauhan fajar dan surya pun berlari ke sumber suara dan tidak meneukan apa-apa. Surya merekam ke arah pohon besar dan melihat penampakan sebuah makhluk besar dengan tangan panjang dan mata yang

besar melihat dari belakang pohon. Fajar dan surya yang ketakutan lalu berlari menuju tenda, saat hamper sampai di tenda tiba-tiba tenda mereka terbang seperti ada yang menarik dari belakang, mereka terkejut lalu lari meninggalkan tempat *camp* tersebut.



Gambar 38
Timeline *Sound Scene 18*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Pada *scene* ini pengkarya memasukan suara *ambience* yang terbagi atas 2 bentuk yaitu *ambience* malam dari dalam tenda dan *ambience* malam dari luar tenda, serta suara teriakan minta tolong senja dari kejauhan. Untuk suara *ambience* malam yang pengkarya masukan berupa *ambience* malam yang didominasi oleh jangkrik *ambience* pertama saat di dalam tenda agak kecil dikarenakan fajar dan surya masih di dalam tenda, kemudian saat mereka berlari keluar tenda *ambience* malam perlahan-lahan menjadi kuat mengikuti pergerakan dari kamera. Penambahan suara minta tolong senja dilakukan dengan mengambil rekaman suara senja terlebih dahulu, kemudian pada saat dimasukan ke dalam *scene 18* in suara senja tersebut diatur dengan *db* yang lumayan kecil sehingga menimbulkan kesan suara berasal dari tempat yang jauh, pengkarya juga

menambahkan *effect echo* untuk menambah dramatik dari suara senja yang meminta tolong tersebut.

Tujuan dari penambahan serta pengolahan suara yang terdengar pada scene ini ialah tidak lain untuk memperkuat adegan horror yang terjadi pada film ini, yang mana ingin pengkarya capai melalui suara yang didengar oleh penonton. Tujuan dari penambahan suara teriakan minta tolong ialah untuk memberikan harapan bahwa temanya tidak hilang dan kengerian kenapa temanya meminta tolong, iringan backsound tersebut ilaha untuk memberikan atmonsfer ketegangan dari kedua karakter. Untuk pengolahan suara pada saat adegan sebelum mata muncul, pengkarya menghilangkan seluruh suara baik itu ambience backsound dan hanya meninggalkan dialog, ini bertujuan supaya penonton dapat mengantisipasi apa yang akan terjadi dan untuk menguatkan momen sebelum adegan *Jump-scares* terjadi.

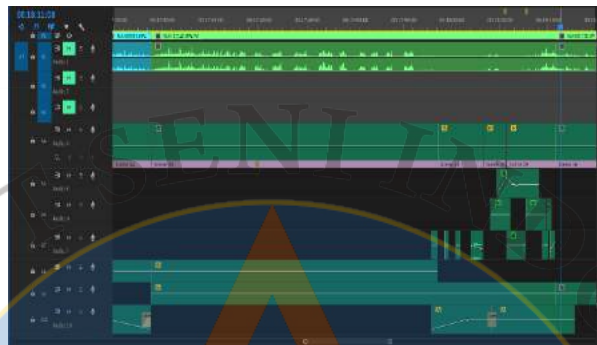
k. Scene 25



Gambar 39
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: *Screenshot* Hanif Aulia. 2021)

Fajar merekam surya yang sedang bejalan di depannya, surya menyuruh fajar untuk berjalan lebih cepat agar bisa keluar dari hutan dikarnakan hari telah malam, saat surya berbicara dia mendengar suara langkah kaki dari kejauhan,

surya pun memasang pose diam kepada fajar dan memanggil senja untuk memastikan asal suara tersebut, langkah kaki tersebut tiba-tiba mendekat dan surya dan fajar pun berlari.



Gambar 40
Timeline Sound Scene 25
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

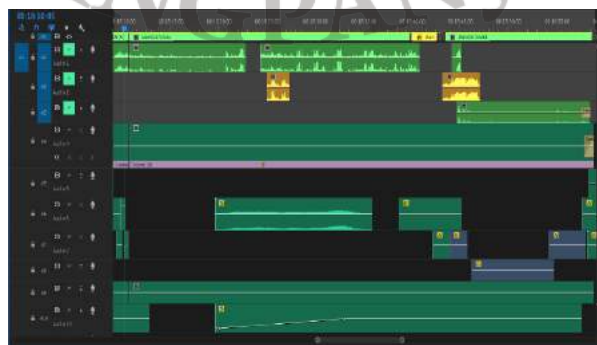
Pada *scene* ini pengkarya menambahkan suara *ambience* malam, suara surya yang menyuruh diam dan suara langkah kaki besar dari makhluk yang mengintai fajar dan surya. *Ambience* yang pengkarya masukan merupakan *ambience* yang suaranya didominasi oleh suara jangkrik pada malam hari, untuk suara surya yang menyuruh diam merupakan suara yang pengkarya masukan untuk mendukung *visual* pada *scene* tersebut dan untuk suara langkah kaki pengkarya menggunakan suara langkah kaki yang sama pada *scene* 12 yang menunjukan dimensi karakter dari makhluk tersebut, perbedaanya pada *scene* ini pengkarya membuat seolah-olah langkah kaki tersebut mendekat dengan memainkan *db* dan durasi dari suara tersebut sehingga terdengar seperti makhluk tersebut sedang mengejar fajar dan surya.

1. Scene 26



Gambar 41 & 42
Film *Jalur Pendakian Baru*
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Fajar merekam surya yang telah kelelahan berlari, surya bersandar pada sebuah pohon, saat bersandar surya melihat senja yang sedang terduduk di sebuah pohon besar dekat tempat mereka istirahat, surya dan fajar pun segar berlari menghampiri senja fajar di depan dan surya di belakang, fajar kemudian mendorong bahu senja dengan tujuan membangunkannya tapi kepala senja mengandah dan menampilkan luka sayatan di lehernya fajar panik dan mengarahkan kamera ke surya, tiba-tiba surya terjatuh dan tiratik ke arah semak-semak di dalam hutan. Pada saat bersamaan fajar diangkat keatas. Kamera jatuh dan memperlihatkan darah yang menetes di atas daun di depan kamera dan layar kamera pun hitam.



Gambar 43
Timeline Sound Scene 26
(Sumber: Screenshot Hanif Aulia. 2021)

Pada *scene* ini pengkarya melakukan penambahan suara berupa *ambience*, suara tulang remuk, dan suara darah menetes ke daun. *Ambience* yang pengkarya masukan merupakan *ambience* konstan yang menggambarkan suasana yang tegang. Kemudian untuk suara tulang remuk pengkarya menyesuaikan dengan bentuk adegan dan timing pada saat darah mengucur ke daun, pengkarya menggunakan suara rekaman dari seledri dan menggunakan bagian yang cocok sehingga suara tersebut dapat melambangkan suara tulang yang remuk. Dan untuk suara dari darah yang menetes pengkarya melakukan *foley* dengan tetesan air yang disesuaikan dengan *visual* yang ada dalam *scene* tersebut.

Tujuan penambahan suara tersebut ialah untuk menunjukkan bahwa hanya dengan suara dapat memberikan bayangan apa yang sedang terjadi kepada penonton, hal tersebut pengkarya tampilkan dengan pengolahan suara dari tulang remuk tersebut, walaupun tidak ditampilkan dengan visual penonton dapat menangkap bahwa karakter tersebut telah ditangkap oleh monster dan badanya diremas hingga tulangnya remuk dan darah bercucuran, adegan horror itulah yang ingin pengkarya sampaikan melalui suara tulang remuk tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Ament, Vanessa Theme. 2009. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. USA: Focal Press.

Bordwell, David. 2008. *Film Art An Introduction*. Sony Pictures Entertaimnet.

Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Holman, Tomlinson. 2002. *Sound for Film and Television*. Boston: Focal Press.

Darmawan, Iwan. 2017. *Sound Film*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan,

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Umbara, Diki dan Wahyu Wiki Pintoko. 2010. *How to Become A Cameraman*. Yogyakarta: Interprebook.

Wyaat, Hilary dan Tim Amyes. 2005. *Audio Post Production for Television and Film: An Introduction to Technology and Techniques*. Oxford, Boston: Focal Press.

Sumber Lain:

Ambar. (2019). *7 Fungsi Backsound dalam Pembuatan Film*. Diakses 10 Maret 2021, dari <https://pakarkomunikasi.com/fungsi-backsound-dalam-pembuatan-film>

Alfano Vinny. (2017). *Spotting for Sound*. Diakses pada 10 Maret 2021, dari <https://sonicscoop.com/intro-spotting-sound-first-step-getting-great-audio-mixes-film-video>

Bernard Jhonson. (2018). *Technique Horror Movies Use to Scare You*. Diakses pada 25 Juni 2021, dari <https://vocal.media/horror/techniques-horror-movies-use-to-scare-you>

Darmawan, H. (2008). *Mengapa Film Horror*. Diakses pada 22 April 2021, dari http://old.rumahfilm.org/artikel/artikel_horor.htm

IDS. (2020). *Cara menentukan Musik dan Suara dalam Film*. Diakses pada 10 Maret 2021, dari <https://idseducation.com/cara-menentukan-musik-dan-suara-dalam-film-elemen-penting-pemberi-nyawa/>

Kusen Dony. (2012). *Dasar Suara Dalam Film*. Diakses pada 10 Maret 2021, dari <https://facebook.com/forum-komunikasi-film-dokumenter-sumatera/dasar-dasar-suara-dalam-film-bahan-dr-kusen-dony-h/344227412278141/>

Pendakian. (2021). Diakses pada 10 Maret 2021, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Pendakian>

