

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Merantau merupakan salah satu tradisi yang sudah melekat bagi beberapa suku di Indonesia. Tradisi merantau ini sendiri dapat diartikan perginya seseorang dari tempat asal dimana ia tumbuh dan dibesarkan di wilayah lain. Di Indonesia faktor ekonomi merupakan salah satu penyebab banyaknya seseorang memutuskan merantau, faktor lainnya yakni rasa ingin tahu yang tinggi tentang suatu tempat, senang akan tantangan dan ingin mengeksplorasi diri sebagai bentuk keberanian pada diri sendiri.

Para perantau mempunyai cara untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan tempat mereka tinggal yang baru. Bentuk adaptasi tersebut sangat beragam tergantung dari latar belakang masing-masing suku. Perbedaan latar belakang dari setiap perantau dikota besar membuat salah satu faktor yang membuat mereka berbeda dalam bersikap dan menyelesaikan masalah.

Melihat fenomena yang sudah menjadi budaya yang sangat dekat dengan kehidupan pada umumnya penulis memiliki tertarikan untuk mengangkat sebuah film fiksi yang menceritakan tentang seorang perantau yang berasal dari Minang (Padang) yang bekerja sebagai kios fotokopi dan bertemu dengan pendatang yang merupakan seorang mahasiswa tingkat akhir dan menjadi pelanggan di kios fotokopi tersebut. Film ini mengangkat 3 budaya yang bertemu di sebuah kota dengan respon mereka

yang berbeda saat bertemu orang lain, saat mereka menyelesaikan masalah, dan saat mereka merespon kehidupan kota yang merupakan tempat mereka merantau. Tema ini pengkarya temui di lingkungan hidup yang dekat dengan masyarakat pada umumnya dan akan pengkarya garap ke dalam media *audio visual* dalam bentuk film fiksi dengan menggunakan konsep penataan suara membentuk dimensi ruang *diegetic* dalam film *Fotokopi* dengan gaya *stretched realist*.

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).

Representasikan informasi pendukung di dalam sebuah film menggunakan tata suara, dapat dicapai dengan menerapkan gaya tata suara di dalam penataan suaranya. Dengan penggunaan gaya tata suara yang tepat untuk suatu ide cerita akan memberikan pengalaman tersendiri bagi para penonton. Di dalam tata suara terdapat empat gaya yaitu, *realist*, *stretched realist*, *hyper realist*, dan *surrealist*. Terkadang di dalam dunia film terjadi pergeseran atau pergantian *trend* gaya yang dipengaruhi oleh waktu. Yang sangat umum di bahas adalah tata suara dengan gaya realis, dengan pemahaman paling sederhana suara yang di hasilkan berasal dari hal apapun yang ada di depan kamera atau tertangkap kamera. Suara

tersebut, intensitasnya, dan penempatannya bersifat *real* sebagaimana mestinya (Holman, 2005, 167).

Penataan suara mempunyai 4 dimensi yaitu ruang, waktu, *fidelity* dan ritme. Ruang memiliki pembahagian yaitu *diegetic* dan *non diegetic*. Suara yang berasal dari ruang cerita adalah *diegetic* seperti dialog dan ambience untuk memberi kesan realitas. Tidak hanya sebagai sarana untuk menimbulkan pengalaman, atau rasa tertentu. Suara juga digunakan sebagai sarana penyampaian informasi melalui dialog, dialog juga dapat menginformasikan latar seting tempat dan latar belakang karakter. Melalui dialek dapat mengetahui dari mana orang itu berasal, atau di mana lokasi yang menjadi *background* seting di film tersebut.

Gaya *stretched realist* pada tata suaranya, dapat memberikan dimensi ke dalam set ruang pada film ini. Penempatan sumber suara, jenis suara, jauh dekat dan menghadirkan suara-suara pendukung yang tidak masuk kedalam *frame* akan memberikan dimensi terhadap ruang dari set tersebut. *Setting* tempat atau lokasi pengambilan gambar belum tentu seperti sama seperti di dalam cerita. Pemilihan lokasi *shoting* biasanya yang menjadi pertimbangan adalah kebutuhan gambar, sedangkan untuk nuansa di sekitar lokasi belum tentu sama seperti yang diinginkan untuk kebutuhan cerita. Tata suara berperan penting dalam membangun suasana dan dimensi *setting* tempat untuk kebutuhan cerita. Suara sendiri tidak terbatas oleh *frame* gambar, sedangkan suasana *setting* biasanya terjadi di luar gambar. Untuk konsep *stretced realist* sendiri menyuarakan suara-

suara yang tidak hanya di dalam *frame*, maka dari itu gaya ini sangat cocok untuk membangun dimensi ruang *setting* pada film *Fotokopi* ini.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan rumusan ide penciptaan, maka rumusan ide penciptaannya adalah bagaimana penataan ruang *diegetic* dalam film *Fotokopi* dengan *stretched realist*.

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan ide penciptaan, maka tujuan dari penciptaan ini adalah penataan ruang *diegetic* dalam film *fotokopi* dengan *stretched realist*.

2. Tujuan Umum

Terciptanya film ini agar memperdengarkan bagaimana suara yang dihasilkan terlihat nyata dengan dimensi ruang dan hal yang tidak tersampaikan oleh gambar dapat tersampaikan melalui tata suara.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

- Untuk memberikan wawasan dan informasi kepada penulis, pembaca maupun penonton serta mendapatkan perbandingan dengan karya-karya lainnya.

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

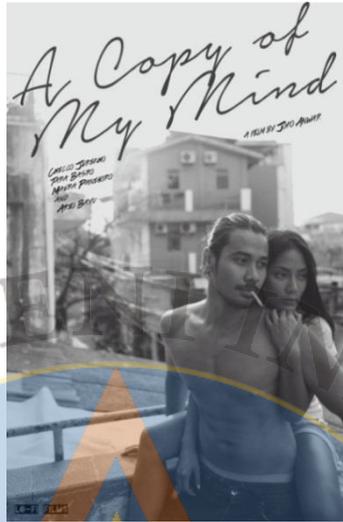
2. Manfaat Praktis

- Mengaplikasikan ilmu penataan suara yang telah dipelajari selama perkuliahan, sekaligus menambah pengalaman baru dalam penciptaan film fiksi dengan penataan ruang *diegetic* dalam film *Fotokopi* dengan *stretched realist*.
- Dapat menjadi panduan bagi teman-teman Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam menggarap karya dengan tema dan teknik penataan suara yang sama.
- Sebagai bentuk perwujudan visi dan misi institusi dalam menciptakan sineman dalam aspek kebudayaan berbasis Melayu.

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 pengkaryanya dijadikan menjadi referensi.

1. *A Copy Of My Mind* (2015).



Gambar 1.1
Foto poster *a copy of my mind*
(Sumber: google 2015)

Sari (Tara Basro) adalah seorang pekerja salon kecantikan di Jakarta dengan impian yang sangat sederhana, yaitu mempunyai *home theater* agar ia bisa menonton film layaknya di bioskop. Karena kondisinya yang pas-pasan, Sari hanya bisa menemukan hiburan dalam DVD bajakan, yang ia tonton di televisi kecil dan DVD player di kamar kost nya. Bosan dengan kondisi salon kecantikan tempatnya bekerja, Sari nekat mencari pekerjaan di salon kecantikan lain yang notabene lebih mewah dan digandrungi klien lebih berada. Diluar dugaan, Sari mendapatkan posisi sebagai pegawai *facial* dari Bandy (Paul Agusta), dengan masa pelatihan selama sebulan sebelum ia resmi bekerja disana.

Audio dan visual merupakan salah satu unsur yang sangat menonjol dalam film *A Copy Of My Mind*. Tak banyak materi

dialog atau cerita yang bisa kita tangkap pada babak awal, namun kita akan diajak “berkenalan” dulu dengan latar kota Jakarta pinggiran yang hiruk-pikuk dan ramai. Materi ini dieksekusi dengan dialog yang sangat minim dan sangat mengandalkan sinematografi serta audio.

Kita bisa mendengarkan alunan musik dan film bajakan yang diputar dan melebur dengan sangat jernih ketika Sari sedang berjalan di pusat perbelanjaan. Bagaimana suara home theatre begitu menggelegar dan mampu menorehkan senyum pada wajah Sari yang mengidamkan perangkat elektronik tersebut. Latar syutingnya pun diambil di lokasi-lokasi asli yang otentik. Mulai dari jalan raya, pusat perbelanjaan yang ramai, hingga kost Sari dan Alek di pemukiman yang sesak.

Dalam konsep penataan suara film *A Copy Of My Mind* terdapat beberapa gaya *stretched realist* dengan membentuk dimensi ruang *diegetic sound* yang digunakan seperti dialog dan ambience yang mendukung informasi ruang dan waktu. Setiap ambience yang digunakan sangat menjelaskan bagaimana kehidupan kota dan juga kehidupan di sekitar tokoh utama.

2. *Janji Joni* (2005).



Gambar 1.2
Foto poster Janji joni
(Sumber: google 2005).

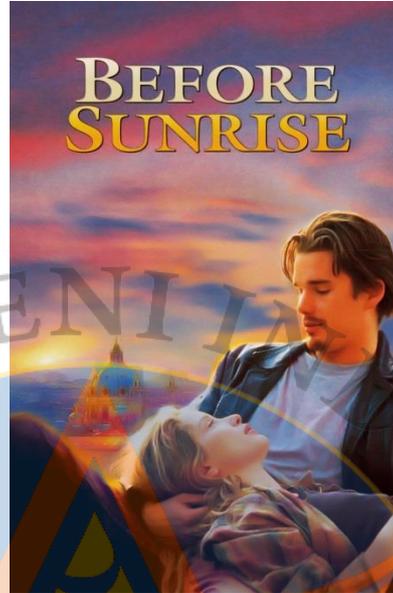
Janji Joni bercerita mengenai Joni (Nicholas Saputra) seorang pengantar roll film yang tidak pernah telat mengantar roll film antar bioskop. Joni yang telah bekerja sebagai pengantar secara turun-temurun ini bertekad untuk tepat waktu dan dapat diandalkan. Suatu hari saat dia bertemu dengan seorang wanita jelita (Mariana Renata) dan Joni menanyakan namanya. Tapi perempuan itu hanya akan memberitahukannya kalau Joni dapat mengantarkan roll-roll film tepat waktu hingga film yang ditonton tidak putus di tangan jalan.

Berbagai halangan harus dia lewati; mulai dari motornya dicuri ketika sedang menolong kakek buta menyeberang jalan, membantu persalinan istri sopir taksi (Barry Prima) yang ia

tumpang, dipaksa menjadi figuran film, menolong cewek yang dijambret, Voni (Rachel Maryam Sayidina) yang ternyata malah membawa kabur roll filmnya, kemudian menjadi drummernya bandnya Voni dan Jeffrey (Fedi Nuril), ikut-ikutan dikejar massa yang meneriaki Voni yang telah mencuri barang mereka, hingga akhirnya bertemu dengan *Adam Subandi* (Sujiwo Tejo), seniman sinting sang pencuri tas yang hampir saja membakar tas Joni. Sementara itu, waktu sudah hampir habis untuk mengantarkan roll. Joni berpacu dengan waktu, seandainya dia gagal mengantarkan roll tersebut tepat waktu, dia tidak akan pernah bertemu dengan wanita itu lagi dan film di bioskop tidak akan habis.

Persamaan film tersebut dengan karya pengkarya terletak pada alur cerita dan juga penempatan ambience yang digunakan. *Stretched realist* pada film *Janji Joni* adalah penempatan musik realitas. Terlihat ketika joni sedang mencari pita kaset yang dicuri oleh sekelompok penyanyi jalanan dan ketika joni di minta untuk memainkan drum dan mereka bersamaan bermain alat musik. Musik realitas yang berasal dari dalam ruang adegan cerita untuk menciptakan kesan realita.

3. *Before Sunrise* (1995).



Gambar 1.3
Foto poster *Before sunrise*
(Sumber: google 2005).

Before Sunrise adalah film drama romantis 1995 yang di sutradarai oleh Richard Linklater dan ditulis oleh Linklater dan Kim Krizan. Film ini bercerita tentang Jesse (Ethan Hawke), pria muda berkebangsaan Amerika, dan Céline (Julie Delpy), wanita muda Prancis, yang secara kebetulan bertemu dan bertukar pikiran di kereta Eurail. Mereka kemudian turun di Wina, berjalan-jalan di sekitar kota untuk mengenal satu sama lain dan kemudian saling jatuh cinta.

Before Sunrise terinspirasi oleh seorang wanita yang ditemui penulis / sutradara Richard Linklater di sebuah toko mainan di Philadelphia pada tahun 1989. Mereka berkeliling kota bersama, bercakap-cakap hingga larut malam. Pada skenario awal,

karakter dan lokasi terjadinya percakapan tersebut masih samar. Linklater menyadari bahwa film ini merupakan dialog antara pria dan wanita, oleh karena itu penting untuk memiliki penulis pendamping wanita yang kuat. Linklater kemudian memilih Kim Krizan, dengan alasan "menyukai cara pikirannya bekerja memiliki aliran gagasan yang percaya diri dan cerdas".

Dalam *Before Sunrise*, percakapan hangat tentang hidup, keluarga, dan diri mereka masing-masing berhasil membuat Jesse merasa cocok dan ingin lebih lama berbincang tentang banyak hal bersama Celine. Jesse pun melakukan negosiasi, berharap sebelum pukul 09.30 esok pagi, ia bisa melewati waktunya di Vienna bersama dengan Celine. Dan ya, Celine yang seharusnya baru akan turun di Paris pun menyanggupi. Ia turun dan menjelajahi Vienna bersama Jesse.

Dialog yang dihadirkan dalam film ini membantu dalam menyampaikan informasi seperti *Diegetic sound* memberi kesan ruang kepada kedua tokoh utama. Ambience yang dihadirkan membentuk suasana kota sesuai dengan visual yang dihadirkan.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Pemilihan gaya dalam tata suara merujuk pada konsep awal cerita film tersebut, pesan apa yang akan di sampaikan kepada penonton. Kemudian berlanjut kepada nuansa apa yang akan dicapai, rasa apa yang

ingin di timbulkan, dan pengalaman apa yang akan diberikan kepada penonton.

Tata suara terdapat berbagai macam gaya, *realist*, *stretched realist*, *hyperrealist*, dan *surrealism*. Terkadang di dalam dunia film terjadi pergeseran atau pergantian *trend* gaya yang di pengaruhi oleh waktu. Yang sangat umum di bahas adalah tata suara dengan gaya realis, dengan pemahaman paling sederhana suara yang di hasilkan berasal dari hal apapun yang ada di depan kamera atau tertangkap kamera. Suara tersebut, intensitasnya, dan penempatanya bersifat *real* sebagaimana mestinya (Holman, 2005, 167).

Stretched realist merupakan pelebaran batas realitas, tidak hanya suara yang terjadi di depan kamera. Suara yang berasal dari ruang cerita *diegetic sound* seperti dialog, ambience, musik realitas dan sebagainya disebut dengan *diegetic-on screen sound*. Sedangkan bila tidak terlihat di dalam layar seperti *voice over* dan monolog interior maka disebut sebagai *diegetic-off screen sound*.

Diegetic Sound adalah suara yang berasal dari ruang cerita (diegesis). Bila sumber suaranya dan terlihat di layar, seperti dialog, monolog, *direct address* dan sebagainya disebut dengan *Diegetic-On Screen Sound*. Sedangkan bila tidak terlihat di dalam layar seperti *voice over* dan monolog interior maka disebut sebagai *Diegetic-Off Screen Sound*. Untuk mendukung adegan pada film Fotokopi suara akan dibuat menjadi *Diegetic* seperti dialog, ambience, dan juga musik dimainkan

secara langsung. Dan audio dapat menginformasikan adegan yang sedang dilakukan untuk mendukung informasi ruang dan waktu. Beberapa dialog dalam film *Fotokopi* akan dibuat menjadi *diegetic off screen* sesuai dengan visual dan adegan. *General effect ambience* akan terdengar nyata sesuai dengan kondisi perkotaan yang padat dan penuh dengan kegiatan masyarakat di perkotaan.

Pada film ini, tidak lupa untuk menggunakan teori pendukung pada *non diegetic* yaitu musik latar atau *backsound*. Suara yang tidak berasal dari ruang cerita (*diegesis*) apalagi sumber suaranya, jelas tidak terlihat di layar, misalnya narasi atau suara musik yang berfungsi sebagai *backsound*. Untuk mendukung adegan pada film fotokopi akan diberi musik ilustrasi untuk mendukung adegan dalam film *Fotokopi*.

Menurut David broadwell dalam buku (*Film Art: An Introduction* 2013 : 273) dalam film terdapat tiga unsur suara yaitu *speech*, suara efek dan musik. *Speech* terdiri dari monolog, dialog, direct address dan narasi. Dalam film *fotokopi*, dialog akan digunakan oleh para tokoh untuk berinteraksi satu sama lain. Selain itu dialog digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada penonton tentang masalah yang terjadi, dan bagaimana para tokoh menyelesaikan masalahnya.

Menurut Ric Viers, “*sound effect* adalah suara apa pun, selain musik atau *speech*, yang diproduksi ulang untuk menciptakan efek dalam presentasi dramatis, seperti suara badai atau pintu yang berderit”. *Sound effect* adalah suara yang terdengar dari dalam film/cerita yang bersumber

dari gerakan para tokoh atau pun dari luar tokoh itu sendiri. *Sound effect* juga dapat berasal dari luar cerita yang sengaja dibuat untuk kebutuhan tertentu di dalam film.

Menurut Roger Manvell & John Huntley dalam buku *The Technique of Film Music* 1990 : 114) Musik di dalam film digunakan untuk menambahkan dimensi dalam sebuah cerita. Karena dengan menggunakan musik, pembuat film dapat mengendalikan emosi penonton dalam mengikuti cerita. Musik dalam film dapat digunakan untuk meningkatkan atau menurunkan emosi penonton, sesuai dengan kebutuhan cerita. Kehadiran musik digunakan untuk merangsang dan mengarahkan perasaan sesuai dengan apa yang dilihat secara visual, baik emosi senang, sedih, takut, tertekan, dan berbagai perasaan emosional lainnya. Sumber dramatis dari musik dalam sebuah adegan dapat bersifat berkaitan dengan adegan, atau baik digunakan sebagai fungsional maupun realitas.