

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perjodohan merupakan suatu tradisi pernikahan yang sering dilakukan oleh berbagai suku di Indonesia, salah satunya adalah masyarakat di minangkabau. Pada zaman dahulu biasanya jodoh dicarikan oleh mamak (kakak laki laki dari ibu), ataupun orang tua dari si anak. Banyak anak-anak dari mereka yang menolak perjodohan tersebut karena merasa menikah tidak berdasarkan dengan cinta, akan tetapi tidak sedikit pula keluarga yang dipertemukan dengan perjodohan yang bertahan sampai berpuluh tahun lamanya.

Tema dari film ini penulis dapatkan dari sebuah kisah nyata yang di alami oleh orang tua penulis. Sebuah film fiksi dengan bertemakan perjodohan melalui media audio dan visual dengan penataan suara untuk membangun dramatik film dengan gaya *hyperrealis*. Pada film *Kenangan 1994* ini terdapat beberapa adegan *slowmotion/high speed* oleh karena itu penulis sebagai penata suara menerapkan teknik *foley* dan *sound effect* kebeberapa adegan contohnya suara langkah kaki, suara detak jantung, suara jam dan beberapa adegan lainnya sehingga mendukung elemen visual yang sudah ada, menjadi kesatuan film yang menarik.

Suara dapat menentukan bagaimana kita merasa dan menginterpretasi sebuah gambar (Bordwell, 2017:265). Suara dalam film mampu mempengaruhi suasana hati penonton bahkan bisa membuat penonton larut dalam kesedihan, merasa senang, dan juga terharu karna melihat adegan tertentu yang diiringi dengan suara pada film. Dengan suara, kondisi psikologis penonton direkayasa

melalui *trible*, tempo, ritme, nada, dan suara yang pelan sampai yang keras menghentak hingga mendayu.

Suara dalam film dapat dikatakan sebagai elemen yang memberikan nilai lebih dari segi dramatik pada suatu film. Jika gambar tidak lagi sanggup menjelaskan dan tidak mampu memberikan nilai dramatik pada film tersebut maka unsur suaralah yang memiliki peran kuat dan memberikan sebuah informasi dan dramatik dalam sebuah film (Effendy, 2014:76).

Dalam tata suara terdapat empat gaya yaitu, *realist*, *stretched realist*, *hyper realis*, dan *surrealist*. Pada dunia film terkadang terjadi pergantian *trend* gaya suara yang dipengaruhi oleh waktu. Tata suara dengan gaya suara realis merupakan gaya suara yang sangat umum dibahas karena memiliki pemahaman paling sederhana suara yang dihasilkan berasal dari hal apapun yang ada di depan kamera atau tertangkap kamera. Suara tersebut, intensitasnya, dan penempatannya bersifat *real* sebagaimana mestinya (Holman, 2005, 167).

Film drama adalah film yang cukup banyak diproduksi dibandingkan dengan film-film bergenre lainnya. Film drama banyak diminati, kelebihan film drama adalah tingkat sensitivitas dan kejujuran tentang kondisi manusia yang masuk akal untuk penonton. Drama menjadi lebih menarik karena dapat mencerminkan masalah kehidupan manusia seperti: persoalan impian, keinginan, pikiran reaksi. Menurut slebo genre drama sering berfokus pada karakter. Protagonis dalam drama adalah semua orang dalam film tersebut. Semua mempunyai peran yang baik. Biasanya berupa seorang perempuan yang tidak memiliki kekuatan atau bakat yang luar biasa. Skenario yang mungkin memilih untuk menyertakan adegan menunjuk ke ketidaksempurnaan karakter,

kekhawatiran, dan ketidakamanan untuk membantu membuat persona yang lebih nyata untuk pemirsa.

Tema dari film bergenre drama umumnya mengangkat isu- isu sosial baik skala besar maupun skala kecil seperti ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, rasialisme, ketidakharmonisan, masalah kejiwaan, kemiskinan, politik, kekuasaan, dan sebagainya (Pratista, 2008:14). Sumber konflik dapat berasal dari manusia maupun lingkungannya. Sering kali cerita film drama diambil dari karya sastra seperti puisi, novel, biografi, dan catatan harian.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang maka rumusan ide penciptaannya adalah bagaimana penciptaan *foley* dalam penataan suara *hyperrealis* pada film *Kenangan 1994*.

C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Khusus

Tujuan dari penciptaan ini adalah membangun dramatik film dengan suara tak nyata yang dlebih-lebihkan dari suara aslinya.

b. Tujuan Umum

Tujuan penulis merealisasikan naskah yang berjudul *Kenangan 1994* ini adalah untuk mengingat kembali kisah cinta pada jaman 90an. Hal yang menarik di sini yaitu menceritakan mengenai perjodohan, karena pada zaman tersebut perjodohan marak terjadi di kalangan masyarakat Minangkabau, dan memberitahu penonton kalau tidak semua perjodohan itu buruk.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penciptaan ini adalah untuk memberikan wawasan dan informasi kepada 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.

b. Manfaat Praktis

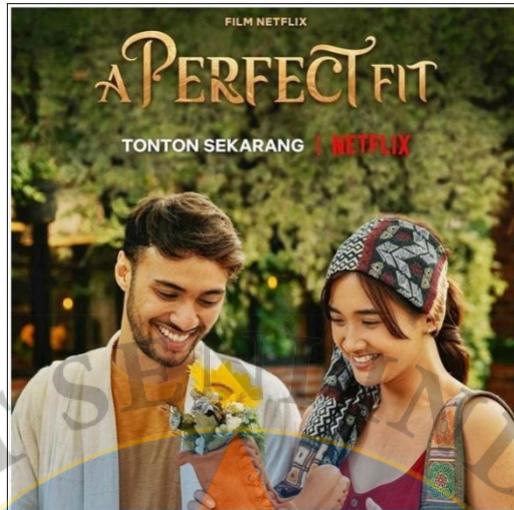
- a) Mengaplikasikan ilmu tata suara yang telah dipelajari selama perkuliahan, sekaligus menambah pengalaman baru dalam penciptaan film fiksi dengan penerapan gaya *hyperrealis sound*.
- b) Menjadi panduan bagi pengkarya selanjutnya dalam menggarap karya dengan tema dan teknik penataan suara yang sejenis.
- c) Sebagai bentuk perwujudan visi dan misi institut seni Indonesia padangpanjang dalam menciptakan seniman dalam aspek kebudayaan berbasis Melayu

D. 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 pengkarya jadikan referensi :

a. *A Perfect Fit Movie* (2021).

Persamaan film ini dengan karya yang akan pengkarya garap terletak pada tema yang di angkat, yaitu tema tentang perjudohan. Film ini bercerita tentang Rio yang memperjuangkan cintanya untuk mendapatkan Saski.



Gambar 1.1
Poster Film *A Perfect Fit*.
Sumber : <https://images.app.goo.gl/> (2021).

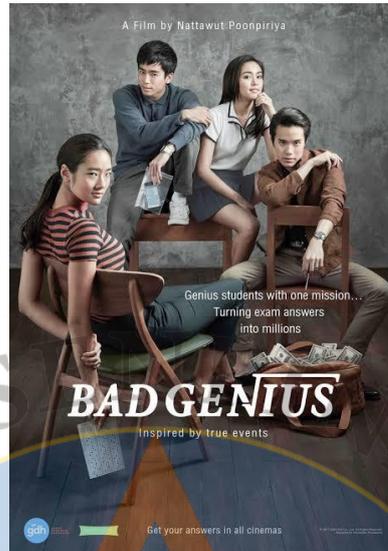
2. *Sabar Ini Ujian* (2018).

Persamaan film *Sabar Ini Ujian* dengan film *Kenangan 1994* adalah persamaan teknik tata suara *hyperrealis* yang di pakai untuk menciptakan dramatik pada adegan. Contohnya pada saat tokoh sabar bertemu dengan seorang gadis terdengar suara detak jantung yang berdebar debar. Di sini terdapat persamaan teknik yang penulis gunakan.



Gambar 1.2.
Poster *sabar ini ujian*.
Sumber : <https://images.app.goo.gl/> (2021).

c. *Bad Genius* (2018).



Gambar 1.3.

Poster film *Bad Genius*.

Sumber :<https://images.app.goo.gl/> (2021)

Pada film *Bad Genius* ini terdapat beberapa sound yang memberikan ketegangan pada film menggunakan tata suara *hyperrealis*. Contohnya pada adegan ujian, penata suara memberikan suara yang di lebih-lebihkan untuk menambah dramatik film. Konsep yang digunakan penata suara pada film ini sama dengan tata suara yang akan penulis realisasikan pada film *Kenangan 1994*.

E. LANDASAN TEORI

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut harus saling berkesinambungan untuk membentuk sebuah film, karena keduanya tidak dapat berdiri sendiri. Dalam film cerita, unsur naratif merupakan perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik

terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara (Pratista, 2008:1).

Menurut Himawan Pratista, secara umum film dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu film documenter, film fiksi, dan film experimental. Film fiksi adalah film yang terikat dengan plot. Dari sisi cerita film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata. Serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Film memiliki beberapa genre yaitu aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, horror, komedi, kriminal, musikal, petualang dan lain-lain.

Menurut Himawan Pratista genre drama merupakan genre yang paling banyak dipakai pada saat produksi film karena jangkauannya ceritanya yang luas. Film film drama pada umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun kehidupan nyata.

Suara dalam film dapat dikatakan sebagai elemen yang memberikan nilai lebih dari segi dramatik pada suatu film. Jika gambar tidak lagi sanggup menjelaskan dan tidak mampu memberikan nilai dramatik pada film tersebut maka unsur suaralah yang memiliki peran kuat dan memberikan sebuah informasi dan dramatik dalam sebuah film (Effendy, 2014:76)

Suara dalam film diklasifikasikan menjadi tiga bentuk: *speech*, musik, dan *noise/sound effect* (Bordwell, 2017:270). *Speech* merupakan suara yang dihasilkan oleh suara manusia dalam bentuk dialog atau narasi. Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk nada, irama, dan lagu yang mempunyai peran dalam memperkuat atau bahkan membangun *mood*.

Terakhir adalah *noise* atau lebih umum disebut *sound effect* merupakan suara suara di luar *speech* dan musik. Ketiga bentuk tersebut disusun sedemikian rupa menjadi dimensi suara secara keseluruhan dalam film.

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 (Pratista, 2008:160).

Tata suara film memiliki berbagai macam gaya, *realist*, *stretched realist*, *hyperrealist*, dan *surrealism*. 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 dihasilkan berasal dari hal apapun yang ada di depan kamera atau tertangkap kamera. Suara tersebut, intensitasnya, dan penempatannya bersifat *real* sebagaimana mestinya (Holman, 2005, 167).

"*Hyperrealis* adalah suara yang tidak nyata dapat terdengar "lebih nyata" daripada suara yang nyata". Maksud dari kutipan ini adalah *hyperrealis* merupakan sebuah suara tidak nyata yang dilebih-lebihkan. Misalnya suara detak jantung yang terdengar begitu keras dan kencang seolah-olah semua orang bisa mendengarkannya, padahal itu adalah suara yang tidak nyata. Hal ini bertujuan untuk menambah dramatis pada film. Konsep tata suara yang akan penulis gunakan pada film *Kenangan 1994* ini adalah tata suara *hyperrealis*. Dalam tema film ini tata suara *hyperrealis* berfungsi sebagai penambah dramatik film dan untuk menciptakan artistik suara.

Rekaman suara untuk film dan televisi sering kali melebih-lebihkan kenyataan. Salah satu alasannya adalah karena biasanya ada begitu banyak suara yang bersaing pada saat tertentu sehingga setiap suara itu direkam dan harus didengar harus dinyatakan dengan agak tegas, hanya untuk "membaca" kekacauan. Didengar secara terpisah, rekamannya tampak konyol, *overhyped*; tetapi mendengar dalam konteks, mereka menganggap lebih keseimbangan alam.

Elemen yang paling sering menggambarkan efek ini adalah disebut efek suara *foley*. Ini adalah efek yang direkam saat menonton gambar, seperti langkah kaki, dan sering dilebih-lebihkan dibandingkan dengan bagaimana mereka akan menjadi kenyataan, baik dalam kenyaringan maupun dalam keintiman. Meskipun beberapa hal yang dilebih-lebihkan ini disebabkan oleh pengalaman dari praktisi menemukan bahwa sistem pemutaran suara rata-rata tidak jelas detail, banyak yang dilebih-lebihkan masih diinginkan di bawah yang terbaik kondisi pemutaran, hanya karena persaingan dari yang lain jenis suara. (Holman, 2010:xii)

Hyperrealis merupakan gaya yang umum digunakan pada film untuk memberikan penekanan tertentu dalam sebuah adegan. *Hyperrealis* biasa digunakan untuk adegan adegan tertentu, misalnya adegan berkelahi, bunyi jam dinding, maupun langkah kaki. Hal tersebut dilakukan untuk menggiring persepsi penonton terhadap adegan adegan yang ditampilkan.

Secara auditif otak mempersepsikan suara frekuensi rendah yang ditambahkan sebagai representasi dari adegan tersebut. baik itu kekuatan pukulan perkelahian, suara jam yang membuat penonton juga merasakan emosional menunggu, serta suara langkah kaki yang dibuat sedemikian rupa

sehingga penonton juga ikut merasakan hal yang dirasakan oleh pemain. Dalam beberapa adegan pada film *Kenangan 1994* akan dibuat *hyperrealis sound*. Bertujuan untuk menambah dramatik pada film.

Dialog yang akan digunakan oleh para tokoh untuk berinteraksi satu sama lain, sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada penonton tentang masalah yang terjadi, dan bagaimana para tokoh menyelesaikan masalahnya serta latar belakang tempat dari film tersebut.

Non-Diegetic adalah sumber suara yang menunjang *functional sound*, contohnya unsur musik yang menunjang dari unsur nilai dramatik pada suatu film, kemudian suara narasi, hal ini tidak ada di dalam suatu adegan tapi menunjang suatu informasi untuk menunjang adegan tersebut. Pada film ini pengkarya juga menggunakan teori *non diegetic sound* yaitu musik latar atau *backsound*. Suara yang tidak berasal dari ruang cerita (*diegesis*) berupa sumber suaranya, jelas tidak terlihat di layar, misalnya narasi atau suara musik yang berfungsi sebagai *backsound*.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Dalam tahapan ini penulis berdiskusi dengan sutradara dan penata kamera tentang pokok cerita. Setelah mendapatkan ide cerita penulis mengembangkan ide cerita tersebut agar terlihat lebih real dan juga lebih dramatik.

2. Perancangan

Pada tahapan ini penulis membayangkan suara suara yang ada pada naskah dan memetakan beberapa *voice* yang berbeda, seperti suara orang, objek, dan beberapa adegan aksi. Penulis juga mendengarkan suara lingkungan yang akan

diciptakan agar sesuai dengan realitanya. Selanjutnya penulis memikirkan suara yang sesuai untuk memberikan transisi atau dramatisasi pada film.

Pada tahap ini penulis sebagai penata suara sekaligus perekam suara akan mengelompokkan beberapa jenis suara sesuai dengan kategorinya, yaitu sebagai berikut :

- a. Suara inti yang ada pada naskah seperti suara dialog, objek, dan juga adegan.
- b. Suara lingkungan yang sering di sebut dengan *spot sound* berfungsi untuk membangun suasana.
- c. Suara tambahan yang berfungsi untuk menambah dramatik.

Dalam film kenangan 1994 penata suara juga akan ikut terlibat dalam pemilihan pemain untuk memilih karakter suara pemain.

3. Perwujudan

Dalam tahapan produksi, penulis bertanggung jawab sebagai perekaman suara di lapangan yang disebut dengan *Sound Mixer Production*. Perekaman dilakukan dengan menggunakan metode *double system* dimana proses perekaman terpisah antara *recorder* dengan kamera dan menghasilkan 2 materi yang terpisah juga Wyatt, 2005: (261). Dalam tahapan produksi ini penulis sebagai penata suara juga sekaligus perekam suara di lapangan, mengerjakan tugas dengan merekam suara. Untuk kebutuhan kosep *hyperrealis* penulis akan mengambil *wildtrack* secara terpisah untuk digunakan pada post produksi

Skema *workflow* bermula dari *sync audio rushes* yaitu menyinkronkan antara gambar dan suara. Setelah melewati proses sinkronisasi audio, editor didampingi penata suara akan memulai untuk melakukan proses pemotongan gambar (edit)

hingga gambar *picturelock*. Kemudian editor meng-*export* gambar yang sudah *picturelock* ke dalam format omf untuk kebutuhan *mixingaudio*. System kerjanya adalah pemindahan *fileaudio* dari *time line editor* yang *picturelock*, lalu di *import* dan sama persis dengan *timecode* gambar yang sudah *picturelock* di *time line audio* (Wyatt & Amyes, audio post production for television and film 2005 hal.50 OMF),

Pertama penulis sebagai penata suara akan mengidentifikasi sumber suara, kemudian memodifikasi suara, pada saat mengedit dialog penulis akan memastikan suara-suara direkam dengan baik dan dapat dipahami oleh penonton. Jika ada beberapa masalah seperti volume saat merekam, terlalu rendah atau terlalu tinggi, Jika terjadi *overlap* saat merekam dialog, penulis akan merekam ulang suara pada saat saat pasca produksi. Hal ini sering di sebut dengan teknik *ADR* atau *automated dialog replacemen*. Ketika suara latar belakang terlalu bising, penulis akan menambahkan *ambiance* yang telah penulis rekam pada saat produksi sesuai dengan lokasi diadegan. Suara-suara yang akan penulis rekam ulang adalah :

- a. Suara realita *food step* atau suara langkah kaki, engkolan vespa
- b. Suara *room tone* : jam dinding, mesin jahit
- c. Suara kendaraan : vespa,mobil,motor
- d. *Ambience*

Penulis juga menggunakan *sound library/production track* untuk memberikan beberapa *sound effect* untuk menambah dramatik film. Suara-suara yang akan penulis gunakan adalah :

- a. *Sound effect* angin
- b. *Sound effect* detak jantung
- c. *Sound effect* busi motor
- d. *Sound effect* engkolan motor

Penulis akan mensinkronkan *sound effect* ini dengan visual sehingga menambah dramatik film. Setelah semua dialog dan *sound spot* sudah rapi penulis akan langsung memproses suara adegan yang telah penulis pilih untuk di*hyperrealiskan* guna menciptakan dramatik film.

Langkah selanjutnya penulis sebagai penata suara akan berkoordinasi dengan pencipta *music* untuk proses *music scoring*. Setelah semua tahap selesai barulah penulis melakukan proses *mixing*.

4. Penyajian

Penyajian karya adalah sebuah tahapan setelah kita melalui pra produksi, produksi dan juga pasca produksi. Pada tahapan ini karya film yang penulis buat akan disajikan dengan melakukan *screening film*/menayangkan film di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam Institut Seni Indonesia Padangpanjang dan ditonton bersama dosen serta mahasiswa ISI Padangpanjang.