

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tersesat dikatakan ketika seseorang kehilangan arah dan tujuan karena tidak memiliki suatu petunjuk. Tersesat bisa terjadi dimana saja, baik itu di dekat kita ataupun ditempat yang lebih jauh. Tersesat dapat membahayakan diri sendiri, baik itu nyawa atau hal-hal lain yang bersifat merugikan.

Penjelasan di atas berkaitan dengan cerita dalam film *HOPE* yang menceritakan dua orang pendaki yang tersesat saat mereka mendaki gunung. Dalam perjalanan, mereka banyak mendapatkan masalah dengan keterbatasan makanan dan minum, serta dengan kondisi badan yang telah lelah selama sehari-hari. Membuat mereka merasakan bagaimana jika berada di titik terlemah dalam hidup, berusaha dan berharap untuk bisa bertahan hidup dan ingin keluar dari hutan yang telah membuat mereka tersesat sehari-hari. Hutan di gunung merupakan tempat yang sangat berbahaya bila tersesat. Karena medan permukaan tanah yang naik/turun tidak teratur, cuaca ekstrim yang tidak beraturan seperti hujan dan petir, hewan buas seperti harimau dan babi, tanaman beracun yang bisa menyebabkan tubuh menjadi luka atau terinfeksi virus, dan hal-hal lain yang bisa membahayakan nyawa.

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut.

Film juga bisa sebagai tempat mengekspresikan karya atau sebuah cerita menurut sudut pandang *film maker* itu sendiri. Dalam sebuah film terdapat *audio* dan *visual* yang menyampaikan informasi kepada penonton. *Visual* film dihadirkan melalui wujud tokoh, lokasi, suasana, waktu dan lain-lain. Sedangkan informasi melalui *audio* dapat diperoleh dari dialog, suasana, waktu, dan lain-lain. Dua unsur tersebut akan saling menyatu dan berkesinambungan dalam sebuah film. Suara juga sangat berperan dalam membentuk sebuah dramatik pada film itu sendiri.

Menurut Bordwell di dalam bukunya *film art*, suara dalam film mempunyai beberapa unsur-unsur yang bisa dipilah-pilah supaya memudahkan proses penciptaan dan penggarapannya. Unsur-unsur suara ini dibagi atas tiga unsur, yaitu *speech* (pembicaraan/percakapan), *sound effect* (efek suara), dan musik. Efek suara di dalam film dipakai untuk menekankan sumber informasi yang akan disampaikan, memberikan kesan nyata di dalam sebuah cerita, membuat ilusi dan juga *mood* di dalam cerita. Efek suara dapat saling terkait dengan kejadian di dalam maupun di luar *screen* (Bordwell, 1979 :268).

Sound effect dalam film dibuat pengkarya dengan tiga tahapan yaitu *production sound*, *foley*, dan *sound library*. Efek suara tersebut dikemas dan di satukan dengan menekankan unsur suara atau dimensi yang berasal dari objek-objek di dalam *diegetic sound*.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan ide penciptaan pengkarya yaitu, mengoptimalkan *spotting effect* pada *diegetic sound* pada film *HOPE*.

C. Tujuan Penciptaan & Manfaat Penciptaan Karya

1. Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan ini adalah untuk menciptakan dramatik dari *mood* pemain pada *diegetic sound* film *HOPE*, mempertegas titik-titik suara dari pergerakan pemain agar lebih detail atau jelas terdengar.

2. Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini ialah memberikan pemberitahuan, kesan nyata dan kejelasan di beberapa adegan konflik yang terjadi di dalam film *HOPE*.

3. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan informasi serta wawasan kepada pembaca ataupun pengkarya yang ingin berkarya terutama dalam bidang penataan suara.
- b. Diharapkan karya ini dapat menjadi sebuah referensi dan panutan bagi para pengkarya yang ingin menciptakan sebuah karya yang berkaitan dengan penataan suara.

4. Manfaat Praktis

- a. Pengkarya

Mengaplikasikan ilmu penataan suara yang telah dipelajari selama perkuliahan, sekaligus menambah pengalaman baru dalam penciptaan film fiksi *HOPE*.

b. Institusi

Dapat menjadi panduan bagi teman-teman Institut Seni Indonesia padang panjang dalam menggarap karya sebuah film khususnya di bidang penataan suara.

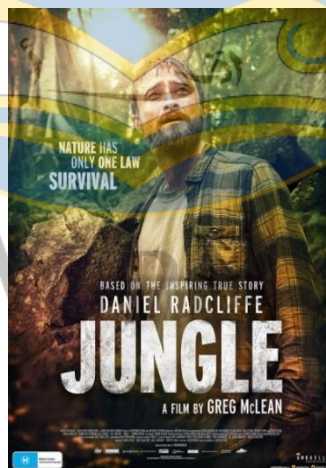
c. Masyarakat

Sebagai bentuk perwujudan karya agar dapat menjadi sebuah pembelajaran dan menambah pengetahuan dan pengalaman. Diharapkan karya ini dapat menjadi tontonan yang dapat diambil hikmahnya dan menghibur masyarakat luas.

D. Tinjauan Karya

Pada penciptaan film ini pengkarya memiliki beberapa menjadi acuan dan referensi pengkarya untuk konsep dari film *HOPE*:

1. *Jungle* (2017)



Gambar 1.
Poster film *Jungle* (2017)
(Sumber: <https://images.app.google/> (2022))

Jungle adalah sebuah film drama *survival* biografi Australia tahun 2017, yang berdasarkan pada kisah nyata perjalanan tahun 1981 petualang Israel Yossi Ghinsberg ke hutan hujan Amazon. Film ini disutradarai oleh Greg McLean dan ditulis oleh Justin Monjo, film tersebut menampilkan Daniel Radcliffe sebagai Ghinsberg, dengan Alex Russell, Thomas Kretschmann, Yasmin Kassim, Joel Jackson, dan Jacek Koman dalam peran-peran pendukung. Film tersebut dirilis di Australia pada 9 November 2017, oleh *Umbrella Entertainment*.

Film ini bercerita tentang Yossi (yang diperankan oleh Daniel Radcliffe), bersama dua orang temannya dan seorang pemandu, bertualang ke jantung rimba Amazon. Tujuan dari perjalanan ini adalah mencari emas dan sekaligus menemui suku terasing. Yang diketahui tinggal di dalam hutan tersebut. Mereka berempat kemudian masuk ke hutan tersebut melalui Bolivia yang terletak di Amerika Selatan.

Petualangan yang seharusnya menantang dan menyenangkan tersebut berubah menjadi bencana setelah sebuah kecelakaan terjadi. Saat mereka meneruskan perjalanan dengan sebuah rakit untuk mengarungi sungai yang arusnya sangat deras, Yossi kemudian terpisah dari teman-temannya. Mantan tentara Israel tersebut harus bertahan hidup sendirian tanpa makanan, peta, tenda, dan peralatan lainnya yang sudah hanyut di sungai. Belum lagi ancaman dari binatang buas yang siap menerkamnya setiap waktu.

Setelah tiga minggu tersesat di Amazon sendirian dengan kondisi fisik yang mengesankan akibat kurang makan dan luka di sekujur tubuhnya, Yossi pun mulai

menyerah. Ia mengalami stress, berhalusinasi dan meragukan apakah dirinya bisa selamat dan keluar dari hutan hidup-hidup atau tidak.



Gambar 2.

Bagian film *Jungle* yang menerapkan *spot effect* dengan *effect realitas*.
(Sumber : Image Capture Jerry, 2021)

Film ini menjadi referensi bagi pengkarya karena memiliki kesamaan dalam cerita maupun tempat dalam teknis penggarapannya, yaitu tersesat di dalam hutan. Suara-suara yang terdengar di dalam hutan kebanyakan adalah dari suara hewan, angin, air, pepohonan dan lain-lain. Pengkarya berencana memberikan *sound effect* sebagai penambah atau mempertegas suara itu agar di dalam dimensi *ruang diegetic sound*-nya suara itu benar-benar terdengar jelas, terutama saat adegan terbentur atau terjatuh. Adegan terbentur memiliki sedikit suara yang biasanya tidak terdengar, seperti suara tulang remuk atau terbentur batu, gerakan mengunyah daging, membakar kayu, tegukan air dan pergerakan lainnya. Itu bisa dikategorikan

menjadi teknik *spotting* yang menerapkan *effect realitas* untuk memfokuskan suara yang dilakukan oleh pemerannya.

Tabel 1.
Kajian suara dari gambar film *Jungle* (2017)

No.	Adegan Pada Gambar	Sumber Suara	Efek Suara	Kualifikasi suara
1	Karl yang menembak monyet di pohon lalu memukul kepalanya sampai monyet itu mati.	Dari pistol Karl saat menembak dan memukul monyet.	Tembakan, pukulan di kepala.	Menegaskan suara ketika Karl memukul kepala monyet.
2	Yossi yang terbentur kepalanya saat hanyut di sungai.	Dari kepala dan batu di sungai.	Suara benturan kepala dan suara air sungai.	Menegaskan suara benturan yang terdengar jelas padahal di dalam sungai yang mengalir. di sini terdapat dimensi <i>internal diegetic sound</i> dimana yang mendengar adalah karakter dalam film dan penonton.
3	Yossi, Kevin, Karl, dan	Api unggun, daging monyet,	Suara mengunyah	Menegaskan suara saat karakter dalam

	Marcus yang sedang membakar monyet dan yang telah dibunuh Karl, lalu memakannya bersama-sama.	tangan dan mulut dari karakter film (<i>movement</i>).	daging, api unggun, mengoyak daging.	film mengoyak, memakan/mengunyah daging yang terdengar jelas oleh penonton. Disini menerapkan <i>eksternal diegetic sound</i> dimana karakter lain dapat mendengar suara mengunyah daging.
4	Yossi yang sedang mengunyah isi dalam telur yang ia kupas.	Mulut Yossi.	Suara mengunyah daging telur.	Menegaskan suara Yossi saat mengunyah daging yang ada di dalam telur.
5	Yossi mengupas telur yang belum menetas.	Telur.	Suara kulit telur terbuka.	Menegaskan ketika Yossi mengupas telur terdengar jelas suara dari telurnya.
6	Yossi yang berusaha keluar dari lumpur hisap.	Lumpur dan pergerakan Yossi(<i>movement</i>).	Pergerakan Yossi (<i>movement</i>).	Menegaskan suara-suara saat Yossi menerapkan keluar dari lumpur hisap.

Sumber: Jerry,2021.

2. *5cm* (2012)



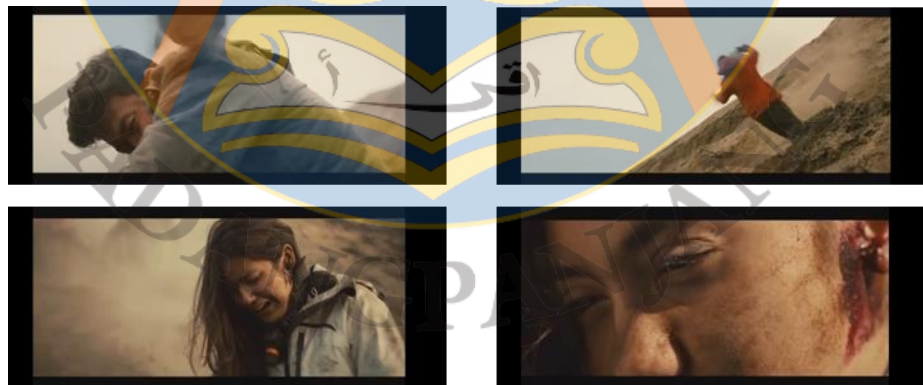
Gambar 3.
Poster film *5cm* (2012)
(Sumber: <https://images.app.google/> (2022))

5 cm adalah film drama Indonesia yang dirilis pada 12 Desember 2012. Film ini disutradarai Rizal Mantovani. Film ini dibintangi oleh Herjunot Ali, Fedi Nuril, Denny Sumargo, Saykoji, Raline Shah, dan Pevita Pearce. Film ini merupakan film yang diadaptasi dari sebuah novel dengan judul yang sama. Genta (Fedi Nuril), Arial (Denny Sumargo), Zafran (Herjunot Ali), Riani (Raline Shah) dan Ian (Igor Saykoji) adalah lima remaja yang telah menjalin persahabatan sepuluh tahun lamanya. Mereka memiliki karakter yang berbeda-beda.

Zafran yang puitis, sedikit "gila", apa adanya, idealis, agak narsis, dan memiliki bakat untuk menjadi orang terkenal. Riani yang merupakan gadis cerdas, cerewet, dan mempunyai ambisi untuk cita-citanya. Genta, pria yang tidak senang mementingkan dirinya sendiri sehingga memiliki jiwa pemimpin dan mampu membuat orang lain nyaman di sekitarnya. Arial, pria termacho di antara pemain lainnya, hobi berolahraga, paling taat aturan, namun paling canggung kenalan

dengan wanita. Ian, dia memiliki badan yang paling subur dibandingkan teman-temannya, penggemar indomie dan bola, paling telat wisuda.

Dinda (Pevita Pearce) yang merupakan adik dari Arial, seorang mahasiswi cantik yang sebenarnya dicintai Zafran. Suatu hari mereka berlima merasa “jenuh” dengan persahabatan mereka dan akhirnya kelima memutuskan untuk berpisah, tidak saling berkomunikasi satu sama lain selama tiga bulan lamanya. Selama tiga bulan berpisah penuh kerinduan, banyak yang terjadi dalam kehidupan mereka berlima, sesuatu yang mengubah diri mereka masing-masing untuk lebih baik dalam menjalani kehidupan. Setelah tiga bulan berselang mereka berlima pun bertemu kembali dan merayakan pertemuan mereka dengan sebuah perjalanan penuh impian dan tantangan. Sebuah perjalanan hati demi mengibarkan sang saka merah putih di puncak tertinggi Jawa yaitu di puncak Mahameru pada tanggal 17 Agustus.



Gambar 4.
Bagian film 5cm yang menerapkan *spotting effect* dengan *effect realitas* dan *effect fungsional*.

(Sumber : *Image Capture Jerry*, 2021)

Tabel 2.
Kajian suara dari gambar film *5cm* (2012)

No.	Adegan Pada Gambar	Sumber Suara	Efek Suara	Kualifikasi suara
1	Arial terkena batu di pundaknya dan kakinya yang bergeser dari tanah.	Batu dan tanah.	Benturan batu dan kaki yang bergeser.	Menegaskan suara ketika batu mengenai pundak Arial dan pergerakan kaki arial yang terdengar jelas. Di sini menggunakan <i>effect realitas dan fungsional</i> .
2	Ian yang dihantam batu besar dan terjatuh menggelinding di tanah.	Batu dan pergerakan Ian (<i>movement</i>).	Batu yang mengenai badan Ian, Ian terguling-guling di tanah, dan pipi Ian jatuh ke tanah.	Menggunakan <i>effect realitas dan fungsional</i> . Dimana saat suara benturan batu yang terdengar jelas di badan Ian dan suara pergerakan Ian saat terguling-guling di tanah sampai ia berhenti.
3 , 4	Suara detak jantung dan suara dengungan dari kepala Dinda yang telah terbentur batu.	Kepala dan badan Dinda serta suara sekitar.	Suara dengungan dari telinga Dinda dan suasana sekitar.	Menggunakan <i>effect realitas dan fungsional</i> . Yang terdengar hanya suara jantung, dengungan suara kepala Dinda dan suasana sekitar yang hanya bisa didengar oleh Dinda. Disini menerapkan <i>internal diegetic sound</i> dimana hanya Dinda yang bisa mendengar suara itu, sedangkan sekitar nya

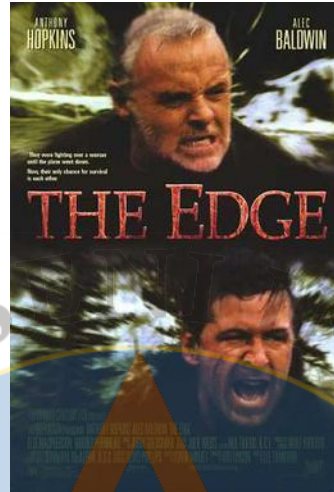
				tidak bisa mendengar dengungan kepala Dinda.
--	--	--	--	--

Sumber: Jerry,2021.

Pengkarya menjadikan film ini sebagai referensi karena di beberapa scene ada referensi yang pengkarya terapkan. Saat mereka mendaki menuju puncak, ada batu yang jatuh menggelinding dari puncak membentur Ian (Igor Saykoji) dan Dinda (Pevita Pearce). Saat itu Ian langsung terguling-guling ke bawah dan Dinda telinganya berdarah karena terbentur batu. Disitu terdapat suara benturan batu ke tubuh Ian dan suara dengung dari telinga Dinda.

Suara dengungan dari telinga Dinda tidak terdengar oleh yang lain, tetapi Dinda bisa mendengarkan suara dengungan itu, itu terjadi karena suara yang dihasilkan bersumber dari pikiran Dinda sendiri. Itu merupakan bagian *internal diegetic sound* yang ada di dalam film 5 cm. *Effect fungsional* yang ada pada adegan itu ketika ada dengungan pada telinga Dinda, digunakan untuk menambahkan efek dramatisasi di dalam film.

3. *The Edge* (1997)



Gambar 5.
Poster film Edge
(Sumber: <https://images.app.google/> (2022))

Film ini bercerita tentang seorang miliarder yang telah lanjut usia bernama Charles Morse. Di usianya yang sudah tidak lagi muda bukan menjadi penghalang bagi Charles untuk mendapatkan wanita yang cantik. Hal tersebut terbukti karena Charles memiliki seorang istri cantik yang lebih muda darinya bernama Mickey. Charles dan istrinya akan berlibur ke sebuah pulau yang indah bernama Alaska. Mereka mengajak Robert Bob yang merupakan seorang fotografer dan Stephen yang merupakan asisten dari Charles. Dengan menggunakan pesawat jet pribadi yang dimiliki oleh Charles, mereka semua berangkat menuju ke Alaska.

Di Alaska, mereka tinggal di sebuah pondok yang berada di pinggir hutan. Pemilik pondok selalu memperingati mereka tentang keberadaan seekor beruang ganas yang tinggal di hutan. Beruang tersebut dikabarkan menjadikan manusia sebagai santapannya. Charles dan rombongannya sama sekali tidak percaya dengan hal tersebut. Mereka hanya menduga bahwa yang dikatakan oleh pemilik pondok

hanya untuk membuat pelanggan semakin banyak sehingga pondok miliknya menjadi semakin laris.

Namun, ternyata Charles mulai menyadari adanya keganjalan yang terjadi dengan istrinya Mickey. Hingga akhirnya Charles melihat dengan mata kepala sendiri ternyata secara diam-diam Mickey memiliki hubungan khusus dengan Robert Bob. Charles tidak ingin terburu-buru untuk menuduh bahwa istrinya berselingkuh. Dia ingin mengumpulkan bukti yang lengkap terlebih dahulu. Charles berangkat menggunakan pesawat jet pribadinya ke pulau seberang untuk menemukan seorang pria indian.



Gambar 6.
Bagian film *The Edge* yang menerapkan
spotting effect dengan *effect realitas* dan *effect fungsional*.
(Sumber : Image Capture Jerry, 2021)

Pria indian tersebut akan digunakan sebagai model foto mereka. Namun di tengah perjalanan, pesawat jet yang mereka gunakan mengalami kecelakaan

sehingga terjatuh. Pilot pesawat tidak bisa selamat sehingga membuat Charles dan rombongannya terpaksa melanjutkan perjalanan dengan berjalan kaki. Di sana teror mengerikan baru saja dimulai yaitu ketika ucapan dari pemilik pondok ternyata memang benar adanya. Ternyata keberadaan beruang ganas yang memakan manusia memang ada dan beruang tersebut menjadikan Charles dan rombongan sebagai mangsanya.

Tabel 3.
Kajian suara dari gambar film *The Edge* (1997)

No.	Adegan Pada Gambar	Sumber Suara	Efek Suara	Kualifikasi suara
1	Charles yang sedang membuat sandwich.	Plastik, roti, lampu, tomat, pisau.	Pergerakan Charles saat membuka roti, memotong tomat, meletakkan barang-barang.	Menegaskan suara pergerakan Charles saat sedang membuat sandwich.
2	Suara saat pintu bergerak sendiri dan saat Charles menutup pintu.	Pintu, angin, roomtone ruangan .	Pintu yang bergerak sendiri, suara roomtone, dan saat Charles menutup pintu.	Menggunakan <i>effect realitas dan fungsional</i> . Dimana saat suara gerakan pintu terdengar pergerakan pintu dengan sendirinya dimana antara <i>spot effect</i> dan <i>general effect</i> berada di satu adegan yang sama tetapi

				suara pintu lebih menonjol daripada ambiens angin. Lalu saat Charles menutup pintu dengan kuat suaranya terdengar sangat jelas.
3	Suara saat Charles di kejar-kejar beruang.	Beruang, pergerakan Charles di hutan (<i>movement</i>), dan suara sekitar Charles saat berlari.	Suara ranting pohon, raungan beruang, <i>footstep</i> , <i>movement</i> .	Menggunakan <i>effect realitas dan fungsional</i> . Dimana saat Charles lari dari beruang yang membuat suara dari ranting dan pergerakan Charles dan beruang terdengar, serta raungan dari beruang.
4	Suara saat beruang mengoyak tubuh Stephen.	Beruang, api unggun, hujan, petir suasana sekitar.	Api, raungan beruang, beruang mengoyak tubuh Stephen petir, hujan.	Menggunakan <i>effect realitas dan fungsional</i> . Saat beruang mengoyak tubuh Stephen, suara yang harusnya kecil terdengar saat <i>long shoot</i> pada gambar, tapi tetap terdengar lebih jelas dibandingkan <i>general effect</i> -nya.
5	Suara saat Charles, Stephen dan Robert berjalan	Batu, ranting pohon, pergerakan (<i>movement</i>).	<i>Footstep</i> dan <i>movement</i> saat karakter berjalan di bebatuan.	Saat mereka berjalan di bebatuan, suara kaki dan pergerakan mereka terdengar jelas, serta ranting-ranting pohon

	di tanyakan batu.			yang mereka pegang atau sentuh terdengar jelas.
6	Suara saat Charles mengeratkan ikat pinggang yang diikat di kaki robert yang terluka.	Ikat pinggang.	Suara ikat pinggang.	Menegaskan bunyi ikat pinggang yang dieratkan oleh charles pada kaki robert yang terluka.

Sumber: Jerry, 2021.

Dari gambar di atas terdapat *spot effect* yang digunakan pada saat charles membuat *sandwich*, lalu pintu terbuka secara misterius yang suaranya terdengar begitu jelas. Gambar lain seperti kayu yang patah saat Charles dikejar oleh beruang, suara cengkaman dan gigitan beruang yang terjadi pada Stephen, lalu suara realitas dari *footstep* saat mereka mendaki, dan yang terakhir suara ikat pinggang yang dieratkan Charles saat mengobati luka Bob yang parah. Di situ terdapat referensi yang bisa diambil bagi pengkarya untuk menerapkan konsep pada film *HOPE*.

E. Landasan Teori Penciptaan

Untuk mewujudkan karya ini nantinya pengkarya menerapkan teknik *spotting sound* dalam film yang pengkarya kerjakan. *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).

Unsur pembangun suara terbagi menjadi tiga, yaitu *speech*, *effect*, dan *Music*. *Speech* adalah suara (Pembicaraan) diartikan sebagai suara yang keluar dari mulut manusia dengan bentuk bahasa. *Effect* ialah suara yang sengaja dibuat oleh manusia untuk digunakan dalam sebuah film. Musik adalah seluruh iringan lagu baik berada di dalam maupun luar film (Iwan Darmawan, 2017: 81-82).

Efek suara merupakan suara selain dialog yang dihasilkan oleh orang ataupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang. Efek suara dalam film digunakan untuk menekankan informasi yang hendak disampaikan, memberikan kesan realita di dalam ruang cerita, menciptakan ilusi dan juga *mood* dalam cerita. Efek suara bisa berkaitan dengan kejadian di dalam atau di luar *screen*.

Semua suara tambahan selain suara dialog, lagu, serta musik, adalah efek suara atau *sound effect*. Efek suara memiliki fungsi serta motif yang bervariasi. Salah satu fungsi utamanya adalah sebagai pengisi suara latar. Efek suara dapat digunakan untuk menambahkan suasana ke film dengan menciptakan *soundscape* yang khas atau menambahkan dimensi makna lain ke gambar di layar. (Himawan Pratista, 2017: 205 ; Ranang A. Sugihartono, Amin Wibawa, 2019: 80).

Ambience adalah suara latar yang ada dalam adegan atau *scene* untuk menunjukkan tempat atau lokasi. Fungsi dari adanya *ambience sound* sangat penting dalam produksi sebuah film yaitu selain menunjukkan tempat, *ambience sound* berfungsi sebagai kesinambungan suara dalam adegan film, sehingga

penciptaan visual yang dibuat dari susunan *shot* tidak terasa oleh penonton. (Nisa : 2018 : 39)

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa,serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah film. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik latar tersebut sering berupa musik tema. Musik tema membentuk dan memperkuat *mood*, cerita, serta tema utama filmnya (Pratista: 2008:154)

Berdasarkan jenisnya, efek suara dalam film dibagi menjadi 2:

1. *Spot* efek, yaitu efek suara yang berasal dari suatu sumber suara tertentu, misalnya suara pintu, suara ketukan, suara ban pecah dan lainnya.
2. *General* efek, yaitu efek suara yang berasal dari berbagai sumber di suatu tempat, baik jauh maupun dekat, misalnya suara di dalam sebuah ruangan (*room tone*) ataupun suara lingkungan (*ambience / atmosphere*). *General* efek mempunyai tiga bagian di dalamnya. Pertama bersifat *background*, yaitu suara yang timbul dari lingkungan, jauh maupun dekat, biasanya level suaranya rendah, misalnya suara burung, suasana kantor, ombak di pantai dan lainnya. Kedua bersifat *steady state*, yaitu dengan kekerasan yang tetap dan durasi panjang, misalnya mesin pabrik, generator dan lain-lain . Ketiga bersifat *intermittent*, yaitu kekerasannya bervariasi tetapi secara periodik berulang, misalnya suara *traffic*.

Menurut Hilary Wyatt dan Tim Amyes dalam bukunya yang berjudul “*Audio Post Production for Television and Film*” *sound effect* terbagi ke dalam empat bentuk (Wyatt, 2005:167). Pertama adalah *hard/spot 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.

Kita mampu mendengar suara yang sama seperti apa yang didengar oleh seorang karakter, sementara orang lain selain karakter tersebut tidak mampu mendengarkannya. Dalam *Amadeus*, seorang karakter mendengarkan suara musik ilustrasi orkestra lengkap ketika ia membaca serangkaian not balok. Suara tersebut merupakan imajinasi sang karakter.

Dalam *Saving Private Ryan*, ketika sebuah bom mengganggu pendengaran sang kapten, suara tembakan, desingan peluru, serta bom terdengar amat pelan. *Internal diegetic sound* juga bisa membentuk monolog interior. Contoh dalam film *Spiderman*, ketika suatu kali mental Peter jatuh, ia teringat nasihat pamannya, “*From great poer comes great responsibility*”. Dan dalam film fantasi *Wings of Desire* dan *What womens Wants* pada tokoh utama yang mampu membaca pikiran orang-orang di sekitarnya.

Non diegetic sound adalah seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton saja. Ilustrasi musik atau lagu, efek

suara, serta narasi adalah suara *non diegetic*. *Non diegetic* bersama *internal diegetic sound* sering kali juga diistilahkan *sound over* karena sumber suara secara fisik tidak berasal dari obyek dalam adegan. (Himawan Pratista, 2008: 160-161).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Tahapan ini pengkarya melakukan diskusi dengan bertukar pikiran mengenai isi cerita naskah bersama sutradara dan penata gambar untuk pengembangan ide menjadi skenario. Selain itu pengkarya juga berdiskusi dengan dosen pembimbing dan mengapresiasi bahan-bahan pendukung lainnya yang dapat memperkuat konsep pengkarya.

2. Perancangan

Pada tahap ini pengkarya menentukan atau merancang cara pengaplikasian konsep yang telah didapat dari referensi-referensi bacaan maupun referensi film. Selanjutnya pengkarya menerapkan ide yang telah pengkarya rancang menggunakan konsep efek fungsional dalam film *HOPE*.

Pada saat produksi dan pasca produksi, ada beberapa hal yang harus disiapkan pengkarya baik itu fasilitas atau alat yang digunakan untuk merekam suara dan mendesain suara di film *HOPE*. Baik itu *hardware* atau *software*. *Hardware*-nya berupa *hand recorder*, *mic shotgun*, *clip on wireless*, *boom pole*, *headphone*, kabel *xlr*, *wind shield*, *blimp*, memori *SDHC 16 GB*, dan laptop untuk proses pasca produksi. Dalam pasca produksi pengkarya menyiapkan *software audio* yaitu *Studio one 4* dan plugin-plugin tambahan untuk untuk

menunjang tercapainya konsep yang pengkarya inginkan saat mendesain *audio* film *HOPE*. Pada saat produksi pengkarya menyiapkan *sound report* untuk mengantisipasi file name apabila ada yang bermasalah baik itu file hilang atau file rusak. Dan sebagai panutan bila dalam proses pasca produksi ada audio lapangan yang harus diganti saat sudah di-*lock* oleh editor karena bagian dari pekerjaan penata suara.

3. Perwujudan

Dalam tahapan produksi, pengkarya 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 (Hilary Wyatt and Tim amyes: 2005: 261).

Dalam tahapan produksi ini pengkarya sebagai penata suara juga sekaligus perekam suara di lapangan, mengerjakan tugasnya mulai dari merekam dialog, *ambience*, dan *sound effect*. *Routing* yang saya lakukan pertama adalah *Management* data di *recorder*-nya agar file *audio* yang direkam tidak berantakan dalam foldernya. Dalam proses perekaman suaranya menggunakan *sample rate* 48.000 Hz, *Bitrate* 24 Bit, *type filewave stereo*.

Pada skema *workflow* yang terlihat di atas bermula dari *sync audio rushes* yaitu mensinkronkan antara gambar dan suara. Setelah melewati proses sinkronisasi *audio*, editor 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 *mixing audio*. Sistem kerjanya format ini adalah pemindahan file *audio* dari *time line* editor yang *picture lock*, lalu di-*import* dan sama persis dengan *timecode* gambar yang sudah *picture lock* di *time line audio* (Hilary wyatt & tim amyes: 2005 :50).

Setelah menerima hasil *export* dari editor baik itu format *omf* atau *aff*, pengkarya bekerja sebagai penata suara atau *sound desaign* menggunakan software *Studio one 4*. Pengkarya menerapkan konsep yang telah direncanakan dengan *workflow* :

1. Preview materi, dimana pada tahapan ini pengkarya melakukan marking berdasarkan tingkat kesulitan dan keperluan dialog .
2. Setelah preview materi dilanjutkan dengan pemilihan dialog yang tidak bisa dipakai yang dimaksudkan dialog yang terlalu *noise* dan tidak jernih kemudian yang akan melakukan proses *dubbing/ADR* (*Audio Dialog Replacement*).
3. Proses selanjutnya dilanjutkan dengan memberikan *sound effect*, guna menerapkan konsep yang telah dijelaskan yaitu menciptakan ruang *diegetic* pada film *HOPE* dengan menggunakan *effect fungsional* dan *effect realitas*. Pengkarya memberikan *spotting* di proses *post produksi*, tahapan yang pengkarya lakukan untuk memberikan *sound effect* yaitu:

a. *Production Sound*

Production Sound yaitu efek suara yang direkam di lapangan.

Yang direkam dengan cara bersamaan dengan gambar, ataupun

juga yang direkam tersendiri disaat tidak sedang dilakukan *shooting* atau disebut juga *wild track*. Kemampuan *sound mixer production* terhadap rekaman menjadi ujung tombak dalam melakukan proses ini. Seperti pemilihan *recorder* dan *monitoring* sangat penting dalam mengaplikasikan teknik ini.

b. *Foley*

Efek suara *foley* adalah suara yang disinkronkan dengan tampilan layar dan membutuhkan keahlian seorang *editor foley* untuk merekam dengan benar. (Ranang A. Sugihartono, Amin Wibawa, 2019: 110). *Foley* yaitu efek suara yang direkam pada tahap pasca produksi mengikuti gambar. Orang yang melakukan proses ini disebut *foley artist*. Secara teknis dalam suara film harus disadari bahwa semua unsur suara film adalah dibuat yang dituangkan dalam *sound design* atau konsep suara. Hal ini dilakukan agar dialog salah satu *instrument* terpenting dalam struktur *naratif* dalam bertutur film memiliki rekayasa akting suara melalui semua peran yang ada dalam tokoh cerita film.

c. *Sound Library*

Sound library yaitu kumpulan efek suara yang sudah direkam sebelumnya untuk kebutuhan suara di dalam film. *Sound library* dalam industri film hanya digunakan sebagai suara dasar dalam penggunaan suara efek di dalam film. Perlu adanya polesan

kreatifitas agar menghasilkan suara efek film yang baru sehingga tidak jarang para *sound designer* dalam penciptaan suara efek lebih memilih membuat sendiri suara efek tersebut demi menciptakan suara yang baru untuk mencapai *original*. Hal ini dilakukan agar *sound design* memiliki suara *original* efek. Lalu selanjutnya dijual belikan dalam kumpulan *sound library* sehingga menghasilkan *benefit* yang baru melalui *royalty* hak cipta dan kreativitasnya.

Contohnya Jhon Lucas *sound library*, untuk dapat memilikinya kita harus membeli *CD library*. Setelah itu melakukan *premix* atau memadukan dan menyelaraskan suara – suara yang telah dihasilkan oleh *sound effect*, *foley*, hasil *ADR*, musik ilustrasi dan dialog. Semua suara digabungkan dan dipadukan. Melakukan pengecekan ulang serta melengkapi kekurangan materi yang ada di dalam film tersebut. Merapikan dan menyiapkan *track* untuk bisa melakukan ke tahap *final mix*.

4. *Final mix* adalah proses terakhir dalam *mixing*. Dalam proses ini semua *elemen* suara sudah siap pada *track*.

4. Penyajian Karya

Setelah *final mix*, pengkarya mem-*preview* materi dengan sutradara dan editor sampai menuju proses *export* film dari editor untuk ditayangkan. Pengkarya membuat *master sound* akhir untuk film *HOPE* dengan *bit depth*

/amplitudo (24bit). Hal ini dikarenakan tingkat *peak dynamic range* lebih tinggi sehingga pengkarya bisa mengatur suara yang levelnya keras, disesuaikan hingga tidak pecah dan *noise*-nya kecil.

Menurut ilmuwan asal Swedia, Harry Nyquist untuk dapat menangkap frekuensi yang lebar dibutuhkan sekitar 40.000Hz (40kHz) *sampling rate*-nya. Agar bunyi yang di atas (20kHz) tidak mengganggu bunyi yang di bawah (20kHz), dibuatlah *Low Pass Filter*, artinya ada filter yang membuang/mengurangi bunyi di atas (20kHz). Itu sebabnya angkanya menjadi 44,1kHz. Pengkarya menggunakan *sampling rate 48 kHz*, dikarenakan dapat menangkap bunyi hingga setengahnya yaitu (24kHz) dan manusia hanya bisa mendengar hingga (20kHz). Bunyi itu tidak bisa didengar, tetapi bunyi yang tidak bisa didengar itu berpengaruh terhadap bunyi yang bisa didengar manusia.

Perbedaannya bunyi yang ditangkap (48kHz) dalam perdetiknya lebih banyak dan detail dibandingkan (44.1kHz). Sehingga mempengaruhi kualitas dari hasil yang terdengar lebih bagus dan jelas. Lalu dengan *audio file type (BWF/WAVE)* keluaran atau *output stereo/2.0*, film ini diharapkan bisa untuk di distribusikan ke *screening* atau *submit* lomba film yang ada.

G. Jadwal Pelaksanaan

Tabel 4.

Working Schedule Film HOPE (2021)

WORKING SCHEDULE FILM HOPE	
PRODUCER	: Orang tua Tercinta
DIRECTOR	: David Gilang Agusta
D.O.P	: Andre Wicaksono
EDITOR	: Farid Hidayat Cani Dachi
SOUND RECORDER	: Jerry Suryana

KETERANGAN KEGIATAN	JADWAL/BULAN																			
	Sep-21				Okt-21				Nov-21				Des-21				Jan-21			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PRA PRODUKSI																				
Riset																				
Sinopsis																				
Treatment																				
Skenario																				
Casting																				
Pengenalan Tokoh																				
Reading																				
Hunting/Survey																				
Shot List																				
Breakdown Departement																				
Desain produksi																				
PRODUKSI																				
Set preparation																				
Shooting																				
PASCA PRODUKSI																				
Editing Offline																				
Editing Online																				
Sound Design																				
Scoring Music																				
Mastering/Married Print																				
DISTRIBUSI																				
Penulisan skripsi Karya																				
Pengumpulan Karya																				

Sumber: Jerry,2021