

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keluarga adalah kelompok kecil yang memberikan pedoman dan aturan dalam bermasyarakat. Disamping itu, fungsi keluarga membesarkan dan mensosialisasikan anak berbagai nilai-nilai dan norma sosial untuk diterapkan dimasyarakat, agar orang dapat memahami apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk, sehingga memberikan dampak positif dan dapat diterima oleh masyarakat luas.

Berkaitan dengan penjelasan diatas, mengstimulasi keresahan pengkarya dalam membuat karya film *Batapatih*, yang menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang yang telah lama menetap di kota, Ryan hidup bersama ayahnya yang sibuk dengan pekerjaannya dan ibu yang telah lama meninggal membuat Ryan kurang kasih sayang dari orang tua yang membuat Ryan mendapat lingkungan pergaulan yang tidak baik. Ayah Ryan yang mengidap penyakit kronis khawatir dengan masa depan Ryan, sehingga mengharuskan Ryan pulang kampung kelahirannya di Minangkabau. Selama menetap di Minangkabau Ryan banyak menemukan hal yang tidak pernah ditemukan dikota, yakni belajar silat dengan seorang guru untuk menemukan jati dirinya. Cerita ini di wujudkan dalam film yang pengkarya garap.

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada kelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu. Film terdapat *audio visual* yang menyampaikan informasi kepada

penonton. *Visual* dihadirkan melalui wujud tokoh, lokasi, suasana, waktu. Sedangkan informasi melalui *audio* dapat diperoleh dari dialog, suasana, waktu.

Suara bertujuan untuk menginformasikan cerita, akan tetapi memiliki batasan yang ada didalam *frame*. Suara terpengaruhi oleh batasan yang berada pada *frame*, karena suara diluar dan didalam *frame* mempunyai karakter yang berbeda, suara lebih bersifat bebas dalam menyampaikan informasi (Himawan, 2008: 160). Suara memiliki banyak cara untuk menyampaikan informasi secara verbal maupun non-verbal, informasi verbal berupa kata-kata yang diucapkan dalam tokoh atau narasi. Sedangkan informasi non-verbal meliputi emosi tokoh, nuansa, dan suasana yang disampaikan melalui *sound effect* dan *music*.

“Unsur-unsur suara terbagi atas tiga bentuk: *Speech*, *Effect Sound* dan musik *Speech* diartikan sebagai suara yang keluar dari mulut manusia dengan bentuk bahasa. *Effect Sound* secara sederhana dapat diartikan sebagai suara yang tidak sengaja dibuat oleh manusia. Musik secara sederhana dianggap sebagai suara yang disengaja dibuat oleh manusia dan memiliki aturan-aturan tertentu, seperti irama, ketukan dan tempo” (Dony, 2011: 6).

Suara memiliki 2 bagian, yaitu *Diegetic Sound* dan *Non Diegetic Sound*, Pengkarya menggunakan suara *diegetic* yang berasal dari objek atau karakter dalam cerita film. *Diegetic* mempengaruhi persepsi, emosi, dan mewujudkan suasana pada isi cerita dengan suara yang *realis*. Dalam penciptaan karya ini. Pengkarya juga menggunakan aksentuasi sebagai penguat effect pada film Batapatih.

Aksentuasi merupakan penekanan suara yang dilakukan oleh tokoh dalam suatu bunyian atau suara pada kata-kata dan artikulasi kejelasan vocal, intonasi, nada bicara untuk memberikan petunjuk tentang latar belakang karakter, karakter utama. Penggunaan dialog dapat menyampaikan informasi penting yang tidak dapat disampaikan secara visual (Parole, 2019: 4).

Penerapan *aksentuasi* pengkarya memberikan penekan suara dengan menggunakan teknik *balance* dan *frekuensi* untuk mencapai *diegetic sound*. *Balance* bertujuan untuk menyelaraskan perpindahan *audio* dan memfokuskan sumber suara. *Frekuensi* adalah tinggi rendah suara dalam film, pada film *batapatih* pengkarya menerapkan aksentuasi pada adegan orang latihan silat di halaman masjid, suara yang di *aksentuasi* adalah suara tinju, tendangan dan dialog dengan menggunakan teknik *balance* dan *frekuensi* dapat mewujudkan *sound diegetic*. Frekuensi yang diterapkan bertujuan untuk mengatur tinggi rendah suara yang berasal dari sumber suara, supaya tidak terjadi jumpy pada perpindahan gambar.

Ketertarikan penulis terhadap *diegetic sound* yang akan diterapkan dalam pencapaian penataan suara dalam film *Batapatih* yaitu membangun suasana suara agar dapat meningkatkan *dramatic* pada cerita, penyampaian informasi, dan dapat menggambarkan bagaimana waktu kejadian pada cerita. Mewujudkan informasi didalam sebuah film menggunakan tata suara dapat dicapai dengan *diegetic sound* didalam penataan suaranya. Berfokus dengan *Aksentuasi Effect* suara yang tepat untuk isian cerita pada film. *Diegetic sound* terdapat 3 Effect, yaitu : *Hard Effect*, *Ambience Effect*, dan *Folley*. *Effect* suara dikemas dengan menekankan unsur-unsur suara yang berasal dari objek yang di peradegankan oleh tokoh. Unsur suara tersebut diterapkan untuk membuat suara menjadi realita, dan membangun suasana dengan menggambarkan kondisi yang terjadi atau mood yang ditimbulkan dari suara yang berasal dari cerita.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan ide penciptaan adalah bagaimana menciptakan *aksentuasi* untuk mencapai *diegetic sound* pada film batapatih.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Umum

Tujuan penulis adalah memberi informasi dan pengetahuan kepada anak zaman sekarang terhadap pengaruh perilaku lingkungan sekitar.

2. Tujuan Khusus

Tujuan dari menggunakan konsep *aksentuasi* untuk membentuk *diegetic sound* pada film *Batapatih* adalah untuk memberikan informasi tentang situasi, keadaan dan suasana yang ada dalam cerita.

3. Manfaat Teoritis

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.

4. Manfaat Praktis

- a. Sebagai tempat pengkarya untuk mengaplikasikan ilmu editing yang telah pengkarya pelajari selama perkuliahan, serta menambah pengalaman baru dalam menerapkan konsep *diegetic sound* kedalam sebuah film fiksi

- b. Terciptanya sebuah karya film fiksi berjudul *Batapatih* ini, menjadi bahan rujukan dalam menciptakan karya-karya seni lainnya. Selain itu, menambah koleksi untuk lembaga pendidikan/institusi.
- c. Pada film fiksi *Batapatih* ini bisa menjadi tambahan untuk referensi tontonan dan hiburan serta mendapat pelajaran yang diambil dari tontonan tersebut.

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 yang digunakan memiliki persamaan dalam penataan suara.

1. *Tarung Sarung* (2020)



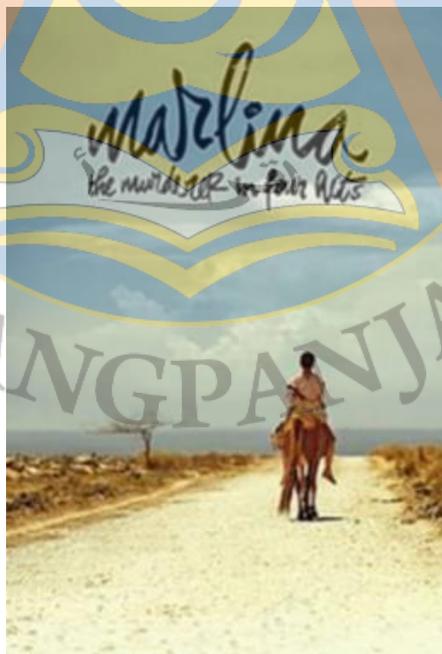
Gambar 1. Poster film *Tarung Sarung*
(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt11749980/>,2022)

Film *Tarung Sarung* disutradarai oleh Archie Hekaghy yang diproduksi oleh *Starvision*. Film *Tarung Sarung* menceritakan kisah seorang anak orang kaya yang

mempunyai darah Bugis dari ayahnya. Kesamaan film ini dengan karya yang akan pengkarya produksi yaitu sama-sama berlatar belakang budaya. Dalam film ini melihat karakter tokoh Deni yang penuh dengan harta membuat karakternya manja dan suka dengan pergaulan bebas.

Dalam konsep penataan suara film Tarung Sarung terdapat beberapa penerapan aksentuasi untuk mencapai *diegetic sound* yang digunakan seperti *ambience*, *effect*, dan dialog. Pada adegan latihan tarung sarung suara yang dihasilkan adalah suara tendangan dengan menggunakan *effect* dan didukung dengan *ambience* yang menciptakan ruang *diegetic* untuk mendukung informasi ruang dan waktu serta emosi penonton.

2. *Marlina Si Pembunuh Empat Babak* 2017



Gambar 2.

Poster film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak
(Sumber:<https://id.pinterest.com/pin/350014202282242849/>, 2022)

Film ini merupakan film buatan Indonesia yang disutradarai oleh Mouly Surya dan dibintangi oleh Marsha Timothy yang dirilis pada 16 November 2017 yang menceritakan tentang. Suatu hari di sebuah padang sabana Sumba, Indonesia, sekawanan tujuh perampok mendatangi rumah seorang janda bernama Marlina (Marsha Timothy). Mereka mengancam nyawa, harta dan juga kehormatan Marlina dihadapan suaminya yang sudah berbentuk mumi, duduk di pojok ruangan.

Persamaan film tersebut dengan karya pengkarya terletak pada alur cerita dan alur cerita dan juga penempatan *frekuensi*, *balance* dan *ambience* yang digunakan. *Aksentuasi* pada film Marlina adalah penekanan suara yang dihasilkan dari tokoh, seperti pada adegan suami Marlina dan kawan-kawan sedang pesta di ruang tengah dan adegan Marlina sedang memasak di dapur, terdapat dua adegan berbeda yang saling berkaitan dalam ruang yang sama, dengan menggunakan *Aksentuasi* dengan teknik *balance* sehingga suara yang dihasilkan dapat berfokus pada satu sumber suara yang berada dalam ruang cerita. Pengkarya termotivasi dalam menciptakan penataan suara yang diciptakan oleh film Marlina si pembunuh empat babak dengan menggunakan konsep aksentuasi untuk menciptakan ruang cerita *diegetic* yang memberi kesan *realis*.

3. *Petaruhan*



Gambar 3
Poster film *Petaruhan*

(Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Petaruhan#/media/Berkas:Petaruhan.jpg>. 2022)

Bercerita tentang kehidupan empat orang saudara laki-laki, Ibra (Adipati Dolken), Elzan (Jefri Nichol), Amar (Aliando Syarief), dan si bungsu Ical (Giulio Parengkuan). Mereka hidup sederhana bersama Ayah mereka, Pak Musa (Tio Pakusadewo) yang bekerja sebagai satpam di sebuah Bank. Walaupun gajinya sebagai satpam tidak seberapa tetapi Ayah mereka sangat loyal dan berdedikasi tinggi pada pekerjaannya. Ia pekerja keras yang bekerja untuk keluarganya.

Dialog yang dihadirkan dalam film ini membantu dalam menyampaikan informasi seperti *Diegetic Sound* member kesan ruang kepada tokoh utama. *Ambience* yang dihadirkan membentuk suasana desa sesuai dengan visual yang dihadirkan.

E. Landasan Teori

Diegetic Sound adalah suara yang berasal dari ruang cerita (diegesis). Bila sumber suaranya dan terlihat dilayar, seperti dialog, monolog, *direct address* dan sebagainya disebut dengan *Diegetic-On Screen Sound*. Sedangkan bila tidak terlihat didalam layar seperti voice over dan monolog interior maka disebut sebagai *diegetic of screen sound*. Untuk mendukung adegan pada film *Batapatih* suara akan dibuat menjadi *Diegetic* seperti dialog, ambience, dan juga music. Audio dapat menginformasikan adegan yang sedang dilakukan untuk mendukung informasi ruang dan waktu. Beberapa dialog dalam film *Batapatih* akan dibuat menjadi *diegetic off screen* sesuai dengan visual dan adegan. *General effect ambience* akan terdengar nyata sesuai dengan suasana perkampungan.

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 *Batapatih*, dialog digunakan oleh para tokoh untuk mendukung aksentuasi dan menyampaikan informasi kepada penonton tentang masalah yang terjadi, dan bagaimana para tokoh menyelesaikan masalahnya.

Menurut Ric Viers, "*sound effect* adalah suara apapun, selain musik atau *speech*, yang diproduksi ulang untuk menciptakan efek dalam presentasi dramatis, seperti suara badai atau pintu yang berderit". *Sound effect* ada suara yang terdengar dari dalam film cerita yang bersumber dari gerakan tokoh atau pun dari luar tokoh itu sendiri. *Sound effect* juga dapat berasal dari luar cerita yang sengaja dibuat untuk kebutuhan tertentu dalam film.

Efek suara berdasarkan fungsi dibagi dua, yang pertama efek suara realitas yakni efek suara yang dihasilkan dari cerita film. Kedua, efek suara fungsional yakni suara untuk mendukung suasana, dramatisasi pada film. Kemudian musik merupakan iringan dalam film, baik itu musik ilustrasi lagu atau lagu (Nathan Abrams, Ian Bell dan Jan Udris. 2001: 110; Pratista, 2017: 197).

Menurut Roger Manvell & Jhon Huntley dalam buku (*The Technique of film music* 1990 : 114) Musik didalam 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.

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).

Suasana emosi kondisi yang sedang terjadi akan di pengaruhi oleh pengindra (persepsi), pikiran, dan perilaku manusia juga disertai oleh perasaan atau emosi, perasaan yang timbul itu akan menjadi perasaan yang tidak senang dan senang (Sarlinto, 2017: 123).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam tahapan ini penulis melakukan diskusi dan bertukar pikiran mengenai isi cerita pada naskah sutradara dan penata gambar untuk mengembangkan ide menjadi skenario. Setelah itu penulis berdiskusi dengan dosen dan mengapresiasi bahan-bahan pendukung lainnya yang dapat memperkuat konsep pengkarya.

2. Perancangan

Pada tahap ini pengkarya merancang bagaimana pengaplikasian konsep yang telah didapat dari referensi bacaan atau dari film. Pada saat produksi dan pasca produksi, ada beberapa hal yang penulis siapkan baik itu fasilitas atau alat yang digunakan dalam mengolah suara pada film *Batapatih*.

3. Perwujudan

Dalam tahap produksi penulis bertanggung jawab sebagai penata suara dilapangan yang disebut dengan *Sound Mixer Production*, untuk memenuhi kebutuhan konsep *Diegetic sound* penulis sebagai penata suara pada tahap produksi merekam suara dilapangan, seperti dialog pemain, ambience sesuai dengan lokasi sebagai penunjang realitas.

Penulis sebagai penata suara mengidentifikasi sumber suara, kemudian mengolah suara, penulis memastikan suara yang dihasilkan pada saat dilapangan dapat digunakan. Jika terjadi kendala pada suara yang direkam pada saat produksi

maka penulis akan melakukan ADR (*Automated Dialog Replacemen*) yaitu merekam ulang suara pada saat pasca produksi.

G. Jadwal Pelaksanaan

Produser : Orang Tua

Director : Willy Furqan

D.O.P : Dafa Arya Perdana

Editor : Fella Ridalva

Sound : Amenda Rivaldo

Tabel 1
Jadwal pelaksanaan film Batapatih

KETERANGAN KEGIATAN	JADWAL/BULAN																								
	Jul-22				Agu-22				Sep-22				Okt-22				Nov-22				Des-22				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Riset																									
Sinopsis																									
Treatment																									
Skenario																									
Casting																									
Pengenalan Tokoh																									
Reading																									
Hunting/Survey																									
Shot List																									
Breakdown Department																									
Desain Produksi																									
PRODUKSI																									
Set Preparation																									
Shooting																									
PASCA PRODUKSI																									
Editing Offline																									
Editing Online																									
Sound Design																									
Scoring Musik																									
Mastering/Married Print																									

(Sumber: Amenda Rivaldo, 2022)