

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ibu merupakan sosok utama dalam sebuah keluarga, ibu memiliki banyak peran dan mampu melakukan berbagai macam hal untuk memenuhi kebutuhan semua anggota keluarga. Sosok ibu lah yang sangat dekat dengan anak-anaknya, hubungan ibu dan anak yang berkualitas dapat dilihat dari seberapa besar hubungan tersebut memberikan manfaat dan fungsi-fungsi dukungan sosial yang penting seperti pertolongan, perhatian, perlindungan dan dukungan bagi anak-anaknya.

Hubungan baik yang dibangun antara anak dan ibu dapat membangun keharmonisan dan ketentraman dalam sebuah keluarga. Ikatan batin yang kuat dapat membuat mereka berkaitan satu sama lain. Tetapi jika seorang anak memiliki ibu yang selalu mengekang, mengurung dan membatasi setiap aktivitas yang dilakukan itu akan membuat anak sangat tertekan.

Penjelasan diatas berkaitan dengan cerita dalam film *Pandora Tanara* yang menceritakan tentang seorang ibu yang memiliki sifat menyimpang dikarenakan rasa trauma atas kematian anaknya yang membuat ia melakukan tindakan kriminal untuk mendapatkan seorang bayi. Ide cerita tersebut penulis garap ke dalam *audio visual* dalam bentuk film fiksi dengan menggunakan konsep penataan suara, penerapan gaya *hyperrealis* dengan *sound effect* untuk mewujudkan *suspense* dalam film fiksi *Pandora Tanara*.

Film juga bisa dijadikan tempat mengekspresikan karya atau sebuah ide. *Audio* dan *visual* yang terdapat dalam film bisa menyampaikan informasi kepada penontonnya, *visual* dalam film bisa dihadirkan dalam wujud tokoh, tempat,

suasana, waktu dan lain-lain. Sedangkan dalam *audio* bisa dihadirkan melalui *dialog*, musik, suasana, dan lain-lain. Dua unsur tersebut akan saling menyatu dan saling berkesinambungan satu sama lain.

Suara dalam film terbagi menjadi tiga yaitu *speech*, *music* dan *sound effect* (Bordwell, 1979: 268). *Speech* adalah unsur suara yang dihasilkan oleh suara manusia dalam bentuk dialog ataupun narasi. Musik adalah bunyi yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk irama, nada, yang mempunyai peran memperkuat atau bahkan untuk membangun *mood* dalam sebuah film. Sedangkan *sound effect* adalah suara-suara di luar *speech* dan *music*. Ketiga unsur tersebut disusun sedemikian rupa sehingga menjadikan dimensi suara secara keseluruhan dalam film.

Suara mempunyai peran dalam menyampaikan informasi secara verbal dan non-verbal. Informasi verbal berupa kata-kata yang diucapkan tokoh sebagai dialog ataupun narasi. Sedangkan informasi *non-verbal* merupakan emosi tokoh dan suasana yang di sampaikan oleh musik dan *sound effect*. Representasi informasi pendukung dalam sebuah film menggunakan tata suara dapat dicapai dengan menggunakan gaya tata suara, dalam penerapan penataan suaranya. Penggunaan gaya tata suara yang tepat untuk suatu ide cerita akan memberikan pengalaman tersendiri bagi para penonton dalam menikmati sebuah film.

Unsur tata suara terdapat empat gaya yaitu *realist*, *stretched realist*, *hyperrealis* dan *surerealist*. Terkadang di dalam dunia film terjadi pergeseran atau pergantian tren gaya yang di pengaruhi oleh waktu. Hal yang sangat umum di bahas adalah tata suara dengan gaya *realist* dengan pemahaman paling sederhana suara

yang di hasilkan berasal dari hal apapun yang ada di depan kamera atau tertangkap oleh kamera. Suara tersebut intensitasnya dan penempatannya bersifat *real* sebagaimana mestinya (Holman, 2005, 167).

Menurut pernyataan Tomlinson Holman dapat disimpulkan bahwa suara dalam film dan televisi seringkali dilebih-lebihkan dari realitasnya. Hal tersebut dikarenakan dalam proses perekaman suara dalam produksi film di lapangan terdapat banyak suara yang terekam, sementara beberapa suara harus terekam dengan sangat jelas.

Pada dasarnya *hyperrealis* merupakan suara yang terdengar tidak nyata menjadi nyata atau suara yang dilebih-liebihkan tetapi masih dalam konteks yang sama dengan cara merekayasa atau memperbaharui suara tertentu untuk memberikan informasi tertentu kepada penonton. *Hyperrealis* dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga beberapa suara terdengar *over realis* namun masih dalam konteks yang sama. *Hyperrealis* merupakan gaya yang sangat umum digunakan dalam film untuk memberikan penekanan tertentu dalam sebuah adegan.

Suspense dapat menciptakan rasa penasaran dan perhatian penonton pada cerita film. *Suspense* dapat dilakukan dengan cara menunda informasi. Menurut 90% film menggunakan *suspense* pada ceritanya. Hal tersebut dilakukan penulis skenario karena *suspense* dapat membuat penonton menaruh empati terhadap karakter. Dia melanjutkan empati dilakukan dengan cara menelusuri sepanjang film untuk mendapatkan informasi yang tertunda. Menurutnnya ketika penonton

melakukan hal tersebut, *suspense* pada cerita akan menimbulkan kegelisahan (McKee 2016: 251).

Penerapan gaya *hyperrealis* penulis gunakan dengan maksud memberikan *suspense* kepada penonton, *suspense* merujuk kepada rasa ketegangan penonton terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi. Terutama sesuatu yang menimpa tokoh di dalam cerita, sehingga membangun rasa penasaran penonton terhadap apa yang akan terjadi pada penonton. Agar film dapat mengikat perhatian penonton maka sorang penata suara menggunakan berbagai cara untuk meningkatkan *suspense* pada cerita.

Tidak hanya sebagai sarana untuk menimbulkan pengalaman atau rasa tertentu tetapi suara juga digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi melalui dialog juga bisa latar *setting* tempat dan latar belakang karakter. Melalui dialog dapat mengetahui dari mana orang itu berasal atau dimana lokasi yang menjadi *background setting* pada film tersebut.

B.RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Bagaimana penerapan gaya *hyperrealis* dengan *sound effect* dalam pewujudan *suspense* dalam film *Pandora Tanara*

C.TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan ini adalah mengaplikasikan gaya *hyperrealis* dengan *sound effect* untuk membangun *suspense* pada film fiksi *Pandora Tanara*.

2. Tujuan Umum

Tujuan umum dari karya ini adalah penulis ingin menyampaikan kepada penonton jangan pernah menyembunyikan sesuatu dalam suatu hubungan.

3. Manfaat Teoritis`

Manfaat teoritis dalam tulisan ini semoga dapat memberikan informasi dan wawasan kepada pembaca dan penonton terutam yang ingin berkarya pada penataan suara dan semoga bisa menjadi referensi atau panutan bagi para pengkarya yang ingin menciptakan sebuah karya yang berkaitan dengan penataan suara.

4. Manfaat Praktis

- a) Mengaplikasikan ilmu tata suara yang telah di pelajari selama perkuliahan sekaligus menambah pengetahuan baru dalam penciptaan film fiksi dengan gaya *hyperrealis*.
- b) Sebagai panduan untuk pengkarya selanjutnya dalam bidang penataan suara

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:

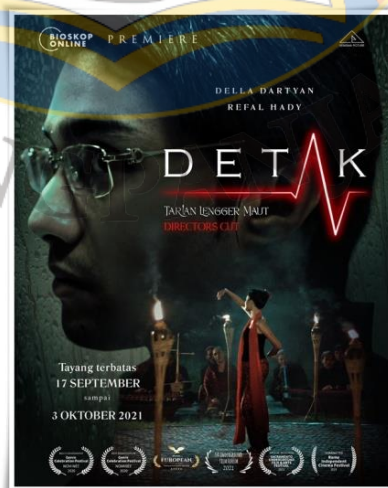
1) *The Call* (2020)



Gamabar 1 poster film The Call
(sumber: Google.com)

Persamaan film *The Call* dengan *Pandora Tanara* adalah dari segi cerita antara seorang anak yang membenci ibunya dan anak tersebut berusaha keluar dari kurungan ibunya. Hal lain yang menjadi persamaan antara film *The Call* dan *Pandora Tanara* yaitu dari segi penataan cahaya yang dibangun dalam film *The Call* membangun *mood* dan *atmosfer*, hal tersebut menjadi rujukan oleh penulis terhadap film *Pandora Tanara*.

2) *Detak* (2021)



Gamabar 2. poster film Detak
(Sumber: Google.com 2023)

Film *Detak* bercerita tentang dokter Jati yang baru buka praktek di sebuah desa. Ia sangat sempurna tampan, sopan, dan sarjana. Tak sengaja, Jati bertemu Sukma, penari Lengger desa yang tariannya membuat jantung Jati berdebar tak karuan, di saat yang bersamaan, satu persatu penduduk desa banyak yang meninggal dan menghilang. Penduduk desa percaya untuk mengembalikan ketenteraman desa, ritual tari Lengger harus dilakukan.



Gambar 3. Gaya *hyperrealis* film *Detak*
(Sumber: *capture image* Deddy 2023)

Tabel 1.
Kajian suara dari gambar film *Detak*

No	Adegan Pada Gambar	Sumber Suara	Efek Suara	Kualifikasi Suara
1	Dokter Jati membelah dada pasien	Pisau Bedah	Suara daging terbelah dengan pisau	Pada adegan ini <i>effect hyperrealis</i> yang dihadirkan dengan sayatan pisau ke dada serta didukung dengan suara musik
2	Dokter Jati yang terbangun dari mimpinya	Detak jantung dokter Jati	Detak jantung	Pada adegan ini <i>effect hyperrealis</i> yang dihadirkan melalui suara

				detak jantung yang lebih dominan terdengar dari pada suara yang lainnya
3	Dokter jati sedang membedah jantung pasiennya	Suara organ tubuh pasien	Suara tanggan dokter Jati yang membedah dada pasien	Pada adegan ini <i>effect hyperrealis</i> yang dihadirkan melalui suara dokter yang membedah dada pasiennya suara organ yang keluar dari tubuh pasien begitu terdengar jelas serta di dukung dengan suara music
4	Dokter Jati sedang memeriksa pasiennya	Tetoskop	Suara dada	Pada adegan ini <i>effect hyperrealis</i> yang dihadirkan melalui suara tetoskop yang ditempelkan ke dada pasiennya, Suara efak detak jantung pasiennya terdengar lebih dominan dari pada suara yang lainnya serta diiringi dengan suara music

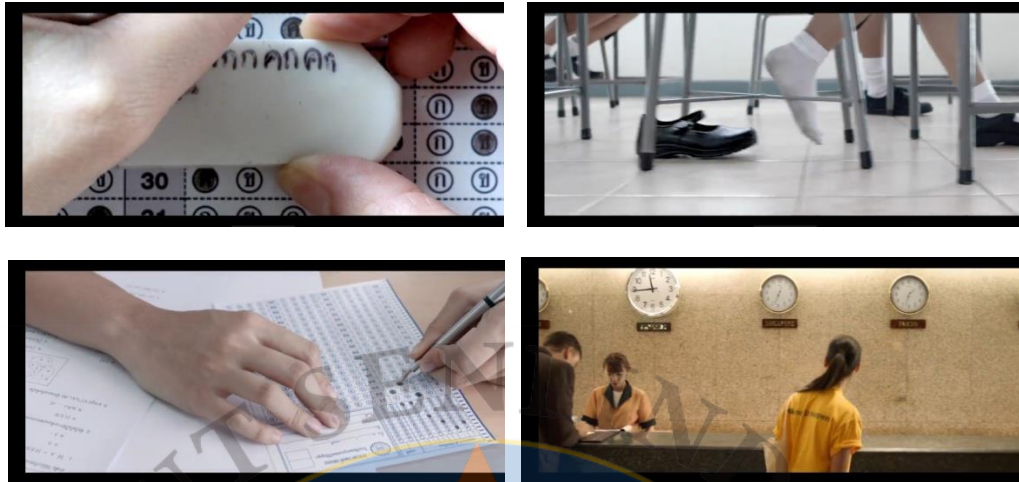
Dari table diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa suara yang tidak nyata atau tidak dapat didengarkan oleh manusia pada umumnya seperti suara detak jantung dapat dihadirkan menggunakan gaya tata suara *hyperrealis* dengan teknik *foley* yang bertujuan untuk memberikan *suspense* pada cerita.

3) *Bad Genius* (2017)



Gambar 4. Poster Film *bad Genius*
(Sumber: Google.com 2023)

Film *Bad Genius* yang menceritakan tentang sekelompok siswa yang merencanakan pembobolan ujian *internasional scholastic aptitude test* (SAT) atau dalam film ini disebut STIC. Lynn (Chutimon Chuengcharoensukying) merupakan tokoh sentral dalam film ini yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata, tetapi berasal dari keluarga sederhana. Kegeniusan yang dimilikinya membuat Lynn dilirik oleh pihak sekolah elite dan memberikan beasiswa pendidikan. Selama bersekolah, Lynn memiliki kesulitan dalam melakukan interaksi sosial dan cenderung setengah hati menjalani hari-harinya sebagai siswa, karena pada dasarnya dirinya menerima beasiswa tersebut semata-mata untuk menuruti kemauan ayahnya



Gambar 5.
Bagian film Bad Benis yang di *hyperrealiskan*
(Sumber: Image Capture Deddy 2022)

Tabel 2
Kajian suara dari gambar bad genius

No	AdeganPada Gambar	Sumber Suara	Efekk Suara	Kualifikasi suara
1	Lynn yang sedang mengerjakan soal ujian matematika	Kertas dan Pena	Suara gesekan pensil dan kertas	Pada adegan ini <i>effect</i> suara <i>hyperrealis</i> yang di hadirkan melalui kertas dan pensil dan diperkuat dengan <i>effect</i> suara bass
2	Lynn menuliskan contekan untuk grace diatas penghapus	Penghapus, pensil	Gesekan penghapus dan pengsil	Pada adegan ini <i>effect</i> suara <i>hyperrealis</i> yang di hadirkan melalui pensil dan menghapus dan di iringin dengan adegan <i>slowmotion</i> dan <i>high speed</i> saat lynn mengambil penghapus serta di iringi dengan suara <i>backsound</i> .
3	Lynn memberikan	Penghapus dan sepatu	Suara penghapus masuk	Pada adegan ini <i>effect</i> suara <i>hyperealis</i> yang dihadirkan melalui penghapus yang

	contekan kepada grace		kedalam sepatu dan suara gesekan sepatu dengan lantai	dimaskan kedalam sepatu dan diiringi dengan adegan slowmotion serta di perkuat dengan inginan suara effect suara bass dan string
4	Lynn melihat perbedaan waktu antar Negara	Jam	Denting Jam	Pada adegan ini effect suara hyperealis yang dihadirkan melaui suara denting jam yang terdengar dominan serta diiringi dengan adegan slowmotion serta di perkuat dengan irinagn effect suara string dan effect suara lainnya

Dari table diatas penulis menyimpulkan bahwa penerapan tata suara dengan gaya *hyperrealis* dapat dihadirkan pada suara yang terdengar tidak dominan menjadi terdengar lebih dominan dengan menggunakan konsep tata suara gaya *hyperrealis* dengan menggunakan *sound effect* dengan penerapan teknik *foley* pada sumber suara serta di dukung dengan adegan *slowmorion* serta didukung musik fungsional dengan tujuan memberikan *suspense* pada cerita

E.LANDASAN TEORI

Elemen suara sama pentingnya dengan elemen *visual* karena suara dapat mengarahkan penonton dan memaksa penonton agar berkonsentrasi untuk melihat gambar, dan suara dalam film digunakan untuk menunjukan lokasi adegan, menjalankan plot, dan menunjukan karakter dalam cerita.

Menurut Hilary Wyatt dan Tim Amyes membagi *sound effect* kedalam empat bentuk. *Hard effect* adalah bebunyian yang bersumber dari satu satu bunyi, *Ambience effect* adalah merupakan bebunyian yang membentuk persepsi ruang

dimana adegan berlangsung, *foley* adalah bebunyian yang direkam ulang dalam studio untuk mendapatkan hasil terbaik, *sound design effect* adalah bebunyian yang diciptakan untuk mewakili bunyi tertentu yang tidak ada di dunia nyata.(Wyatt, 2005:167).

Suara dapat menentukan bagaimana kita merasakan dan menginterpretasikan sebuah gambar (Bordwell, 2017:265). Pada dasarnya suara dalam film bisa membuat penonton merasakan apa yang dialami tokoh dalam cerita, bisa larut dalam kesedihan, gembira dan juga bisa merasakan takut. Oleh karena itu suara dalam sebuah film sangat penting.

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*, karena suara diluar dan didalam *frame* sangat berbeda karakternya, suara lebih bersifat bebas dalam menyampaikan informasi (Pratista, 2008:160).

Menurut Tomlinson Holman dalam bukunya yang berjudul "*Sound for Film and Television*" menyebutkan bahwa perekaman suara dalam film televisi pada umumnya merupakan realitas yang dilebih-lebihkan. Hal ini dilakukan karena terdapat banyak suara yang muncul dalam proses produksi berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut *foley* merupakan cara yang tepat untuk mewujudkannya. Karena *foley* dilakukan terpisah sehingga dapat menghasilkan suara yang diinginkan.

Dari pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa *Hyperrelis* adalah metode tata suara yang diterapkan khususnya pada *sound effect* yang

menjadikannya lebih terdengar dominan. *Hyperrealis* yang diterapkan pada *sound effect* ini bertujuan untuk memberikan informasi *non verbal* yang akan mempengaruhi persepsi penonton.

Penataan suara pada film *Pandora Tanara* akan menggunakan gaya *hyperrealis* yang nantinya akan di fokuskan pada elemen *sound effect*. *Hyperrealis* adalah gaya penataan suara yang melebih-lebihkan suara dari suara yang seharusnya terdengar. Secara sederhana suara yang terdengar berlebihan tersebut dapat diidentifikasi dari tingkat kelantangannya dibandingkan dengan suara-suara yang lainnya. (Wyatt, 2005:167) menyatakan penataan suara dengan gaya *hyperrealis* juga bisa diartikan dengan gaya *realis* yang di tempeli oleh *psychological sound*. Dengan kata lain, konsep *hyperrealis* merujuk pada suara-suara terdengar hiperbolik.

Secara teknis konsep penataan suara dengan gaya *hyperrealis* menggunakan *sound effect* adalah melebih-lebihkan atau memperbaharui suara dengan teknik *foley* sehingga terdengar lebih dominan jika dibandingkan dengan suara yang sebagaimana mestinya. Yang kedua *layering* atau penggunaan beberapa suara yang dijadikan satu teknik *layering* juga akan memberikan *timber* yang berbeda. Secara sederhana *layering* menggunakan tiga sumber yang terdiri dari frekuensi dasar *low*, *mid* dan *high*.

Sound effect sebagai salah satu unsur dalam film akan diterapkan secara *hyperrealis* untuk menyampaikan informasi *non verbal* kepada penonton. Informasi yang di persepsikan oleh penonton akan membangun asumsi atau dugaan terhadap

apa yang terjadi selanjutnya. Penonton diajak untuk merasakan ancaman yang dialami oleh tokoh dalam film.

Pada film *Pandora Tanara* dengan genre *Thriller* penulis ingin menerapkan *sound effect* dengan gaya *hyperrealis* untuk memberikan *suspense* kepada penonton. Karena pada dasarnya film *Thriller* memiliki tujuan memberikan rasa ketegangan penasaran dan ketidak pastian kepada penontonya. Alur cerita film *thriller* seringkali berbentuk aksi *non stop*, penuh misteri dan teka-teki penuh unsur kejutan dan mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks film.

Suspense merupakan ketegangan, ketegangan yang di maksud bukan hal yang selalu menakutkan atau suatu kejadian yang mengerikan. Penonton digiring untuk merasakan perasaan yang berdebar-debar menunggu bagaimana tokoh menghadapi dan menyelesaikan permasalahannya. (Lutters 2004: 101) Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tahu hambatan yang dihadapi oleh tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil.

Dari pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa *suspense* adalah ketegangan yang tidak melulu berkaitan dengan hal-hal yang menakutkan. Ketegangan yang dimaksud lebih merujuk pada ekpetasi penonton terhadap sesuatu yang akan terjadi terhadap tokoh. *Suspense* yang tidak terselesaikan pada sebuah cerita membuat penonton ingin mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Unsur *suspense* menciptakan suatu keadaan dimana perhatian menjadi lebih tinggi dengan jalan menggugah rasa ingin tahu penonton(Sani 1992: 32).

Seperti contoh pada skenario *Pandora Tanara* pada *scene* 14 ketika suara denting jam terdengar lebih dominan dan dengan di iringi *backsound* akan

mengiring penonton untuk menebak apa selanjutnya yang akan terjadi kepada tokoh. Contoh ini menunjukkan peran suara dalam membangun *suspense* dalam sebuah adegan.

F. METODE PENCIPTAN

1. Persiapan

Pada tahap persiapan pembuatan sebuah karya, penulis selaku penata suara melakukan beberapa persiapan seperti mencari referensi film yang akan penulis jadikan panduan dalam pembuatan sebuah film. Penulis juga mencari bahan bacaan yang dapat menambah ilmu dan sebagai landasan dalam pembuatan sebuah karya. Selanjutnya penulis merancang konsep yang sesuai dengan apa yang penulis garap dalam karya film yang berjudul *Pandora Tanara*.

2. Perancangan

Pada tahapan ini penulis melakukan perancangan dan pengaplikasian konsep yang telah penulis pilih dalam penggarapan sebuah karya film. Beberapa tinjauan dan bahan bacaan yang telah dijadikan tolak ukur untuk mendapatkan konsep yang akan digagas. Selanjutnya penulis menerapkan ide yang telah penulis rancang menggunakan konsep *hyperrealis* yang bertujuan untuk memberikan informasi *non verbal* yang akan mempengaruhi persepsi penonton.

3. Perwujudan

Pada tahap ini penulis mewujudkan apa yang sudah dirancang oleh penulis terhadap skenario film *Pandora Tanara* mulai dari tahap pra

produksi, produksi, hingga tahap pasca produksi. Berikut salah satu konsep yang masuk kedalam skenario *Pandora Tanara*:

- a. Pada scene 16, Seren memperhatikan pintu yang sudah tertutup dan jam dinding yang berdetak, sedetik kemudian Seren memuntahkan obat yang diminumnya dan mengumpulkannya kedalam kotak. Penulis membangun *sound* untuk membuat keheningan dengan detak jam yang berputar, penulis juga membuat suara detak jam menjadi *hyperrealis* hingga efek *suspense* dapat didapatkan dari keheningan dan detak jam tersebut.

Pada tahap produksi penulis yang bertugas sebagai penata suara sekaligus perekam suara di lapangan melakukan tanggungjawab dari merekam dialog, *ambiens*. Penulis sebagai penata suara mengidentifikasi sumber suara kemudian mengolah suara. Jika ada terjadi kendala terhadap suara yang direkam di lapangan maka penulis akan melakukan ADR yaitu proses perekaman ulang dialog yang dilakukan di studio pada tahap pengerjaan *audio post*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil suara yang lebih baik secara *acting* suara maupun kualitas teknis rekaman.

Foley yaitu merekam ulang bagian dari *sound effect* yang menjadi tuntutan dalam *scene* suatu film. *Foley sound effect* adalah efek suara yang paling realistik untuk memberikan tekanan pada sebuah film.