

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi pertumbuhan juga perkembangan seorang anak. Sehingga peran keluarga sangat penting dan bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang serta kedekatan dengan seorang anak. Peran seorang ayah adalah kepala keluarga sekaligus menjadi laki-laki yang sangat dekat dengan anak-anaknya. Jika seorang anak kehilangan sosok ayah yang sangat disayanginya maka sang anak akan sangat merasa sedih yang berkepanjangan.

Penjelasan di atas berkaitan dengan cerita dalam film *Melukis Gerak Mentari* yang menceritakan tentang seorang anak perempuan yang kehilangan seorang ayah. Hal itu menyebabkannya mengalami depresi dan rasa trauma karena merasa dialah penyebab kematian ayahnya. Sebuah film fiksi dengan bertemakan drama keluarga melalui media *audio visual* dengan penataan suara secara *realist* untuk menegaskan karakter tokoh. Gunanya ialah bagaimana suara yang dihasilkan dapat memiliki perpebedaan penegasan dalam karakter tokoh.

Karakter adalah seseorang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa, baik itu sebagian maupun secara keseluruhan cerita sebagaimana yang digambarkan oleh plot. Sifat dan kedudukan tokoh cerita dalam suatu karya drama terdiri dari kategori tokoh penting mayor dan tokoh pembantu minor. Tokoh-tokoh mayor memiliki watak masing-masing yang digambarkan secara seksama oleh pengarang. Keberagaman perwatakan ini

diciptakan atas dasar kemungkinan yang dimiliki oleh manusia pada umumnya, seperti baik, jahat, berani, pengecut, sabar dan lain sebagainya. Kekhususan watak yang disemayamkan para tokoh ini, merangsang tumbuhnya motivasi yang mendorong terjadinya peristiwa. Ia menjelma menjadi penggerak cerita yang menyebabkan terciptanya tensi dramatic dalam setiap tahapan peristiwa (Saptaria, 2006: 27).

Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita fiksi yang dibuat seolah-olah nyata. Di dalam film terdapat dua unsur, yaitu *audio* dan *visual* yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada penonton. *Visual* film di hadirkan melalui wujud tokoh, lokasi, suasana, waktu, dan lain-lain. Sedangkan informasi melalui *audio* dapat di peroleh dari dialog, suasana, waktu, dan lain-lain. Dua unsur tersebut akan saling menyatu dan berkesinambungan dalam sebuah film.

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. Tata suara dengan gaya *realist*, dengan pemahaman 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). Penulis ingin menerapkan *sound realist* untuk menegaskan karakter tokoh

dengan cara memberikan perbedaan antar karakter tokoh dalam hal audio, baik itu berupa dari dialog, suasana, musik, waktu, dan lain-lain.

Melukis Gerak Mentari adalah gambaran yang penulis berikan terhadap tokoh yang berusaha untuk keluar dari kehidupan kelamnya selama depresi dan traumanya. Penegasan karakter pada film ini memperlihatkan bagaimana karakter ayah yang sangat sabar dan penyayang. Karakter Tasya kecil yang manja dengan merasakan semua kehangatan yang diberikan sosok ayah dan karakter Tasya besar yang telah sangat berubah karena trauma sebab kehilangan ayahnya, seperti diam, marah dan berteriak. Penegasan karakter ini berguna untuk memperlihatkan karakter-karakter tokoh di dalam film, serta perbedaan disetiap karakter seperti Tasya kecil dan besar yang berubah setelah terjadinya peristiwa kehilangan sosok ayah yang sangat menyayangnya.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan ide penciptaan adalah bagaimana menerapkan *sound realist* untuk menegaskan karakter tokoh dalam film fiksi *Melukis Gerak Mentari*?

C. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Khusus

Tujuan dari penciptaan ini adalah memberikan penegasan pada setiap karakter agar tampak perbedaannya.

2. Tujuan Umum

Secara umum penciptaan karya ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana seorang anak yang akhirnya berdamai dengan dirinya sendiri dan menerima kenyataan, melalui media *audio* dan *visual*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

- Penulis dapat menerapkan konsep *sound realist* untuk penegasan dalam karakter.
- Dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama di bangku perkuliahaan.

b) Bagi Institusi

Terciptanya sebuah cerita yang dipresentasikan kedalam bentuk karya *audio visual* agar menjadi bahan rujukan referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang Panjang khususnya Program Studi Televisi dan Film.

c) Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan diproduksi film fiksi dengan konsep *sound realist*, bisa menjadi bahan pembelajaran bagi masyarakat tentang pesan yang terkandung dalam karya ini dan menjadi tontonan yang menarik.

E. Tinjauan Karya

Pada penciptaan karya ini tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat penulis termotivasi dalam sebuah penciptaan karya, seperti referensi karya, tekstik, serta konsep karya yang diciptakan. Beberapa film yang pernah penulis tonton sebelumnya dan mempunyai beberapa kemiripan dengan karya yang diciptakan.

1. *27 Steps Of May* (2018)



Gambar 1. Poster Film *27 Steps Of May*
(Sumber: <https://tinyurl.com/3euptt44>, 2018)

27 Steps Of May bercerita tentang May (Raihaanun) yang diperkosa oleh sekelompok orang. Ayah May (Lukman Sardi) sangat terpukul dan menyalahkan dirinya sendiri karena tidak dapat melindungi anaknya. Akibat trauma dan depresi yang sangat mendalam, May menarik diri sepenuhnya dari kehidupan. Ia menjalani hidupnya tanpa koneksi, emosi, atau kata-kata, sementara Ayahnya terjebak oleh perasaan bersalah. Dengan May, dia karakter lembut yang mengorbankan segalanya untuk memberikan kenyamanan dan perlindungan bagi anaknya.

Penataan suara disini memperlihatkan bagaimana karakter Ayah yang sangat sabar ke anaknya. Bisa kita ketahui dengan cara penyampaian dialog dan intonasi suara ayah kepada May. Sedangkan tokoh May bisa memperlihatkan karakter nya tidak menggunakan dialog. Tokoh May menyampaikan karakternya hanya dengan cara bergumam, berteriak. Walaupun tokoh May tidak banyak berdialog tetapi May bisa menyampaikan bagaimana karakternya akibat pemerkosaan yang dialaminya.

Penulis mengambil referensi pada film ini karena memiliki persamaan genre film serta konflik yang dihadirkan. Yaitu tentang trauma pada masa lalu tokoh May yang diperkosa, sedangkan dalam film *Melukis Gerak Mentari* juga mengangkat masalah tentang trauma dan depresi seorang anak yang ayahnya meninggal.

2. *Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak* (2017)

Dari segi penataan suara yang dihadirkan pada film *Marlina* ini terdapat perbedaan gaya bicara karakter Marlina yang selalu dingin, sedangkan tokoh Marcus yang selalu terlihat santai dengan nada bicaranya. Hal ini juga memiliki persamaan dengan penulis dalam film *Melukis Gerak Mentari*. Di dalam film yang akan penulis garap ini juga menghadirkan perbedaan penegasan karakter tokoh. Pada film *Marlina* ini penataan suara secara realist juga sangat terasa. Hampir semua *scene* di film ini pergerakan kamera sering kali mengikuti gerak pemain. Maka dari itu pemunculan suara-suara di sekeliling pemain yang terdapat dalam *frame* kamera penting

untuk diperdengarkan. Hal itu memberikan informasi dimana, kapan, dan hal apa yang terjadi di dalam cerita film ini.



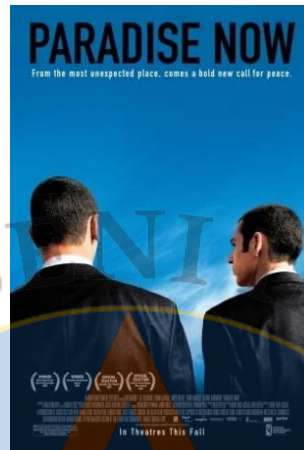
Gambar 2. Poster Film Marlinn
(Sumber : <https://tinyurl.com/yc8nst4x>, 2017)

Persamaan lainnya terdapat pada adegan Markus tanpa kepala yang mengikuti Marlina sambil memainkan alat musiknya. Ini termasuk penataan musik secara *realist diegetic on screen*, karena suara musik yang keluar ada di dalam *frame* kamera. Disini penulis juga akan menghadirkan musik *diegetic on screen* di beberapa adegan dalam film *Melukis Gerak Mentari*.

3. *Paradise Now* (2005)

Film ini berbeda pada film pada umumnya, di film ini justru menggunakan unsur keheningan untuk meningkatkan momen ketegangan yang justru membuatnya terasa lebih dalam. Sisi realitas di film ini dihadirkan dengan suara *ambience* pedesaan yang terasa sunyi. Film ini menggunakan suara realitas seperti suara burung-burung, *ambience*, yang berada dalam *frame* untuk membangun suasana. Hal ini juga mempunyai

persamaan dengan penulis yaitu berfokus kepada realitas suara agar mencapai suasana yang di inginkan.



Gambar 3. Poster Film *Paradise Now*
(Sumber : <https://tinyurl.com/2zp2bvdt>, 2005)

F. Landasan Teori

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain. (Pratista, 2008: 23).

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. Tata suara dengan gaya *realist*, dengan pemahaman 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). *Hyperealis* yaitu suara yang tidak nyata dapat terdengar "lebih nyata" daripada suara yang nyata". Maksud dari kutipan ini adalah *hyperealis* merupakan sebuah suara tidak nyata yang dlebih-lebihkan. *Stretched realist* yaitu memperlebar dimensi film. Maksudnya disini yaitu menyuarakan suara-suara yang tidak hanya terdapat di dalam *frame*.

Karakter adalah seseorang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa, baik itu sebagian maupun secara keseluruhan cerita sebagaimana yang digambarkan oleh plot. Sifat dan kedudukan tokoh cerita dalam suatu karya drama terdiri dari kategori tokoh penting mayor) dan tokoh pembantu minor). Tokoh-tokoh mayor memiliki watak masing-masing yang digambarkan secara seksama oleh pengarang. Keberagaman perwatakan ini diciptakan atas dasar kemungkinan yang dimiliki oleh manusia pada umumnya, seperti baik, jahat, berani, pengecut, sabar dan lain sebagainya. Kekhususan watak yang disemayamkan para tokoh ini, merangsang tumbuhnya motivasi yang mendorong terjadinya peristiwa. Ia menjelma menjadi penggerak cerita yang menyebabkan terciptanya tensi dramatik dalam setiap tahapan peristiwa (Saptaria, 2006: 27).

Karakter adalah seseorang yang sifatnya imajiner dan hidup di dalam suatu karya tulisan atau sastra. Karakter merupakan seseorang yang memiliki

identitas dalam suatu karya sastra. Identitas dapat dibaca melalui penampilan, percakapan, aksi, nama, dan mungkin pikiran yang ada di dalam kepalanya (Diyanni, 1997: 54).

Onie (2021: 15) dalam bukunya menjelaskan definisi trauma sebagai gangguan yang muncul setelah orang mengalami peristiwa traumatis seperti kekerasan fisik atau emosi, kematian, pemerkosaan, atau kecelakaan. Sangat wajar orang mengalami reaksi stress akibat suatu peristiwa traumatis. Penderita bisa mengalami kembali traumanya melalui ingatan, mimpi buruk, pikiran yang mengganggu, dan reaksi marah atas peristiwa traumatis.

Menurut Bordwell (2013: 273) dalam film terdapat tiga unsur yaitu *speech*, suara efek, dan musik. *Speech* terdiri dari monolog, dialog, *direct addres*, dan 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 di luar dan di dalam *frame* sangat berbeda karakternya, suara lebih bersifat bebas dalam menyampaikan informasi (Pratista, 2008: 160).

On screen adalah seluruh suara yang dihasilkan karakter dan objek yang berada di dalam *frame*. *Off screen* adalah seluruh suara yang berasal dari luar *frame*. Sedangkan *non diegetic* adalah sumber suara film yang tidak berasal dari cerita film (Neumayer, 2010: 72). Penggunaan *diegetic sound* pada umumnya digunakan pada dialog percakapan antar tokoh di dalam *frame* juga musik yang ada dimainkan saat kejadian atau peristiwa dalam film. Sedangkan *non diegetic* digunakan pada *sound design effect* suara atau musik yang tidak berasal dari cerita di dalam film.

Menurut Roger dan John (1990: 114) musik di dalam film di gunakan 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 dan 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 emosional lainnya. Sumber dramatis dari musik dalam sebuah adegan baik di gunakan sebagai fungsional maupun realitas.

Di sini penulis juga akan memasukkan beberapa musik *diegetic on screen* dan juga *off screen*. Dengan beberapa adegan adanya musik-musik tersebut bisa juga membantu mempertegas karakter tokoh.

G. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam tahapan persiapan penulis lebih memikirkan naskah apa yang akan di jadikan film, selain itu juga berdiskusi bersama kerabat kerja untuk

pengembangan ide menjadi sebuah skenario. Selain itu penulis juga mencari beberapa referensi baik dari konsep maupun teknik tata suara dan juga referensi buku-buku mengenai tema yang akan diangkat.

2. Perancangan

Tahap perancangan dimana penulis menentukan atau merancang konsep yang telah didapat dari hasil pengamatan. Menganalisa setiap *scene-scene* untuk mengaplikasikan konsep yang akan penulis garap, merancang penataan suara berdasarkan ide dan konsep yang akan diterapkan dan dituangkan ke dalam sebuah rancangan suara yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam pengambilan suara dan meminimalisir kesalahan pada tahap produksi. Pada tahap ini penulis mulai mencari lokasi sesuai dengan tema cerita dan menentukan peralatan sebagai penunjang pada tahap produksi agar di hasilkan suara yang baik.

3. Perwujudan

Penulis melakukan eksekusi terhadap karya yang sudah dirancang sebelumnya. Selain itu penulis juga menerapkan tahap-tahap pra produksi, produksi dan *pasca* produksi yaitu :

a) Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis sebagai penata suara mencari bentuk-bentuk penunjang *mise-en-scene* film, beberapa tahapan yang akan penulis lakukan dalam merancang produksi film ini. Menganalisa dan membedah setiap *scene* agar penulis bisa membagi apa yang penulis perlukan di setiap *scene* pada saat produksi. Seperti memperkirakan

akan seperti apa suara di sekitar lokasi. Penulis memikirkan dan mempersiapkan akan menggunakan alat apa saja ketika produksi.

b) Produksi

Pada tahap produksi perencanaan dan rancangan pada tahap pra produksi akan diaplikasikan, pada tahap ini dilakukan perekaman suara sebaik mungkin dengan menggunakan alat-alat yang telah diperkirakan pada saat pra produksi.

c) Pasca Produksi

Pada tahap ini, penulis sebagai Penata Suara melakukan *preview* suara yang diambil pada saat produksi bersama teman join. *Preview* dilakukan untuk mengevaluasi sekaligus memperbaiki dan meminimalisir kesalahan-kesalahan yang telah dilaksanakan pada tahap produksi. Menambah hal-hal yang dirasa kurang pada penataan suara saat produksi.

4. Penyajian Karya

Setelah selesai melaksanakan tahap *pasca* produksi, hasil akhir film fiksi *Melukis Gerak Mentari*, maka film ini akan dipersiapkan untuk ditayangkan dan ditonton bersama-sama. Penulis mengundang seluruh *crew*, pemain dan semua pihak yang terlibat produksi untuk ikut mengapresiasi film *Melukis Gerak Mentari*.

H. Jadwal Pelaksanaan

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan

Tahapan	Juli 2022	Agust 2022	Sept 2022	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 2022
Pembentukan Ide							
Pembuatan Naskah							
Bimbingan Naskah							
Bimbingan Proposal							
Pendaftaran Proposal							
Seminar Proposal							
Revisi Proposal							
Pra Produksi							
Produksi							
Pasca Produksi							
Ujian Tugas Akhir							

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

