

BAB IV

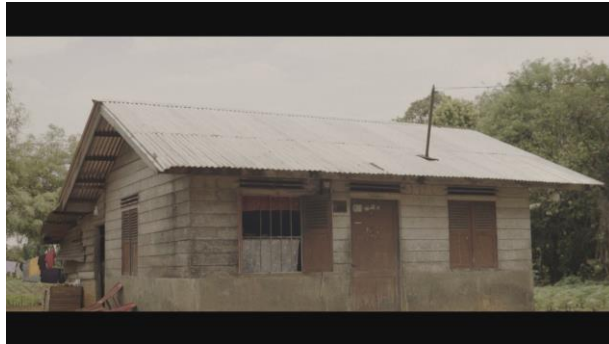
PEMBAHASAN KARYA

IV.1. Hasil Karya

Film merupakan media komunikasi berupa audio visual dengan tujuan memberikan pesan. Pesan yang disampaikan biasanya berupa pesan moral, pendidikan, hiburan ataupun informasi. Bentuk penyampaiannya juga beragam, sesuai dengan visi dan misi dalam pembuatannya. Film biasanya merupakan ekspresi yang muncul dari seorang pembuatnya (Baran, 2012: 231). Dalam film terdapat visual atau gambar dan juga suara di dalamnya. Visual dalam film atau biasa disebut sinematografi dan suara pada film disebut dengan tata suara atau *sound design*.

Dalam sebuah film, terdapat seorang *sound designer* dibalik pembuatan film. *Sound designer* termasuk orang yang bertanggung jawab atas segala aspek suara yang terdapat dalam sebuah film. *Sound design* memberikan efek yang besar sekali terhadap sebuah film. Hal ini dicapai dalam berbagai macam cara, tujuannya jelas untuk memperkuat atau memperdalam sisi emosional serta citra visual, dengan cara merangsang imajinasi dan rasa untuk mengapresiasi emosi-emosi yang tidak mungkin bisa disampaikan melalui visual.

Setelah melalui proses pra produksi, produksi dan pasca produksi, film “Saudara Sedarah” kini dapat dinikmati oleh semua kalangan. Adapun cerita keseluruhan film “Saudara Sedarah” dapat penulis jabarkan secara lengkap dibawah:



Gambar IV.1. Rumah Indra & Panji
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Film “Saudara Sedarah” dibuka dengan memperlihatkan sebuah rumah yang terlihat sederhana, rumah tersebut merupakan rumah Indra dan Panji yang merupakan karakter utama dalam film “Saudara Sedarah”. Adegan berikutnya memperlihatkan Indra yang sedang merapikan pakaiannya kemudian berbicara dengan sang kakak, bernama Panji. Mereka berdua menyalami ibu dan berpamitan untuk pergi sekolah.



Gambar IV.2. Indra & Panji sedang ngobrol
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Di perjalanan pergi ke sekolah, Indra dan Panji bertemu dengan seorang laki-laki yang berbicara kepada mereka, namun Panji dan Indra tidak terlalu menghiraukan laki-laki tersebut. Mereka melanjutkan kembali perjalanan menuju sekolah. Seperampat jalan, Panji dipanggil oleh dua orang temannya yang sedang

duduk di tepi danau. Kedua teman Panji tersebut mengajak Panji untuk bolos sekolah.



Gambar IV.3. Panji dipanggil oleh 2 temannya
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Indra bersembunyi di balik pohon dan melihat kelakuan Panji yang tidak pergi sekolah dan malah duduk bersama kedua temannya. Saat mengintip tersebut, Panji menggelengkan kepalanya, bagi dirinya, tindakan abangnya tersebut telah merusak kepercayaan ibunya.



Gambar IV.4. Indra mengintip abangnya
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Indra sampai di rumah dan mendapati ibunya terbaring tidak sadarkan diri di dapur. Indra menggotong ibunya, terasa hawa panas di sekujur tubuh ibunya yang menandakan sang ibu sedang terkena demam tinggi. Indra segera membawa ibu

ke kamar dan membaringkannya ke kasur. Kemudian Indra mengambil air minum dan memberikannya pada Ibu agar kondisi ibu menjadi lebih baik.

Waktu berlalu, sang kakak tidak kunjung pulang juga, sampai hari telah larut malam. Listrik di rumah mereka mati karena sudah lama mereka tidak membayar tagihan listrik atau token dikarenakan sang Ibu tidak memiliki uang sama sekali. Indra menhidupkan lilin untuk penerangan rumah. Beberapa saat kemudian, Panji pulang ke rumah dalam keadaan wajah dan matanya babak belur seperti habis melakukan perkelahian dengan seseorang.

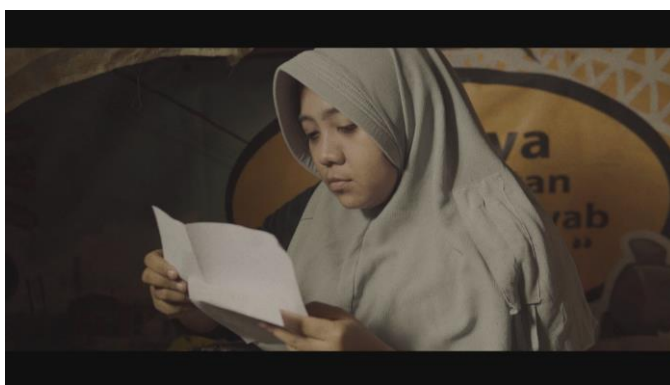


Gambar IV.5. Mata Panji Lebam karena habis berkelahi
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Ibu memberikan nasihat kepada Panji agar menyuruhnya berhenti bersikap seperti orang preman yang senang berkelahi karena hal tersebut tidak baik bagi dirinya dan masa depan keluarganya. Karena Panji adalah anak pertama, ia akan memimpin keluarga ini dan menjadi kepala keluarga jika ibunya sudah tiada. Apalagi saat ini kondisi sang Ibu sedang sakit-sakitan.

Namun Panji tidak menerima nasehat Ibunya, dengan nada tinggi Panji membalikkan perkataan ibunya dan kemudian masuk ke dalam kamar. Indra yang melihat ibunya telah diperlakukan kasar oleh sang abang, lalu mencoba

menenangkan hati ibunya agar tidak sedih melihat kelakuan Panji. Keesokan harinya, Indra mendapati sebuah surat dari sekolah yang mengatakan bahwa selama ini Panji jarang masuk sekolah.



Gambar IV.6. Ibu membaca surat dari sekolah
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Setelah sarapan, Ibu bertanya pada Panji mengapa ia selama ini tidak masuk sekolah. Namun Panji diam saja tidak menjawab perkataan Ibunya. Dari balik dapur, Indra diam-diam menguping pembicaraan ibunya. Karena jam sekolah sudah dekat, Indra dan Panji berpamitan pada Ibu untuk segera berangkat sekolah. Setelah pulang sekolah, Indra dan Panji mendapati lagi sang Ibu jatuh sakit. Mereka berdua membaringkan ibu ke kasir.

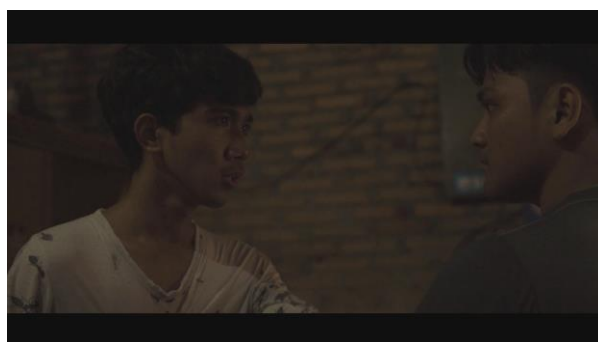
Panji meminta kepada temannya, yang merupakan seorang perawat agar segera memeriksa kondisi kesehatan ibunya. Setelah kesehatan ibu diperiksa, Ibu kemudian meminum obat dan tidak lama ibu tertidur. Malam tiba, Indra terbangun dan melihat kondisi kesehatan Ibu. Namun beberapa kali Indra memanggil Ibu, Ibu tidak kunjung menjawab, sampai akhirnya Indra menyadari bahwa Ibu sudah

tidak bernafas lagi. Indra segera membangunkan Panji, dengan perasaan yang begitu sedih, mereka berdua menangis kepergian Ibu untuk selama-lamanya.



Gambar IV.7. Indra & Panji menangis Ibu
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Keesokan harinya, Panji membangunkan Indra untuk menyuruhnya bersekolah, namun saat itu, Indra begitu emosi kepada Panji. Indra merasa Ibunya meninggal karena sikap kasar Panji kepada ibunya dan sikap Panji yang selalu bolos sekolah. Terjadi adu mulut diantara mereka, yang pada akhirnya membuat Panji keluar dari rumah.



Gambar IV.8. Indra & Panji bertengkar
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Beberapa hari setelah pertengkaran Panji dan Indra, di sebuah pasar telah terjadi pencopetan. Panji yang saat itu sedang melakukan pekerjaannya sebagai tukang cuci piring, dengan sigap segera mengejar pencopet. Aksi Panji tersebut

diketahui oleh Indra yang saat itu sedang melintas. Indra membantu Panji mengejar pencopet dan saat dipersimpangan, tanpa disadari sebuah sepeda motor melintas dan menabrak Panji.



Gambar IV.9. Indra melihat Panji tertabrak motor
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Ending film “Saudara Sedarah” ditutup dengan adegan Indra membaca buku harian Panji yang mengungkapkan isi hati Panji sebenarnya. Sebuah adegan *flashback* terlihat yang memperlihatkan sikap Panji sebenarnya kepada Ibunya, dan memperlihatkan Panji yang sedang mengobrol sama temannya karena ingin mencari pekerjaan tambahan.

IV.2. Pembahasan Karya

Penerapan *sound* desain dalam film "Saudara Sedarah" merupakan aspek yang sangat penting untuk menciptakan pengalaman menonton yang mendalam dan menggugah emosi bagi penonton. *Sound* desain memiliki peran yang signifikan dalam memperkaya narasi visual film dan membantu membangun atmosfer serta kedalaman karakter, sehingga menciptakan keterikatan yang lebih kuat antara penonton dan cerita yang disajikan.

Dalam film "Saudara Sedarah," penggunaan elemen-elemen *sound* desain dapat memberikan dimensi baru kepada cerita dan karakter yang ada. Musik, efek suara, dan pengaturan audio secara keseluruhan dapat bekerja bersama untuk menciptakan suasana yang khas dan mendukung perkembangan alur serta perasaan yang ingin diungkapkan oleh sutradara dan pembuat film.

1. Dialog

Sebuah dialog atau percakapan pada film dapat mengungkapkan narasi yang jelas serta arah cerita atau bahkan pesan yang ingin disampaikan pembuat film kepada penonton. Perancangan suara yang cermat dan tepat dapat menghidupkan karakter dan kepribadian tokoh-tokoh dalam film "Saudara Sedarah" seperti halnya suara Ibu, yang mempunyai ciri khas serak-serak basah karena karakter Ibu digambarkan sebagai karakter yang sudah sakit-sakitan.

Atau karakter Panji, yang mempunyai ciri khas suara tinggi karena karakter Panji digambarkan sebagai karakter yang keras kepala dan emosional. Contoh lainnya, karakter Indra, yang mempunyai ciri khas suara lembut karena karakternya digambarkan sebagai karakter baik dan selalu berbicara ramah dengan siapa pun.

Suara dialog yang jelas akan terdengar alami di telinga penonton dan penulis sebagai *sound designer* film "Saudara Sedarah" harus selalu memastikan bahwa dialog-dialog antar karakter dapat dipahami dengan baik oleh penonton, tanpa harus merasa kesulitan mengikuti alur cerita. Pemilihan lokasi yang sesuai

untuk merekam suara dialog juga membantu penulis dalam menciptakan kedekatan antara penonton dan karakter-karakter pada film “Saudara Sedarah”.



Gambar IV.10. Panji pulang dengan wajah lebam
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Pada gambar diatas, atau lebih tepatnya pada *scene* 5, ketika Panji baru saja pulang dari sekolah dengan mata yang terlihat lebam karena Panji baru saja terlibat perkelahian dengan seseorang. Ibu yang melihat kondisi Panji seperti itu, langsung bertanya kepada Panji dengan nada suara yang begitu sedih, apa yang telah terjadi padanya, kenapa Panji bisa seperti itu.

Tabel IV.1. *Sound List scene* 12 film Saudara Sedarah
(sumber: Panji Fahreza, 2023)

Scene	Ext/Int	Visual	Dialog
12	INT	Indra terbangun dari tidurnya, melihat ke arah Panji yang masih tertidur pulas. Indra memperhatikan Ibu, seperti ada yang berbeda. Ibu sudah tidak bergerak sama sekali bahkan untuk bernapas. Napasnya sudah terhenti. Indra menitikkan air mata. Indra membangunkan Panji.	INDRA Bang, Ibu, Bang. PANJI Hah, Ibu kenapa? (melihat Ibu) Bu, bangun, Bu. Bu, jangan tinggalin kami, Bu ... INDRA Buuuuuu

Durasi	<i>Music</i>	<i>Ambience</i>	<i>Effect</i>
65 Detik	Music slow dramatic	Ambience pagi hari	Suara angin, suara orang berbicara dengan sangat pelan. Suara ayam dan burung. Suara jalanan.
Metode Perekaman			
			

Pada adegan ini, terjadi barter dialog antara karakter Ibu dengan Panji. Penulis mengambil percakapan yang terjadi antara karakter Panji dengan Ibu dengan menggunakan mic rode wireless, dimana mic tersebut tidak dipasangkan pada tubuh mereka. Hal ini sengaja penulis lakukan agar mic dapat terhindar dari tangkapan kamera yang terus bergerak.

Mic diletakkan pada bagian kantong celana Panji, dengan posisi yang demikian, mic dapat mengambil banyak suara. Contohnya, saat Panji masuk ke dalam rumah, karena posisi mic di kantong celana Panji, mic dapat dengan mudah mengambil suara pintu, suara percakapan antara Panji dan Indra. Lalu Panji duduk di depan Ibu, yang mana jarak duduk antara Ibu dengan Panji tidak berjauhan dan mic dapat juga merekam suara dialog ibu.



Gambar IV.11. Panji bertengkar dengan Indra
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Contoh lain dari penerapan *sound* desain untuk suara dialog pada film “Saudara Sedarah” terdapat pada *scene* 9. Pada *scene* ini Indra dan Panji terlibat pertengkaran karena Indra menyalahkan Panji atas kematian ibunya. Teknik *sound* desain yang penulis gunakan dalam mengambil dialog pertengkaran yang terjadi antara Panji dan Indra adalah dengan menggunakan mic rode wireless yang lagi-lagi dipasang kantong celana.

Tabel IV.2. Sound List scene 13 film Saudara Sedarah
(sumber: Panji Fahreza, 2023)

Scene	Ext/Int	Visual	Dialog
13	INT	Panji langsung bergegas siap-siap ke sekolah, sementara Indra termenung di atas tempat tidurnya, memperlihatkan wajah sedih dan kesalnya. Tak lama kemudian, mereka sarapan bersama. suasana hanya hening, tampak saling bergelut dengan pikirannya masing-masing.	INDRA Andai aja kemarin, Abang ga menambah beban pikiran Ibu. PANJI Hmmm ... Apa maksudmu? INDRA Ibu kepikiran Abang ga masuk sekolah. PANJI Jadi, maksudmu meninggalnya Ibu karna aku? Iya?
Durasi	Music	Ambience	Effect
65 Detik	Emotional Music	Ambience pagi hari	Suara angin, suara orang berbicara dengan sangat

	Dramatic		pelan. Suara ayam dan burung. Suara jalanan.
Metode Perekaman			
			

Peletakan posisi mic yang berada di kantong celana memang banyak penulis gunakan dalam mengambil dialog pada film “Saudara Sedarah”. Hal ini karena dalam film “Saudara Sedarah” kamera terus bergerak dan berputar mengelilingi aktor. Jika menggunakan boom mic yang menggantung diatas kepala Aktor , maka mic tersebut akan mudah tertangkap kamera atau istilah umumnya disebut “*bocor*”.

Saat mengambil dialog, perhatian pada jarak mikrofon dari aktor sangat penting. Penulis harus memastikan bahwa jarak ini cukup dekat untuk menangkap dialog dengan jelas, tetapi tidak terlalu dekat sehingga aktor merasa terganggu. Penulis juga perlu mempertimbangkan karakteristik akustik lingkungan, seperti resonansi atau pantulan, yang dapat memengaruhi kejelasan dialog.

Penulis mengandalkan *boom pole* untuk mengendalikan posisi mikrofon dengan tepat. Ini memungkinkan penulis untuk mendekatkan mikrofon ke aktor secara presisi tanpa mengganggu pengambilan gambar. Selama pengambilan gambar, penulis berupaya keras untuk mengurangi *noise* latar belakang sebanyak mungkin. Penulis menggunakan teknik seperti pengaturan sensitivitas mikrofon yang optimal dan *noise gates* untuk meminimalkan gangguan audio.

Dengan memperhatikan semua faktor ini dengan teliti, Penulis, sebagai seorang *sound designer*, dapat memastikan bahwa dialog yang direkam dengan kualitas audio yang optimal akan menciptakan pengalaman audiovisual yang memikat bagi penonton dan mendukung visi artistik pada film Saudara Sedarah

2. Musik

Salah satu aspek utama penerapan *sound* desain pada film “Saudara Sedarah” adalah musik. Komposisi musik yang penulis pilih harus sesuai dengan suasana dan emosi yang ingin disampaikan dalam setiap adegan. Dalam film "Saudara Sedarah," musik dapat digunakan untuk meningkatkan ketegangan dalam adegan-adegan dramatis, memberikan lapisan emosi tambahan dan membantu mengarahkan perasaan penonton sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh sutradara.

Contohnya pada adegan, Panji mendapati Ibu terbaring di dekat dapur karena sang Ibu tengah sakit. Pada adegan tersebut, penulis menggunakan musik dengan alunan *slow* dan mendayu-dayu, jenis instrumen musiknya banyak

menggunakan alat musik violin agar nada yang dihasilkan dapat menyampaikan kesedihan dan kepahitan yang dialami oleh keluarga Indra.



Gambar IV.12. Indra membantu Ibu yang pingsan
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Contoh lain penggunaan musik dalam film “Saudara Sedarah” yakni pada adegan Indra mendapati sang Ibu yang sebelumnya jatuh sakit dan tertidur pulas setelah meminum obat, kini sudah tidak sadarkan lagi. Ini adalah adegan krusial yang penuh emosional karena mengantarkan titik balik kehidupan Panji dan Indra, yang setelah ditinggal oleh ayahnya, kini mereka berdua juga harus ditinggal oleh sang ibu.



Gambar IV.13. Indra dan Panji bersedih akan kematian Ibu
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Penulis menggunakan musik yang dramatis dengan nada yang dapat menggambarkan kesedihan sehingga perasaan sedih yang dirasakan oleh Indra dan Panji karena telah ditinggal mati oleh ibunya dapat tersampaikan kepada

penonton. Komposisi yang tepat dapat membawa penonton terbawa oleh suasana dan emosi serta dapat menggambarkan keadaan emosional para karakter yang kemudian meningkatkan daya tarik film “Saudara Sedarah”.

Tabel IV.3. *Sound List scene 12* film Saudara Sedarah
(sumber: Panji Fahreza, 2023)

Scene	Ext/Int	Visual	Dialog
12	INT	Indra terbangun dari tidurnya, melihat ke arah Panji yang masih tertidur pulas. Indra memperhatikan Ibu, seperti ada yang berbeda. Ibu sudah tidak bergerak sama sekali bahkan untuk bernapas. Napasnya sudah terhenti. Indra menitikan air mata. Indra membangunkan Panji.	INDRA Bang, Ibu, Bang. PANJI Hah, Ibu kenapa? (melihat Ibu) Bu, bangun, Bu. Bu, jangan tinggalin kami, Bu ... INDRA Buuuuuu
Durasi	Music	Ambience	Effect
65 Detik	Music slow dramatic	Ambience pagi hari	Suara angin, suara orang berbicara dengan sangat pelan. Suara ayam dan burung. Suara jalanan.
Metode Perekaman			
			

Untuk menciptakan momen dramatik dalam adegan pada film Saudara Sedarah, penulis memutuskan untuk menghilangkan musik sepenuhnya pada beberapa adegan. Misalnya adegan ketika Indra dan Ibu sedang berbicara atau adegan Panji sedang mengobrol dengan teman-temannya. Keheningan tersebut dapat memberikan penonton kesempatan untuk merasakan emosi karakter lebih mendalam.

Ketika adegan berubah dari momen kehilangan menuju momen harapan atau tekad, penulis menggunakan transisi musik, misalnya, dari melankolis ke lebih optimis, akan mengkomunikasikan perubahan perasaan dan tindakan karakter. Pemilihan musik yang tepat dapat memainkan peran penting dalam menggambarkan emosi dan dramatik pada film Saudara Sedarah. Ini akan membantu penonton merasakan kedalaman perasaan yang dialami oleh karakter dan memahami perubahan emosi dalam adegan tersebut.

3. Sound effect

Efek suara memiliki peran yang tidak kalah penting, dari suara dialog dan musik. Bunyi-bunyi lingkungan seperti suara angin, suara pintu berderit atau suara langkah kaki yang berjalan di permukaan dapat memberikan nuansa realistis dan mendalam pada pengalaman menonton. Selain itu, efek suara juga dapat digunakan sebagai alat naratif untuk memperjelas situasi, misalnya dengan menekankan suara-suara tertentu yang penting dalam mengarahkan perhatian penonton.

Penerapan teknik desain suara dapat digunakan untuk menciptakan efek khusus yang mendukung elemen visual dalam film “Saudara Sedarah”.

Contohnya, pada adegan ketika Panji yang sedang melakukan pekerjaan mencuci piring melihat pencopet dan segera mengejarnya. Dengan memanfaatkan *sound effect* penulis dapat menghidupkan adegan Panji sedang mencuci piring dan kemudian mengejar pencopet.



Gambar IV.14. Panji sedang mencuci piring
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Bunyi piring dan gelas yang sedang dicuci serta suara sabun dan suara tangan menggesek gelas dan piring dapat menghidupkan adegan menjadi lebih realistis dan terkesan nyata. Kemudian saat Panji mengejar pencopet, suara langkah kaki dan suara nafas yang terengah-engah dapat menambah adegan menjadi lebih menegangkan. *Sound effect* mampu membantu penonton merasakan adegan dan sepenuhnya terlibat dalam dunia yang diciptakan oleh film “Saudara Sedarah”.

Tabel IV.4. Sound List scene 14 film Saudara Sedarah
(sumber: Panji Fahreza, 2023)

Scene	Ext/Int	Visual	Dialog
14	EXT	Panji berjalan melewati pasar, di belakangnya terlihat Indra yang sengaja menjaga jarak.	INDRA Kenapa, Bang? PANJI

		Suasana pasar sangat ramai. Ada seseorang yang meminta tolong, bahwa dompetnya telah dicuri..	Ngejar itu. Kau dari sana, biar Abang yang ngejar dia dari sini.
Durasi	Music	Ambience	Effect
75 Detik	Action Music Dramatic	Ambience siang hari	Suara kaki melompat, Suara kaki mendarat dari ketinggian, suara berlari. Suara orang ngobrol pelan.
Metode Perekaman			
			

Adegan lainnya yang menunjukkan peran dari *sound effect* dalam film “Saudara Sedarah” yakni pada adegan klimaks film ini, dimana Panji yang mengejar pencopet kemudian tertabrak oleh pengendara motor yang sedang melintas. Bunyi tabrakan pada adegan itu penulis hidupkan dengan menggunakan *sound* desain. Suara keras dari bunyi tabarakan tersebut juga mampu memberikan efek kejut pada penonton karena adegannya disangka-sangka oleh penonton.



Gambar IV.15. Panji terjatuh karna tertabrak motor
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Kemudian saat Panji terjatuh akibat tertabrak motor juga penulis hidupkan dengan menggunakan *sound effect* suara jatuh agar adegan tersebut benar-benar terlihat nyata di mata penonton. *Sound effect* yang digunakan dalam film “Saudara Sedarah” membantu penonton dalam merasakan kedekatan dengan lingkungan dan karakter yang ditampilkan sehingga meningkatkan rasa keterikatan penonton terhadap karakter dan situasi yang ada.

Di awal adegan, Penulis akan menciptakan lingkungan yang hening dan sepi untuk menyoroti kesendirian dan kehampaan Indra pasca kelihangan Panji. Bunyi-bunyi lembut seperti angin berdesir atau bunyi langit yang cerah dapat menambahkan lapisan keheningan yang dramatis. Efek suara pelan seperti detak jam, hembusan angin yang ringan, atau suara langkah kaki saat Panji dan Indra bergerak di dalam rumah menambahkan detail dan mendalami pengalaman audio untuk penonton.

Pada awal adegan, efek suara akan menciptakan hening yang menggambarkan suasana sepi di rumah. Ini menciptakan kontras yang kuat dengan kehadiran orangtua yang biasanya ada di rumah. Saat Panji dan Indra

berdiri di depan jendela, penulis akan menambahkan efek suara pelan dari jendela yang tertutup rapat. Ini akan menggambarkan isolasi mereka dari dunia luar dan kenyataan yang baru.

4. *Ambience*

Penerapan *sound* desain, terutama dalam hal suara *ambience*, memiliki peran sentral dalam menciptakan kedalaman, keaslian, dan emosi dalam adegan-adegan film. Suara *ambience* adalah lapisan audio yang merangkum lingkungan atau suasana tempat di mana adegan berlangsung yang menghubungkan penonton dengan lokasi dan suasana hati yang diinginkan oleh sutradara.

Dalam film “Saudara Sedarah”, suara *ambience* menjadi kunci dalam menggambarkan waktu dan ruang. Contohnya pada adegan Indra dan Panji berangkat sekolah. Pada adegan itu akan terdengar suara *ambience* berupa suara angin yang berhembus, suara burung berkicau dan beberapa suara kendaraan. Suara *ambience* tersebut menunjukkan waktu adegan yang terjadi di siang hari sehingga penonton dapat mendengar suara burung berkicau.



Gambar IV.16. Panji dan Indra berangkat sekolah
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Suara ambience tersebut juga dapat menunjukkan lokasi adegan, yang mana suara hembusan perpohonan hanya dapat terdengar jika sedang berada di luar rumah yang dekat dengan banyak pepohonan. Contoh lain dari penerapan suara ambience, dapat dilihat pada adegan di pasar, yakni adegan saat Panji mengejar pencopet. Suara keramaian orang, suara kendaraan lalu lintas, suara orang-orang berbicara, suara benda yang diketuk, suara langkah kaki dan masih banyak lagi. Suara-suara tersebut menyatu membentuk suatu suara yang dapat menghadirkan suasana pasar.



Gambar IV.17. Indra lagi di pasar
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Melalui suara ambience, penonton dapat merasakan suasana pasar yang sesungguhnya. Suara ambience penulis gunakan untuk membangun dunia film “Saudara Sedarah”, memberikan kedalaman pada aspek visual serta menghadirkan suasana yang benar-benar terlihat nyata. Suara ambience dapat mengubah suasana adegan menjadi lebih dramatis, mengarahkan perhatian penonton ke elemen-elemen penting dalam adegan.

Ketika *flashback* dimulai, Penulis akan memastikan bahwa dialog dalam adegan akan terdengar dengan jelas dan tegas, tetapi tetap menciptakan kesan

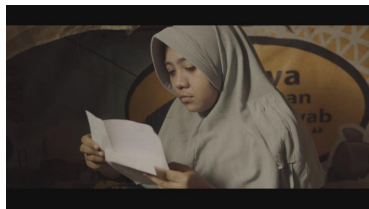
kesendirian dengan meredam suara latar belakang. Penggunaan musik latar dan efek suara yang tepat akan membantu menciptakan atmosfer yang kuat dalam adegan ini, memperkuat dramatik, dan memungkinkan penonton untuk merasakan secara mendalam emosi yang dialami oleh Panji dan Indra.

Pada akhirnya, penerapan desain suara dalam film "Saudara Sedarah" tidak hanya berfungsi sebagai aspek teknis semata, tapi sebagai alat yang kuat untuk menghubungkan penonton dengan cerita, karakter, dan emosi yang terkandung di dalamnya. Melalui penggunaan efek suara yang cermat, musik yang tepat, dan desain bunyi yang detail, penulis mampu menciptakan pengalaman menonton yang mendalam.

Tabel IV.5 Proses Perekaman Teknik *Foley*
(sumber : Panji Fahreza, 2023)

Scene	Object Suara		Metode Perekaman
	Adegan	<i>Foley</i>	
1			Suara <i>ambience</i> keramaian, diambil dari jauh menggunakan Mic Saramonic

1			Suara <i>ambience</i> alam di pagi hari, untuk mendapatkan suara angin dan suara kicauan burung. Diambil menggunakan Mic Saramonic
1			Dubbing suara Ibu sewaktu sakit. Suara direkam dengan menggunakan Mic Condensor agar suara lebih tebal dan lebih bersih
7			Suara pintu dan suara rintik hujan di luar rumah untuk adegan Panji dan Indra bertengkar setelah kematian ibu. Diambil menggunakan Mic Saramonic
12			Suara derit pintu sewaktu Indra menggotong Ibu yang jatuh sakit. Diambil menggunakan Mic Condensor dengan cara di dekatkan.

5			Suara <i>ambience</i> malam hari seperti suara jangkrik dan lainnya untuk adegan Ibu, Panji dan Indra sedang mengobrol di malam hari saat Ibu sedang sakit.
17			Suara pintu kebanting pada adegan Indra dan Panji yang bertengkar di malam hari. Direkam menggunakan Mic Saramonic
			Suara Panji terjatuh saat sedang mengejar pencopet di pasar. Menggunakan sepatu yang tapaknya tebal untuk mendapatkan bunyi terjatuh
			Suara lembaran kertas untuk adegan Ibu sedang membaca surat dari sekolah. Di record dari kertas yang ada di buku



Suara bunyi air dan mencuci gelas dan juga piring. Di record dari westafel rumah untuk mendapat bunyi sedang mencuci piring