

BAB II

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

II.1. Objek Penciptaan

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan televisi. Film dalam kemampuan visualnya yang didukung dengan audio yang khas, sangat efektif sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Ia bisa berputar berulang kali pada tempat dan khalayak yang berbeda.

Menurut Sumarno (1996:28), Film merupakan karya seni yang lahir dari suatu kreativitas orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni, film terbukti mempunyai kemampuan kreatif. Ia mempunyai kesanggupan untuk menciptakan sesuatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner itu dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, atau sekedar hiburan.

Menurut Pratista (2008:1) film secara umum dapat dibagi menjadi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur semantik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membuat sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah atau berhubungan dengan aspek cerita atau tema film, seperti tokoh, masalah yang diangkat dalam film tersebut, konflik, lokasi maupun waktunya.

Sementara itu unsur sinemantik adalah cara (gaya) untuk mengolah dan bisa dikatakan juga merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film.

1. Objek Material

Dalam karya tulis Bambang Sunarto dengan judul Metodologi Penciptaan Seni, objek material dalam penciptaan karya seni film merupakan realitas yang menjadi sasaran, arah intensi, serta pusat perhatian dari kekuatan jiwa sineas. Berikut objek material dalam penciptaan karya film Saudara Sedarah.

a. *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)*

Cerita film Saudara Sedarah menampilkan karakter yang terkena *post-traumatic stress disorder (PTSD)* akibat kematian ayahnya. Panji pun menjadi anak yang nakal, kehilangan arah dan terkadang tidak mendengarkan perkataan orang tua. Post traumatic stress disorder (PTSD) merupakan gangguan psikologis yang berkembang setelah individu mengalami keadaan traumatis, situasi yang menekan, perlakuan yang kejam serta berbagai bencana, baik alamiah maupun nonalamiah (King, 2017).

Seorang yang mengalami *Post traumatic stress disorder (PTSD)* umumnya mengalami pengalaman traumatis yang tidak biasa seperti, terjadinya bencana alam, kehilangan, perang, dan lain sebagainya. Dari sekian banyak stres yang dialami oleh manusia pengalaman traumatis merupakan salah satu stressor yang berpotensi menyebabkan munculnya stress yang berat. Seseorang yang mengalami post traumatic stress disorder tersebut rentan melakukan bunuh diri (Jaimie, dkk, 2010; Verity, dkk 2020).

b. Ikatan Antara Ibu dan Anak Laki-laki

Film Saudara Sedarah menampilkan ikatan kuat antara anak laki-laki dan ibu. Seperti yang dikatakan Santrock (2011:78) Orangtua bertanggung jawab terhadap perawatan, pendidikan dan kesejahteraan umum anak-anaknya. Remaja laki-laki lebih besar membutuhkan kehadiran ibu dalam peran berupa pengasuhan ibu (membesarkan, mengurus, merawat, membantu, mendidik, membutuhkan, dll) dan pengorbanan ibu (melahirkan, mengandung, jasa dll) sedangkan remaja perempuan lebih besar membutuhkan kehadiran ibu pada ikatan emosional, respek, dukungan, pertalian darah dan figur.

2. Objek Formal

Objek formal adalah kerangka filosofis atau kerangka teoritis dari suatu aliran pemikiran tertentu yakni suatu disiplin ilmu tertentu yang mempelajari suatu pengetahuan apapun termasuk sebuah karya seni. Karya seni bersifat sebagai objek formal adalah sebuah dasar yang menjadi penopang gejala pembentukan wujud empiris suatu karya seni.

Objek formal penciptaan karya seni merupakan atribut ekspresi artistik, cara merumuskan, serta pandangan-pandangan seniman untuk membuat pernyataan artistik dengan menggunakan cara tertentu sehingga menghasilkan pernyataan artistik pula (Sunarto 2013: 157). Berikut objek formal pada film Saudara Sedarah:

a. Jenis-jenis Film

Dalam bukunya Sumarno (1996:38), secara umum film dibagi menjadi beberapa jenis yaitu film fiksi (cerita) dan film non fiksi (non cerita).

1) Film Fiksi

Film fiksi (cerita) adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film fiksi ini bersifat komersial, artinya dipertunjukkan dibioskop dengan dukungan sponsor iklan tertentu.

2) Film Non Fiksi

Film non fiksi (non cerita) merupakan kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Jadi, merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan. salah satu contohnya Film Dokumenter merupakan kategori film yang mengandung fakta, ia juga mengandung subjektivitas pembuat. Subjektivitas diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa. Jadi, ketika faktor manusia ikut berperan, persepsi tentang kenyataan akan sangat bergantung pada manusia pembuat film dokumenter itu.

b. Struktur film

Struktur film terbagi menjadi beberapa unsur yaitu *shot*, adegan, dan sekuen, maka dapat memudahkan dalam memahami urutan segmentasi film secara sistematis (Pratista, 2008: 29). Berikut adalah penjabarannya:

1) *Shot*

Merupakan proses pengambilan gambar yang pendek maupun panjang, pengambilan *shot* biasanya dimulai ketika kameramen telah merekam hingga berhenti merekam.

2) *Scene*

Merupakan suatu adegan yang memperlihatkan aksi pada cerita, dalam scene terdapat tokoh atau peran, waktu, latar dan elemen lainnya. Biasanya dalam *scene* ada beberapa *shot*.

3) *Sequence*

Merupakan satu peristiwa yang utuh, yang umumnya di dalamnya sudah terdapat shoot, scene sehingga menjadikan cerita yang telah jadi dalam *sequence* memiliki beberapa adegan yang saling berhubungan. (Pratista, 2008: 29-30).

c. Genre film

Genre merupakan istilah dari bahasa perancis yang mempunyai makna “bentuk” atau “tipe” dalam film genre merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat, kemudian film tersebut memiliki sebuah pola yang khas, setting, karakter, cerita maupun tema (Pratista, 2008: 10).

Fungsi dari genre sendiri merupakan untuk mengelompokan sebuah klasifikasi dari film tersebut, untuk mempermudah memilah film-film yang dicari sesuai dengan spesifikasi. Selain spesifikasi genre juga berpungsi

sebagai sarana antisipasi dari penonton terhadap film yang akan ditonton.

Menurut Himawan Pratista *genre* dapat dikelompokkan menjadi:

1) Aksi

Film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik, seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan tempo cerita yang tepat. Film film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar mengejar, perkelahian, tembak menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi aksi fisik lainnya.

2) Drama

Film drama bisa jadi merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun kehidupan nyata.

3) Film Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan luar angkasa, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini.

4) Horor

Film horor memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor

umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia.

5) Komedi

Komedi boleh jadi merupakan genre yang paling populer di antara semua genre lainnya sejak era silam. Komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penontonnya.

II.2. Analisis Objek

Suara adalah sesuatu yang bisa didengar. Definisi lain adalah suara yang terdengar melalui sebuah getaran vibrasi (Winters, 2017: 83). Dalam film banyak sekali hukum yang berlaku, peraturan, prinsip dan benda fisik yang harus diterapkan untuk membuat sebuah rekaman suara, *editing* dan *mixing* audio.

Menurut Scott-James (2018: 77-78), deskripsi dari suara itu sendiri adalah getaran mekanis atau bisa disebut sebagai gelombang *longitudinal* yang ditransmisikan oleh medium elastis dan ditentukan oleh sebuah frekuensi dan amplitudo. Frekuensi bisa didefinisikan sebagai *pitch* atau nada suara yang diukur dengan satuan *hertz* (Hz).

Sedangkan amplitudo adalah intensitas atau *loudness* dari suara yang dapat diukur dengan satuan desibel (dB). Suara bisa dihasilkan ketika bergetarnya suatu benda dan menimbulkan gangguan pada medium di sekitarnya, hingga menghasilkan sebuah perubahan posisi molekul udara dan menghasilkan back-and-forth motion dan ditangkap oleh pendengaran.

1. *Sound design*

Sound design adalah sebuah proses dimana seorang *sound designer* dalam sebuah film akan merancang segala bentuk audio yang akan keluar dari film tersebut dan diperdengarkan kepada penonton. Menurut Winters (2017: 82) bagian terbaik sebagai *sound designer* adalah mengimajinasikan audio apa yang akan keluar dalam film.

Prince menjelaskan bahwa *sound design* dalam film itu melibatkan perpaduan dua jenis *sound*. Yang pertama adalah *Realistic sound*, dimana suara jenis ini adalah suara yang sebenarnya berasal dari sumbernya atau suara asli. Lalu yang kedua ada *Synthetic sound*, dimana suara jenis ini adalah suara yang diciptakan bukan berasal dari dunia asli tetapi tetap memiliki korelasi dengan gambar.

Biasanya suara *Synthetic sound* adalah penambahan *sound effect* untuk menambah warna audio dari film. *Synthetic sound* juga mampu mempengaruhi *mood* audio dalam film. Dalam merancang sebuah suara, perancang tidak dituntut harus membuat suara yang memang ada pada kehidupan nyata. Perancang suara disini harus bisa memanipulatif sebuah suara supaya dapat memberi informasi baru melalui suara itu. (Prince, 2010: 214).

Menurut Whittington (2007: 22) pada awalnya *sound design* diciptakan untuk bisa mengeksplorasi dan mempengaruhi film dari sisi histori, budaya dan teknologi yang ada pada masa itu. Faktor teknologi yang ada pada masa itu membentuk pada gaya aesthetic pada cinema of *sound* yang baru. Dalam *sound*

design, sound selalu direkam dan diisi dengan layer tertentu yang membuat visual menjadi lebih bermakna.

2. *Sound designer*

Menurut Rose (2009: 422), perancang suara adalah orang yang membuat sebuah suara, efek suara, musik dan dialog. Dalam merancang dan membentuk sebuah konsep suara, seseorang harus berpengalaman dan ahli dalam bidang tersebut. Dalam hal ini, perancang suara juga dituntut untuk bisa menambahkan suara baru atau suara yang belum didapatkan ketika proses produksi.

Menurut Holman (2010: 64) *sound designer* adalah orang yang bekerja dan bertanggung jawab untuk semua pekerjaan tata suara mulai dari awal postproduction, proses perekaman, editing dan mastering. *Sound designer* juga orang yang menyediakan *special sound effects* yang akan dibentuk dan digunakan untuk bagian yang perlu ditambahkan dalam film.

Beauchamp menuturkan bahwa *sound designer* adalah pekerjaan dimana seorang *sound designer* harus bisa mendesign semua jenis suara yang akan keluar dari awal film mulai hingga berakhir. Hal yang paling penting dalam mendesain sebuah suara adalah bagaimana bisa membentuk interpretasi *sound* yang baik bagi cerita. Dalam hal ini, *sound designer* bisa bekerja dimana saja seperti film, animasi bahkan iklan (Beauchamp, 2005: 44).

3. Elemen *Sound design*

Sound design adalah penataan atau penyusunan unsur suara dalam film, seperti *dialog*, *ambience*, *sound effect (SFX)*, serta musik (Pratista, 2008: 30). Senada dengan itu (Iwan Darmawan, 2007: 92), suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi 4 elemen, yaitu *speech*, musik, *ambience* dan *sound effect (SFX)*. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut

a. *Speech* (dialog)

Speech merupakan unsur suara yang isinya berupa percakapan dari tokoh di dalam film. *Speech* sangat penting untuk memahami cerita sebuah film. Sehingga percakapan mudah dimengerti dan realistis dialog sangat diperlukan. Beberapa cara pengambilan dialog adalah *on set dialog*, dimana suara direkam selama pengambilan gambar. Ada beberapa kategori dalam elemen *speech* yakni :

1) *Wild lines dialogue*

adalah dialog yang diambil setelah pengambilan gambar di tempat yang sama dan hari yang sama, atmosfer yang sama.

2) *Synchronised dialogues*

dilakukan pada post produksi untuk kebutuhan tertentu. Mengingat pentingnya *speech* dalam film maka pengucapan, intonasi yang tepat sangat penting selain itu yang tidak kalah penting adalah pengambilan suara atau rekaman dialog itu sendiri supaya memberikan hasil suara yang jelas dan bersih. Karena hanya dari dialog saja emosi pemain bisa terlihat seperti sedih, marah, senang.

b. Musik

Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar cerita film (musik latar). Musik dalam film digunakan untuk menambahkan dramatisasi dalam sebuah cerita, ketika unsur gambar dan suara sudah tidak mampu lagi memperkuat efek dramatis. Keberadaan musik dapat dipakai untuk lebih memperkuat unsur gambar dan suara tersebut.

Musik dalam film dipergunakan untuk menaikkan dan menurunkan emosi penonton. Selain itu juga untuk mengarahkan dan merangsang perasaan sesuai dengan visual film. Musik terbagi menjadi dua, yaitu musik secara fungsional dan realitas.

1) Musik secara fungsional

yaitu musik yang digunakan untuk menambahkan dramatisasi di dalam film, yang berasal dari luar ruang adegan cerita atau biasa disebut musik ilustrasi. Musik fungsional, yaitu musik yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar.

2) Musik realistik atau realitas,

yaitu musik yang sumber suaranya muncul di dalam frame atau berada dalam ruang kejadian film sebagai penunjang untuk menciptakan realitas.

c. *Sound effect* (efek suara)

Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film. Efek suara atau *sound effect* yaitu suara-suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan.

Sound effect merupakan suara suasana atau latar belakang yang bisa diambil dari original *sound* maupun secara sengaja ditambahkan dengan suara lain dan suara musik. Secara umum, suara latar belakang harus mendukung suasana pada video, artinya bisa menggunakan suara asli dari video rekaman kamera atau menggunakan suara lain yang sudah dilakukan proses *editing*.

Sound effect berperan untuk menaikkan tensi dari film dan membuat penonton merasakan tiap-tiap adegan dramatik yang terjadi. Menurut Himawan Pratista menjelaskan jenis-jenis *sound effect* yang di antaranya meliputi *Foley* dan *Plug in effect*.

1) *Foley*

Foley adalah suara yang sinkron dengan layar dan memerlukan keahlian seorang *foley artist* untuk merekam dengan benar, misalnya langkah kaki, benturan cangkir, gemerisik kain, dan lain-lain. *Foley* merupakan efek suara yang paling responsible dan realistis untuk memberikan tekanan di dalam film. *Foley* direkam

pada tahap pasca produksi mengikuti gambar. Foley biasanya direkam di sebuah studio yang disebut *foley stage*.

2) *Plug in Effect*

Bunyi dapat dimanipulasi dengan menggunakan *plug-in* untuk membentuk tokoh bunyi yang diinginkan. Penggunaan *plug-in* tertentu akan membentuk *style* dari bunyi sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan oleh *sound designer*. Penggunaan ini merupakan hak dari *sound designer* untuk mengkreasikan dan membuat bunyi baru yang sesuai dengan konsep dari *sound designer*.

d. *Ambience*

Bunyi *ambience* dapat berperan sebagai penanda dari adanya perubahan sebuah lokasi dan kondisi pada film. Setiap berubah *scene* bunyi *ambience* juga akan berubah sesuai dengan lokasi *scene* yang digambarkan. Karena *mood* disetiap *scene* akan berbeda-beda dan harus disesuaikan dengan adegan dalam film (Holman, 2010: 148).

Ambience juga dapat memberikan perspektif yang berbeda tentang kondisi sebuah tempat yang ingin ditampilkan pada suatu adegan. *Ambience* bisa diartikan sebagai *background* yang merupakan suara untuk menciptakan sebuah dimensi ruang baru dalam film. Hal ini supaya penonton dapat merasakan kehadiran dirinya kedalam film tersebut (Holman, 2010: 145).

Ambience dibutuhkan untuk menunjukan lokasi dalam sebuah cerita. *Ambience* juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana atau *mood* yang ingin ditunjukan dalam film tersebut. Dimana *Ambience* disini bisa berperan untuk memberikan atmosfer suara dari visual sehingga penonton merasa seolah-olah berada di lokasi atau scene tersebut.

II.3. Landasan Penciptaan

Terdapat beberapa studi pustaka yang menjadi landasan pada penciptaan ini. Buku '*Sound for Film and Television*' karya Tomlison Holman (2010). Buku ini membahas secara menyeluruh mengenai bidang perekaman, penyuntingan, pencampuran, dan penataan suara yang menarik. Ini memberikan keseimbangan yang baik antara konten estetika dan teknis, menggabungkan teori dan praktik untuk mendekati suara sebagai seni dan sains.

Edisi barunya telah diperbarui untuk mencerminkan kemajuan terbaru dalam teknologi HD, sistem perangkat keras dan perangkat lunak baru, metode distribusi baru, penangkapan suara nirkabel, dan banyak lagi. Juga, konten terkait analog telah dikurangi dan dipindahkan ke bab-bab yang mencakup teknik sejarah. Bagian tentang pemecahan masalah telah ditambahkan untuk membantu menghindari kesalahan umum dalam produksi suara.

Ditulis oleh salah satu pakar suara terkemuka Hollywood, buku *Sound for Film and Television* memberikan landasan yang kuat dalam semua aspek proses suara. Prinsip-prinsip dasar disajikan dengan ilustrasi yang mendemonstrasikan

bagaimana prinsip-prinsip tersebut memengaruhi aktivitas sehari-hari di film atau televisi, di ruang penyuntingan, dan di ruang campuran.

Studi pustaka selanjutnya dari penelitian ‘Analisis *Sound design* Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama Whiplash’ oleh Nanang Prasetyo (2019:3). Penelitian ini membahas mengenai dramatik pada film drama Whiplash dengan menggunakan analisis *sound design*, struktur dramatik, dan unsur dramatik. Film drama Whiplash menampilkan kekuatan bunyi musik yang kuat.

Suara yang ada dalam film Whiplash mempunyai peran penting untuk membangun tensi kepada penonton, mempengaruhi persepsi yang ditangkap penonton, dan mengukuhkan sisi adegan dramatik film. Rumusan masalah difokuskan pada persoalan bagaimana analisis *sound design* sebagai pembentuk dramatik pada film drama musikal Whiplash. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, sehingga data diperoleh melalui observasi objek film Whiplash dan studi pustaka.

Proses analisis yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Analisis data dilakukan dengan identifikasi unsur *speech* atau dialog, musik, dan *sound effect* yang menonjolkan unsur dramatik *suspense*, *curiosity*, konflik maupun *surprise* di dalam film tersebut berdasarkan acuan struktur dramatik, yaitu tahap *exposition*, *incitingaction*, *complication*, *crisis*, *climax*, *resolution*, dan *conclusion*.

Melalui dialog, adegan dramatik dapat lebih dipahami oleh penonton. Bagian musik terbagi menjadi dua jenis, yaitu ilustrasi musik dan musik realitas. Musik ilustrasi dan musik realitas berperan dalam menentukan *mood* serta tensi

dramatik yang terjadi pada tiap-tiap *scene* terpilih. Peranan efek suara pada film ini sangat dominan, khususnya pada efek realitas yang mampu menimbulkan kesan suasana natural pada film.

Berikut adalah beberapa cara penerapan *sound design* dalam membangun emosional antara karakter film dan penonton berdasarkan buku *Sound for Film and Television* karya Tomlison Holman.

1. Musik Latar (*Background*)

Musik latar memiliki kekuatan yang besar dalam membangun suasana emosional dalam film. Melodi, harmoni, tempo dan instrumen yang digunakan dapat menggambarkan perasaan dan emosi karakter serta mengkomunikasikan perasaan tersebut kepada penonton. Misalnya, musik yang menggunakan nada lembut dan melankolis dapat menggambarkan kesedihan sementara musik yang menggunakan nada dengan tempo dinamis dan penuh semangat dapat membangkitkan rasa kegembiraan atau ketegangan.

2. *Sound effect*

Penggunaan *sound effect* yang tepat dapat membantu menghidupkan dunia film dan memperkuat pengalaman emosional penonton. Suara lingkungan, suara objek atau suara alami dapat memberikan nuansa realistis dan membuat penonton lebih terlibat dalam cerita. Misalnya, suara hujan yang lembut atau suara angin yang berdesri dapat menciptakan suasana romantis atau misterius.

3. Dialog

Suara dialog antara karakter film juga memiliki peran penting dalam membangun hubungan emosional. Penyampaian dialog yang kuat, penggunaan intonasi yang tepat atau suara-suara yang dipilih dengan hati-hati dapat membantu mengungkapkan emosi dan kepribadian karakter. Suara-suara ini dapat mempengaruhi bagaimana penonton merasakan dan terhubung dengan karakter dalam film.

4. Keselarasan Suara

Keselarasan suara mengacu pada keseimbangan antara elemen-elemen audio yang berbeda dalam film seperti musik, dialog dan efek suara. Pemilihan dan pengaturan suara yang tepat dapat memberikan perasaan harmoni dan kohesi yang mempengaruhi emosi penonton. Misalnya, suara yang paling bersinergi dengan visual dapat meningkatkan ketegangan atau dramatisasi adegan.

5. Manipulasi Suara

Teknik manipulasi suara seperti perubahan volume, pengulangan atau perubahan kecepatan dapat digunakan untuk mempengaruhi emosi penonton secara langsung. Suara yang tiba-tiba keras atau memudar secara bertahap dapat membangkitkan rasa takut atau kegembiraan. Pemanfaatan suara *ambient* yang konsisten atau perubahan suara yang tiba-tiba dapat membangun ketegangan serta mengarahkan perhatian penonton.

Dengan menggunakan elemen-elemen *sound design* secara efektif, penulis dapat menciptakan pengalaman emosional yang kuat dan mendalam antara karakter film dan penonton. *Sound design* menjadi alat yang efektif dalam mengkomunikasikan emosi, membangun suasana dan menghubungkan penonton dengan perjalanan emosional karakter dalam film.