

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

#### **A. OBJEK PENCIPTAAN**

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.

Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai intermitten movement, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi mediamedia yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan

baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Film dapat di nilai sebagai sebuah bentuk seni budaya yang disajikan menggunakan atau tanpa suara yang juga di anggap sebagai media komunikasi massa dan membawa pesan kepada masyarakat dengan kekuatan pengaruh yang kuat. Film juga memiliki berbagai fungsi dalam kehidupan bermasyarakat tak terkecuali fungsi ekonomi yang dapat menggerakkan kesejahteraan masyarakat (Prof. Dr. Muhajir Effendy, 2016).

Secara garis besar film banyak bersinggungan dengan segala lini kehidupan manusia. Sebagai sebuah bentuk karya seni, Film juga mampu menyampaikan pesan baik secara tersirat atau tersurat secara langsung. Film sebagai salah satu media komunikasi audio visual bertujuan untuk menyampaikan pesan komunikasi kepada sekelompok orang di suatu tempat tertentu. Pesan yang disampaikan melalui media massa tersebut bisa dalam format apapun seperti: Sarana informasi, hiburan, pendidikan, atau sosialisasi.

## 1. Identitas Film

Sebuah karya seni terutama film tentunya memiliki suatu identitas yang dapat menjadi acuan dalam merepresentasikan karya tersebut dihadapan publik. Melalui identitas karya, penonton dapat mengetahui arah dan tujuan karya seni itu dibuat dan hal apa yang ingin coba disampaikan, meskipun begitu, identitas karya tidak dapat menggambarkan secara keseluruhan. Adapun identitas karya film “Warisan” adalah sebagai berikut.

Judul	: Warisan
Kategori film	: Film fiksi
Format film	: Film pendek
Genre	: Drama, Horror-Thriller
Target penonton	: Remaja, Dewasa.
Durasi	: 25-30 menit.
Bahasa	: Indonesia

## 2. Tema Film

Secara garis besar tema adalah sesuatu yang menjadi pokok persoalan atau sesuatu yang menjadi pemikiran. Tema adalah gagasan dasar umum, ide dan pikiran utama yang terkandung di dalam suatu cerita. Tema erat kaitannya dengan keadaan sosial dan masalah kehidupan. Menurut Kamus Istilah Pengetahuan Populer, tema adalah persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan, isi dari suatu ciptaan. Tema dapat dijabarkan dalam beberapa topik.

Tema penciptaan film Warisan adalah sosial dan egoik. Tema sosial menceritakan tentang interaksi manusia dengan sesama dan dengan lingkungan alam, mengandung banyak permasalahan, konflik, dan lain-lain yang menjadi objek pencarian tema. Masalah-masalah sosial itu antara lain masalah ekonomi, politik, pendidikan, kebudayaan, perjuangan, cinta kasih, propagpenulis, hubungan atasan dan bawahan, dan berbagai masalah dan hubungan sosial lainnya yang biasanya muncul dalam karya yang berisi kritik sosial.

Tema egoik menceritakan tentang manusia sekaligus juga sebagai makhluk individu yang senantiasa “menuntut” pengakuan atas hak individualitasnya. Dalam kedudukannya sebagai makhluk individu, manusia mempunyai banyak permasalahan dan konflik, misalnya yang berwujud reaksi manusia terhadap masalah-masalah sosial yang dihadapinya. Masalah individualitas itu antara lain berupa masalah egoisitas, martabat, harga diri, atau sifat dan sikap tertentu manusia yang lainnya, yang umumnya bersifat batin dan dirasakan oleh yang bersangkutan. Masalah individualitas biasanya menunjukkan jati diri, citra diri, atau sosok kepribadian seseorang.

Tema sosial dan egoik yang dibawakan oleh film Warisan tidak terlepas dari karakter Nenek Joko dan adik neneknya yakni nenek Kasmi. Dalam kehidupan mereka berdua, Nenek Joko dan Nenek Kasmi adalah dua kepribadian yang sangat susah bersosial. Mereka berdua adalah manusia dengan ego tinggi yang sangat susah untuk mengalah. Kedua tema ini dibawa oleh film Warisan agar ceritanya begitu dekat dengan kehidupan yang dijalani oleh penonton.

### 3. Skenario film Warisan

Skenario berbeda dengan karya tulisan lain berupa novel ataupun naskah drama. Field (2005) mengatakan bahwa skenario adalah sebuah cerita yang disampaikan secara visual, terdiri dari deskripsi dan dialog yang dimasukkan ke dalam struktur dramatik (hlm. 19-20). Skenario bertujuan untuk memberikan deskripsi visual sebuah film melalui kata – kata. Sutradara, produser, dan kru

yang lain akan bertugas untuk menerjemahkan kata – kata yang ada di dalam skenario ke dalam bentuk *audiovisual*. Menurut Gallo (2012), skenario bukan hanya sekedar deskripsi film yang tertulis, melainkan sebuah rancangan utama dari sebuah film. Skenario mengajarkan pembaca untuk membayangkan film yang akan dibuat (hlm. 8-10).

Menurut Seger (2010), sebuah skenario dibagi menjadi lima bagian penting yaitu: cerita, karakter, tema, visual, dan dialog (hlm. 32). Setiap elemen memiliki peran penting dalam penulisan skenario. Terkadang masing – masing elemen tersebut berfungsi di dalam waktu yang berbeda dalam tahap pengembangan skenario. Namun, kelima elemen tersebut tetap saling terkait untuk menghasilkan sebuah skenario yang utuh. Karakter tidak dapat berdiri sendiri tanpa cerita. Cerita dapat muncul karena adanya tema yang ingin diangkat. Begitu pula dengan elemen–elemen yang lain.

## **B. ANALISIS OBJEK**

### **1. Suara**

Suara adalah getaran di udara yang digerakan oleh suatu bentuk tindakan yang menghasilkan energi. Gelombang suara sering digambarkan sebagai riak dalam air, karena akan di dapatkan dari menjatuhkan batu ke tengah kolam atau genangan air dan menyebabkan gelombang memancar keluar (Collins, 2020:56). Suara disebabkan oleh getaran yang digerakan oleh suatu bentuk tindakan yang menghasilkan energi. Gelombang suara sering digambarkan sebagai riak dalam air, karena akan didapatkan dari menjatuhkan batu ke tengah kolam atau genangan air, dan menyebabkan gelombang memancar keluar.

Menurut Effendy (2014: 76) Suara dalam film di pahami secara sederhana sebagai bentuk, elemen, atau unsur yang dapat memberikan nilai tambah dari sudut ppenulisng dramatik pada film. Ketika bentuk visual tidak dapat mengkomunikasikan dan tidak mampu memberikan nilai dramatic di dalam film tersebut, suaralah yang memiliki kompetensi dalam menginformasikan nilai dramatic pada film tersebut. suara yang terdengar di sekeliling kita atau secara alami terdengar, seperti suara manusia berjalan, suara burung di pagi hari, atau suara alam lainnya dapat disebut sebagai natural sound (*ambience*). Suara dalam film memiliki unsur-unsur yang dapat di klasifikasikan untuk memudahkan proses penciptaan, salah satunya adalah *sound effect* suara.

## 2. Penata Suara

Menurut Effendy (2009: 69) Proses kegiatan penataan suara dalam sebuah film dilakukan pada tahap pasca produksi. Kontinuitas antara elemen gabungan seperti efek suara, suara asli, suara naratif, dan musik harus dirancang untuk menciptakan campuran suara yang seimbang, tidak mencolok, dan jelas. Pada kegiatan proses pembuatan film, terdapat setidaknya dua tanggung jawab besar dalam pekerjaan suara film yaitu *sound mixer production* dan *sound designer (re-recording mixer)*.

*Sound mixer production* adalah orang yang bertanggung jawab untuk merekam sumber elemen suara selama produksi film. *Direct sound* merupakan teknik perekaman langsung dari sumber audio yang diterima. Dalam proses produksi *sound mixer production* dibantu oleh :

*a. Boom operator*

Orang yang bertugas mengatur mikrofon pada sumber suara yang dibutuhkan selama proses produksi

*b. Asistent sound mixer production*

orang yang bertanggung jawab membantuh sepenuhnya mengenai kebutuhan *sound mixer production* yang diperlukan seperti alat-alat pada saat mekaman suara.

*c. Sound report*

Orang yang bertanggung jawab untuk mencatat semua data audio untuk menyinkronkan data materi audio dan visual saat melakukan pengeditan audio.

*Sound designer* (penata suara) adalah orang yang bertanggung jawab atas sumber dan elemen suara dari keseluruhan film. Pernata suara juga dapat membuat dan menciptakan suara baru yang perlukan untuk film itu sendiri. Dalam produksi film, *Sound designer* akan dibantu oleh beberapa pihak :

*a. Dialog editor*

orang yang bertugas untuk memastikan semua hasil dialog yangtelah direkam aman semua dan layak untuk digunakan dalam film.

*b. Sound effect editor*

orang yang bertugas dan memahami semua *sound effect* dalam film, bertujuan untuk memperjelas efek suara yang terekam di lokasi yang kemudian yang kembali direkam pada tahap editing.

c. *Music composer*

orang yang bertugas mengenai semua musik yang di masukan dalam film.

*Music composer* juga berperan penting dalam menciptakan mood dan suasana yang sesuai dalam sebuah adegan film.

3. Efek Suara (*sound effect*)

Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film. Efek suara dalam film juga sering diistilahkan dengan *noise*. Semua suara tambahan selain suara dialog, lagu, serta musik adalah efek suara (Himawan Pratista, 2008:156). Secara umum *sound effect* adalah bunyi-bunyian yang di tambahkan secara sengaja pada saat paska produksi (Darmawan, 2007:15).

*Sound effect* atau efek suara dibagi menjadi 2 jenis yakni *Spot effect* dan *General effect*.

- *Spot effect* (efek langsung)

merupakan efek suara yang dibuat secara langsung di studio pada saat proses perekaman berlangsung.

- *General effect*,

yakni efek suara yang berasal dari berbagai sumber disuatu tempat, baik jauh maupun dekat, misalnya suara didalam sebuah ruangan (*room tone*) ataupun suara lingkungan (*ambience/atmosphere*).



#### 4. Fungsi Efek Suara (*sound effect*)

Dalam sebuah film, efek suara atau *sound effect* secara fungsional sebagai bentuk suara yang mendorong dan menambah efek dramatisasi. Sedangkan sebagai fungsi realitas untuk membangun dan mendorong realita yang terjadi dalam ruang cerita. *Sound effect* sering digabungkan dengan *Ambient sound*, yakni suara latar yang masuk dalam adegan atau lokasi. Seperti suara angin, burung, air, kerumunan, suara ambulan, atau suara mesin kendaraan bermotor.

Fungsi *sound effect* dalam sebuah film adalah sebagai berikut :

- Menunjukkan lokasi atau *setting*, seperti *setting* lokasi di pinggir jalan, maka yang terdengar adalah suara kendaraan bermotor lalu lalang dan suara klakson kendaraan. Sedangkan *setting* lokasi perkampungan yang terdengar adalah suara ayam dan berbagai hewan-hewan ternak.
- Menunjukkan waktu dalam *setting*. Misalnya menunjukkan waktu ketika malam, maka biasanya yang terdengar adalah suara jangkrik atau suara burung hantu. Dan waktu ketika pagi yang terdengar adalah suara kicauan burung atau suara ayam berkokok.
- Memberikan rasa atau sensasi pada penonton. Contohnya suara lorong sepi, yang menggambarkan hening dan menyeramkannya lokasi tersebut.

## C. LANDASAN TEORI

### 1. Memahami Film ditulis Himawan Pratista (2017)

Suara dalam film dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar yakni dialog, musik dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film. Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar film. Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun luar film.

Efek suara memiliki fungsi serta motif yang bervariasi. Salah satu fungsi utamanya adalah sebagai pengisi suara latar. Penonton sebisa mungkin mendengar apa yang seharusnya mereka dengar di sebuah lokasi cerita sehingga terdengar nyata layaknya seperti pada lokasi sesungguhnya. Suara hutan tampak begitu nyata dengan suara-suara binatang yang saling bersahutan.

### 2. Sound for Film and Television (Third Edition) ditulis oleh Tomlinson Holman

Tomlinson Holman dalam bukunya yang berjudul "Sound for Film and Television (Third Edition)" mengartikan *sound design* sebagai sebuah seni yang menciptakan *soundtrack* dengan tujuan untuk memajukan dan mendukung gambar serta cerita pada film. Istilah *sound design* muncul pada tahun 1970-an di mana sebelumnya penataan audio dan pengambilan gambar tidak seperti sekarang. Para *sound designer* saat ini bisa melakukan penataan suara pada

proses pasca-produksi dan menyiapkan konsepnya jauh sebelum pengambilan gambar dimulai.

Suara dalam film dan televisi seringkali dilebih-lebihkan dari realitasnya. Hal tersebut dikarenakan dalam proses perekaman dilapangan terdapat banyak suara yang terekam, sementara beberapa suara harus terdengar jelas. Hyperrealisasi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga beberapa suara terdengar over-realistis namun masih dalam konteks yang sama. Penataan suara dengan gaya hyperreality juga bisa diartikan dengan realism yang ditemplei oleh psychological sound (Holman. 2005:175).

### 3. Penerapan *sound effect* untuk memperkuat naratif pada tata suara film fiksi “rumah paku” ditulis Ilham Rakan Dhawi (2021)

Suara merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari sebuah karya audio visual termasuk film. *Sound effect* menjadi salah satu unsur suara dalam film mempunyai peran yang cukup vital sebagai media penyampaian informasi secara auditif. informasi tersebut kemudian akan membentuk persepsi auditif penonton yang berimbas kepada pemaknaan terhadap sebuah adegan atau konflik dalam film secara keseluruhan.

Secara fungsi penggunaan *sound effect* dapat berpengaruh terhadap banyak hal di dalam sebuah film, seperti realitas, kontinuitas, kedalaman ruang, ruang, dan mood. *Sound effect* bisa menjadi alternatif dalam memperkuat naratif sebuah film. Penataan suara dalam film fiksi rumah paku akan mengutamakan Element *sound effect* agar bisa menghasilkan ilusi terhadap realitas, kontinuitas,

kedalaman ruang, ruang, dan mood untuk mempengaruhi persepsi auditif penonton.

*Sound effect* diterapkan dengan tujuan untuk memperkuat naratif cerita dengan membangun off screen space atau ruang di luar layar pada film Rumah Paku. Hasil yang dicapai setelah memperkuat unsur naratif menggunakan *Sound effect* sehingga, penonton dapat memahami jalan cerita serta aksi diluar layar yang dibangun oleh penata suara.