

BAB III

KONSEP KARYA

III.1 KONSEP PENCIPTAAN

Suara dapat menentukan bagaimana kita merasa dan menginterpretasi sebuah gambar (Bordwell, 2017:265). Suara dalam film mampu membuat penonton larut dalam kesedihan, merasa takut dan ngeri, atau semakin bersemangat ketika melihat adegan tertentu. Dengan suara, kondisi psikologis penonton direkayasa melalui timbre, tempo, ritme, nada, dan suara yang pelan sampai yang keras menghentak hingga mendayu.

1. Teknik *Sound effect* Dalam Merepresentasikan Atmosfir Mencekam

Sebagai *sound design* yang berperan penting dalam penciptaan atmosfer film "Warisan," pendekatan yang penulis ambil dalam mewakili ketegangan dan mencekam dalam film Warisan akan melibatkan sejumlah teknik kompleks yang bekerja untuk memengaruhi pengalaman penonton dengan cara yang mendalam dan memikat.

Dalam rangka mencapai efek ini, Penulis akan mulai dengan pemilihan suara lingkungan yang relevan dengan *setting* cerita, mengintegrasikan elemen- elemen seperti suara angin kering atau hewan malam yang menciptakan suasana hutan yang gelap dan menakutkan, sementara juga menggunakan efek gema yang disesuaikan untuk memberikan kesan kesepian dan ketidakpastian.

Selain itu, Penulis akan merencanakan penggunaan efek suara ketegangan dengan bijak, seperti deru angin yang semakin kuat atau petir yang menyambar sebagai latar belakang audio, sehingga penonton merasakan adanya bahaya yang terus mengintai. Suara-suara tiba-tiba yang muncul seperti suara derit pintu atau langkah kaki yang mengagetkan, akan memperkaya narasi dengan elemen kejutan yang tidak terduga.

Penulis juga akan mengelola intensitas suara dengan mengontrol dinamika audio, merubah volume suara sesuai dengan intensitas adegan, mengukur ketegangan yang sesuai. Efek suara isolasi juga akan menjadi salah satu kunci, di mana Penulis akan mengurangi latar belakang audio dan mengutamakan suara-suara detail, seperti pernapasan berat atau jantung yang berdegup kencang, yang menciptakan ketegangan psikologis yang lebih dalam.

Penulis juga melibatkan perekaman suara khusus (*foley*) untuk menciptakan efek suara unik yang sesuai dengan cerita. Suara-suara aneh, kentongan, atau elemen lain yang tidak biasa akan memperkuat dan memperkaya atmosfer film Warisan dengan cara yang tidak dapat dicapai dengan suara generik. Dengan keseluruhan teknik ini, Penulis dapat menciptakan atmosfer mencekam yang memengaruhi penonton secara mendalam, memperkuat narasi dan karakter dalam film "Warisan," dan membawa pengalaman audio film Warisan ke tingkat yang lebih tinggi, sesuai dengan visi Penulis sebagai seorang *sound design*.

2. Penerapan *Sound effect* Dalam Menyampaikan Informasi Yang Tidak Tersampaikan Secara Visual

Salah satu cara di mana penulis dapat menerapkan *sound effect* untuk menyampaikan informasi yang tidak tersampaikan secara visual dalam film Warisan adalah dengan menghadirkan karakter-karakter tersembunyi melalui suara. Suara-suara seperti langkah kaki ringan di lantai atau bisikan yang lembut dapat memberikan petunjuk bahwa karakter mungkin berada dalam adegan, meskipun mereka belum terlihat di layar. Ini menciptakan rasa misteri dan ketidakpastian yang memikat penonton.

Selain itu, efek suara juga dapat digunakan untuk mengungkapkan potensi ancaman yang tidak selalu tampak pada gambar. Dengan memberikan suara desisan pisau atau langkah kaki yang mendekat, Penulis dapat membangun ketegangan dan kecemasan dalam pikiran penonton, sementara karakter yang menjadi sumber ancaman mungkin belum muncul sepenuhnya.

Pengaturan suara latar belakang adalah elemen kunci lainnya dalam menyampaikan informasi tentang tempat dan situasi dalam cerita. Suara hujan deras mungkin menuliskan bahwa adegan terjadi di luar ruangan, sedangkan suara berdebu atau berkerikil mungkin mencirikan lingkungan gurun atau padang pasir. Penonton akan menggunakan informasi ini untuk membangun gambaran mental tentang lokasi cerita.

Selain itu, Penulis juga dapat menggunakan suara untuk menyampaikan emosi karakter. Suara pernapasan yang cepat bisa menggambarkan ketakutan atau kecemasan, sementara denyut jantung yang berdegup kencang mungkin

mencerminkan situasi yang mendebarakan. Ini membantu penonton merasa lebih dekat dengan perasaan karakter dalam adegan.

Efek suara juga dapat membantu penonton dalam memahami alur waktu dalam cerita. Suara seperti jam dinding berdetak atau kicauan burung pagi dapat memberikan petunjuk subyektif tentang waktu yang berlalu. Informasi temporal ini berguna dalam memberikan konteks dan memungkinkan penonton untuk mengikuti perkembangan cerita.

Selain itu penulis dapat memanfaatkan efek suara dengan makna simbolis. Suara gemuruh petir atau guntur, misalnya, mungkin digunakan sebagai metafora untuk menggambarkan ketegangan emosional antara karakter atau situasi dramatis dalam cerita. Dengan semua ini, penulis dapat memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi yang tidak selalu terlihat secara visual dalam film "Warisan."

3. Implementasi *Sound effect* Dalam Membangun Suasana Rumah Nenek Joko Yang Suram Dan Mencekam.

Dalam membangun suasana rumah nenek joko yang suram dan mencekam, Penulis akan merancang suara-suara yang membangun latar belakang audio yang sangat menggambarkan sifat ruangan tersebut. Pertimbangan pertama adalah pemilihan suara lingkungan yang menciptakan kesan suram, seperti langkah kaki berat di lantai kayu yang nyaris berdenting atau pintu yang berderit dengan suara tumpul ketika dibuka atau ditutup.

Selanjutnya, efek suara ketegangan akan menjadi elemen kunci. Hal ini mencakup suara-suara yang tidak hanya menciptakan ketegangan visual, tetapi juga menunjukkan bahwa rumah ini menyimpan rahasia gelap. Penulis bisa menggunakan suara-suara seperti debu berterbangan yang mengisi udara, bersama dengan suara derit pintu-pintu yang seram dan perlahan-lahan menciptakan perasaan bahwa rumah ini telah lama terbengkalai dan penuh dengan misteri yang belum terungkap.

Untuk meningkatkan atmosfer, Penulis bisa menambahkan suara-suara latar belakang yang menciptakan ketidaknyamanan, seperti gemuruh angin yang mengalun dan suara ranting yang berdesis di luar jendela. Hal Ini dapat menyampaikan pesan terisolasi dan kesendirian yang kuat, memperkuat suasana rumah Nenek Joko yang suram. Efek suara juga dapat digunakan untuk memberikan wawasan emosional tentang karakter-karakter yang ada di rumah ini. Pernapasan berat atau bisikan yang diucapkan dengan nada-nada mencekam dapat mengungkapkan ketegangan dan kecemasan yang kompleks.

Penulis sedikit menambahkan elemen musik latar yang mencerminkan suasana rumah yang suram. Skor musik dengan nada-nada minor yang melankolis dan motif gelap akan memberikan lapisan emosi tambahan pada ruangan yang kuno. Sementara efek suara dapat memungkinkan penonton untuk merasakan kehadiran karakter-karakter di dalam rumah Nenek Joko, bahkan jika mereka tidak terlihat. Melalui pemilihan suara dengan hati-hati, penggunaan efek suara yang tepat, dan perpaduan musik latar yang pas, Penulis akan membangun sebuah dunia audio yang benar-benar menciptakan ketegangan dan rasa takut yang intens,

memungkinkan penonton meresapi atmosfer yang kaya dan menggambarkan kegelapan yang mengelilingi rumah ini.

Sound effect 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 lokasi sesungguhnya. Contohnya pada latar Hutan akan tampak begitu nyata dengan suara-suara binatang yang saling bersahutan. Serta latar sebuah apartemen kecil akan tampak nyata dengan suara kendaraan yang lalu lalang.

Sejalan dengan penjelasan diatas, menurut Beauchamp (2005: 63-64), penggunaan *sound effect* akan sangat membantu dalam membentuk sebuah naratif pada film seperti menjelaskan sebuah periode waktu, lokasi dan pengembangan tokoh. *Sound effect* juga sangat efektif jika digunakan untuk menggambarkan peristiwa dan objek *offscreen*. Hal ini bisa meningkatkan dan melengkapi narasi dalam film Warisan.

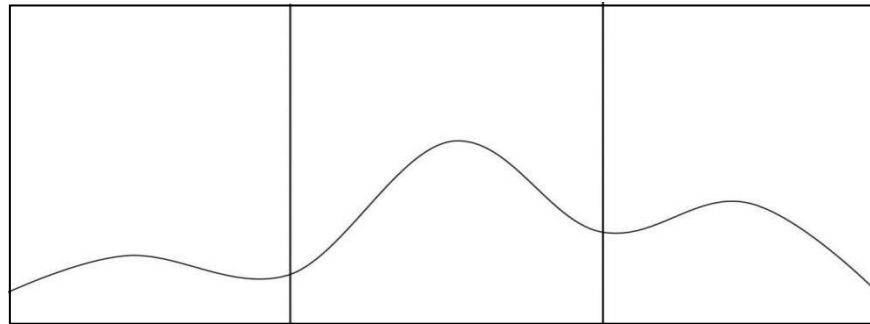
Dalam film Warisan terdapat banyak adegan yang bersifat misteri untuk memancing rasa penasaran penonton. Seperti adegan di tengah malam saat tiba-tiba terdengar suara teriakan perempuan. Adegan ini dapat tersampaikan dengan banyak ke penonton berkat penggunaan teknik *sound effect*. Selain itu teknik *sound effect* dapat menyampaikan informasi yang sifat non verbal.

Contoh informasi non verbal yang mampu diberikan oleh teknik *soundeffect* yakni ketika terdengar bunyi pintu berderit, penonton berekspektasi bahwa seseorang memasuki ruangan dan akan terlihat pada *shot* berikutnya. Namun, karena film Warisan berbalut horor thriller maka secara visual mungkin akan tetap memperlihatkan tokoh utama yang sedang dalam keadaan menatap ketakutan.

Disaat itulah *sound effect* bekerja memberikan penonton imajinasi yang membuatnya merasakan ketegangan. Dalam imajinasi tersebut penonton menanti dengan waswas kedatangan sosok menakutkan yang berniat membunuh protagonis. Langkah demi langkah kaki berjalan yang diberikan *sound effect* akan menambah ketegangan serta persepsi penonton akan kehadiran sosok tersebut.

A. Konsep *Sound effect* Untuk Elemen *Thriller*

Pada lorong-lorong rumah yang sempit dan keheningan malam yang diam-diam menusuk kalbu dan perasaan serta senyum ramah dari nenek Kasmi yang seperti dibuat-buat senantiasa menghadirkan perasaan takut dan waswas kepada Joko. Mewujudkan adegan tadi agar *feel*-nya sampai ke penonton dibutuhkan *threatment* serta penerapan *sound effect* yang tepat. Pada adegan tadi sutradara dan penulis sebagai penata suara sepakat membuat adegan tersebut dalam bentuk thriller. Dimana efek suara lebih detail diperdengarkan bahkan suara nafas, detak jantung dan suara langkah kaki serta suara pakaian akan terdengar begitu jelas. Dengan *threatment* seperti itu, adegan diatas dapat memunculkan rasa tegang serta misterius dihadapan penonton.



Gambar 1. Grafik Emosi film Warisan
(sumber : Muhammad Rikzy)

Grafik diatas adalah grafik emosi film Warisan berdasarkan penerapan *sound effect* maupun sound lainnya seperti musik.

B. Konsep *Sound effect* Sebagai Penambah Informasi Film

Soundman memiliki ppenulisngan tersendiri terhadap konsep film Warisan yang mana menggunakan teknik *sound effect* untuk memberikan informasi-informasi yang tidak diberikan oleh unsur visual dan verbal serta membangun *suspense* dan dramatika ceritanya. Beberapa informasi naratif yang disajikan tidak digambarkan dalam visual, sehingga unsur suara seperti dialog serta *sound effect* bersifat *off-screen* yang lebih dominan mengambil alih peran tersebut.

Harapannya dengan menggunakan teknis tersebut, penulis dapat mengedepankan unsur realitas serta subjektifitas pada film Warisan, sehingga penonton seakan berada dalam film dan merasakan apa yang sedang dialami oleh tokoh film Warisan. Mengeksplorasi bunyi-bunyian yang berasal dari dalam dunia cerita kemudian dikomposisikan agar

menimbulkan rangsangan penonton untuk berpikir kreatif dalam memaknai unsur suara dalam sebuah film.

1. Peran dan Tanggung Jawab

Peran dan tanggung jawab penulis sebagai penata suara dalam film Warisan adalah untuk mengembangkan suara yang ada di sekitar serta mengemas bebunyian unik, untuk membangun *suspense* dan ritme dalam film Warisan. Menemukan, menggabungkan, dan mengkomposisikan beberapa elemen-elemen suara yang diperlukan sehingga menjadi satu keutuhan yang akan menciptakan sebuah penekanan dramatisasi tertentu.

Dalam hal ini, peran penulis tidak hanya sekedar merekam dan menyunting elemen suara, namun dalam produksi film Warisan konsep tata suara ditangani seluruhnya oleh penulis, sehingga tanggung jawab penata suara dalam produksi ini menjadi cukup besar. Penulis menentukan elemen suara apa saja yang akan disusun dan dikomposisikan dalam setiap *scene* untuk mengefisienkan waktu pada saat produksi.

Hal ini membutuhkan kepekaan seorang penata suara dalam melakukan analisis pada setiap adegan yang memiliki penekanan tertentu, pengetahuan teknis perekaman, memilih objek yang tepat untuk menciptakan sebuah desain suara, kemudian melakukan beberapa *treatment* khusus lainnya terhadap unsur-unsur auditif yang dapat mendukung dramatika serta memperkuat naratif cerita.

III.2. Konsep Teknis

A. Sound List “Warisan” (Pra Produksi)

Pembuatan *sound list* untuk film *thriller* “Warisan” ini berdasarkan idecerita pada penulisan skenario “Warisan”. Melalui suasana pada rumah yang suram dan didalam rumah yang menyeramkan banyak terdapat hal-hal aneh seperti suara hantukan kepala ke pintu, suara bertengkar dan suara aneh lainnya yang akan diterapkankan ke dalam sebuah *sound list* yang nantinya akan menjadi acuan dalam perekaman suara saat produksi. Berikut *sound list* pada film *thriller* “Warisan”:

1. Sound List Film Warisan

Tabel III.2 Sound List film Warisan

(sumber : Muhammad Rizky,2023)

Scene	Cast	Sound effect	Description
1	Nenek Kasmi Dan Nenek Mirna Kakek	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> malam hari - Bcksound Mencekam - Suara sapu lidi - Langkah kaki - Suara perut tertusuk pisau - Suara tubuh terkena pukulan kayu 	(Flashback) (Dihalaman belakang nek kasmi) nenek kasmi ingin membunuh nenek mirna diintip oleh kakek
4	Joko Adit Kakek	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> sore hari - Bcksound menegangkan - Hembusan suara - Jumpscare 	(Di depan rumah nek kasmi) Adit terkejut karna kakek datang secara diam diam
6,7	Joko Adit Kakek	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> malam hari - Suara ketukan kepala ke pintu 	(Dikamar,jalan menuju depan pintu suara berasal)

	Nenek	<ul style="list-style-type: none"> - Langkah kaki joko - Bcksound menegangkan 	Joko mendengar suara ketukan lalu ia mencoba mengecek nya
10	Joko Adit Nenek	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> siang hari - Bcksound menegangkan 	<p>(Diruang tengah,jalan menuju lantai atas)</p> <p>Joko dan adit mencium aroma kemenyan dan mereka mengeceknya</p>
12	Joko Adit Kakek Nenek	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> siang hari - Suara palu mengetuk gembok - Bcksound menegangkan 	<p>(Jalan menuju kelantai atas,depan pintu)</p> <p>Joko dan adit mendengar suara dan mengeceknya</p>
Scene	Cast	<i>Sound effect</i>	Description
14,15	Adit Joko Kakek Nenek	<ul style="list-style-type: none"> - Suara ketukan kepala kelantai papan - Bcksound mencekam - Suara gabah pecah - Suara dicucuk pisau 	<p>(Dikamar menuju lantai atas)</p> <p>Adit melihat kakek mengetuk kepala kelantai,</p> <p>Nenek datang adit pun dibunuh</p>
16	Joko Dan Nenek	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> malam hari - Bcksound mencekam - Suara berlari - Kesandung - Tertabrak pohon 	<p>(Dihutan) Joko berlari karna ingin dibunuh oleh nenek kasmi,</p> <p>kesandung,ketabrak pohon lalu pingsan</p>
	Joko Dan Nenek	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> malam hari 	(Dihalaman belakang rumah nenek kasmi)

17		<ul style="list-style-type: none"> - Backsound mencekam - Suara angin - Suara pisau sedang diasah - Suara pipi disayat pisau - Suara pisau memotong leher 	<p>Joko digantung terbalik</p> <p>Kulitnya disayat lalu dibunuh</p>
20	Joko Dan Manusia Kerdil	<ul style="list-style-type: none"> - Backsound Mencekam/ Menegangkan - Suara memakan ayam - Backsound Jumpscare 	<p>(Jalan menuju lantai atas)</p> <p>Joko penasaran didalam ada apa, ternyata ada manusia kerdil sedang makan sesajen</p>

a. Equipment Sound Recording “Warisan” (Pra Produksi & Produksi)

Pada perekaman suara, dialog, *ambience*, dan juga teknik *foley* film *thriller*

“Warisan” menggunakan *mic recorder saramonic blink500*

b. *Offline editing* (Paska Produksi)

Dalam modul II Tata Kerja Paska Produksi Suara Film milik Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia terdapat beberapa teknik dalam paska produksi (*editing*) suara pada film yang sesuai dengan konsep teknis pada film *thriller* “Warisan”, diantaranya sebagai berikut :

- Sinkronisasi

Teknik sinkronisasi digunakan karena dalam penciptaan karya film terdapat istilah *double system* atau data gambar dan data suara yang

direkam menggunakan alat yang berbeda atau terpisah. Maka dari itu, diperlukannya teknik sinkronisasi ini untuk menyelaraskan data gambar dan data suara tersebut selama durasi *scene* yang dianggap telah sesuai.

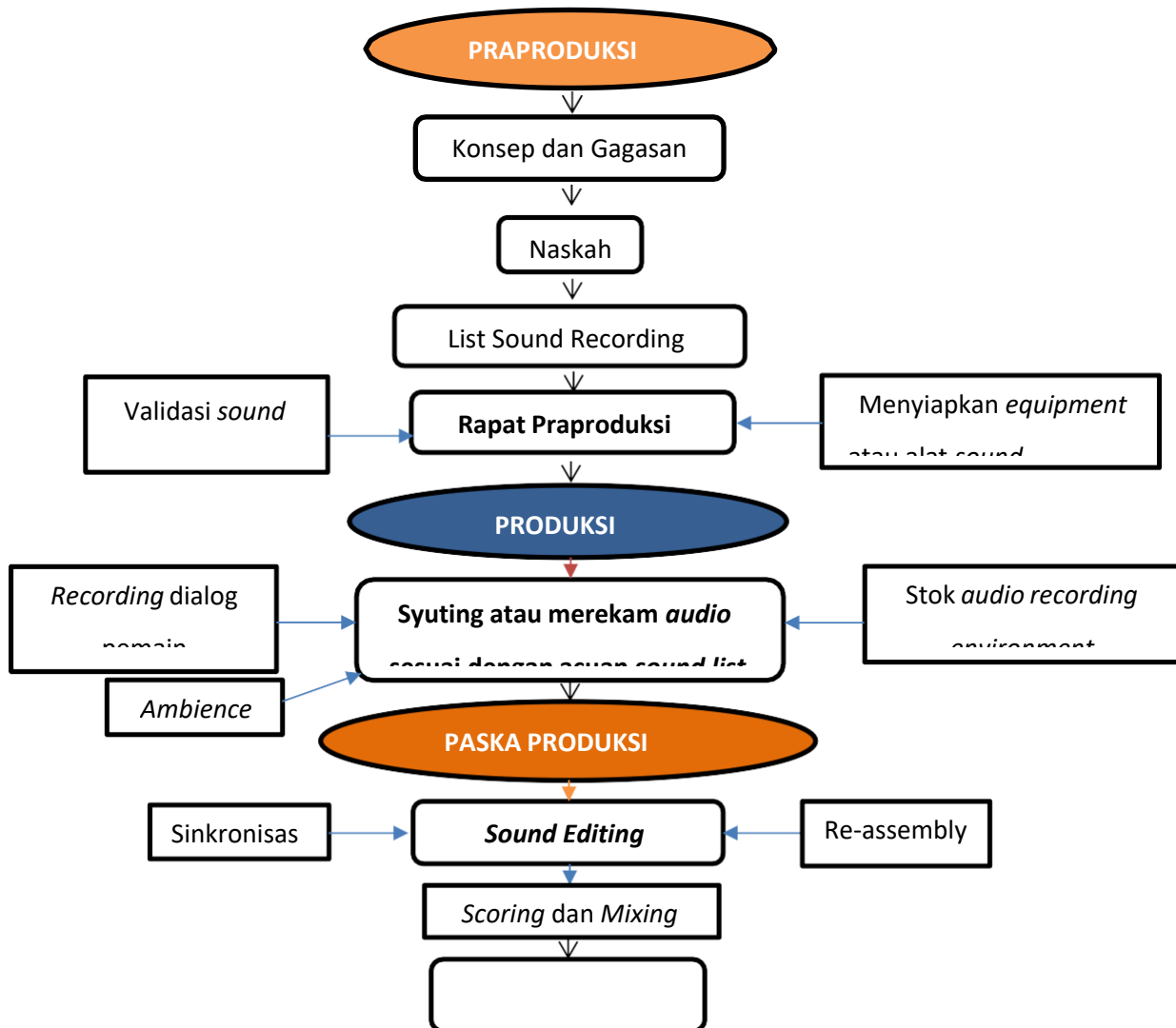
- *Re-assembly – Conforming* Data Suara dan Gambar *Picturelock* Dari *Editing*

Re-confirming data merupakan tahap pengecekan data suara setelah *editing final* agar dapat memperbaikinya apabila ada data suara yang rusak.

- *Scoring* dan *Mixing*

Scoring pada tahap pasca produksi (*editing*) ini menyatukan musik skor dengan film itu sendiri. *Balance* dan *dynamic* sangat diperhitungkan sesuai dengan kebutuhan sugesti tambahan dari kelemahan dramatik adegan pada teknik ini. *Mixing* diawali dengan melakukan kelayakan uji *audiophonic* yang berdasarkan pada susunan seluruh aspek suara yang dibutuhkan. Dengan mempertimbangkan kualitas suara, dialog, efek, lingkungan sebagai latar belakang, efek- efek spotting, serta musik menjadi indikator-indikator penting dalam teknik ini. (Modul II Tata Kerja Pasca Produksi Suara Film, Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI).

III.3 Desain Produksi



Gambar III.3. Desain Produksi

(sumber: Muhammad Rizky)

1. Peralatan *Sound*

Sebelum memulai proses *recording* hal pertama yang harus dilakukan adalah persiapan alat yang dibutuhkan.

a. *Saramonic Wireless Blink500*

Saramonic adalah sistem mikrofon nirkabel atau wireless yang digunakan oleh perangkat seluler maupun kamera DSLR untuk menghadirkan suara yang berkualitas dan terperinci.



Gambar 20 *Saramonic Wireless Blink500*

(Sumber : Google)

a. Headphone

Pada proses perekaman ada baiknya suara didengarkan melalui headphone, hal ini bertujuan untuk mengetahui baik buruknya hasil rekaman suara yang masuk ke alat perekam. Dengan menggunakan headphone ini juga dapat mengurangi gangguan pada pendengaran pada saat pengecekan suara yang direkam.



Gambar 21. Headphone

(Sumber : Google)

JADWAL PELAKSANAAN

2. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan merupakan jadwal untuk berlangsungnya proses produksi agar film dapat selesai tanpa memakan waktu yang lama. Berikut jadwal produksi pada film *thriller* "Warisan" yang dibagi menjadi tiga proses yakni, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Film *thriller* "Warisan"

TAHAPAN	KEGIATAN	WAKTU					
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Pra-produksi	Pengumpulan data dan visual						
	Analisis data						
	Mengumpulkan ide						
	Penajaman ide						
	Naskah						
	Cek kebutuhan peralatan						
	<i>Reading</i> naskah						
	<i>Shootlist</i>						
	<i>Meeting Final</i>						

Produksi	<i>Shooting</i>						
Pasca- Produksi	Menulis transkrip suara						
	Menulis <i>editing</i> skrip						
	<i>Editing offline</i>						
	<i>editing online</i>						
	<i>Mixing & Scoring</i>						
	<i>Color grading</i>						
	<i>Subtitlling</i>						
	<i>Finishing & Review</i>						

(sumber : Muhammad Rizky)

3. Susunan Kru

Untuk keberhasilan dalam pembuatan film Warisan, dibutuhkan beberapa orang untuk menjadi kru yang akan menjalankan jostdesc serta peran dan tanggung jawabnya. Adapun kru dalam produksi film Warisan, yaitu:

Tabel 2. Susunan Kru Film Warisan
(sumber : Muhammad Rizky, 2023)

SUSUNAN KRU FILM WARISAN	
Elisa Pratiwi	Penulis Naskah
Rizky Bagus Sentosa	Sutradara
Nadila Azmi	DOP
Muhammad Rizky	Sound
Andika	Editor

Adapun peran dan tanggung jawab adalah sebagai berikut :

a. Penulis naskah

Mengembangkan cerita dari coretan hingga menjadi naskah. Ia bertugas memastikan cerita dapat bergerak dengan baik. Ia juga mengembangkan karakter-karakter dalam film agar believable dan relatable dengan penonton.



Gambar 15. Elisa Pratiwi : Penulis Naskah

(sumber : Muhammad Rizky, 2023)

b. Sutradara

Sutradara adalah penanggungjawab kreatif utama dalam produksi film. Berkontribusi di segala aspek, mulai dari penentuan plot & alur cerita, memilih pemeran, memilih kru-kru utama, menentukan bloking pemeran, pengembangan karakter, memilih lokasi yang dibutuhkan cerita, referensi musik, pergerakan kamera, pilihan shot, dan hal-hal kreatif lainnya.



Gambar 16. Rizki Bagus : Sutradara

(sumber : Muhammad Rizky, 2023)

c. DOP

Penata kamera bertugas sebagai ‘penerjemah’ sutradara dalam level teknis pengambilan gambar. Penata Kamera berdiskusi dengan sutradara dan memberi masukan perihal teknis pengambilan gambar,

mulai dari jenis kamera, lensa, pendekatan gambar, lighting, tonewarna, dsb.



Gambar 17. Nadila Azmi : DOP
(sumber : Muhammad Rizky, 2023)

d. Sound

Kepala departemen suara. Ia bertugas memonitor, mengatur leveling, melakukan mixing, hingga memilih microphone yang akan digunakan selama syuting.



Gambar 18. Muhammad Rizky : Sound
(sumber : Muhammad Rizki, 2023)

e. Editor

Bertugas memilih dan memilah gambar yang sudah diambil di proses syuting. Proses editing dilakukan secara kreatif bersama sutradara. Biasanya editor dibantu oleh beberapa asisten yang bertugas sebelum pemotongan dan penyusunan gambar dimulai



Gambar 19. Andika : Editor
(sumber : Muhammad Rizky, 2023)