

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu medium seni yang terus mengalami perkembangan pesat dan memiliki banyak peminat adalah film. Dengan semakin banyaknya perusahaan yang menjual peralatan mini teater, bioskop yang menyediakan fasilitas yang canggih, dan adanya wahana media seperti Netflix, yang mempermudah masyarakat untuk mengakses film dengan mudah, faktor-faktor ini mengakibatkan permintaan pasar yang semakin besar terhadap industri film untuk memproduksi film yang berkualitas. Film dapat dinilai kualitasnya dari beberapa sisi, karena film merupakan medium seni yang melibatkan banyak cabang seni seperti sinematografi, sastra, sandiwara, dan tata bunyi. Penelitian ini secara spesifik akan menguji dari segi audio terhadap film.

Tata bunyi berperan dalam mengangkat perasaan atau nuansa pada film, membantu memahami alur cerita lewat indera pendengaran, dan tata bunyi membantu penonton untuk tenggelam dalam cerita film tersebut, utamanya dengan cara meyakinkan penonton pada derajat kesadaran tertentu bahwa film yang ditonton adalah sebuah realita dan penonton menjadi bagian dari realita tersebut (Claire Nozaic, 2006). Aspek tata bunyi pada umumnya dibagi menjadi empat elemen, yaitu efek bunyi, dialog, *foley*, dan bunyi suasana ekologis. Efek bunyi adalah bunyi buatan yang digunakan untuk menekankan konten artistik (Bottomore, 1999). Dialog adalah elemen bunyi yang mampu memberikan arahan dan mengkomunikasikan jalan cerita secara eksplisit (Claire Nozaic, 2006). *Foley*

adalah bunyi apapun yang diasosiasikan dengan tindakan manusia dan gerakan properti (Claire Nozaic, 2006). Bunyi suasana ekologis adalah bunyi yang memberi indikasi dimana sebuah objek berada (Flueckiger Barbara, 2009). Dengan begitu banyaknya elemen bunyi, diperlukan insinyur bunyi untuk menyeimbangkan dan menyesuaikan elemen-elemen bunyi agar mendukung apa yang mau disampaikan melalui film.

Penelitian ini akan meneliti efek bunyi dan *foley* dari film "Silent Trees" Film ini dipilih sebagai bahan penelitian karena telah memenangkan kompetisi "Festival de Cannes" pada tahun 2013 dalam kategori efek spesial (*special effects*) (Institut de l'internet et du Multimédia, 2013). Meskipun mendapatkan penghargaan, film tersebut belum memiliki tata bunyi yang berfungsi secara optimal. Permasalahan pada penelitian ini adalah tata bunyi yang kurang optimal melayani visual, diantaranya seperti efek bunyi senapanpada waktu 00:34-0:38, 2:06-2:10, dan 2:10-2:14, dan bunyi langkah kaki yang tidak sesuai dengan sudut pandang adegan film pada waktu 2:24-2:26.

Adapun riset-riset terlebih dahulu yang serupa dengan riset ini seperti 'Pengerjaan Ulang Suara di Film Animasi Indonesia Meraih Mimpi' oleh Irene Edmar Irawan (Edmar Irawan, 2012), 'Analisis Pengaruh Aplikasi Bunyi Non-Diegetik Film Animasi "Battle Of Surabaya" Terhadap Persepsi Mahasiswa Program Studi Musik Universitas Pelita Harapan' oleh Charista Elliani (Elliani, 2019), dan thesis Dennis C. Schweitzer "'Ton & Traum: A Critical Analysis of the Use of Sound Effects and Music in Contemporary Narrative Film'(Schweitzer, 2004). Namun belum ditemukan penelitian tentang analisis preferensi tata bunyi

film “Silent Trees” pada mahasiswa Universitas Pelita Harapan & Universitas Media Nusantara.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi responden terhadap rekayasa ulang bunyi pada film “Silent Trees” terhadap ahli industri film yang meliputi ahli pasca produksi audio, teknisi audio, dosen sinematografi, dosen tata bunyi, videografer dan sinematografer dan mahasiswa tata bunyi dan musik. Sejauh ini, belum ada penelitian yang membahas tentang audio film ini. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif melalui pembuatan kuesioner yang disebarakan kepada responden.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan cara menciptakan ulang bunyi dari film “Silent Trees”. Elemen-elemen bunyi yang akan direkayasa meliputi *foley* dan efek bunyi. Setelah itu, film tersebut akan diperdengarkan kepada mahasiswa peminatan tata bunyi dan produksi musik, dan di luar peminatan tersebut sebagai responden. Responden tersebut dipilih agar ruang lingkup penelitian dapat difokuskan kepada mahasiswa yang tidak mempelajari tata bunyi. Responden akan memberikan tanggapan terhadap dampak perbedaan audio dari kedua rekayasa tersebut melalui kuesioner. Film akan ditayangkan kepada responden, yang pertama dengan audio yang dimiliki oleh film tersebut, dan yang kedua dengan tata bunyi yang telah direkayasa ulang.

1.2 Rumusan Permasalahan

Adapun rumusan permasalahan yang dipertanyakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Impresi apa yang dirasakan responden setelah menonton ulang film yang memiliki tata bunyi asli dan yang telah direkayasa ulang?
2. Apa yang menjadi preferensi penonton/naracoba terhadap tata bunyi untuk film?
3. Aspek pada tata bunyi apa yang menentukan preferensi penonton/naracoba?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memperoleh dan menganalisis preferensi responden terhadap film “Silent Trees” sebelum dan sesudah tata bunyi pada film direkayasa ulang terhadap ahli industri film, mahasiswa tata bunyi dan mahasiswa musik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan melalui penelitian ini adalah menjadi salah satu acuan untuk penata bunyi dan pembuat film dalam memproduksi audio pada film.

1.5 Ruang Lingkup

Beberapa variabel yang dipilih untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini, yaitu:

1. Film yang akan direkayasa adalah “Silent Trees”.
2. Golongan responden dibagi menjadi dua, yaitu kelompok ahli yang terdiri dari ahli pasca produksi audio, teknisi audio, dosen sinematografi, dosen tata bunyi,

videografer dan sinematografer serta peminatan kelompok non ahli yaitu mahasiswa peminatan desain bunyi dan mahasiswa musik.

3. Variabel sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah elemen bunyi yang meliputi *Foley* dan efek bunyi. Musik tidak direkayasa ulang pada penelitian ini.

