

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki kemajuan pesat dalam industri perfilman layar lebar dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Sheila Timothy, produser dan mantan ketua asosiasi produser film Indonesia mengungkapkan bahwa kemajuan tersebut dapat dilihat dari segi kuantitas dan kualitas. Dari segi kuantitas, industri film Indonesia dalam kurun waktu lima tahun terakhir mengalami peningkatan *Box Office* sebanyak 28 persen tiap tahunnya dan menduduki peringkat 16 di pasar film terbesar di dunia. (www.indonesia.go.id, 2019), sedangkan dari segi kualitas film Indonesia mulai mendapat perhatian dan pengakuan dari skala internasional, beberapa bukti di antaranya seperti menjalin kerjasama produksi dengan negara asing hingga penghargaan-penghargaan yang telah diraih di level internasional, beberapa contohnya adalah “*Gundala*”, “*Sekala Niskala*”, “*Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak*”, dan “*Satria Heroes*”. Namun terlepas dari pencapaian yang disebutkan, masih ada beberapa aspek yang harus dicermati untuk lebih meningkatkan kualitas film di Indonesia, salah satu di antaranya adalah aspek audio (Pangerang, 2017).

Audio dalam film adalah audio yang dibuat untuk melayani film sehingga dapat memberikan penekanan emosi tertentu dalam sebuah film dan memiliki dampak yang sangat vital ketika disatukan dengan visual sehingga memudahkan penonton untuk memahami cerita dan emosi yang ingin disampaikan dalam sebuah film (Goerne, 2019). Aspek audio pada film meliputi empat bagian besar, yaitu

pengganti dialog otomatis yang merupakan proses rekam ulang suatu dialog untuk disinkronisasi dengan gambar atau video, *foley* untuk menggantikan bunyi properti yang ada di kehidupan sehari-hari kita yang direkam sesuai dengan pergerakan gambar di film (Dakic, 2007), efek bunyi merupakan elemen selain musik dan dialog yang dibuat untuk memberikan efek dramatis pada sebuah adegan (Viers R. , 2008), dan bunyi suasana ekologis adalah bunyi yang memberikan indikasi lokasi spasial dimana suatu objek berada (Bottomore, 1999). Semua elemen-elemen audio tersebut dibuat menggunakan teori desain bunyi dan dikerjakan oleh insinyur bunyi. Insinyur bunyi juga bertugas untuk melakukan proses finalisasi terhadap semua elemen audio, semua hal ini dilakukan agar audio yang dibuat dapat melayani gambar dengan optimal .

Objek yang dipilih untuk menguji analisis preferensi efek bunyi dan *foley* pada penelitian kali ini adalah film “*Satria Heroes: Revenge Of The Darkness*”. Film ini dipilih karena merupakan film *tokusatsu*¹ orisinal Indonesia yang di produksi dengan skala internasional dan memiliki pesan moral positif yang ingin disampaikan melalui cerita nya kepada generasi muda indonesia seperti nilai-nilai kekeluargaan, keberanian dan pengorbanan (Barrack, 2017), selain itu karya ini merupakan genre film *tokusatsu* karya anak bangsa yang diangkat ke perfilman layar lebar Indonesia dengan mengadaptasi ide karakter pahlawan super Jepang

¹ Genre film dari jepang yang menampilkan karakter pahlawan super dengan menggunakan efek visual pada produksinya (Yeo, 2016)

yang terkenal di seluruh dunia yaitu “*Kamen Rider*²”. Walaupun film ini sudah berhasil diproduksi dengan skala internasional seperti melakukan kerjasama langsung dengan negara Jepang yang merupakan tempat lahirnya karakter orisinal *Kamen Rider*, namun masih ada audio yang terdapat pada beberapa cuplikan film kurang berhasil melayani gambar dengan optimal karena dinilai belum dapat memberikan dampak emosi seperti seharusnya.

Adapun penelitian-penelitian yang serupa dengan penelitian ini seperti “*The Effects of Diegetic and Nondiegetic Music on Viewers Interpretations of a Film Scene*” oleh Elizabeth Wakefield, “*Analisis Preferensi Efek Bunyi Film Silent Trees pada mahasiswa Universitas Pelita Harapan*” oleh Jeffri Ghozalli, dan “*Analisis Pengaruh Aplikasi Bunyi Non-Diegetik Film Animasi “Battle of Surabaya” Terhadap Persepsi Mahasiswa Program Studi Musik Universitas Pelita Harapan*” oleh Charista Cung. Namun sejauh ini belum ada penelitian yang membahas tentang analisis preferensi efek bunyi dan *foley* pada film “*Satria Heroes: Revenge Of The Darkness*” .

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis hasil preferensi rekayasa ulang efek bunyi dan *foley* pada film aksi “*Satria Heroes: Revenge Of The Darknsess*” terhadap persepsi mahasiswa Program Studi Seni Musik Universitas Pelita Harapan dengan peminatan desain bunyi dan di luar peminatan desain bunyi. Untuk mendukung penelitian kali ini, dilakukan studi kasus kepada 11 responden

²Karakter pahlawan super ber genre *tokusatsu* yang identik dengan menggunakan kostum perang dan topeng yang unik, disiarkan di televisi jepang dan diciptakan oleh Shotaro Ishinomori pada Tahun 1971.

yang merupakan mahasiswa Universitas Pelita Harapan jurusan desain bunyi di tahun ketiga dan keempat. Kemudian para responden diminta untuk memberikan pendapat terhadap cuplikan di rentang waktu yang telah ditentukan dan mayoritas responden setuju bahwa efek bunyi dan *foley* yang terdapat pada beberapa cuplikan film “*Satria Heroes: Revenge Of The Darkness*” masih kurang optimal. Melalui pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa efek bunyi dan *foley* yang terdapat pada film ini masih dapat ditingkatkan sehingga emosi yang ingin disampaikan mealalui cerita dapat lebih dirasakan. Eksperimen dilakukan dengan cara merekayasa ulang elemen bunyi *foley* dan efek bunyi pada cuplikan-cuplikan film yang dinilai kurang optimal, lalu akan diperlihatkan dua jenis cuplikan kepada para responden, pertama adalah cuplikan orisinil dan kedua adalah cuplikan dengan audio yang telah direkayasa ulang. Para responden yang dijadikan subyek untuk pengumpulan data adalah responden ahli yang merupakan ahli di bidang audio dan visual kemudian responden non-ahli yang merupakan anggota komunitas *tokusatsu* di Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu metode kualitatif dengan cara mengajukan pertanyaan terhadap responden penelitian mengenai objek film yang diteliti, mengumpulkan data spesifik dari responden penelitian, lalu melakukan analisis terhadap data secara induktif, dan melakukan penafsiran terhadap makna data yang dikumpulkan (Creswell, 2016).

1.2 Rumusan Permasalahan

Adapun rumusan permasalahan yang dipertanyakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah kualitas bobot ledakan pada cuplikan pertama dan kedua pada film yang telah direkayasa ulang lebih menggugah emosi dibandingkan dengan yang asli?
2. Apakah bunyi medan listrik di cuplikan kedua pada film yang telah direkayasa ulang memberikan dampak emosi yang lebih mendukung visual dibandingkan dengan yang asli?
3. Apakah secara keseluruhan intensitas bunyi yang terdapat pada film yang telah direkayasa ulang lebih terdengar menarik dibandingkan dengan yang asli?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi efek bunyi dan *foley* pada film “*Satria Heroes: Revenge Of The Darkness*” terhadap persepsi 13 responden ahli di bidang audio visual dan 19 responden yang merupakan anggota dari komunitas pecinta *tokusatsu* di Indonesia.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun beberapa ruang lingkup yang dipilih dalam penelitian ini, yaitu:

1. Elemen bunyi pada film yang akan direkayasa adalah *foley* dan efek bunyi pada cuplikan di rentang waktu 00.07.26 – 00.09.18 dan 01.07.14 – 01.08.30.
2. Golongan responden dibagi menjadi dua, yaitu kategori ahli dan non ahli. Yang menjadi responden ahli merupakan mahasiswa tata bunyi dan visual di tahun ketiga, ahli pasca produksi audio, teknisi audio, dosen sinematografi, dan dosen tata bunyi dengan jumlah 13 orang, sedangkan responden non-ahli adalah 19 orang anggota komunitas *tokusatsu* di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian yang didapatkan melalui penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis mendapatkan pengetahuan baru akan pentingnya pengaplikasian efek bunyi dan *foley* yang optimal pada film.
2. Manfaat praktis menjadi salah satu acuan untuk praktisi desain bunyi dan pembuat film dalam mengaplikasikan efek bunyi dan *foley* yang sesuai pada sebuah film agar emosi yang ingin disampaikan melalui film dapat tersampaikan dengan optimal.