

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan kumpulan gambar bergerak yang dikemas dalam sebuah cerita dan menjadi wadah untuk menyampaikan pesan kepada penonton (Alfathoni & Manesha, 2020). Pesan dalam film dapat berupa apa saja sesuai misi dari sutradara. Pesan tersebut biasanya berupa pesan moral maupun pendidikan. Sehingga melalui film, penonton diharapkan dapat mengerti pesan yang disisipkan dan mengambil kesimpulan akan film tersebut.

Adapun terjadinya sebuah film harus memiliki dua aspek yaitu audio dan visual yang membentuk bunyi dan gambar. Dalam perfilman, visual bisa diartikan sebagai kumpulan objek yang menjadikannya sebuah alur cerita. Sedangkan audio diartikan sebagai pelengkap bunyi agar memberikan suasana yang mendukung objek tersebut. Peran audio dan visual merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aspek visual bergantung dengan indera penglihatan dan audio bergantung pada indera pendengaran. Dengan kedua aspek tersebut yang saling berkesinambungan, maka terbentuklah sebuah film (Huda, 2017).

Umumnya, proses pembuatan bunyi sebuah film terdiri dari empat fase, yaitu: perekaman, sinkronisasi, pencampuran, dan *mastering* (Dakic, 2009). Elemen bunyi dalam film dapat dibedakan menjadi: dialog, efek bunyi, dan musik. Umumnya, dialog yang direkam langsung di lokasi dapat direkam ulang agar terdengar lebih jelas saat menonton atau dikenal dengan istilah *Automated Dialogue Replacement* (ADR). Efek bunyi adalah bunyi selain dialog yang disebabkan oleh

pergerakan objek ataupun orang bersamaan dengan suara alami pada latar belakang (*Sound Effect Dalam Dunia Perfilman*, 2018), contohnya pada film *Wall-E* saat pesawat luar angkasa lepas landas. Musik film dibutuhkan untuk memberikan gambaran bunyi dalam film dan menciptakan suasana dalam film. Suasana tersebut dipengaruhi oleh pemilihan kata kunci (*vocabulary*) yang mewakili adegan tersebut, pemilihan bunyi, instrumentasi, dan penempatan musik (*spotting*) dalam film (Davis, 1999). Penambahan efek bunyi dan musik biasanya tergolong pada proses pasca-produksi, yaitu pada tahap akhir produksi.

Proses pasca-produksi audio merupakan hal yang penting untuk membangun suasana di dalam film. Pada tahap pasca-produksi, elemen audio dan visual disusun berdasarkan *timecode*. Setelah itu, audio yang sudah disinkronkan akan diproses seperti penambahan efek, pembagian frekuensi, dan penyeimbangan trek satu dengan yang lain (Kindem & Musburger, 2005). Hal tersebut dianggap penting karena audio merupakan salah satu daya tarik dalam film (Rose, 2012). Untuk mendapatkan hasil audio yang baik, pada umumnya pihak animasi bekerjasama dengan seorang penata bunyi. Tugas sebagai penata bunyi dapat melibatkan aksi dalam gambar (bunyi langkah kaki, pintu berdecit, dll), menempatkan penonton sesuai latar gambar (bunyi latar belakang hutan), melengkapi ilusi (bunyi bantingan), menceritakan narasi yang tidak ada di layar (sirine mobil yang tiba-tiba mendekat), dan memberi efek bunyi saat transisi ke gambar berikutnya (*whoosh*). Bila tidak ada penata bunyi maka hal-hal detail tersebut tidak terlalu ditonjolkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis sebagai seorang penata bunyi akan membuat ulang efek bunyi dan musik yang telah

ada dalam sebuah film namun melibatkan penata bunyi untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap pengalaman dari penonton.

Adapun penelitian yang serupa sebelumnya dibuat oleh Catherine Lim dengan judul ‘Analisis Perbandingan Persepsi Penonton Dengan Instrumentasi Piano Dan Musik Komposisi Orkestra Gesek Pada Film *Sepuluh Meter*’. Dalam penelitian tersebut, Catherine Lim mencari tahu dampak interpretasi musik orisinal dan re-interpretasi dari musik orkestra gesek. Hasil yang didapat yaitu komposisi musik piano dan orkestra gesek memberi harapan pada tokoh Ringgo dan kedua komposisi memberikan dampak kepada responden berdasarkan interpretasinya masing-masing. Selain itu, Jeffri Ghozali membuat penelitian yang serupa dengan judul ‘Analisis Preferensi Rekayasa Ulang Bunyi Pada Film Pendek *Silent Trees* Terhadap Ahli Industri Film Dan Mahasiswa Tata Bunyi’. Dalam penelitian tersebut, Jeffri Ghozali ingin tahu impresi apa yang dirasakan responden setelah menonton ulang film yang memiliki tata bunyi asli dan yang telah direkayasa ulang. Hasil yang didapat bahwa impresi yang dimiliki oleh responden terhadap film yang tata bunyinya telah direkayasa adalah tata bunyi memberi kesan yang lebih realistis dan nyata terhadap film, akan tetapi kurangnya efek bunyi yang bersifat magis untuk mengaksentuasi sebuah adegan mengakibatkan kurangnya terdorong emosi penonton.

Dalam penelitian ini, film yang dipilih berjudul *Ataraxia*, sebuah film animasi pendek karya Gabriella Natasya Pinky Davis. Film animasi yang berdurasi dua menit tersebut menceritakan tentang seorang perempuan yang tertidur saat mengerjakan tugasnya. Tiba-tiba, ia dihampiri oleh seorang laki-laki yang

membawanya mengelilingi pantai yang indah. Ternyata laki-laki tersebut hanyalah seorang karakter yang ia gambar sambil menyelesaikan tugasnya.

Pada animasi Ataraxia, musik dan efek bunyi yang digunakan diambil dari kanal YouTube. Bunyi latar belakang dalam animasi ini tidak terdengar cukup jelas, sementara keseimbangan antara musik dan efek bunyi juga kurang optimal. Poin-poin tersebut akan dibahas lebih rinci pada bab berikutnya. Adapun proses rekayasa ulang musik dan efek bunyi akan didasarkan pada hasil evaluasi pada audio asli Ataraxia. Melalui proses ini, diharapkan rekayasa ulang dapat memberikan interpretasi yang baru yang memperkuat dan menghidupkan suasana pada animasi Ataraxia.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses rekayasa ulang musik dan efek bunyi dapat memperkuat dan menghidupkan suasana dalam film pendek animasi Ataraxia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merekayasa ulang musik dan efek bunyi pada film pendek animasi Ataraxia.

1.4 Ruang Lingkup

1. Variabel sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah elemen bunyi meliputi musik dan efek bunyi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan di bidang desain bunyi terhadap animasi yang minim dialog dan bisa dijadikan referensi maupun sebagai masukan pengetahuan mengenai musik film.

2. Praktis

Hasil penelitian diharapkan memberikan interpretasi yang baru dalam animasi “Ataraxia”.

