

**PENERAPAN *SOUND EFFECT* UNTUK MEMPERKUAT NARATIF  
PADA TATA SUARA FILM FIKSI “RUMAH PAKU”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
**Ilham Rakan Dhawi**  
NIM : 1410742032

PROGRAM STUDI FILM & TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2021

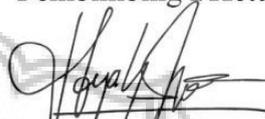
## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

### **PENERAPAN *SOUND EFFECT* UNTUK MEMPERKUAT NARATIF PADA TATA SUARA FILM FIKSI “RUMAH PAKU”**

diajukan oleh **Ilham Rakan Dhawi**, NIM 1410742032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **3 Juni 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**  
NIDN 0030047102

Pembimbing II/Anggota Penguji



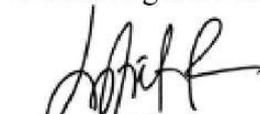
**Anif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIDN 0022047607

Cognate/Penguji Ahli



**Antonius Janu Haryono, M.Sn.**

Ketua Program Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A**  
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Rakan Dhawi

NIM : 1410742032

Judul Skripsi : Penerapan *Sound Effect* Untuk Memperkuat Naratif Pada Tata  
Suara Film Fiksi "Rumah Paku"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 10 Mei 2021  
Yang Menyatakan,



**Ilham Rakan Dhawi**  
NIM: 1410742032

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Rakan Dhawi

NIM : 1410742032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul "Penerapan *Sound Effect* Untuk Memperkuat Naratif Pada Tata Suara Film Fiksi "Rumah Paku"" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 10 Mei 2021  
Yang Menyatakan,



**Ilham Rakan Dhawi**  
NIM: 1410742032

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan semesta alam yang maha pengasih atas segala limpahan kebaikan, sehingga skripsi penciptaan seni dengan judul “Penerapan *Illusion Sound effect* untuk Membangun Konflik Dalam Tata Suara Film Rumah Paku” dapat terselesaikan dengan baik dengan syarat untuk menyelesaikan masa studi Strata 1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

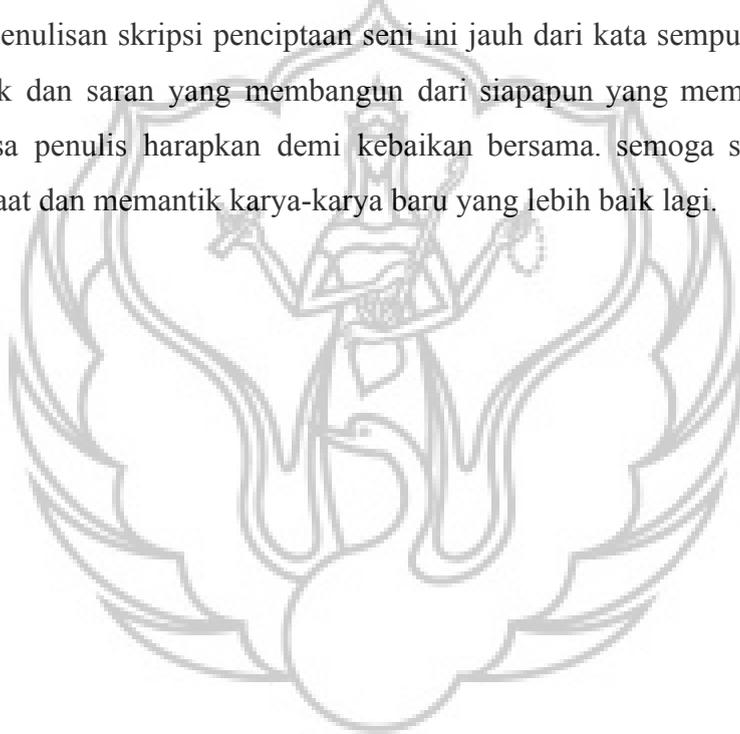
Karya tugas akhir ini merupakan wujud dari implementasi atas ilmu dan pengalaman yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. ilmu dan pengalaman yang telah didapat tersebut menjadi bekal dalam perwujudan karya baik dalam wujud audio visual maupun karya tulis sebagai salah satu bentuk pertanggung jawabannya.

Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari segala bentuk dukungan oleh berbagai pihak. penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih atas setiap bantuan moril maupun materil kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan fisik dan psikis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Dr. Irwandi, M.Sn. Selaku Dekan Fakultas seni media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Latief Rakhman Hakim, M.Sn, dan Lilik Kustanto, M.Sn. Selaku ketua program studi film dan televisi dan ketua jurusan film dan televisi. Fakultas seni media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dyah Arum Retnowati, M.Sn. Selaku dosen pembimbing 1.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn. Selaku dosen pembimbing 2.
6. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum. Selaku dosen Wali.
7. Ibu, dan kedua adik saya, Dwi Indah Nuraini, Nafisa Hannabila Alamanda, Ghaita Fadil Brilian.
8. Almarhum Alex Indrawan, almarhum Arkan Naufal.

9. Loeloe Hendra Kumara sebagai kolega kolektif seperjuangan, dan sutradara dalam Proses penciptaan karya Rumah Paku.
10. Seluruh kerabat kerja film rumah paku atas energi dan jerih payahnya membantu perwujudan karya ini.
11. Seluruh teman seperjuangan yang sudah membantu dan memberi masukan dalam terwujudnya karya dan penulisan tugas akhir ini.
12. Dan terakhir semua teman-teman yang tidak di bisa disebutkan satu persatu, serta kepada para pembaca, terima kasih banyak.

Penulisan skripsi penciptaan seni ini jauh dari kata sempurna. oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari siapapun yang membaca skripsi ini senantiasa penulis harapkan demi kebaikan bersama. semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memantik karya-karya baru yang lebih baik lagi.



Yogyakarta, 10 Mei 2021  
Penulis

**Ilham Rakan Dhawi**

NIM: 1410742032



Tugas akhir skripsi penciptaan seni ini saya persembahkan untuk  
Ibu saya tercinta yang telah mendukung apapun  
keinginan dan cita – cita dalam hidup saya.

**“Ibu Dwi Endah Nuraini”**

Serta mewujudkan kembali cita – cita bersama  
yang telah gugur sebelum waktunya dari rekan tata suara saya.

**“Alm. Alex Indrawan”**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Tinjauan Karya.....	5
<b>BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK</b>	
A. Objek Penciptaan.....	10
B. Analisis Objek Penciptaan.....	13
<b>BAB III. LANDASAN TEORI</b>	
A. Film Fiksi.....	23
B. Tata Suara Film.....	23
C. Sound Effect.....	30
D. Illusion Sound Effect.....	35
E. Film Naratif.....	37
<b>BAB IV. KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Penciptaan.....	41
B. Desain Produksi.....	50

BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Proses Perwujudan Karya.....	57
B. Pembahasan Karya.....	78
BAB VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
DAFTAR SUMBER <i>ONLINE</i> .....	117
LAMPIRAN	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster film <i>Bird Box</i> .....	5
Gambar 1.2. Poster film <i>A Quiet Place</i> .....	7
Gambar 1.3. Poster film Saad's Olive Tree.....	8
Gambar 2.1. Ilustrasi rumah paku.....	10
Gambar 2.2. Ilustrasi rumah paku.....	10
Gambar 3.1. Contoh <i>ADR cue sheets</i> .....	26
Gambar 4.1. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 01</i> .....	44
Gambar 4.2. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 05</i> .....	45
Gambar 4.3. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 03</i> .....	46
Gambar 4.4. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 05</i> .....	46
Gambar 4.5. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 11</i> .....	47
Gambar 4.6. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 04</i> .....	48
Gambar 4.7. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 03</i> .....	49
Gambar 4.8. <i>Screenshot</i> naskah <i>scene 05</i> .....	49
Gambar 5.1. Lokasi pengambilan gambar film Rumah Paku.....	62
Gambar 5.2. <i>Still photo</i> suasana proses pengambilan gambar film Rumah Paku.....	63
Gambar 5.3. <i>DAW Pro Tools</i> .....	65
Gambar 5.4. <i>Screenshot plugin compressor track bus ADR</i> .....	67
Gambar 5.5. proses <i>take ADR</i> .....	68
Gambar 5.6. <i>Screenshot</i> proses <i>editing ADR</i> .....	69
Gambar 5.7. <i>Screenshot</i> proses <i>editing production sound effect</i> .....	70
Gambar 5.8. Proses <i>recording VO</i> .....	71
Gambar 5.9. <i>Screenshot</i> proses <i>editing sound effect</i> .....	73
Gambar 5.10. Proses pengambilan <i>foley footstep</i> .....	74
Gambar 5.11. Proses pengambilan <i>foley</i> Rumah Paku.....	75
Gambar 5.12. <i>Screenshot</i> proses <i>mixing music score</i> film Rumah Paku.....	76
Gambar 5.13. <i>Screenshot</i> proses <i>mixing</i> .....	78
Gambar 5.14. <i>Screenshot Still frame scene 01</i> .....	80
Gambar 5.15. <i>Screenshot</i> proses <i>editing ambience</i> .....	81
Gambar 5.16. <i>Screenshot still frame scene 13</i> .....	82
Gambar 5.17. <i>Screenshot</i> proses <i>editing sfx internal moment</i> .....	83
Gambar 5.18. <i>Screenshot still frame scene 5</i> .....	84
Gambar 5.19. <i>Screenshot</i> proses <i>editing ambience scene dapur</i> .....	85
Gambar 5.20. <i>Screenshot</i> proses <i>EQ dialog track</i> .....	85
Gambar 5.21. <i>Screenshot still frame scene 10</i> .....	86
Gambar 5.22. <i>Screenshot</i> proses <i>editing sound effect offscreen</i> .....	88
Gambar 5.23. <i>Screenshot still frame scene 17</i> .....	88
Gambar 5.24. <i>Screenshot</i> proses <i>editing sound effect getaran rumah</i> .....	90
Gambar 5.25. <i>Screenshot still frame scene 07</i> .....	91
Gambar 5.26. <i>Screenshot sound effect library</i> .....	92
Gambar 5.27. <i>Screenshot still frame scene 2</i> .....	93
Gambar 5.28. <i>Screenshot</i> proses <i>editing sound effect telepon dan pintu</i> .....	94
Gambar 5.29. <i>Screenshot still frame scene 08</i> .....	95
Gambar 5.30. <i>Screenshot</i> proses <i>editing ADR dan sound effect motor</i> .....	96

Gambar 5.31. <i>Screenshot still frame scene 15</i> .....	97
Gambar 5.32. <i>Screenshot proses automation volume</i> .....	98
Gambar 5.33. <i>Screenshot still frame scene 14</i> .....	99
Gambar 5.34. <i>Screenshot proses editing sound effect offscreen</i> .....	100
Gambar 5.35. <i>Screenshot still frame scene 08</i> .....	101
Gambar 5.36. <i>Screenshot proses EQ dialog offscreen</i> .....	102
Gambar 5.37. <i>Screenshot still frame scene 10</i> .....	103
Gambar 5.38. <i>Screenshot proses automation motor</i> .....	104
Gambar 5.39. <i>Screenshot still frame scene 19</i> .....	104
Gambar 5.40. <i>Screenshot still frame scene 12</i> .....	106
Gambar 5.41. <i>Screenshot proses editing electronic sound design</i> .....	107
Gambar 5.42. <i>Screenshot still frame scene 13</i> .....	108
Gambar 5.43. <i>Screenshot proses EQ dialog offscreen</i> .....	109



**DATAR TABEL**

Tabel 5.1. Daftar Susunan Kru Film Rumah Paku.....	76
--	----

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Naskah Film Rumah Paku
Lampiran 2 Poster Film Rumah Paku
Lampiran 3 Poster <i>Screening</i>
Lampiran 4 Undangan <i>Screening</i>
Lampiran 5 Publikasi Media Sosial
Lampiran 6 Proses Produksi
Lampiran 7 Proses Pasca Produksi



## ABSTRAK

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. Persepsi auditif yang dibangun berimbas pada pemahaman penonton tentang jalan cerita dan konflik dari film tersebut. Film ini mencoba untuk menerapkan aksi di luar layar, dimana konflik dipengaruhi oleh hal-hal yang tidak terlihat di dalam layar atau faring. Semua aksi di luar layar dibangun oleh penata suara.

Konsep penciptaan karya film Rumah Paku ini ialah memperkuat unsur naratif menggunakan *Sound Effect*. *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.

Kata Kunci: Tata suara, *sound effect*, memperkuat naratif.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematic. Film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. (Pratista 2017,23).

Berdasarkan kutipan diatas, film mengandung unsur naratif dan unsur sinematic yang lebih menitik beratkan perihal teknis. Salah satu unsur sinematik yang memiliki andil yang cukup besar dalam membangun sebuah film yaitu suara. Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yaitu dialog, *music*, dan efek suara. (Pratista 2017,197).

Ini menjelaskan bahwa suara dalam film masih terbagi lagi menjadi tiga unsur yaitu dialog yang biasa dikatakan sebagai unsur utama dalam film yang memberikan informasi secara verbal. *Music* yang berperan memberikan emosi dan *mood* dalam suatu adegan dalam film. Efek suara yang memiliki fungsi sebagai pengisi suara yang menggambarkan realita maupun non realita dalam film. Juga sebagai pendamping dialog dan musik.

Film Rumah Paku menceritakan tentang Darto tinggal seorang diri di sebuah rumah yang berada tepat ditengah - tengah area pembangunan. Konflik lahan terjadi pembangunan tersebut, ditambah Darto yang tidak ingin menyerahkan rumahnya kepada pihak yang berwenang membuat proses pembangunan proyek di sekitar rumahnya terhambat. Darto mendapat berbagai teror dari preman suruhan pengelola proyek yang menginginkan Darto meninggalkan rumah miliknya yang terlibat sengketa lahan, jika tidak pihak kontraktor akan merasa terhambat dalam menjalankan proyek pembangunan karena Rumah Darto yang tidak dapat digusur. Berbagai cara dilakukan Darto

demi mempertahankan rumahnya, mulai dari berdiam diri dirumah sekaligus tidak ingin meninggalkan rumahnya sampai akhirnya dia keluar dan melawan.

Film Rumah Paku teror tersebut tidak digambarkan melalui visual melainkan diwujudkan dalam medium suara atau lebih kepada aspek diluar layar, sehingga penataan suara menjadi hal yang penting dalam membangun konflik dalam film tersebut.

Menurut Hilary Wyatt, *sound effect* memiliki banyak fungsi untuk membantu jalan cerita suatu film. Contoh *sound effect* kecelakaan mobil yang terdengar *offscreen*, membantu penata suara dalam kebebasannya mengkreasikan *sound effect*. Selain itu juga terjadi karena biaya yang terbatas. *Sound effect* mempunyai beberapa fungsi di dalam proses menata suara. *Sound effect* yang bisa membuat ilusi untuk membangun realita. Seperti membangun dunia luar ditunjukkan dengan *ambience* jalan raya, *crowd* anak kecil bermain, serta room tone untuk interior scene. *Sound effect* juga dapat membangun ilusi dalam membangun *continuity*. Scene dalam suatu film dibuat dengan shot yang *discontinuity* dan diedit dengan trek atmosfer yang berkelanjutan sepanjang adegan yang kemudian akan dilihat penonton menjadi satu kesatuan. *Sound effect* juga dapat membangun ilusi kedalaman ruang. Efek yang direkam akan menggambarkan kedalaman ruang, suara tembakan pistol akan terdengar berbeda ketika direkam jarak dekat dengan jarak jauh. *Sound effect* bisa menghasilkan *mood* pada film, dengan contoh suara hujan dan suara burung pada interior scene.

Penata suara film Rumah Paku menggunakan konsep *sound effect* dalam memperkuat naratif film Rumah Paku. Dari penjabaran konsep tersebut *sound effect* menjadi elemen yang bisa mempengaruhi penontonnya dalam mengartikan sebuah film. Efek suara (*sound effect*) sebagai metode dalam mewujudkan konsep tata suara film Rumah Paku akan menjadi pembahasan utama dalam penciptaan karya ini. Elemen suara dalam film ini akan dieksplorasi sehingga penonton mampu memahami kejadian dan aksi di luar layar yang terjadi dalam film tersebut. Masalah yang muncul terjadi diluar *setting* lokasi tokoh utama tanpa disertai dengan visual atau

disebut dengan *offscreen sound*. Penataan suara dalam film Rumah Paku akan banyak mengeksplorasi elemen *sound effect* serta dialog dan musik sebagai pendamping yang bertujuan untuk membantu mengidentifikasi informasi, hingga konflik yang ada dalam film. (Wyatt: 2005, 166)

## **B. Ide penciptaan karya**

Memperkuat naratif dengan menggunakan *Sound Effect* pada film Rumah Paku yang disutradarai oleh Loeloe Hendra, penata suara akan menjadi peran utama dalam membangun jalan cerita dan membangun konflik dalam film tersebut. Situasi di luar rumah tidak dimunculkan dalam visual, sehingga penata suara lah yang berperan untuk menggambarkan situasi dan apa yang di luar rumah Darto (aksi di luar layar). Cara mewujudkan *Illusion Sound effect* adalah dengan mengeksplorasi elemen *sound effect* itu sendiri.

Ide penciptaan dalam penata suara film Rumah Paku dengan mengutamakan elemen *Sound effect* berawal dari ketertarikan saya terhadap film itu sendiri yang mempunyai gaya bercerita yang berbeda dengan film lain. Menempatkan unsur suara menjadi elemen penting dalam bercerita, hingga membangun konfliknya. Naratif dalam film ini diciptakan dari unsur penataan suara tanpa didukung oleh visual. Semua shot dalam film ini hanya menampilkan keadaan dalam rumah si tokoh utama tersebut tanpa memperlihatkan keadaan di luar rumahnya.

*Scene* pertama film ini dimulai dengan *shot - shot* yang menggambarkan suasana dalam rumah Darto dan *Illusion Sound effect* (*ambience* pembangunan) pada tata suara berperan sebagai penggambaran suasana disekitar rumah Darto. Seberapa besar intensitas dan seberapa dekat alat berat dari proyek pembangunan tersebut. Pada *scene* 2 mulai muncul teror dari oknum yang berusaha memutus akses air dari luar rumah Darto membuat Darto tidak mendapatkan akses air bersih. Disini *offscreen sound* berperan dalam membangun adegan dari teror tersebut. Lanjut di *scene* 4 pada malam hari Darto menerima ancaman lainnya dari preman yang mematikan aliran listrik rumahnya. Dalam *scene* ini visual tidak menggambarkan preman yang berada diluar rumah sedang berusaha memutus

aliran listrik rumah Darto. Unsur suara yang berperan dalam menggambarkan apa yang dilakukan preman tersebut dalam upaya mematikan aliran listrik rumah Darto.

Contoh - contoh kejadian tersebut klimaksnya terdapat pada *scene* 11 intensitas pembangunan dari alat - alat berat yang digunakan semakin besar dan semakin mendekat ke arah rumah Darto menyebabkan rumah Darto terguncang hingga aquarium kecil berisi ikan kesayangannya mati. Membuat Darto sangat marah pada akhirnya ia memutuskan untuk keluar rumah dengan membawa parang. visual dalam *scene* ini hanya menampilkan guncangan rumah Darto. Penata suara berperan dalam menggambarkan suara dari guncangan dan intensitas alat berat serta seberapa dekat alat berat yang berada diluar rumah.

Contoh dari berbagai kejadian yang menggambarkan teror, suasana dari luar rumah Darto maka dapat dijelaskan bahwa Penata suara juga berperan dalam membangun konflik di film Rumah Paku dan menjelaskan suasana dan apa yang sebenarnya terjadi diluar rumah. Sehingga unsur suara pada hakekatnya jelas memiliki medium yang lebih lebar dari pada visual.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

#### **1. Tujuan penciptaan**

- a. Menerapkan *sound effect* untuk memperkuat naratif dalam film Rumah Paku.
- b. Membangun aksi diluar layar dengan tata suara dalam film Rumah Paku.
- c. Memberikan alternatif film yang menekankan unsur suara sebagai elemen penting dalam sebuah karya audio visual.

#### **2. Manfaat penciptaan**

- a. Penerapan *Sound effect* membuat penonton dapat memahami jalan cerita film Rumah Paku.

- b. Memberikan alternatif penggunaan *Sound Effect* dalam menggambarkan aksi diluar layar.
- c. Penonton dapat mengerti tentang pentingnya elemen suara dalam sebuah tontonan audio visual.
- d. Memberi referensi penggunaan *Sound effect* dalam memperkuat naratif pada film.

#### D. Tinjauan karya

##### 1. *Bird box*



Gambar 1.1. Poster film "The Birds"

(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt2737304/> Diakses pada 16/02/2021)

Film ini disutradarai oleh Susanne Bier pada tahun 2018 dan ditayangkan di *Netflix* bercerita tentang Malorie Hayes (Sandra Bullock), seorang seniman yang tengah mengandung sedang memeriksakan diri ke dokter bersama kakak perempuannya Jessica (Sarah Paulson). Dalam perjalanan pulang, keduanya melihat terjadi kekacauan di luar hingga banyak orang melakukan bunuh diri. Di saat yang sama, Jessica kemudian

terlihat aneh hingga akhirnya bunuh diri di depan mata Malorie.

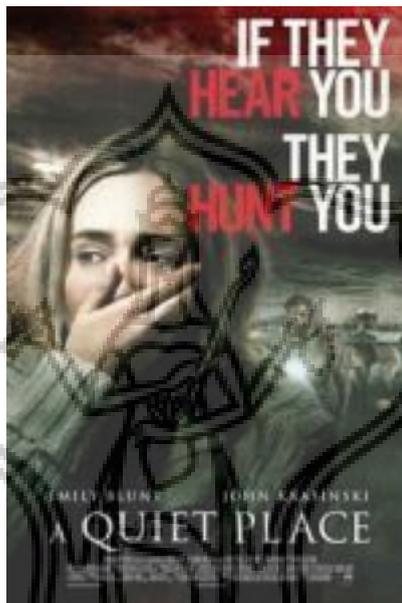
Dipenuhi rasa takut, Malorie berusaha menyelamatkan diri hingga akhirnya diajak ke sebuah rumah oleh Tom (Trevante Rhodes). Di dalam rumah tersebut sudah ada beberapa orang yang juga ingin selamat dari serangan misterius itu. Mereka sadar bahwa kejadian misterius ini disebabkan oleh entitas tak terlihat dan jika kita melihatnya maka mereka akan terdorong melakukan bunuh diri.

Seorang perempuan yang juga sedang hamil, Olympia (Danielle Macdonald), memohon untuk dapat diizinkan masuk ke rumah. Ia dan Malorie kemudian melahirkan bayi perempuan dan laki-laki. Selama berusaha bertahan hidup, berbagai kejadian dialami sekelompok orang di dalam rumah tersebut, hingga pada akhirnya hanya menyisakan Tom, Malorie dan dua anak yang salah satunya adalah anak Olympia. Seorang pria bernama Rick menginstruksikan Tom dan Malorie untuk pergi ke sebuah kompleks yang aman. Ia meminta mereka untuk menuruni sungai dan mengikuti suara burung agar bisa sampai di sana. Tapi Tom terpaksa harus membuka penutup matanya. Malorie dan anak-anak kemudian pergi menyusuri sungai dan hutan tanpa Tom. Selama perjalanan, teror yang mereka terima tidak berhenti. Banyak bisikan yang meminta mereka membuka mata. Tetapi Malorie berkata pada anak-anak untuk tidak terpengaruh dan hanya perlu mengikutinya.

Film *bord box* dirasa pantas sebagai tinjauan karya rekonstruksi film Rumah Paku. karena memiliki persamaan dalam membangun konflik dalam cerita. Dalam film *Bord box* elemen suara sangat diutamakan karena makhluk pengganggu dalam film tersebut tidak mempunyai wujud atau tidak terlihat hanya saja digambarkan dengan suara. Mengutamakan aspek *sound effect* yang menghasilkan ilusi sehingga penonton percaya bahwa ada makhluk yang mengganggu diluar sana tanpa harus menampilkan visual dari makhluk tersebut. Sama seperti film Rumah paku yang menggambarkan suasana tanpa visual di dalam *frame* atau *diegetic*

*offscreen sound* sehingga penonton percaya bahwa ada orang yang berusaha mengganggu kehidupan tokoh utama tanpa menampilkan visual dari peran antagonis.

## 2. A Quiet Place



Gambar 1.2. Poster film "A Quiet Place"

(Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/A\\_Quiet\\_Place\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/A_Quiet_Place_(film)) Diakses pada 16/02/2021)

Film ini diproduksi oleh Michael Bay, Andrew Form, dan Brad Fuller pada tahun 2017 mengambil latar Ulster dan Duchess, Amerika Serikat. Diperankan oleh Emily Blunt, John Krasinski, Noah Jupe, dan Millicent Simmonds sebagai pemeran utama.

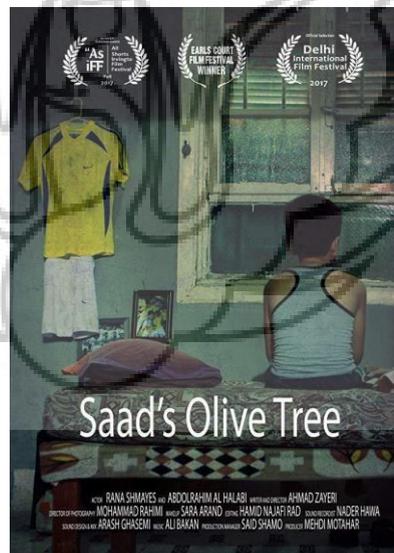
Film *A Quiet Place* bercerita tentang sebuah keluarga kecil yang terdiri dari seorang ayah, ibu serta satu anak laki-laki dan perempuan. Mereka tinggal di sebuah rumah besar, namun sayangnya letaknya cukup jauh dengan keramaian. Rumah tersebut memiliki peraturan yang harus dipenuhi, yakni mewajibkan seluruh penghuninya untuk tidak bersuara sedikitpun. Mereka harus menjaga ketenangan rumah, untuk menghindari teror mengerikan yang dilakukan oleh makhluk misterius, oleh karenanya untuk berkomunikasi sehari-hari mereka menggunakan bahasa isyarat.

Masalah mulai muncul ketika istri Lee Abbott hamil dan melahirkan putri kedua mereka yang diberi nama Regan Abbott. Namun sayangnya Regan tumbuh sebagai seorang tuna rungu yang mana hal tersebut membuat sang ayah mencoba membuat berbagai alat untuk membantu pendengaran putrinya. Meski caranya gagal, namun ia terus berupaya supaya putrinya dapat mendengar secara normal layaknya anak lain.

Film *A Quiet Place* tersebut juga menggambarkan keadaan mencekam dan perasaan takut yang dirasakan oleh seluruh keluarga Lee Abbott. Meski sedang dalam keadaan yang mencekam mereka tetap dituntut untuk tidak boleh bersuara demi mengalihkan perhatian makhluk-makhluk misterius tersebut

Film ini mempunyai kesamaan dari unsur pembangunan *suspense* atau pembangunan ketegangan film Rumah Paku terutama dalam awal dimulainya film biasa disebut sebagai babak pengenalan dalam film.

### 3. Saad's Olive Tree



Gambar 1.3. Poster film "Saad's Olive Tree"

(Sumber: <https://iaff-filmfest.org/light-of-asia/saads-olive-tree/> Diakses pada 24/03/2021)

Film ini dibuat tahun 2017 berlokasi di sebuah area konflik Syria yang disutradarai oleh Ahmad Zayeri seorang sutradara yang berkebangsaan Iran.

Diperankan oleh Rana Shmayes dan Abdolrahim Alharabi, bercerita tentang seorang anak belia bernama Saad yang menyukai sepakbola dan mempunyai mimpi yang besar. Namun hidupnya terpenjara di dalam rumah dengan trauma pasca perang yang juga merebut penglihatannya. Pada akhirnya, ia memutuskan keluar rumah dengan bujukan ibunya yang membuat suara - suara buatan seolah - olah di sekeliling rumahnya terdapat sebuah kehidupan.

Film ini memiliki kesamaan terhadap film Rumah Paku dalam tata suara dari segi pembangunan *offscreen diegetic sound* dimana *setting* film *Saad's Olive Tree* dari awal hingga penyelesaian konflik film kebanyakan berada di dalam rumah. Yang menjadikan situasi di luar rumah harus dibangun melalui media suara untuk menggambarkan apa yang terjadi diluar rumah sekaligus menjadikan medium suara menjadi penuntun jalannya cerita. Yang memiliki *treatment* yang sama dengan tata suara film Rumah Paku yang memanfaatkan *offscreen sound* sebagai pembangun jalan cerita dan konflik dalam film. Perbedaan kedua film ini hanyalah jika *Rumah Paku* tidak melihatkan sama sekali *shot exterior* sedangkan di *scene* terakhir *Saad's Olive Tree* memperlihatkan *scene exterior* depan rumah Saad's sebagai ending film