

ARTIKEL JURNAL

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

**SKRIPSI KARYA 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 DAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

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

Ilham Rakan Dhawi

1410742032

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

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. 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 film tersebut. Film ini mencoba untuk menerapkan aksi di luar layar, atau framing. 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 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.

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

Ilham Rakan Dhawi

1410742032

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRACT

Sound is something that cannot be separated from an audio-visual work, including films. Sound effect is one of the sound elements in the film which has a vital role as a medium for delivering information in an auditive manner. This information will then form an auditive perception of the audience. Functionally, the use of sound effects can affect many things in a film, such as reality, continuity, depth of space, space, and mood. Sound effects can be an alternative in strengthening the narrative of a film.

The sound arrangement in the fiction film Rumah Paku will prioritize sound effects elements in order to produce the illusion of reality, continuity, depth of space, space, and mood to influence the audience's auditive perception. the auditive perception that is built has an impact on the audience's understanding of the storyline and conflict of the film.

The concept of creating this Rumah Paku film is to strengthen the narrative element using Sound Effects. Sound Effects are applied with the aim of strengthening the narrative of the story by building off screen space or space outside the screen in the film Rumah Paku. The results achieved after strengthening the narrative elements using Sound Effects so that the audience can understand the storyline and off-screen actions built by the sound engineer.

Keywords: Sound system, sound effect, strengthen narrative.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. 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 sinematik 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)

Ide Penciptaan

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.

OBJEK PENCIPTAAN

Tumpek Kandang

1. Rumah Paku

Rumah Paku merupakan istilah untuk mendeskripsikan sebuah rumah yang tidak boleh dihancurkan oleh para pemiliknya. Rumah ini biasanya berada di tengah proses pembangunan besar dan berkelanjutan. Dalam beberapa kasus Rumah Paku bisa dikatakan sebagai bukti simbolis dari orang-orang yang berdiri melawan paksaan para pengembang untuk menolak pembangunan. Istilah ini diciptakan oleh para pengembang, mengacu pada paku yang terjebak didalam kayu dan tidak dapat ditumbuk dengan palu. (Hess, 2010 : 908-926)

Sebuah artikel yang berjudul *China's Nail House* yang diterbitkan oleh The Guardian memperlihatkan salah satu contoh dari sengketa lahan yang berada di daerah Ninnan China. Pemilik rumah tidak mendapatkan kesepakatan dengan otoritas lokal tentang kompensasi yang sesuai dengannya. Mengakibatkan pemilik

rumah tidak mau rumah atau lahannya dialihfungsikan oleh pengembang. Tampak rumah tersebut berada ditengah jalan dan enggan untuk disingkirkan atau bisa disebut dengan rumah paku.

Penciptaan karya film Rumah Paku pada dasarnya hendak mengungkapkan gambaran tentang konflik lahan yang banyak terjadi di Indonesia. Melalui film Rumah Paku, saya hendak memberi gambaran kepada penonton untuk menyadari bahwa konflik sengketa lahan antara pengembang dengan masyarakat masih saja terus dan banyak terjadi. Panjang kasus sengketa lahan ini tidak jarang menimbulkan korban di sebagian pihak tersebut. Gagasan ruang terwujud dalam cerita Rumah Paku yang disampaikan melalui pengembang ruang di luar layar diharapkan mampu memberi pengalaman bagi penontonnya.

LANDASAN TEORI

Film Fiksi

Film fiksi terkait oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi seiring menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terkait hukum kausalitas. Film Fiksi merupakan film rekaan atau dalam kata lain cerita karangan. Rekaan yang dilakukan bisa berdasar pada peristiwa nyata, imajinasi dari pembuatnya, atau gabungan dari keduanya. Film fiksi terkait oleh plot atau alur dan merupakan unsur pembentuk struktur cerita yang juga terikat hukum kausalitas. (Pratista 2008,6)

Film dokumenter dapat didefinisikan sebagai film yang menyajikan cerita berdasarkan realita melalui berbagai cara dan dibuat dengan berbagai macam tujuan. Film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda baik orang atau kelompok tertentu.

Film dokumenter yang baik adalah yang mencerdaskan dan

memberikan wawasan pada penonton. Film dokumenter adalah wahana yang tepat untuk mengungkapkan realitas dan menstimulasi perubahan, serta menunjukkan realitas kepada masyarakat yang secara normal tidak melihat realitas itu (Sumarno, 1996 : 15).

Tata Suara Film

Dalam buku *Sound for Film and Television*, Wyatt Hilary dan Tomlinson menjelaskan bahwa tata suara / *Sound Design* dari definisinya adalah bagian dari seni dalam mengkreasikan berbagai macam *soundtrack*, sehingga menghasilkan cerita di dalam gambar, sesuai dengan konsep suara dalam film, sesuai dengan kapasitas untuk menghasilkan estetik dan pemecahan masalah. Desain atau penataan itu sendiri digunakan dalam proses kreatif mengkonsep suara dalam film maupun sisi imajinasi suara dalam film itu sendiri. Tata suara adalah seni dari meletakkan suara di tempat dan

waktu yang tepat. Memilih suara yang tepat di momen yang tepat. Mengkombinasikan suara di dalam proses *premix* sampai dengan proses final *mixing*. Bagaimana menyeimbangkan antara kemauan *supervising sound editor* dan pekerjaan *sound designer*. Dengan begitu *sound design* dapat berjalan selaras antara sisi estetis dan detail yang sesuai dengan gambar, hingga pada akhirnya hasil dari proses *mixing* akan siap untuk *print master* dan siap untuk diedarkan di media. Mulai pada tahun 1970 baru bisa dideskripsikan sebagai bagaimana tatanan kerja *post production* yang seharusnya. Di Hollywood sebuah *team* yang berisikan para *sound editor* dipimpin oleh *supervising sound editor* dan *re recording mixer* dalam prosesnya.

Sound Effect

Ric Viers dalam buku *Sound effect Bible sound effect* selain music dan dialog, seorang *sound effect editor* memproduksi artificial *sound* menghasilkan efek yang dramatic, sebagaimana suara petir ataupun suara pintu terbuka. Membuat film adalah proses yang rumit. Banyak aspek dalam sebuah

film diproduksi bukan dengan menggunakan elemen sebenarnya dengan kata lain elemen tersebut dibuat ulang. Salah satu elemen yang sering diproduksi ulang adalah suara. Banyak suara dalam sebuah film tidak bisa diambil atau direkam secara langsung salah satunya adalah pistol. Pistol yang digunakan adalah pistol yang tidak menggunakan mesin didalamnya demi alasan keamanan selama proses syuting. Ketidakadaan suara pistol sebagai properti selama proses syuting harus mampu dibuat ulang dalam pasca produksi. Sama seperti George Lucas mengatakan bahwa “*sound* adalah setengah dari experience senjata tersebut”.

Post production adalah dimana semua hal ajaib terjadi untuk kumpulan *soundtrack* dalam film. Ketika dialog, music, dan *sound effect* digabungkan bersama dan diatur kesinambungannya menimbulkan aural realism, cerita akan memiliki level yang berbeda, pada *battle scene* di film *The Lord of the Rings sound effect*, dialog, music terdengar dengan keras full volume menghasilkan maximum

impact dari chaos battle.

Sound effect terbagi menjadi beberapa jenis. *spot / hard sound effect* : individual *effect* yang mempunyai keselarasan dalam gambar dan tidak didapati sangat proses *shooting* berlangsung. Seperti suara pintu, senapan, ledakan, tabrakan mobil dan semua itu dibangun melalui tahap pasca produksi. Lalu ada *ambience* yang berfungsi sebagai identifikasi waktu dan tempat. Dan sebagai identifikasi perubahan *scene*. Yang ketiga ada *foley fx* yaitu *sound* yang direkam di studio saat tahap pasca produksi selaras dengan gambar. *Foley* dapat menambahkan kekayaan dan realistik dalam suara. Ada 3 tipe dalam *foley*, *foley movement* yang memproduksi suara gerakan baju pada aktor, *foley spot* yang memproduksi suara yang spesifik dan selaras dengan gambar, *foley footstep* memproduksi suara langkah kaki pada aktor. Yang keempat ada *sound design* yaitu *sound effect* yang diciptakan dengan mengolah suara asli menjadi suara jenis baru yang jauh dari aslinya.

Sound effect adalah bagian

dari story telling. Terjadi di balik film, televisi, dan radio production. Adegan berkelahi dalam film tidak akan hidup ketika tidak ada *sound effect* didalamnya. *Sound effect* menciptakan ilusi agar penonton bisa merasakan seberapa keras pukulan yang mengarah ke perut atau ke badan seorang aktor sekaligus menyampaikan story telling dalam film. Mereka menggunakan *sound effect* untuk menggambarkan seberapa berat batu yang mungkin hanya dibuat dengan animasi CGI. Membuat suara jarum jam berdetik menggambarkan waktu yang terus berjalan atau sedang dikejar oleh waktu. Di tingkat psikologis *sound effect* dapat menimbulkan rasa takut, hembusan angin dimalam hari atau suara nafas yang datang dari ruangan lain di camp cabin di hutan camp Crystal Lake. Hollywood sudah memprogram penonton untuk berekspektasi dari apapun yang mereka dengar dari *sound* dalam layar. Suara petir yang menyambar secara konstan pasti diakhiri dengan suara petir yang lebih besar. Setiap anjing

yang muncul didalam layar pasti anda mendengar suara menggonggong. Suara elang di padang pasir, ular berderik yang belum tentu ular tersebut spesies ular berderik. Jika anda memperhatikan, anda akan mendengarkan *sound effect* yang sama digunakan disemua commercials setidaknya dua kali dalam sehari. Jika *sound effect* industri menerapkan sistem royalti untuk *sound effect* yang digunakan maka *sound designer* akan pensiun sekarang.

Beberapa *sound designer* sudah pintar dalam penggunaan *sound effect*

yang sudah digunakan berkali - kali semacam tribute penghargaan. The Wilhelm

Scream adalah *sound effect* teriak yang sudah digunakan berkali - kali dalam film. The Wilhelm scream digunakan di setiap film Star Wars, setiap Indiana Jones Movie, Willow, Poltergeist, Toy Story, King Kong, dan ratusan film lainnya. *Sound effect* tersebut diambil dari suara karakter yang digigit oleh buaya di film Distant Drums tahun 1950 an.

Dimulai dengan The Charge at Feather River *sound effect* tersebut mulai digunakan. Dari tahun ketahun semakin banyak pula suara teriakan The Wilhelm Scream yang digunakan dalam film.

Illusion Sound Effect

Offscreen action bisa dibangun dengan *sound effect* sebagai tokoh utama. Contoh klasiknya adalah kecelakaan mobil yang terdengar dari *off screen space*. Terkadang itu terjadi karena biaya yang terbatas. *Sound effect* mempunyai beberapa fungsi lain di dalam proses menata suara. *Sound effect* yang bisa membuat ilusi dalam sebuah film (Wyatt: 2005, 166) dan dibagi menjadi beberapa bagian :Struktur adalah kerangka rancangan untuk menyatukan berbagai anasir film sesuai dengan yang menjadi ide penulis atau sutradara. (Ayawaila, 2008: 93)

Naratif Film

Film naratif memiliki beberapa sudut pandang didalamnya,

pertama untuk menganalisis gaya dan cara kerja film naratif, saya menggunakan dua buku Bordwell yang berjudul *Film Art: An introduction 10th Edition (2012)* dan *Narration in the Fiction Film*. Pada bukunya yang pertama, Bordwell secara komprehensif menjelaskan bagaimana memahami film secara menyeluruh secara kritis dan sistematis menjelaskan analisa setiap bagian dalam film yang bertujuan untuk memperkaya pemahaman serta

KONSEP KARYA

Konsep Cerita

Film rumah paku diproduksi dengan mengangkat cerita tentang fenomena rumah paku yang ada di sebagian besar konflik lahan atau proses pengembangan bangunan baru. Diwakili oleh kisah Darto, hidup seorang diri di dalam rumahnya yang berada tepat di tengah proses pembangunan. Keseharian Darto dihabiskan hanya di dalam rumah selagi dia mempertahankan rumahnya dari ancaman penggusuran oleh pihak pengembang proyek. Pengembang

apresiasi terhadap film. Salah satu prinsip dasar bentuk naratif dalam film hadir di sekitar kehidupan kita adalah salah satu alasan mengapa kita perlu mencermati bagaimana film dapat mewujudkan bentuk naratifnya. Secara sederhana, film naratif adalah film yang bercerita. Naratif dalam film dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang terhubung oleh sebab - akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu. (Bordwell 2012: 73)

proyek menganggap Darto sebagai hambatan dalam melaksanakan pembangunan. Darto pun menerima berbagai macam ancaman dari preman suruhan pengembang proyek untuk menyingkirkannya demi mempermudah proses penggusuran rumah Darto. Tidak hanya ancaman secara fisik namun gangguan secara suara juga diterimanya akibat bisingsnya alat berat yang bekerja di sekitar rumah.

Film Rumah Paku secara umum mengeksplorasi aksi di luar layar dan motif visual. Dalam penggambaran tokoh Darto dan konflik yang berasal dari luar layar.

Terkadang dalam satu film konflik yang ditimbulkan nampak di dalam layar atau bisa jadi berinteraksi langsung dengan tokoh utama. Hal yang cukup unik dalam film ini adalah bagaimana sebuah konflik diciptakan dengan metode aksi di luar layar sehingga apa yang menjadi konflik atau gangguan tidak terlihat oleh penonton namun dapat didengarkan melalui suara dan berasal dari luar *frame* atau layar.

Konsep Tata Suara

Hal yang terpenting dalam film Rumah Paku yang disutradarai oleh Loeloe Hendra ini sebenarnya adalah bagaimana penata suara dapat berimajinasi dan menciptakan kesatuan suara tentang apa yang terjadi diluar *frame* sebagai bagian dari pada film Rumah Paku. Hal ini dikarenakan suara dalam film Rumah Paku memiliki fungsi sebagai pembangun konflik.

Penataan suara dalam film rumah paku menerapkan elemen *sound effect* untuk memperkuat naratif pada film tersebut. *Illusion Sound effect* merupakan metode yang akan mengarahkan persepsi penonton tentang jalan cerita film

rumah paku. Secara sederhananya *sound effect* yang terdengar dari luar *frame* akan menunjukkan apa yang sedang terjadi, dimana latar tempat film itu diceritakan, dan kapan waktu setiap *scene* dari film tersebut diceritakan. Karena dalam film tersebut tidak terdapat shot eksterior atau exterior *scene* yang menggambarkan seperti apa suasana di luar rumah Darto, maka dari itu dijelaskan dalam medium suara. Seperti apa yang terjadi diluar rumah Darto, apa saja gangguan yang diterima Darto dari pihak - pihak yang ingin menyingkirkan rumahnya, serta latar tempat dan waktu dalam film tersebut. Hal tersebut menjadikan penata suara bebas untuk mengkreasikan semua elemen yang ada di luar *frame* seperti seperti apa karakter suara preman yang mengintimidasi Darto, berapa jumlah orang di luar rumah Darto, narasi apa yang disampaikan preman dalam mengintimidasi darto, alat berat apa saja yang bekerja di dalam proyek, dan masih banyak *element sound effect* lainnya hasil olah pikir dan kreatifitas penata suara itu sendiri untuk mendukung

dan membentuk konflik dari film Rumah Paku. Perspektif yang dibangun oleh penata suara menghasilkan ilusi yang ditangkap oleh penonton, hingga pada akhirnya penonton mengerti dan sepaham dengan penata suara dan mengerti tentang apa yang terjadi diluar *frame* film Rumah Paku. Faktor lainnya karena *treatment* sutradara yang akan mengeksplorasi dan mengkonsep film Rumah Paku dengan memaksimalkan aksi di luar layar dan simbol - simbol di dalamnya. *Element - element* cermin, pintu, pergerakan kamera dibuat dan dimanfaatkan oleh sutradara dalam membangun aksi diluar layar. Sementara visual yang bisa diwakilkan oleh simbol dan elemen yang ada di dalam *frame*. Itu tidaklah cukup bagi medium suara jika hanya menampilkan apa yang ada di dalam *frame*. Pada dasarnya medium suara lebih lebar dari pada visual maka dari itu harus ada unsur *onscreen* dan *offscreen sound* dalam sebuah film.

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

Tahapan Perwujudan Karya

Pra produksi

Pada tahap ini. Setelah penulisan naskah selesai, masing - masing divisi melakukan analisis, breakdown skenario sesuai dengan kebutuhan dan konsep setiap divisi. Secara keseluruhan film ini di konsep untuk menentukan peristiwa - peristiwa yang bisa mendukung konsep ruang di luar layar. Dan bagaimana film ini didominasi melalui pengembangan ruang di luar layar. Dalam tahapan perwujudan konsep atau pra produksi tidaklah mudah. Topik pembahasan yang diangkat dalam karya film Rumah Paku adalah Darto yang hidup sendiri di dalam rumahnya, berusaha mempertahankan rumahnya dari konflik lahan dan berbagai teror yang mengancam dirinya.

Produksi

Sound recordist pada tahap ini mempertimbangkan banyak hal. Dari peraturan yang mengharuskan tidak boleh membuat kerumunan saat pandemi. Dan naskah film Rumah Paku yang tidak memiliki dialog di dalamnya. Maka dengan pertimbangan yang matang bahwa

sound recordist tidak ikut serta dalam proses produksi film Rumah Paku. Disamping itu proses pengambilan gambar dilaksanakan selama dua hari. Hasil rekaman suara yang ditangkap oleh kamera berguna sebagai *guide* dalam pengerjaan *sound effect* maupun *foley*.

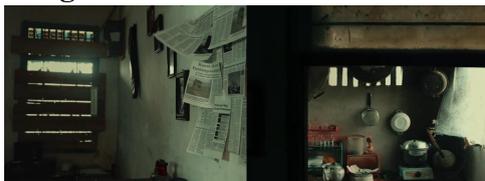
Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap terakhir dari pelaksanaan proses produksi film. Penata suara dalam tahap ini mengolah hasil rekaman atau membuat ulang semua elemen suara dari awal hingga film tersebut selesai dan layak untuk ditayangkan kepada publik atau menjadi film yang siap untuk didistribusikan.

Pembahasan Karya

Illusion sound effect* sebagai fungsi dari *sound effect

***Sound effect* berfungsi menghasilkan realitas**



Screenshot Still frame scene 01

Dalam *scene 1* terdiri dari beberapa shot tentang gambaran interior rumah Darto. Mulai dari ruang depan, dapur, dan ruang tamu untuk menggambarkan seperti apa isi dalam rumah Darto. Dari beberapa shot interior rumah Darto terlihat berbagai perabotan yang berdebu dan usang di dalam rumah yang Sederhana. Semua itu adalah apa yang terlihat dalam layar. Kumpulan shot interior dari *scene* tersebut tidaklah cukup untuk menggambarkan latar waktu dan latar tempat film Rumah Paku maka dari itu *sound effect* dalam sini berfungsi untuk membangun ilusi realitas. *Sound effect* dapat berperan untuk membentuk sugesti penonton agar menerima realitas tentang apa yang terjadi berkaitan dengan latar tempat dan latar waktu dalam *scene 1* sesuai dengan apa yang dibangun oleh penata suara.

Jenis *sound effect* yang digunakan adalah *Background sound effect* atau yang biasa disebut dengan *ambience*. Naratif dari film Rumah paku lebih terbangun secara realitas ruang dan waktu karena adanya *ambience sound effect*, jika tidak

terdapat *sound effect* pada *scene 1* maka naratif film rumah paku tidak bisa tersampaikan dengan maksimal. Terutama yang berkaitan dengan realitas ruang dan waktu.

***Sound effect* berfungsi menghasilkan kontinuitas**



Screenshot still frame scene 17

Scene 17 adalah runtutan adegan paralel yang dibangun oleh editor video, terdiri dari beberapa shot perabotan dalam rumah yang bergetar karena efek alat berat yang sedang bekerja tepat di sebelah rumah Darto. Dilihatkan beberapa perabotan rumah Darto bergetar seperti cermin, jendela, lampu, yang membuat Darto terheran-heran dan hanya bisa menunggu getaran tersebut berhenti. Adegan ini sebenarnya diambil dari beberapa shot saat produksi yang memiliki karakter *ambience* berbeda di setiap shoot-nya. Editor video membuatnya menjadi satu kesatuan *scene* untuk menunjukkan bahwa adegan-adegan

tersebut terjadi dalam rentan waktu yang sama dengan sebab akibat yang sama. *sound effect* dalam adegan ini mempunyai tugas untuk menjadikan beberapa kumpulan shot tersebut yang awalnya Pada saat produksi tidak memiliki kontinuitas dari segi suara atau bisa dibilang mempunyai intensitas dan karakter *ambience* yang berbeda-beda di setiap shotnya. Adegan paralel yang dibuat oleh editor video akan menjadi satu kesatuan *scene* karena sudah ditambahkan *sound effect ambience*, *sound effect stereo*, dan *sound effect mono*. Penonton menangkapnya sebagai satu kesatuan adegan yang terjadi dalam rentan waktu yang sama atau bisa disebut kontinuitas.

Adanya elemen *sound effect* pada *scene* tersebut membuat Naratif film Rumah Paku menjadi semakin jelas. Ditambah konsep penyampaian cerita pada film ini dihadirkan melalui aksi diluar layar sehingga kesatuan elemen *sound effect* dapat menghasilkan fungsi kontinuitas pula.

Sound effect berfungsi menghasilkan kedalaman ruang



Screenshot still frame scene 2

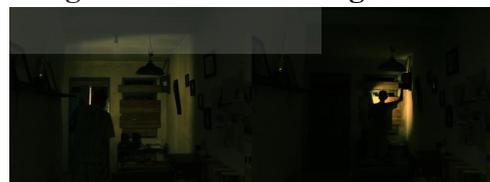
Darto sedang memakan singkong rebus sebagai salah satu bahan makanan yang tersisa di rumah demi bertahan hidup, dan mempertahankan rumahnya dari sengketa lahan. Sambil melamun ke arah jendela, ia mendengar suara telepon berdering terus menerus membuat dia frustrasi dan tidak ingin mengangkat telepon dari orang yang tidak dikenal. Di saat yang bersamaan, ia mendengar pintu rumahnya diketuk oleh preman yang memaksanya untuk keluar dari rumah. Dia hanya bisa terdiam melihat ke arah jendela dan pasrah sambil mengambil air minum dari keran rumahnya. Ketika Darto hendak mengambil air minum dari keran rumahnya, dia menyadari bahwa akses air di rumahnya sudah diputus sehingga dia tidak dapat mendapatkan air bersih lagi.

Sound effect pada *scene* ini berfungsi untuk menjelaskan

kedalaman ruang yang berkaitan dengan seberapa jauh dekatnya sebuah objek suara yang dipengaruhi oleh *loudness* dan *reverbnation*. Dengan demikian, terbentuklah natural perspektif dan sugesti tentang jauh dekatnya suara yang diterima oleh penonton.

Scene 2 adalah adegan di mana Naratif film Rumah Paku mulai terbentuk dan diperkuat dengan adanya *sound effect*. Dalam visual diperlihatkan suara telepon yang terus bergetar dan suara ketuk pintu yang berbunyi di sepanjang *scene 2*, mendesak Darto untuk meninggalkan rumahnya karena terlibat konflik lahan dengan kontraktor.

Sound effect berfungsi menghasilkan Ilusi Ruang



Screenshot still frame scene 08

Adegan *scene 8* merupakan kelanjutan dari adegan *scene 7*, ketika Darto sedang sibuk memperbaiki kipas angin miliknya lalu listrik rumahnya tiba-tiba mati,

ia berinisiatif pergi ke ruang depan untuk mengecek saklar listriknya berharap hanya mati lampu biasa. Tiba-tiba, Darto mendengar suara kedua preman yang menertawainya sambil pergi meninggalkan rumahnya menggunakan motor. Dari situlah Darto sadar bahwa kedua preman tersebut yang memutus aliran listriknya dari luar, sebagai usaha preman tersebut dalam mengintimidasi Darto agar ia mau meninggalkan rumahnya yang selama ini menjadi hambatan pembangunan proyek di sekitar rumahnya. Akibatnya preman tersebut, Darto tidak lagi mempunyai akses listrik di rumahnya.

Sound effect pada *scene* ini berfungsi untuk memperkuat naratif dan menjelaskan logika ruang. Dalam adegan preman pergi menjauh, suara dialog dan suara motor mereka didesain seolah-olah menjauh meninggalkan rumah Darto. Perspektif tersebut akan diterima oleh penonton sesuai apa yang dibangun oleh penata suara.

Sound effect berfungsi menghasilkan ***offscreen action***

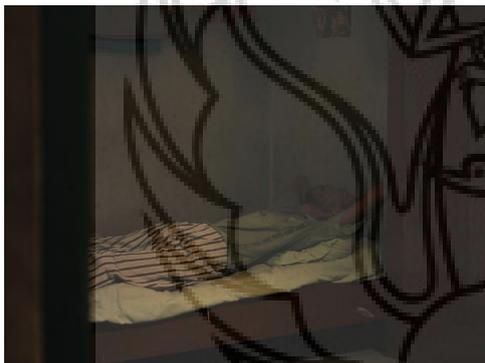


Screenshot still frame scene 14

Darto mulai curiga ketika ada suara motor dari jauh mendekat ke arah dapur rumahnya. Darto mencoba mendekat melihat ke arah jendela dapur sambil memperhatikan siapa yang datang, ternyata kedua preman yang tadi malam mematikan listrik rumahnya datang menggunakan motor yang sama, berhenti tepat di depan jendela rumah Darto lalu melempar batu sehingga kaca jendela dapur pun pecah. Sontak Darto kaget dan merunduk menghindari pecahan kaca. Setelah kejadian itu kedua preman tadi pergi meninggalkan rumah Darto sambil mengumpat beberapa kata untuk Darto. Pasca insiden tersebut Darto marah karena dia merasa pihak-pihak yang menerornya sudah melewati batas. Dia pun sudah tidak tahan lagi dengan berbagai tekanan yang diberikan oleh pihak yang ingin menyingkirkannya. *Sound effect* dalam adegan ini dibangun selain karena tidak adanya dukungan dari

dalam layar, juga berfungsi sebagai *offscreen action* atau aksi di luar layar sekaligus memperkuat Narasi film Rumah Paku. Tidak adanya wujud preman di dalam layar itu malah menjadi keuntungan untuk penata suara, karena ia bebas untuk mengkreasikan *offscreen action* sesuai dengan konsep dan kemauan si penata suara itu sendiri.

Sound effect berfungsi menghasilkan ilusi terhadap mood



Screenshot still frame scene 12

Darto berbaring di tempat tidurnya berusaha untuk memejamkan matanya, namun terganggu karena alat berat yang bekerja di sebelah rumahnya. Pasrah karena sudah sehari-hari mendengar kebisingan suara alat yang bekerja untuk proyek pembangunan di sekeliling rumahnya dari pagi hingga malam. Darto menerima gangguan

baik secara langsung maupun tidak langsung. Kali ini, gangguan suara dari kendaraan alat berat membuat dia tidak bisa tertidur. Saking frustasinya dalam menyikapi kebisingan tersebut hingga dia sama sekali tidak bisa lagi merasakannya, dan hanya bisa berbaring dan pasrah sambil menutup telinganya. *Sound effect* dalam *scene* ini berperan penting dalam membangun *mood* serta memperkuat Narasi dari adegan Darto yang merasa kebisingan karena alat berat yang bekerja di samping rumah dengan penerapan berbagai unsur *sound effect* didalamnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Film fiksi Rumah Paku merupakan film yang mengusung tema tentang sengketa lahan atau lebih tepatnya isu tentang rumah paku yang terjadi hampir di setiap pembangunan proyek di berbagai belahan dunia. Istilah rumah paku



Closing film dokumenter "Palemahan"

digunakan untuk mendeskripsikan sebuah rumah yang tidak boleh dihancurkan oleh pemiliknya. Beberapa kasus rumah paku bisa dikatakan sebagai bukti simbolis dari orang-orang yang berdiri melawan paksaan para pengembang untuk menolak pembangunan. mengacu pada paku yang terjebak di dalam kayu dan tidak dapat ditumbuk dengan palu. Film ini dibuat untuk mewakili orang-orang yang memperjuangkan hak mereka terhadap rumahnya sendiri di tengah sengketa lahan. Secara garis besar film ini menceritakan tentang Darto yang hidup sendiri dalam rumahnya terhimpit oleh sengketa lahan di tengah pembangunan proyek besar. Memilih untuk mempertahankan rumahnya karena tidak ingin digusur oleh pihak pengembang. Upaya untuk mempertahankan rumahnya membuat pihak pengembang semakin geram. Rumah Darto menjadi satu-satunya rumah yang tidak mau digusur atau di relokasi kan. Ancaman pun datang dari pihak

suruhan pengembang proyek agar Darto pergi dari rumahnya atau menyerahkan rumahnya.

Aksi teror dan situasi yang ada di luar rumah digambarkan melalui aksi di luar layar dengan kata lain, semua hal yang terjadi di luar di rumah Darto tidak digambarkan di dalam layar (*frame*). Tata suara di sini menjadi salah satu komponen yang penting dalam membangun konflik maupun jalan cerita dari film Rumah Paku, dimana penata suara berperan sangat besar dalam menggambarkan seperti apa situasi di luar rumah Darto dan mengarahkan perspektif penonton tentang apa yang terjadi di luar rumah Darto yang berpengaruh terhadap jalan cerita dan konflik film itu sendiri. Rumah Paku mempunyai pola yang berbeda dari film drama pada umumnya karena semua angle kamera hanya menggambarkan situasi yang terjadi di dalam rumah tanpa ada gambaran seperti apa situasi di luar rumah. Untuk menggambarkan seperti apa yang terjadi di luar rumah, konflik teror

dari preman ingin menyingkirkan Darto, penata suara memanfaatkan *Element sound effect* untuk menjelaskannya. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri terutama bagi penata suara. *Sound effect* menjadi salah satu unsur suara dalam film dan efektif untuk mencapai menyampaikan informasi secara auditif kepada penonton. Kemampuan tersebut memberikan kemungkinan bagi filmmaker untuk menyampaikan informasi yang tidak melulu berkuat pada visual namun juga audio. Secara dimensional *sound effect* dapat memberikan informasi yang tidak dibatasi oleh *frame* atau layar. *Sound effect* bebas untuk mengkreasikan Apa yang akan terjadi di luar layar dan membentuk suatu jalan cerita dalam film tanpa harus dijelaskan melalui visual. *Sound effect* digunakan untuk mewujudkan konsep tata suara di film rumah paku terbukti efektif kapasitasnya untuk memperkuat Naratif sebuah film serta jalan cerita melalui persepsi auditif. Diwujudkan melalui elemen *sound effect* yang

berfungsi untuk membangun ilusi kepada penonton agar menerimanya sebagai perspektif yang sama dengan apa yang dibangun oleh penata suara. Naratif yang diperkuat melalui *sound effect* tersebut memiliki beberapa variabel seperti : realitas, kontinuitas, kedalaman ruang, ruang, *off screen action*, dan *mood*. Awalnya *off screen sound* merupakan unsur tunggal yang direncanakan oleh penata suara sebelum film ini dibuat, namun di tengah perjalanannya ditemukan konsep lain yaitu *Sound effect* yang dibahas lebih dalam sehingga bisa memperkuat Naratif film Rumah Paku. *Layering sound effect* merupakan teknik yang dominan dilakukan dalam perwujudan *Illusion Sound effect*. Adapun beberapa teknik lain yang dilakukan adalah penambahan *equalizer*, *reverb*, *delay*, *stretch*, *pitch up*, *pitch down*, dan *situation*. Penggunaan Beberapa elemen *editing* suara tersebut untuk menghasilkan karakter *sound effect* sesuai dengan kemauan penata suara.

Saran

Penata suara dituntut untuk dapat mentransformasikan skenario dalam konsep suara yang detail. Tingkat keberhasilan penata suara dapat dilihat dari respon penonton terhadap sebuah film. Semakin mereka tidak menyadari bahwa suara yang terdengar merupakan rekayasa atau desain maka semakin berhasil seorang penata suara dalam mengkreasikan suara sebuah film. *Sound effect* sebagai salah satu unsur suara dalam film mempunyai peran penting yang sangat baik dalam kaitanya dengan naratif maupun estetis. Dengan kemampuannya tersebut *sound effect* memiliki banyak potensi dan kemungkinan untuk diolah dengan berbagai cara atau metode untuk menunjang konsep naratif dalam sebuah film. Referensi, literasi, dan eksplorasi merupakan modal utama dalam penciptaan karya yang baik. Semoga skripsi ini setidaknya bisa menjadi acuan Bagi siapapun yang akan atau sedang fokus dalam bidang tata suara.

DAFTAR PUSTAKA

- Brodwell, David. *Film Art: an introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies Inc. 2012
- , Narration in the Fiction Film. New York: The University of Wisconsin Press. 1985
- Chion, Michel. *Audio Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press. 1994
- Holman, Tomlinson. *Sound for Film and Television*. Boston, Mass: Focal Press. 2002
- Lobrutto, Vincent. *Sound On Film : Interview with Creators of Film Sound*. Westport: Preager Published. 1994
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka. 2008
- Rose, Jay. *Producing Great Sound for Film and Video: Expert Tips from Preproduction to Final Mix*. Burlington: Focal Press. 2015
- Seger, Linda. *Making a Good Script Great*. New York: Samuel

French Trade. 1987

Viers, Ric. *The Sound Effect*

*Bible: How to Create and
Record Hollywood Style*

Sound Effect. California,

Studio City: Michael

Wiese Production. 2008

Wyatt, Hilary dan Tim Amyes. *Audio*

Post Production for

Television and Film: an

introduction to Technology

and Techniques. Oxford,

Boston: Focal Press.2005

