

***DIEGETIC OFF-SCREEN* UNTUK MEMBANGUN *CURIOSITY* PADA
PENATAAN SUARA FILM FIKSI *FOUND FOOTAGE* “BHAGAWANTA”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Film dan Televisi.



Disusun oleh:

Roni Romadan

NIM: 1610809032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

***Diegetic Off-Screen* Untuk Membangun *Curiosity* Pada Penataan Suara Film Fiksi *Found Footage* “Bhagawanta”**

diajukan oleh **Roni Romadan**, NIM 1610809032, 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 6 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0029077603

Pembimbing II/Anggota Penguji

Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020018807

Cognate/Penguji Ahli

I Wayan Nain Febri, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0009028804

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



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roni Romadan

NIM : 1610809032

Judul Skripsi : *Diegetic Off-Screen* Untuk Membangun *Curiosity* Pada Penataan Suara Film Fiksi *Found Footage* “Bhagawanta”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan 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 : 2 Juli 2023
Yang Menyatakan


Roni Romadan

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roni Romadan

NIM : 1610809032

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 *Diegetic Off-Screen* Untuk Membangun *Curiosity* Pada Penataan Suara Film Fiksi *Found Footage* “Bhagawanta” 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 : 2 Juli 2023
Yang Menyatakan,



Roni Romadan
1610809032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta
Alm Bapak Parjoko, Ibu Rukimah. Dan orang-orang tercinta yang telah
membantu memberi semangat dan terus mendoakan saya,
Serta untuk seluruh keluarga besar dan seluruh tim produksi Luaruma Picture &
810 Production atas pembuatan Film Bhagawanta ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat rohani dan jasmani sehingga bisa menyelesaikan perkuliahan dan penciptaan karya tugas akhir dengan judul *diegetic off-screen* untuk membangun *curiosity* dalam penataan suara film fiksi *found footage* “bhagawanta” secara lancar.

Penyusunan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah tugas akhir dan menjadi syarat kelulusan perkuliahan. Tugas akhir adalah mata kuliah terakhir di mana ilmu-ilmu yang dipelajari dan didapatkan semasa perkuliahan diaplikasikan dalam sebuah karya yang menjadi syarat utama kelulusan. Selain itu, penulisan dan penciptaan karya ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dalam pengembangan kreativitas penciptaan konsep karya dan pengaplikasiannya.

Penciptaan tugas akhir ini, sulit untuk dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusinya baik secara material maupun spiritual. Dengan demikian pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Arif Sulistyono, M.Sn. Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali.
7. Antonius Janu Haryono, M.Sn. Dosen Pembimbing II.
8. Dosen dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Merekanmerekam sebagai penyewaan alat-alat untuk kebutuhan tata suara pada pembuatan film Bhagawanta.

10. Anak-anak kontrakan kuncup mekar dan orang-orang terkasih lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. Teman-teman Film & Tv A dan seluruh angkatan 2016 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis berharap skripsi penciptaan seni ini dapat bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya dan seterusnya untuk menjadi bahan pembelajaran baik itu pegiat seni ataupun masyarakat di luar lingkup kesenian.

Yogyakarta,
Penulis



Roni Romadan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	2
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Tinjauan Karya.....	3
BAB II OBJEK PENCIPTAN DAN ANALISIS	10
A. Objek Penciptaan	10
B. Analisis Objek	11
BAB III LANDASAN TEORI.....	26
A. Film Fiksi Found Footage	26
B. Tata Suara	26
C. Sound effect	27
D. Diegetic Sound.....	29
E. Sound Design	31
F. Persepsi.....	33
G. Curiosity	34
H. Found Footage.....	35
BAB IV KONSEP KARYA.....	36

A. Konsep Penciptaan.....	36
B. Desain Produksi.....	54
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	61
A. Tahapan Perwujudan Karya	61
B. Pembahasan Karya	73
BAB VI PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88

1

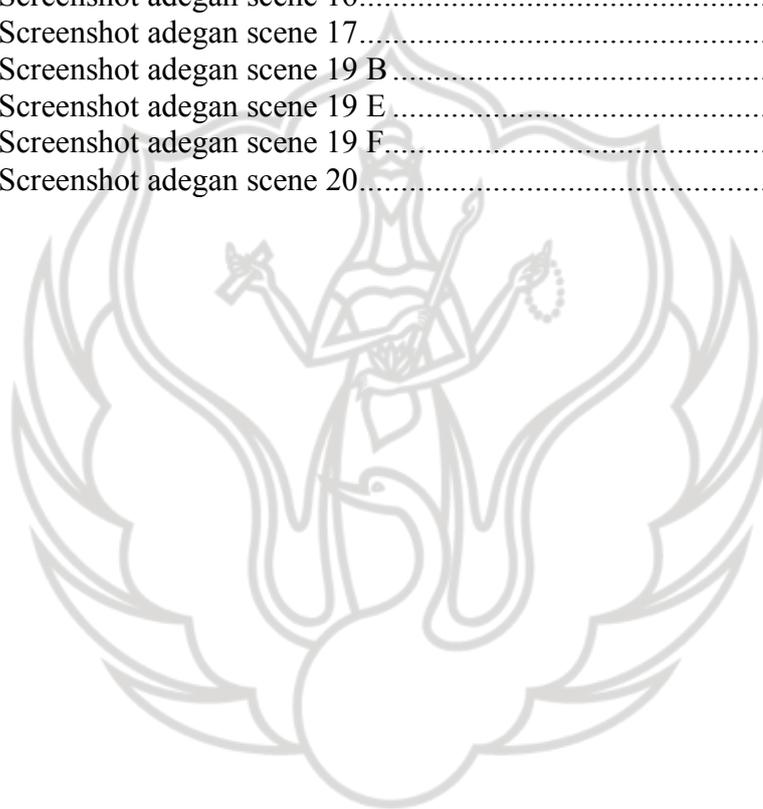


1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Screenshot Poster Film Keramat.....	4
Gambar 2. Screenshot Film Keramat	5
Gambar 3. Screenshot Poster Film Dabbe: The Possession (2013).....	6
Gambar 4. Screenshot Film Dabbe: The Possession (2013).....	6
Gambar 5. Screenshot Poster Film V/H/S/ 2	7
Gambar 6. Screenshot Film V/H/S/ 2.....	8
Gambar 7. Screenshot Naskah Scene 4B.....	12
Gambar 8. Screenshot Naskah Scene 8	13
Gambar 9. Screenshot Naskah Scene 10	14
Gambar 10. Screenshot Naskah Scene 13	15
Gambar 11. Screenshot Naskah Scene 14	16
Gambar 12. Screenshot Naskah Scene 16	17
Gambar 13. Screenshot Naskah Scene 17	18
Gambar 14. Screenshot Naskah Scene 19 B.....	20
Gambar 15. Screenshot Naskah Scene 19 E.....	22
Gambar 16. Screenshot Naskah Scene 19 F	23
Gambar 17. Screenshot Naskah Scene 20	25
Gambar 18. Screenshot Sound Script Scene 4B	37
Gambar 19. Screenshot Sound Script Scene 8.....	39
Gambar 20. Screenshot Sound Script Scene 10.....	41
Gambar 21. Screenshot Sound Script Scene 13.....	42
Gambar 22. Screenshot Sound Script Scene 14.....	44
Gambar 23. Screenshot Sound Script Scene 16.....	45
Gambar 24. Screenshot Sound Script Scene 17.....	46
Gambar 25. Screenshot Sound Script Scene 19 B	48
Gambar 26. Screenshot Sound Script Scene 19 E.....	49
Gambar 27. Screenshot Sound Script Scene 19 F.....	51
Gambar 28. Screenshot Sound Script Scene 20.....	52
Gambar 29. Screenshot Zoom F8.....	54
Gambar 30. Screenshot Zoom F8.....	55
Gambar 31. Lavalier Microphone Sennheiser EW 112P G3.....	55
Gambar 32. Shotgun mic Sennheiser MKH60	56
Gambar 33. Laptop Macbook Pro 2012	56
Gambar 34. USB Audio Interface : Focusrite Scarlet Solo Gen 3.....	57
Gambar 35. Aston Origin Condenser Microphone	57
Gambar 36. Yamaha HS5 Studio Monitor	58
Gambar 37. Gambar lokasi pengambilan gambar Film Bhagawanta.....	65
Gambar 38. Dokumentasi Proses Produksi.....	67
Gambar 39. Proses Pemisahan Dialog.....	69
Gambar 40. Proses ADR.....	69
Gambar 41. Proses Recording Wildtrack dan Ambience	70
Gambar 42. Foley Recording.....	71

Gambar 43. Proses SFX Editing	72
Gambar 44. Proses design efek suara	72
Gambar 45. Proses Mixing pada master timeline	73
Gambar 46. Screenshot adegan scene 4B	74
Gambar 47. Screenshot adegan scene 8	75
Gambar 48. Screenshot adegan scene 10	76
Gambar 49. Screenshot adegan scene 13	77
Gambar 50. Screenshot adegan scene 14	78
Gambar 51. Screenshot adegan scene 16	79
Gambar 52. Screenshot adegan scene 17	80
Gambar 53. Screenshot adegan scene 19 B	81
Gambar 54. Screenshot adegan scene 19 E	82
Gambar 55. Screenshot adegan scene 19 F	84
Gambar 56. Screenshot adegan scene 20	85



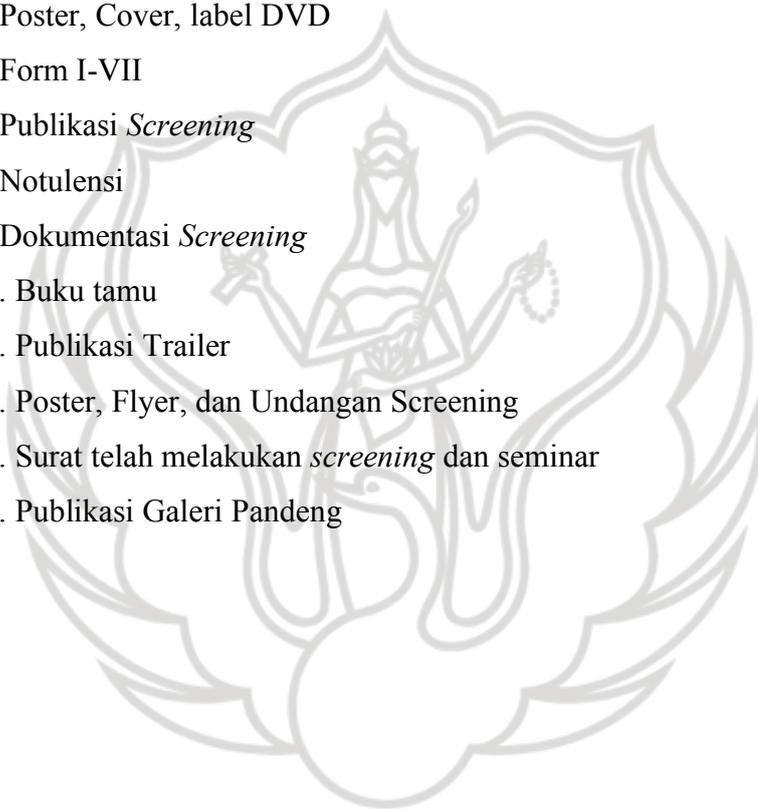
DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Timeline</i> Produksi	59
Tabel 2. <i>Budgeting</i>	59
Tabel 3. Daftar <i>Crew</i> Produksi Film “Bhagawanta”	63
Tabel 4. Perlengkapan Alat Produksi Departemen Suara	66
Tabel 5. Perlengkapan Alat Pascaproduksi Departemen Suara	66



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Naskah
- Lampiran 2. *Sound Script*
- Lampiran 3. *Crew Call*
- Lampiran 4. Foto kegiatan produksi
- Lampiran 5. Poster, Cover, label DVD
- Lampiran 6. Form I-VII
- Lampiran 7. Publikasi *Screening*
- Lampiran 8. Notulensi
- Lampiran 9. Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 10. Buku tamu
- Lampiran 11. Publikasi Trailer
- Lampiran 12. Poster, Flyer, dan Undangan *Screening*
- Lampiran 13. Surat telah melakukan *screening* dan seminar
- Lampiran 14. Publikasi Galeri Pandeng



ABSTRAK

Skenario film “Bhagwanta” dalam penceritaannya menggunakan gaya *found footage*, dimana semua kejadian serta konflik yang dialami oleh karakter dalam film ini diceritakan melalui sudut pandang subjektif karakter. Alur film “Bhagawanta” mengisahkan tentang teror yang dialami para tokoh, sehingga pembangunan *curiosity* pada setiap bagian film ini menjadi sangat penting. *Curiosity* dalam film ini dibangun melalui *diegetic off-screen sound effect*.

Metode penciptaan film “Bhagawanta” akan mengeksplorasi suara-suara yang berasal dari ruang cerita atau biasa disebut *diegetic sound effect* dan akan diletakkan diluar layar (*off-screen*). Penerapan *diegetic off-screen* disini bertujuan untuk menggambarkan aksi diluar layar yang dilakukan sosok wanita berbaju putih dalam meneror para tokoh. Suara-suara yang hadir akan sedikit berbeda dari suara lain baik itu dari volumenya atau dari segi dimensinya untuk membuat suara tersebut lebih menonjol dan mendapatkan perhatian lebih. Suara *diegetic off-screen* diterapkan disini untuk membangun *curiosity* penonton.

Konsep penciptaan karya film “Bhagawanta” ini adalah membangun *curiosity* menggunakan *diegetic off-screen sound effect*. *Diegetic off-screen sound effect* diterapkan dengan tujuan untuk menggambarkan teror makhluk halus yang sedang menghampiri para tokoh. Ketika informasi yang dihadirkan tersampaikan dengan baik kepada penonton sebagai sebuah masalah yang akan menghampiri para tokoh maka rasa penasaran (*curiosity*) akan terbangun. Hasil yang dicapai setelah membangun *curiosity* menggunakan *diegetic off-screen sound effect* yaitu, penonton akan merasa cemas dan menduga-duga tentang apa yang sedang dan akan terjadi terhadap para tokoh ketika teror hadir serta memperkuat dramatik cerita.

Kata Kunci : Tata suara, *Sound Effect*, *Diegetic off-screen*, *Curiosity*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Cerita film “Bhagawanta” mengusung tema mistis dengan menggambarkan seorang konten kreator yang terbutakan oleh uang dan ketenaran dengan membuat konten mistis dengan memperlihatkan penampakan hantu tanpa mengetahui bahaya yang akan diterima. Skenario film “Bhagawanta” ber-*genre* horor *thriller*. Cerita dengan *genre* horor *thriller* sering kali melibatkan elemen misteri dan penyelidikan. Ada teka-teki atau rahasia yang harus dipecahkan oleh karakter utama atau tim investigasi, dan seringkali ada elemen kejutan yang mengubah persepsi tentang siapa yang bertanggung jawab atau apa yang sebenarnya terjadi. Karakter utama dalam skenario film horor *thriller* seringkali terjebak dalam situasi yang membahayakan atau ancaman yang tidak terlihat. Mereka mungkin terperangkap dalam misteri yang berbahaya, dikunjungi oleh sosok yang menakutkan, atau dihadapkan pada ancaman fisik atau psikologis. Perjuangan karakter ini untuk bertahan hidup atau mengungkap kebenaran adalah fokus utama cerita.

Film dengan gaya *found footage* biasanya disajikan melalui rekaman video yang diklaim sebagai bukti nyata atau "ditemukan" setelah kejadian yang sebenarnya terjadi. Film ini sering kali menggambarkan pengalaman sekelompok orang yang merekam peristiwa yang tidak biasa atau supranatural. Pada skenario film “Bhagawanta” akan menggunakan gaya *found footage*. Penceritaan pada film ini akan diceritakan melalui kamera yang dipegang tokoh Gibran. Dari awal sampai akhir film, kamera yang dipegang tokoh Gibran akan memperlihatkan banyak peristiwa yang dialami bersama teman-temannya. Dalam film ini mata kamera mewakili mata seorang tokoh dalam cerita. Penonton hanya dapat melihat dan mendengar, sama seperti apa yang dilihat dan didengar tokoh.

Membangun rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam film tidak hanya dapat dibangun melalui akting adegan dan kamera, tetapi juga melalui penataan suara yang efektif. Penataan suara dapat menjadi alat yang kuat untuk mengarahkan perhatian penonton, menciptakan ketegangan, dan membangkitkan rasa ingin tahu.

Penataan suara pada film “Bhagawanta” akan menerapkan *diegetic off-screen*. Dilihat dari sifatnya *diegetic off-screen* merupakan suara yang berasal dari dalam cerita namun penempatannya berada diluar *frame*. *Diegetic off-screen* diterapkan sebagai informasi datangnya masalah yang akan mendatangi tokoh.

Pada film ini, *diegetic off-screen sound effect* akan dihadirkan sebelum sosok yang meneror tokoh akan muncul. Suara-suara yang hadir bertujuan memancing rasa ingin tahu penonton tentang makna dibalik suara tersebut dan siapa dibalik sumber suara yang hadir. Melalui *diegetic off-screen sound effect* dengan memberikan informasi suara secara bertahap diharapkan dapat membangun rasa keingintahuan (*Curiosity*) penonton. *Curiosity* pada film ini tentang rasa penasaran dan perhatian penonton terhadap tanda-tanda yang dihadirkan. Penulis sebagai penata suara merasa bahwa penerapan *diegetic off-screen* adalah teknik yang paling sesuai dan dapat membangun *curiosity* dalam penciptaan karya film fiksi “Bhagawanta”.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan konsep penataan suara film fiksi “Bhagawanta” bermula dari membaca dan menganalisis naskah film “Bhagawanta”. Dari hal itu mendasari terciptanya ide pembuatan karya film “Bhagawanta” ini. Dalam film “Bhagawanta” memperlihatkan bagaimana para tokoh bertahan hidup dari aksi teror yang ditemui. Aksi teror tersebut akan dieksplorasi melalui penataan suara *diegetic off-screen sound effect* dan pembangunan *curiosity* akhirnya dipilih untuk menjadi konsentrasi pada penataan suara film “Bhagawanta”. Penggunaan konsep *diegetic off-screen* didapat setelah merasakan pengalaman berbeda ketika menonton film “*Dabbe: The Possession*” karya Hasan Karacadag. Pada film ini menggunakan sebagian besar konsep penataan suara *Diegetic Sound*. *Diegetic sound* di film “*Dabbe: The Possession*” yaitu dengan memunculkan suara yang kelantangan suara dan dimensinya berbeda dari suara-suara lain. Suara yang terdengar menggambarkan aksi dari paranormal dalam mengusir jin yang merasuki pasiennya. Ketika mendengar suara tersebut terdapat perasaan penasaran dan cemas tentang apa yang akan terjadi terhadap paranormal selanjutnya.

Ide penciptaan menerapkan konsep *diegetic off-screen* adalah sebagai pembangun *curiosity*. Bermula dari menganalisis cerita hingga naskah film “Bhagawanta” terdapat sebuah peluang untuk mendukung datangnya masalah yang akan mendatangi tokoh. Dengan menghadirkan *diegetic off-screen sound effect* yang masih berkaitan dengan cerita sebelum makhluk yang meneror tokoh terlihat di *frame* dapat membangun rasa ingin tahu penonton tentang makna dibalik suara yang hadir dan siapa dibalik sumber suara tersebut. Informasi tersebut akan terdengar berbeda dimensinya dengan informasi yang lain sehingga informasi tersebut dapat lebih dipahami oleh penonton sebagai sesuatu yang tidak biasa. Informasi yang hadir akan mempengaruhi persepsi penonton bahwa ada sesuatu yang janggal sehingga akan membangun rasa ingin tahu penonton dengan menelusuri sebab suara itu hadir.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan Karya

- a. Membentuk naratif dan membangun dramatisasi film “Bhagawanta” melalui suara *diegetic off-screen*
- b. Menerapkan *diegetic off-screen* untuk menciptakan rasa ingin tahu (*curiosity*).

2. Manfaat Penciptaan Karya

- a. Sebagai media eksplorasi kreatif bagi penata suara dalam menciptakan sebuah karya film fiksi *found footage*.
- b. Memberikan alternatif penggunaan *sound effect* kepada penonton dalam menggambarkan aksi di luar layar.
- c. Penonton diharapkan mengerti tentang pentingnya unsur suara khususnya *diegetic sound off-screen* dalam sebuah film.

D. Tinjauan Karya

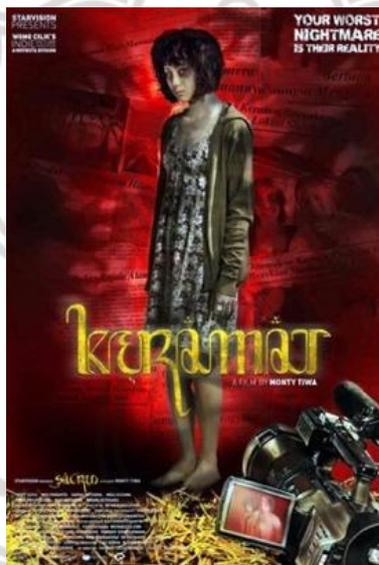
Pada penataan suara film “Bhagawanta” yang mengeksplorasi *sound effect* melalui *diegetic off-screen* tentunya membutuhkan referensi untuk menunjang konsep penciptaan karya. Dengan cara menonton dan mempelajari karya yang telah

dibuat sebelumnya, sebagai bahan rujukan karya yang akan diciptakan baik secara konsep *diegetic off-screen* dan konsep lain yang dirasa cocok.

Beberapa karya yang akan dijadikan referensi tersebut adalah:

1. Film Keramat (2009)

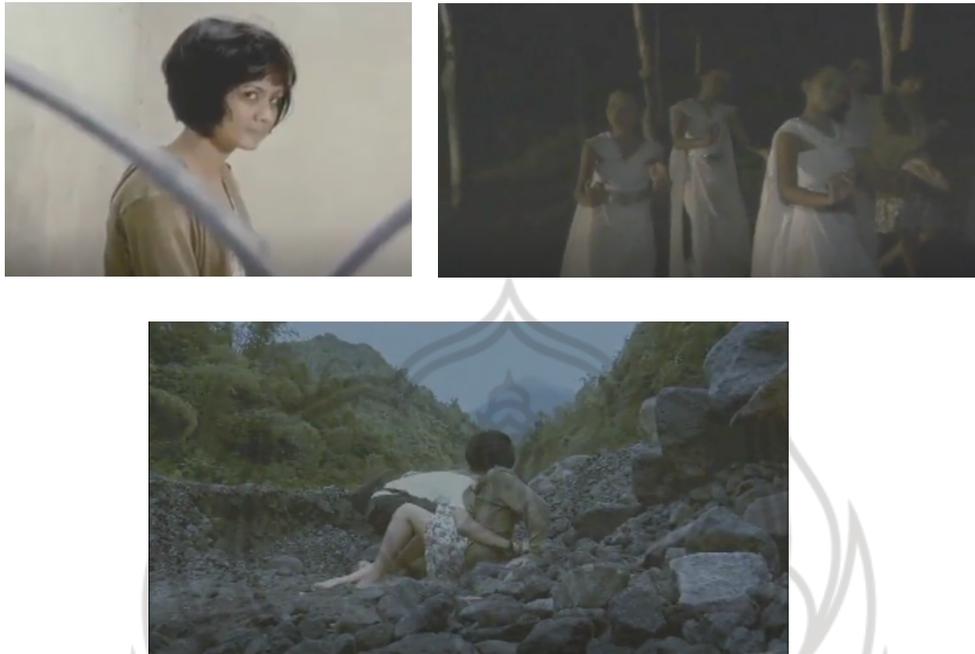
Film ini merupakan film horor *Found Footage* yang disutradarai oleh Monty Tiwa dan dirilis pada tahun 2009. Bercerita tentang para kru film yang hendak membuat film di daerah Bantul. Mica sebagai sutradara, Sadha sebagai asisten sutradara, Dimas sebagai manajer, Poppy dan Cungkring sebagai tim BTS (*behind the scene*), serta kedua pemain utama, Diaz dan Migi.



Gambar 1. Screenshot Poster Film Keramat

Film senantiasa bergulir dari sudut pandang tim BTS (*behind the scene*) yang dipimpin oleh Poppy yang bertugas mewawancarai para kru dan Cungkring sebagai kameramen BTS yang sosoknya baru kelihatan di akhir film. Proses syuting mereka dibantu Brama seorang *talent* lokal. Sesuatu yang tak biasa mulai dirasakan sejak mobil para kru dicegat orang tak dikenal, yang menyuruh mereka pulang. Di penginapan, Migi pun merasa terganggu oleh sosok yang tidak diketahui. Kejadian-kejadian aneh lanjut berganti, membuat Mica marah karena rencana pembuatan filmnya berantakan. Puncaknya, Migi dirasuki arwah setempat dan membuat kru lainnya mencari paranormal untuk menyembuhkan Migi. Ketika mereka merasa Migi telah sembuh, Migi malah menghilang. Mereka pun mengikuti petunjuk sang paranormal untuk membawa kembali Migi, yang menggiring mereka ke tempat

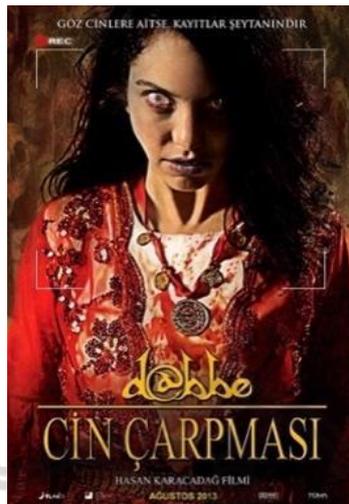
asing.



Gambar 2. Screenshot Film Keramat

Penataan suara pada film Keramat menggunakan *diegetic sound*. Pengolahan suara pada film ini terdengar sangat natural untuk mendukung *found footage* sehingga kejadian-kejadian yang muncul membangun kesan seolah nyata. Pada film ini *diegetic sound* mendukung dramatik cerita. Suara-suara yang dihadirkan dapat membuat penonton merasakan apa yang dirasakan para tokoh. Beberapa suara juga memancing tokoh untuk mencari sumber suara yang terdengar seperti suara gamelan, suara tangisan wanita, dan suara wayang tanpa dalang. Penggunaan *diegetic sound* dalam film “Keramat” akan dijadikan rujukan dalam film “Bhagawanta”. Pada film “Bhagawanta” juga menggunakan *diegetic sound*, akan tetapi akan lebih dominan menggunakan *diegetic off-screen* untuk memberikan informasi masalah yang akan mendatangi para tokoh. Suara-suara yang hadir akan terdengar diluar *frame* sehingga dapat membangun rasa ingin tahu penonton tentang siapa dibalik sumber suara tersebut.

2. Film Dabbe : The Possession (2013)



Gambar 3. Screenshot Poster Film Dabbe: The Possession (2013)

Film ini merupakan film horor *Found Footage* yang disutradarai oleh Hasan Karacadag dan dirilis pada tahun 2013. Bercerita tentang Kubra di hari pernikahannya, ia kerasukan jin hingga menusuk calon suaminya berkali-kali hingga meninggal. Pada saat bersamaan, Ebru, seorang psikiater sekaligus teman masa kecil Kubra kaget bukan kepalang mengetahui sahabatnya itu kerasukan. Di sisi lain, seorang peruyyah, Faruk menawarkan diri untuk membantu mengusir jin yang merasuki tubuh Kubra. Sementara itu, Ebru bersikeras bahwa yang dialami Kubra adalah gangguan mental.



Gambar 4. Screenshot Film Dabbe: The Possession (2013)

Ia tidak percaya pada ritual keagamaan tersebut. Pada saat bersamaan, keluarga Kubra menerima Faruk dan mempersilahkannya melakukan ruqyah. Faruk melakukan ruqyah terhadap Kubra dengan membaca ayat-ayat Al-Quran. Ebru yang tidak percaya dengan prosesi tersebut merekam proses ruqyah dan berupaya membuktikan bahwa kasus Kubra bisa diselesaikan di rumah sakit, bukan lewat pengusiran jin. Ternyata, meskipun sudah diruqyah berkali-kali, Kubra tetap tidak sembuh. Di sini lah, satu per satu rahasia Kubra dan Ebru kian terkuak yang membuka jalan pada sisi-sisi terkelam di masa lalu mereka.

Pada film ini memanfaatkan *diegetic sound* dengan gaya *hyperreality*. *Hyperreality* di film ini memanfaatkan *sound effect* yang masih berkaitan dalam cerita, kemudian diolah agar suara-suara yang hadir terdengar lebih menonjol dari suara-suara yang lain. Saat Faruq sedang membacakan ayat-ayat al-quran kepada Kubra yang sedang dirasuki jin, suara-suara aksi dari Kubra terdengar berlebihan. Tujuannya adalah untuk membangun dramatisasi adegan dan *jumpscare*. *Diegetic sound effect* pada film “*Dabbe: The Possession*” akan dijadikan sebagai rujukan dalam penciptaan film “*Bhagawanta*”. Hal yang dapat menjadi pembeda dalam penciptaannya ialah film “*Bhagawanta*” tidak menggunakan gaya *hyperreality* dan akan lebih dominan pada penggunaan *diegetic off-screen sound effect*. Penataan suara pada film ini akan memanfaatkan *sound effect diegetic* yang ada di luar *frame* (*off-screen*) untuk memberikan informasi akan datangnya masalah kepada tokoh untuk membangun *curiosity*.

3. Film V/H/S/ 2



Gambar 5. Screenshot Poster Film V/H/S/ 2

Film V/H/S 2 adalah sebuah film antologi dengan *genre* horor *found footage*. Ada 5 segmen dalam film ini dan disutradarai oleh sutradara berbeda di setiap segmennya, yaitu *Tape 9*, *Phase I Clinical Trials*, *A Ride in the Park*, *Safe Heaven*, dan *Slumber Party Alien Abduction*. Di antara 5 segmen tersebut ada satu segmen yang menjadi benang merah penghubung menuju 4 segmen lainnya yaitu segmen 1 yang berjudul *Tape 9* yang bercerita tentang dua orang detektif yang menyelidiki misteri hilangnya seorang mahasiswa. Penyelidikan itu membawa mereka ke rumah mahasiswa tersebut. Di sana mereka menemukan setumpuk kaset VHS berserakan dan mereka memutar kaset tersebut dan cerita berlanjut ke segmen-segmen lainnya melalui kaset tersebut.

Segmen yang akan menjadi tinjauan karya pada film “Bhagawanta” adalah segmen *Safe Heaven* yang disutradarai oleh sutradara Indonesia, Timo Tjahjanto dan Gareth Evans.



Gambar 6. Screenshot Film V/H/S/ 2

Bercerita tentang kru film Malk sang pewawancara, Lena sang produser/tunangan Malik, Adam, dan Jon sang juru kamera. Mereka menyusup ke sekte yang dikenal sebagai Gerbang Surga dengan harapan dapat merekam film dokumenter tentang aktivitas misterius, baik yang ditampilkan maupun yang disembunyikan. Kru film diundang ke dalam kompleks sekte tersebut oleh seorang wanita yang dikenal sebagai "Nyonya". Di dalam, mereka menemukan dinding yang dipuja dengan simbol aneh, anak sekolah di ruang kelas, dan wanita

berpakaian putih. Para kru bertemu dan mewawancarai pemimpin kultus seorang pria yang disebut sebagai "Ayah". Ketika wawancara bel berbunyi, seketika para pemuja memulai bunuh diri massal dan satu persatu dari kru film menjadi tumbal untuk memanggil iblis.

Beberapa hal yang berkaitan dengan penataan suara pada segmen *Safe Heaven* di film "V/H/S 2" dapat dijadikan sebagai acuan pada penataan suara film "Bhagawanta". Penerapan *diegetic sound effect* pada segmen *Safe Heaven* di film "V/H/S 2" dominan untuk mendukung aksi pembunuhan. Suara-suara dari aksi pembunuhan terdengar lebih menonjol daripada suara yang lain, untuk membangun kesan pembunuhan yang sadis. Hal tersebut dapat diimplementasikan melalui suara pukulan tongkat, sayatan pisau ke leher, serta suara senapan yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang mencekam. Di film "Bhagawanta", *diegetic sound effect* juga digunakan untuk mendukung aksi pembunuhan yang dilakukan sosok berbaju putih terhadap tokoh. Akan tetapi, tujuan utama *diegetic sound effect* pada film "Bhagawanta" adalah untuk membangun rasa penasaran penonton.

