

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Proses penciptaan film *Hajar!!!* yang mengusung konsep penerapan efek suara *hyperreal* dalam penataan suara film fiksi, Konsep yang dirancang untuk membuktikan bahwa efek suara tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, melainkan mampu membangun naratif dan memperkuat karakterisasi dalam film fiksi, berusaha diterapkan dalam karya ini. Penggunaan efek suara dengan pendekatan *added value*, *leitmotif*, *point of audition*, dan *layering hyperreal* mampu memperkaya dimensi cerita, memperjelas konstruksi karakter, dan memperkuat atmosfer emosional film secara keseluruhan. Dalam proses penciptaan, kombinasi simultan antara *added value*, *point of audition*, dan *hyperreal* dapat membangun lapisan narasi yang tidak hanya memperkuat visual, tetapi juga memperluas pemahaman penonton terhadap kondisi psikologis karakter utama.

Selama proses penciptaan, terdapat beberapa faktor yang menunjang keberhasilan karya. Perencanaan konsep yang matang sejak pra-produksi, koordinasi intensif lintas divisi (terutama dengan sutradara, DOP, dan *editor*), serta pemanfaatan teknik *layering*, *reverb*, *panning*, dan penggunaan *sound library* menjadi elemen kunci yang memungkinkan konsep *hyperreal* dapat diwujudkan sesuai rencana. Selain itu, eksplorasi referensi film seperti *John Wick*, *Inception*, dan *Whiplash* memberikan landasan konseptual yang kuat dalam pengembangan *treatment* efek suara yang diterapkan dalam film *Hajar!!!*.

Proses penciptaan tidak lepas dari hambatan dan kendala yang perlu dicatat sebagai bahan evaluasi. Keterbatasan alat, terutama dalam proses *foley*,

mempengaruhi kualitas beberapa efek suara yang tidak dapat diproduksi secara optimal dan harus digantikan dengan *sound library* yang kualitasnya bervariasi.

Secara keseluruhan, penciptaan karya film ini berusaha membuktikan bahwa penerapan efek suara *hyperreal* dengan pendekatan konseptual yang tepat dan didukung perencanaan teknis yang tepat dapat memberikan kontribusi signifikan dalam membangun naratif film fiksi.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman dan refleksi yang diperoleh selama proses penciptaan film *Hajar!!!*, terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, baik untuk pengembangan karya sejenis di masa mendatang maupun untuk pencipta lain yang tertarik mengkaji dan menerapkan konsep penataan suara *hyperreal* dalam film fiksi.

Pertama, bagi pencipta karya yang hendak mengembangkan pendekatan serupa, disarankan untuk memulai perencanaan penataan suara sejak tahap pra-produksi secara lebih terstruktur. Penggunaan efek suara dengan konsep *added value*, *leitmotif*, *point of audition*, dan *hyperreal* memerlukan pemetaan yang jelas terhadap kebutuhan suara di setiap adegan sejak awal. Penyusunan *sound breakdown* yang detail, disertai dengan perencanaan *treatment* suara untuk tiap adegan, akan sangat membantu dalam meminimalisir kendala teknis dan menjaga konsistensi konsep sepanjang proses produksi hingga pasca-produksi. Selain itu, keterbatasan waktu pasca-produksi menyebabkan proses *mixing* tidak bisa dilakukan secara maksimal, sehingga pada beberapa bagian terdapat transisi suara yang kurang halus dan sinkronisasi *foley* yang kurang presisi. Kendala komunikasi

lintas divisi di tahap awal pra-produksi juga sempat memperlambat proses perencanaan *treatment* suara, namun dapat diatasi melalui koordinasi yang lebih intens.

Kedua, disarankan agar pencipta mempersiapkan peralatan yang memadai, terutama untuk proses perekaman *foley*. Keterbatasan alat *foley* berpotensi mengurangi kualitas hasil akhir, sehingga investasi waktu dan sumber daya dalam penyediaan alat dan eksplorasi bahan suara menjadi hal yang perlu dipertimbangkan sejak awal. Selain itu, penggunaan *sound library* sebagai pelengkap tetap penting, namun akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan perekaman *foley* orisinal yang sesuai kebutuhan.

Ketiga, dalam proses pasca-produksi, disarankan untuk menyediakan waktu yang cukup panjang untuk proses *editing*, *sound design*, *mixing*, dan *mastering*. Konsep *layering*, *reverb*, *panning*, dan manipulasi efek suara memerlukan ketelitian dan ketekunan dalam tahap penyempurnaan. Penjadwalan waktu yang realistis, disertai fleksibilitas untuk revisi dan eksplorasi tambahan, dapat meminimalisir hasil yang kurang maksimal akibat keterbatasan waktu.

Keempat, bagi pencipta yang tertarik menerapkan konsep *hyperreal* dalam penataan suara, disarankan untuk mengkaji dan mengeksplorasi referensi film yang relevan secara mendalam. Pemahaman terhadap bagaimana efek suara digunakan dalam karya seperti *John Wick*, *Inception*, dan *Whiplash* dapat menjadi landasan konseptual yang kaya untuk pengembangan *treatment* suara yang kontekstual dan efektif dalam proyek yang berbeda.

Terakhir, penting untuk merekomendasikan agar pencipta lain yang ingin mengembangkan karya serupa agar memperkuat koordinasi lintas divisi, terutama dengan sutradara, DOP, editor, dan artistik, sejak tahap awal. Penerapan efek suara berbasis naratif memerlukan pemahaman bersama agar integrasi suara dan visual berjalan harmonis dan mendukung tujuan penciptaan secara utuh.

Melalui saran ini, diharapkan pada karya berikutnya dapat mengantisipasi kendala yang mungkin muncul serta memperkaya eksplorasi artistik dan teknis dalam pengembangan penataan suara film fiksi berbasis naratif.



DAFTAR PUSTAKA

- Altman, Rick. 1992. *Sound Theory, Sound Practice*. London: Routledge.
- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.
- Bordwell, David, Thompson, Kristin, Smith, Jeff. 2020. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Chion, Michel. 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- Collins, Karen. 2013. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Farnell, Andy. 2010. *Designing Sound*. Cambridge: The MIT Press.
- Holman, Tomlinson. 2010. *Sound for Film and Television*. Burlington: Focal Press.
- Hurbis-Cherrier, Mick. 2012. *Voice and Vision: A Creative Approach to Narrative Film and DV Production*. Burlington: Focal Press.
- Murray, Leo. 2019. *Sound Design: Theory and Practice: Working with Sound*. London: Routledge.
- Murch, Walter. 2001. *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Neumeyer, David, Buhler, James, Deemer, Rob. 2010. *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*. New York: Oxford University Press.
- Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Viers, Ric. 2008. *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.



GLOSARIUM

A

Added Value : Nilai tambah ekspresif dan informatif yang diberikan suara terhadap gambar, sehingga tercipta kesan bahwa ekspresi tersebut berasal alami dari gambar itu sendiri

Acousmatic Sound : Suara yang terdengar tetapi sumbernya tidak terlihat di layar; sering digunakan untuk menciptakan ketegangan atau misteri.

Ambience : Suara latar atau suasana alami dari suatu lokasi, seperti suara angin, burung, atau keramaian kota.

C

Compression (Audio) : Proses pengolahan dinamika suara untuk mengurangi perbedaan antara suara paling keras dan paling pelan, menghasilkan suara yang lebih stabil.

D

DAW (Digital Audio Workstation): Perangkat lunak komputer untuk merekam, mengedit, mixing, dan mastering audio.

Percakapan antar karakter dalam film

yang direkam dan/atau ditambahkan dalam proses editing suara.

E

EQ-ing / Equalization : Proses mengatur frekuensi suara (tinggi, menengah, rendah) untuk menguatkan atau mengurangi elemen tertentu dari suara.

F

Foley : Proses perekaman ulang efek suara buatan (seperti langkah kaki, gesekan kain, dll.) secara manual untuk menggantikan atau menambah suara asli.

Frequency (Frekuensi) : Tingkat getaran suara yang menentukan tinggi-rendahnya nada (pitch); diukur dalam Hertz (Hz).

H

Hyperreal : Estetika suara yang dilebih-lebihkan secara kreatif untuk menciptakan pengalaman emosional dan sensoris yang lebih kuat daripada kenyataan sebenarnya.

I

Internal Sound : Suara yang mewakili kondisi batin atau fisiologis karakter, seperti detak jantung, suara napas, atau suara dalam pikiran.

L

Layering (Pelapisan Suara) : Teknik menggabungkan beberapa elemen suara menjadi satu kesatuan efek suara yang kompleks, intens, dan memiliki dimensi.

Leitmotif (Leitmotif Audio) : Motif suara berulang yang diasosiasikan dengan karakter, objek, atau ide tertentu sebagai penanda naratif atau emosional.

M

Mastering (Audio) : Tahap akhir dari proses audio di mana seluruh track disatukan dan disesuaikan volumenya untuk memastikan konsistensi kualitas suara antar adegan.

Mixing (Audio) : Proses menggabungkan berbagai elemen suara (dialog, musik, efek) ke dalam satu komposisi audio yang harmonis.

P

Panning : Proses penempatan suara ke kanal kiri atau kanan dalam sistem stereo untuk menciptakan persepsi arah atau ruang.

Pitch Shifting : Teknik mengubah tinggi nada dari suara untuk memberikan karakter atau efek tertentu.

Point of Audition : Pendekatan penyajian suara yang menempatkan pendengar dalam posisi auditori karakter, seolah mendengar dari perspektif karakter tersebut.

Post-Production (Pasca Produksi) : Tahap setelah produksi film, mencakup editing video, mixing, sound design, foley, dan mastering.

Production Sound : Suara asli yang direkam saat pengambilan gambar film.

R

Reverb (Reverberation) : Efek gema yang ditambahkan pada suara untuk menciptakan ilusi ruang atau atmosfer tertentu (seperti ruangan besar, lorong, dll.).

S

Sound Design : Proses kreatif dalam perancangan dan manipulasi suara untuk menciptakan suasana, karakterisasi, dan mendukung cerita.

Sound Library : Kumpulan atau bank suara yang tersedia dan dapat digunakan dalam produksi film sebagai pengganti suara hasil rekaman langsung.

T

Time Stretching : Teknik memperpanjang atau mempersingkat durasi suara tanpa mengubah tinggi nadanya (pitch).

V

Voice Over (VO) : Suara yang berasal dari narator atau tokoh yang tidak sedang terlihat di layar, sering digunakan untuk menjelaskan atau memberikan konteks narasi.

