

**PENERAPAN *SOUND EFFECT* DENGAN TEKNIK  
*ASYNCHRONOUS SOUND* PADA PENATAAN SUARA  
FILM TELEVISI “WANDU”**

**Skripsi Karya Seni  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana Strata I  
Program Studi Televisi dan Film**



**Disusun oleh:  
Risanggalih Aditya Putra  
NIM : 1210630032**

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

**2016**

**PENERAPAN *SOUND EFFECT* DENGAN TEKNIK  
*ASYNCHRONOUS SOUND* PADA PENATAAN SUARA  
FILM TELEVISI “WANDU”**

**Skripsi Karya Seni  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana Strata I  
Program Studi Televisi dan Film**



**Disusun oleh:  
Risanggalih Aditya Putra  
NIM : 1210630032**

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

**2016**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Karya Seni ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Prodi Televisi dan Film, Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 29 Juni 2016.

Pembimbing I/Anggota Penguji

  
**Roni Edison, M.Sn**

NIP 19681230 1998802 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

  
**Dr. Alexandri Lutfi R., M.S**

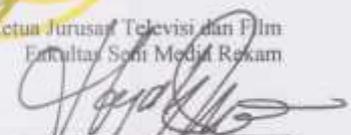
NIP 19580912 198601 1 001

Cognate/Penguji Ahli

  
**Elok Kustanto, S.Sn., M.A**

NIP 19740313 200012 1 001

Ketua Jurusan Televisi dan Film  
Fakultas Seni Media Rekam

  
**Dyah Arum Retnowati, M.Sn**

NIP 19710430 199802 2 001

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

  
**Marsudi, S.Kar., M.Hum**  
NIP 19610710 198703 1 002





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188  
 Telepon (0274) 384107  
 www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Priyanaalini Aditya Putra  
 No. Mahasiswa : 1210630032  
 Angkatan Tahun : 2012  
 Judul Penelitian/ : Penerapan Sound effect dengan Teknik Asynchronous Sound  
 Perancangan karya : pada penataan suara Film Teknis "Wanda"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagai-  
 yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak  
 terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara  
 tertulis dicatu 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.

Yogyakarta, 21 Juni 2016

Yang menyatakan



Priyanaalini Aditya Putra

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya ini kupersembahkan  
untuk Tuhan Yang Maha Esa dan kedua orangtuaku  
serta teman-teman kusayangi;  
Terimakasih telah menjadi motivasi dan inspirasi,  
juga yang tiada henti.*



**MOTTO**

*“Jangan mengeluh, Tuhan selalu memberikan yang terbaik secara tiba-tiba.”*



## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbinganNya, hingga selesainya karya seni dan laporan tugas akhir ini, sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan S1 pada jurusan Televisi, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Besar manfaat yang didapat saat proses karya seni dan penulisan laporan disini, semuanya akan menjadi hikmat dan pembelajaran baru. Terwujudnya karya seni dan penulisan laporan karya tugas akhir yang berjudul Penerapan *Sound Effect* Dengan Teknik *Asynchronous Sound* Pada Penataan Suara Film Televisi “Wandu” ini sebagai wujud dedikasi sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia, Fakultas Media Rekam Jurusan Televisi atas ilmu yang diberikan untuk kesejahteraan Indonesia.

Karya seni dan laporan tugas akhir ini tidak semata-mata hasil usaha dan pemikiran sendiri, kritik, saran, nasehat, bantuan moral maupun materi menjadi wadah dalam mengolah kematangan karya seni dan penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati tugas akhir ini dipersembahkan kepada semua pihak yang membantu sebagai wujud terima kasih kepada:

1. Tuhan YME atas segala nikmat yang diberikan.
2. Kakek dan nenek tercinta, H. Soeparmanto dan Dra. Liliek Estiningtyas.
3. Kedua orang tua saya, Beni Aditya Herimurti.
4. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Marsudi, S.Kar., M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
6. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Roni Edison, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I.
8. Alexandri Lutfhi R., M.S., selaku Dosen Pembimbing II.
9. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A., selaku Dosen Wali.
10. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku *cognate* dalam ujian Tugas Akhir.
11. Semua staf pengajar dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Ghalif Putra Sadewa.
13. Morsed, Delfi Mulyansyah, Chrisila Wentiasri, Dinar Surya Oktarini, Erwin Prasetya Kuriawan, Jeanetta.
14. Semua *crew* dan pemain yang terlibat dalam proses pembuatan karya film televisi “Wandu”.
15. Teman-teman seperjuangan Televisi 2012 dan seluruh angkatan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
16. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas akhir ini selesai

Akhir kata semoga karya film televisi “Wandu” dapat memberi manfaat sebagai bahan diskusi dan perkembangan dunia pertelevisian. Apabila pada prosesnya masih terdapat kekurangan dan kesalahan oleh karena itu penulis membutuhkan saran dan kritik yang membantu sempurnanya pembuatan karya beserta analisisnya dikemudian hari, terimakasih.

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Penulis

Risanggalih Aditya Putra

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR <i>CAPTURE</i> .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR FOTO .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan .....	4
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Karya.....	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK .....	10
A. Objek Penciptaan .....	10
B. Analisis Objek Penciptaan .....	12
BAB III LANDASAN TEORI.....	19
A. Film Televisi .....	19
B. Suara.....	19
C. Suara Dalam Film .....	21
D. Unsur-Unsur Suara Dalam Film .....	23
E. <i>Sound Effect</i> .....	24
F. <i>Asynchronous Sound</i> .....	25
G. Departemen Suara .....	27
H. <i>Polar Response</i> .....	28
I. Musik .....	32
BAB IV KONSEP KARYA.....	33
A. Konsep Penciptaan.....	33
B. Desain Program.....	36
C. Desain Produksi .....	36

D. Konsep Teknis.....	37
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA .....</b>	<b>53</b>
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	53
1. Praproduksi .....	53
2. Produksi .....	66
3. Pascaproduksi.....	67
B. Pembahasan Karya .....	68
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster Film <i>A Copy of My Mind</i> .....	7
Gambar 1.2. Poster Film <i>Something In The Way</i> .....	9
Gambar 3.1. Gelombang Suara .....	20
Gambar 3.2. Frekuensi Suara diterjemahkan ke dalam catatan .....	20
Gambar 3.3. Panjang Gelombang .....	21
Gambar 3.4. Polar diagram <i>omni directional</i> .....	29
Gambar 3.5. Polar diagram <i>figure of eight</i> .....	30
Gambar 3.6. Polar diagram <i>cardioid</i> .....	30
Gambar 3.7. Polar diagram <i>hypercardioid</i> .....	31
Gambar 3.8. <i>Gun microphone response</i> .....	31
Gambar 4.1. <i>Zoom H6n</i> .....	43
Gambar 4.2. Alur penggunaan <i>Zoom H6n</i> .....	44
Gambar 4.3. <i>Transmitter dan receiver</i> .....	45
Gambar 4.4. <i>Mic clip on</i> .....	45
Gambar 4.5. <i>Mic Condenser MKH60</i> .....	46

## DAFTAR CAPTURE

<i>Capture</i> 1.1. Film Pendek Saserahan .....	6
<i>Capture</i> 4.1. Kondisi kamar Ayu di <i>scene</i> 1 .....	38
<i>Capture</i> 4.2. Situasi rumah Kemmy di <i>scene</i> 2.....	38
<i>Capture</i> 4.3. Adegan depan salon di <i>scene</i> 3 .....	39
<i>Capture</i> 4.4. Adegan Ayu di kamar pada <i>scene</i> 4.....	40
<i>Capture</i> 4.5. Ibu membangunkan Kemmy di <i>scene</i> 6.....	40
<i>Capture</i> 4.6. Ibu menangis di <i>scene</i> 9 .....	41
<i>Capture</i> 4.7. Adegan Sarijan memandikan ayam di <i>scene</i> 12.....	41
<i>Capture</i> 4.8. Ibu-ibu menggunjing Kemmy di <i>scene</i> 12.....	41
<i>Capture</i> 4.9. Adegan Ayu di kantor kelurahan pada <i>scene</i> 16.....	42
<i>Capture</i> 4.10. Adegan Suryo kesal kepada petugas TPU di <i>scene</i> 25 .....	42
<i>Capture</i> 4.11. Aksen bahasa jawa di <i>scene</i> 22 .....	47
<i>Capture</i> 4.12. Aksen bahasa jawa di <i>scene</i> 22 .....	48
<i>Capture</i> 4.13. <i>Overlapping</i> dialog di <i>scene</i> 17 .....	48
<i>Capture</i> 4.14. <i>Overlapping</i> dialog di <i>scene</i> 17 .....	48
<i>Capture</i> 4.15. Musik fungsional di <i>scene</i> 25 .....	49
<i>Capture</i> 4.16. Musik fungsional pada <i>bumper</i> akhir film.....	49
<i>Capture</i> 4.17. Penerapan <i>loudness</i> di <i>scene</i> 24.....	50
<i>Capture</i> 4.18. <i>Pitch</i> diterapkan di <i>scene</i> 9 .....	50
<i>Capture</i> 4.19. <i>Pitch</i> diterapkan di <i>scene</i> 9 .....	50
<i>Capture</i> 4.20. Efek gema di <i>scene</i> 6 .....	51
<i>Capture</i> 4.21. Efek gema pada judul film .....	51
<i>Capture</i> 4.22. <i>Non Simultan sound</i> di <i>scene</i> 18.....	51
<i>Capture</i> 4.23. <i>Non Simultan sound</i> di <i>scene</i> 18.....	52
<i>Capture</i> 4.24. <i>Asynchronous sound</i> di <i>scene</i> 4 .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kategori Emosional.....	13
Tabel 5.1. Jadwal Produksi .....	56
Tabel 5.2. Deskripsi Lokasi .....	57
Tabel 5.3. Perlengkapan Alat <i>Audio</i> .....	66
Tabel 5.4. Pembahasan Karya.....	79

## DAFTAR FOTO

Foto 4.1. Pengoperasian tata suara saat produksi film.....	47
--	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** Form Kelengkapan I-VIII dari Kampus
- Lampiran 2.** Naskah Draft #8 “Wandu”
- Lampiran 3.** *Sound Report*
- Lampiran 4.** Dokumentasi *Behind The Scene* Produksi
- Lampiran 5.** Desain Poster Karya
- Lampiran 6.** Desain *Cover Box* DVD
- Lampiran 7.** Desain Label DVD
- Lampiran 8.** Surat Keterangan Pemutaran Karya
- Lampiran 9.** Desain Poster *Screening*
- Lampiran 10.** Desain Katalog *Screening*
- Lampiran 11.** Desain Undangan *Screening*
- Lampiran 12.** Dokumentasi *Screening*



## ABSTRAK

Film televisi “Wandu” adalah penggambaran bahwa waria juga manusia yang membutuhkan identitas dan status sosial yang sama. Mengangkat cerita ini merupakan problematika yang selalu hadir dalam kehidupan seorang waria. Sebagian banyak kalangan, waria selalu menjadi pembicaraan publik dan tidak mendapatkan tempat yang layak, sehingga berdampak pada masalah identitas diri.

Penataan suara pada film “Wandu” menjadi sangat vital. Bukan hanya sebagai pelengkap dan pengisi dialog saja, tetapi suara akan mendukung seluruh emosional dan menciptakan realita yang sesungguhnya tentang problematika waria. Penerepan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound* menjadi konsep penataan suara film televisi “Wandu” ini. Istilah *asynchronous sound* merupakan efek suara yang tidak nampak pada gambar tetapi memiliki hubungan fungsional dengan gambar. Konsep ini digunakan untuk memperbesar dimensi film melampaui apa yang ada dalam layar dan untuk mempengaruhi efek emosional yang lebih kuat. Potensi dalam menggunakan teknik *asynchronous sound* adalah membebaskan suara dari fungsi terkekang pada apa yang terlihat dalam gambar. Penggunaan teknik dalam film televisi “Wandu” ini, berfungsi untuk merepresentasikan ketidaknyamanan waria melalui tata suara film yang mendukung emosional tokoh film tersebut.

Kata Kunci : Film Televisi, *Sound Effect*, *Asynchronous Sound*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Film televisi (FTV) merupakan salah satu media massa yang digunakan sebagai sarana hiburan. Selain itu film televisi berperan sebagai sarana modern yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Film televisi menjadi salah satu media massa yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu informasi. Film televisi juga merupakan produk kebudayaan manusia yang dianggap berdampak besar bagi masyarakat, ia merupakan salah satu bentuk seni yang mampu untuk mendidik serta mempengaruhi sikap para penontonnya. Melalui pengalaman mental dan budaya yang dimilikinya, penonton berperan aktif secara sadar maupun tidak sadar untuk memahami sebuah film (Pratista: 2008, 3).

Film televisi khususnya genre drama masih menjadi pilihan utama masyarakat Indonesia. Tema-tema yang terlihat itu-itu saja lama kelamaan akan membuat penonton cepat bosan. Muatan edukasi pun semakin hilang dengan cerita-cerita cinta remaja yang setiap hari tayang di televisi. Keadaan yang demikian membuat penonton menjadi tidak peduli dengan orang-orang disekitar serta menilai masalah dalam satu sisi saja.

Tema-tema cerita yang mengangkat sosial masih jarang sekali diangkat. Kehidupan orang-orang yang mempunyai jalan hidup berbeda tidak banyak diangkat dalam sebuah karya film. Penciptaan film televisi dengan judul "Wandu" ini kemudian menjadi tayangan yang mengusung muatan hiburan dan didominasi oleh muatan-muatan moral sebagai bentuk refleksi diri dalam melihat kondisi sekitar.

Wandu dalam bahasa jawa dapat diartikan sebagai waria. Wandu (waria) merupakan sebuah fenomena sosial bagi masyarakat Indonesia yang menjadi kaum minoritas (terpinggirkan). Banyak orang yang memandang sebelah mata kaum waria dan secara terbuka beranggapan waria adalah sampah masyarakat.

Wandu (waria) sering mendapatkan perlakuan yang tidak semestinya, seperti dihina, dicaci dan lain sebagainya. Perlakuan tersebut memaknai bahwa waria tidak dianggap sebagai objek, tetapi sebagai subjek, maka dari itu penciptaan film televisi “Wandu” akan merepresentasikan ketidaknyamanan emosional seorang waria melalui penataan suara dalam sebuah film.

Suara merupakan salah satu unsur pembentuk film yang terdapat dalam unsur sinematik. Suara dalam film mempunyai beberapa unsur seperti *speech*, *sound effect* dan musik. Suara memiliki sebuah kelebihan dimana dapat menciptakan sebuah ilusi tanpa harus digambarkan. *Sound effect* memiliki beberapa fungsi yang dapat menciptakan realitas pada sebuah film, maka dari itu muncul istilah *synchronous* dan *asynchronous sound*.

Keterikatan suara dengan apa yang dilihat penonton yakni istilah dari *synchronous sound*. Jika *asynchronous sound* merupakan suara yang tidak dilihat sumber suaranya pada gambar. Suara yang dihadirkan untuk mendukung nuansa emosional dan juga untuk menambah realisme pada gambar. Suara dengan menggunakan *asynchronous sound* dapat menambahkan realisme visual yang mencerminkan perasaan dan keberadaan tokoh dalam film.

*Asynchronous sound (that is, when there is discrepancy between the things heard and the things seen in the- film) can acquire considerable importance. If the sound or voice is not tied up with a picture of its source, it may grow beyond the dimensions of the latter. Then it is no longer the voice or sound of some chance thing, but appears as a pronouncement of universal validity. The surest means by which a director can convey the pathos or symbolical significance of sound or voice is precisely to use it asynchronously.* (Balazs: 2015, 209)

Suara *asynchronous* (yaitu, ketika ada perbedaan antara yang terdengar dan hal yang terlihat dalam film) dapat memperoleh pertimbangan penting. Jika suara tidak terikat dengan sumber gambarnya, mungkin hadir di luar dimensi. Cara paling pasti dimana seorang sutradara dapat menyampaikan kesedihan atau signifikan simbolis dari suara justru menggunakan *asynchronous sound*. (Balazs: 2015, 209)

Pernyataan Bela Balazs dalam buku *Theory of The Film* mengenai *asynchronous sound* dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam suara yang memiliki peran untuk membuat sebuah realitas dan simbol dalam sebuah film. Efek suara yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai

hubungan fungsional dengan gambar. Disini efek suara dalam kasus-kasus tertentu mempunyai fungsi yang bisa menggantikan peran musik dalam film. Fungsi *asynchronous sound* tersebut pada akhirnya dapat mempengaruhi nuansa emosional serta mendukung realisme dalam film tersebut.

Penerapan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound* mempunyai kelebihan dapat menggantikan peranan musik untuk mempengaruhi nuansa emosional pada film tersebut. Misalnya, salah satu *scene* yang ada di skenario film “Wandu” mempunyai *setting* lokasi di kelurahan pada siang hari, dengan menerapkan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound* terdengar suara orang membicarakan waria tersebut tanpa menampilkan gambar orang yang berbisik itu. Penerapan *sound effect* ini bukan hanya menjelaskan lokasi dalam cerita tetapi mendukung nuansa emosional pemain tersebut.

Salah satu film Indonesia yang memiliki konsep tata suara dengan film bergaya realis, misalnya film panjang terbaru karya Joko Anwar, *A Copy of My mind*. Film ini mencoba menggali banyak isu sosial dari percintaan, perdagangan ilegal film bajakan, pemilihan umum presiden, dan praktik korupsi pejabat Negara. Joko Anwar menampilkan ragam lapisan kota Jakarta sebaik mungkin. Film ini memang menjadi sangat realis karena konsep suara yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata. Misalnya, beberapa dialog yang tidak terlalu terdengar akibat kebisingan suara mesin motor dan mobil, serta klakson seperti suara hujan yang tentu akrab di telinga orang Jakarta. Melalui kebisingan tersebut, tata suara menjadi konsep realistik terhadap kota Jakarta ini. Film Joko Anwar menjadi salah satu referensi film untuk konsep tata suara yang mendukung emosional karakter pada film.

Berdasarkan dukungan teori dan referensi film tersebut, timbul ketertarikan untuk mencipta karya film televisi dengan judul “Wandu” dengan fokus pada fungsi efek suara dengan teknik *asynchronous sound* dalam membangun cerita agar tercipta nuansa emosional pada setiap adegan dalam film ini.

## B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya yang menerapkan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound* pada penataan suara film televisi “Wandu” ini didasari dari pengamatan terhadap kebiasaan-kebiasan atau cerita dari beberapa wandu (waria) saat melakukan riset. Selain itu ide penciptaan tata suara muncul ketika skenario film televisi “Wandu” mencapai *final draft*. Film televisi “Wandu” diangkat dari sebuah kisah nyata tentang problematika seorang waria, maka dari itu ide dan konsep penataan suara akan membuat sebuah realita, menciptakan ilusi, dan membangun suasana atau *mood* pada film ini. Melalui ide tersebut penata suara ingin merepresentasikan ketidaknyamanan nuansa emosional melalui penerapan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound*.

Film televisi “Wandu” ini adalah penggambaran bahwa wandu (waria) juga manusia yang membutuhkan identitas dan status sosial yang sama. Dalam mengangkat cerita tentang wandu (waria) dengan segala problematikanya, memiliki beberapa kategori nuansa emosional yang di ekspresikan dalam film melalui tokoh maupun dalam konsep tata suara. Pada film karya televisi “Wandu” salah satu cerita yang memiliki nuansa kesedihan yang diciptakan dari awal adegan adalah cerita tentang Kemmy. Emosi sedih itu timbul ketika Lastri (Ibu Kemmy) membangunkan anaknya (Kemmy) tetapi Kemmy telah meninggal dunia. Lastri (Ibu Kemmy) dalam film televisi “Wandu” mengekspresikan kesedihan tidak harus dengan menangis, tetapi menjadi cenderung pasif dengan mengurung diri di kamar. Kemudian dalam cerita Ayu, seorang waria yang ingin mengganti jenis kelamin pada KTP-nya untuk mengurus BPJS kesehatan. Cerita Ayu ini memiliki nuansa emosional kemarahan yang diciptakan karena di tolak oleh pengurus kelurahan dalam mengganti jenis kelamin di KTP-nya. Kemarahan tersebut tergambarkan melalui ekspresi wajah dan dialog yang begitu keras untuk di dengarkan.

Begitu pun Sani, seorang yang ingin membuang air kecil tetapi memiliki masalah dengan seorang pengunjung mal yang menuduh Sani melakukan aksi perekaman dalam sebuah toilet. Nuansa emosional yang diciptakan pada cerita ini sama seperti Ayu tentang kemarahan. Karya film “Wandu” memiliki tiga

cerita dan menggunakan struktur *muti-plot* yaitu struktur yang menggunakan lebih dari dua plot dengan jumlah tokoh dan karakter pendukung lebih banyak untuk menggerakkan cerita. *Multi-plot* harus menggunakan satu tema atau tujuan yang sama untuk menjaga hubungan kausalitas pada setiap rangkaian cerita.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Menerapkan penataan efek suara sebagai fungsi *asynchronous sound* pada film televisi “Wandu” untuk mendukung suasana emosional.
- b. Memberikan alternatif program film televisi dengan penerapan *asynchronous sound* sebagai elemen penting dalam sebuah karya *audio visual*.
- c. Menyajikan sebuah program drama fiksi untuk memberi hiburan sekaligus edukasi bagi masyarakat umum tentang refleksi diri untuk menghargai orang lain dan pilihan hidupnya.

#### 2. Manfaat Penciptaan

- a. Akademis  
Memberikan referensi dalam menerapkan fungsi *asynchronous sound* dalam sebuah film sebagai cara menyampaikan pesan.
- b. Praktis  
Penonton dapat merasakan pentingnya fungsi efek suara dalam mendukung nuansa emosional tokoh dalam film.

### D. Tinjauan Karya

Penataan suara film televisi “Wandu” dengan penerapan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound* merupakan bagian dari beberapa karya film yang sudah ada sebelumnya, tetapi belum banyak diketahui oleh para pembuat film. Beberapa film tersebut yakni :

#### 1. Saserahan (2013, Indonesia)

Film Saserahan karya Jason Iskandar yang diproduksi tahun 2013 merupakan film pendek berdurasi 10 menit 30 detik ini memiliki banyak

penghargaan, salah satunya menjadi film terbaik *Singapore International Film festival* tahun 2014. Film ini menceritakan seorang perempuan saat hari pernikahannya menunggu rombongan pengantin pria datang. Sedangkan pengantin pria mendapatkan masalah di perjalanan. Kecemasan dan kesepian hinggap di hati mereka.

Film Saserahan menjadi salah satu karya yang menginspirasi dalam film televisi “Wandu” dengan menerapkan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound* dalam mendukung nuansa emosional setiap karakter.



Capture 1.1 Film Pendek Sarasehan  
(Sumber: Capture Film Pendek Sarasehan)

Gambar diatas menunjukkan *opening shot* dari film saserahan yang menggambarkan seorang wanita yang sedang cemas. Elemen suara yang diciptakan di gambar *medium shot* tersebut adalah penerapan *sound effect* dengan teknik *asynchronous sound*. Penonton mendengar suara keramaian orang-orang berbicara yang sedang menunggu proses pernikahan tersebut.

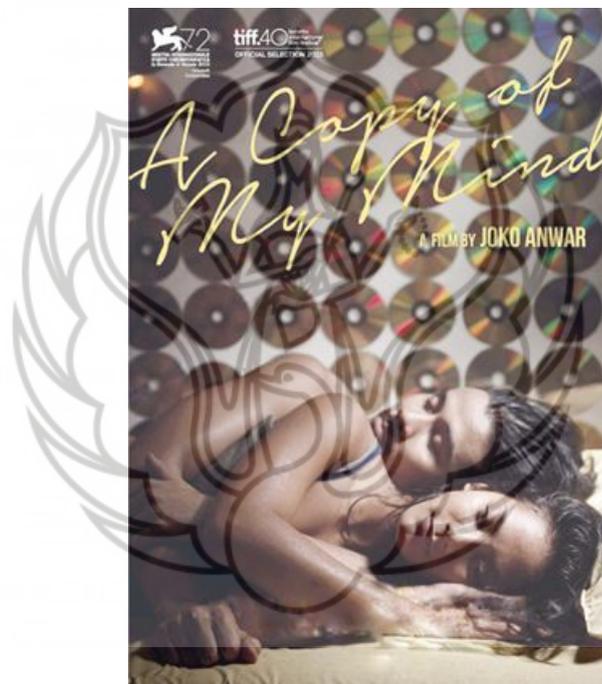
Suara yang dapat penonton dengar dan rasakan bukan hanya menjelaskan tentang *setting* lokasi dan waktu saja, tetapi ada pengaruh emosional terhadap karakter yang dimainkan. Suara keramaian, suara orang tertawa, suara ayam dan lain sebagainya menjadikan perbedaan antara *background sound* dengan perilaku pengantin wanita yang sedang cemas menunggu kedatangan pengantin pria.

Persamaan : *Asynchronous sound* diterapkan pada film saserahan karya Jason Iskandar.

Perbedaan : Pada durasi film dan cerita yang ingin disampaikan ke penonton.

## 2. *A Copy of My Mind* (2016, Indonesia)

Film *A Copy of My Mind* karya Joko Anwar yang rilis di bioskop Indonesia tahun 2016 ini berdurasi sekitar 1 jam 56 menit. Film ini bercerita tentang Sari (Tara Basro) bekerja di sebuah salon kecantikan murah. Setiap hari yang ia tunggu adalah pergi ke toko DVD bajakan setiap selesai bekerja, membeli satu film untuk dia tonton seorang diri. Alex (Chicco Jerikho) bekerja sebagai pembuat teks bahasa Indonesia untuk DVD bajakan.



Gambar 1.1. Poster Film *A Copy of My Mind*  
(Sumber: [www.movie.co.id](http://www.movie.co.id))

Suatu hari saat Sari protes ke toko DVD karena teks bahasa Indonesia DVD yang dia beli sangat tidak jelas, keduanya bertemu. Awalnya mereka bertengkar, namun kemudian mereka saling jatuh cinta. Tapi cinta dua orang biasa ini lalu terancam karena situasi politik Indonesia yang sedang bergejolak. Sari dan Alex bahkan harus bertahan hidup setelah mereka dengan tidak sengaja mendapatkan hasil rekaman negosiasi kecurangan para anggota DPR yang korupsi dengan beberapa pengusaha.

Film ini suara menjadi sesuatu yang penting dalam membangun karakter *setting* lokasi, yaitu Jakarta dan tokoh yang diperankan. Misalnya beberapa dialog yang tidak terlalu terdengar akibat polusi suara, bising suara mesin motor dan mobil. Melalui *background sound* yang bising tersebut, Jakarta menjadi kehidupan para protagonis.

Persamaan : Penerapan *asynchronous sound* dalam membangun nuansa emosional karakter dengan membuat *background sound* menjadi serealita mungkin.

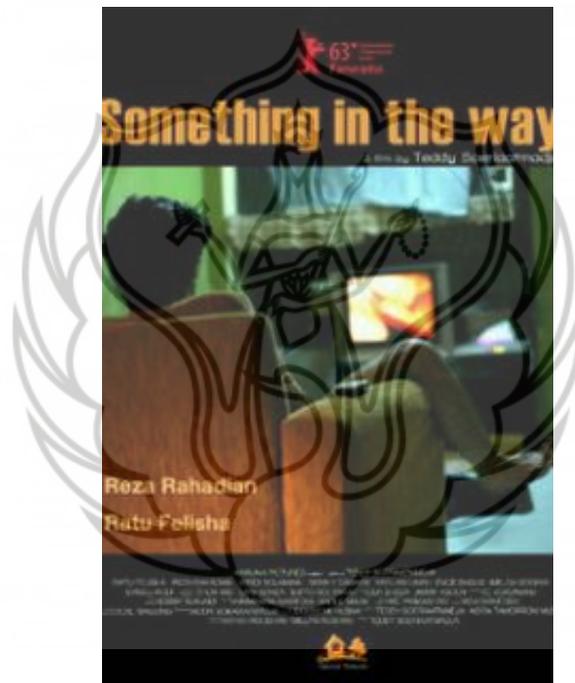
Perbedaan : Film *A Copy of My Mind* menerapkan *diegetic sound* pada konsep tata suaranya.

### 3. *Something In The Way* (2013, Indonesia)

Film *Something In The Way* karya Teddy Soeriaatmadja adalah salah satu film panjang terbaik yang pernah diproduksi oleh Teddy. Film ini bercerita tentang Ahmad (Reza Rahadian) seorang supir taksi di Jakarta. Ia kecanduan bacaan maupun *video* seks, namun tak bisa melampirkan keinginannya karena tidak mampu melakukan hal tersebut, yang bisa dilakukan adalah menikmati kesendirian di depan televisi, atau lewat masturbasi diam-diam dalam taksinya.

Setiap malam, ia sering mendengarkan komentar sesama supir taksi tentang pelacur atau istri mereka. Siangnya, ia rajin mengunjungi masjid, di mana ia belajar tentang pentingnya kesucian, moral, dan al-Quran. Sepercik harapan tumbuh ketika Ahmad jatuh cinta dengan tetangganya, Kinar (Ratu Felisha), seorang pekerja seks komersial dan menjadi pengantarnya ketempat kerja. Hubungan mereka sayangnya terhambat oleh mucikari Kinar. Konflik antara seks sebagai produk dan tekanan moral agama membingungkan Ahmad, yang hanya ingin membebaskan Kinar dan dirinya dari hidup penuh noda.

Musik dalam film ini menjadi musik yang fungsional karena dapat dibuat setelah film itu selesai disusun dalam bentuk *rough cut*. Diakhir film ini menggunakan lagu “*Air On G*” sebuah lagu klasik karya Johann Sebastian Bach. Lagu ini mewakili perasaan tokoh utama tanpa menggunakan dialog tetapi dengan penggunaan musik. Kematian Ahmad di akhir cerita menjadi suatu yang begitu tenang karena sudah membebaskan Kinar dari pekerjaannya. Lagu klasik sangat sesuai dengan gambar yang ditampilkan dan lagu ini dapat meningkatkan tahapan relaksasi pada penonton atas kematian Ahmad.



Gambar 1.2. Poster Film Something In The Way  
(Sumber: [www.movie.co.id](http://www.movie.co.id))

Persamaan : Menggunakan musik yang tenang diakhir cerita.

Perbedaan : Tidak menggunakan musik klasik