

BAB III

LANDASAN TEORI

Beberapa teori perlu dijabarkan untuk dijadikan acuan dalam penggarapan karya. Teori-teori tersebut kemudian dirangkum dan diterapkan dalam penciptaan film "Nyonya Rana" dengan pertanggungjawaban sebagai penata suara.

A. Film Fiksi

Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata (Danesi, 2010: 134). Sedangkan menurut Himawan Pratista (2008: 1), sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lain-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi. Setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berpikir. Setiap hasil karya yang ada bersifat unik dan menarik sehingga ada banyak cara yang dapat digunakan dalam suatu film untuk menyampaikan ide-ide tentang dunia nyata.

Unsur pembentuk lainnya adalah unsur sinematik yang merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yaitu: *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Pratista, 2008: 1). *Mise en scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise en scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta *acting* dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek visual yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.

Karya film fiksi berjudul “Nyonya Rana” adalah film drama yang menjadikan elemen sinematik pendukung khususnya suara untuk dapat menyampaikan informasi naratif serta membangun dramatisasinya.

B. Tata Suara Film

Suara merupakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah karya *audio visual* yang dalam hal ini, film. Kehadiran unsur suara ini mendukung pesan yang ingin disampaikan. Suara bisa memberikan informasi secara langsung atau tidak langsung untuk meningkatkan efek naratif dalam film. Meskipun suara dan gambar merupakan dua elemen yang berbeda, namun dengan penggabungan yang tepat keduanya dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Peran unsur suara serta gambar dapat membawa persepsi penonton pada adegan-adegan yang diinginkan sineasnya secara naratif. Lee R. Bobker dalam “*Elements of Film*” menyebutkan bahwa cara termudah dan paling efektif untuk menunjukkan pentingnya suara sebagai unsur utama dari pembuatan film, yakni dengan menyajikan adegan dalam film tanpa suara (Bobker, 1977: 102). Meskipun elemen visual telah direkam dan disusun dengan baik, namun film tersebut akan kehilangan sisi realitas dan memiliki dampak-dampak pada aspek lainnya.

Secara umum unsur suara film dibagi menjadi 3 elemen dasar (Pratista, 2008: 149), yakni: (1) Dialog (*speech*), bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter yang di dalam maupun di luar cerita film; (2) Musik, seluruh iringan musik atau lagu, baik yang ada di luar maupun di dalam film; dan (3) efek suara (*sound effect*) atau suara yang dihasilkan oleh semua objek atau benda yang ada di dalam maupun di luar cerita film. Beberapa unsur suara sering kali disatukan serta dikomposisikan dengan menggabungkan beberapa elemen suara yang diinginkan hingga menjadi satu keutuhan.

Suara memiliki beberapa fungsi dan peran dalam pembuatan sebuah film. Tomlinson Holman dalam “*Sound for Film and Television*” menguraikan peran-peran suara film menjadi beberapa poin penting (Holman, 1997: xvi), yakni:

1. *Direct Narrative Role* / Peran Langsung

Banyak jenis suara memiliki peran untuk bercerita langsung dalam sebuah film. Dialog, narasi, efek suara, serta musik dapat menjadi kunci informasi naratif dalam sebuah cerita, misalnya untuk menarik perhatian karakter untuk sebuah adegan. Elemen-elemen suara yang memiliki peran tersebut sering dituliskan ke dalam narasi sebuah skenario, karena penggunaannya dapat mempengaruhi kapan dan dimana aktor harus mengambil beberapa tindakan yang sesuai.

2. *Subliminal Narrative Role* / Ilusi Perspektif

Suara memiliki peran yang bersifat *subliminal* / bawah sadar. Suara film dapat memberikan ilusi persepsi pada audiens secara tidak disadari. Ketika banyak audiens membedakan berbagai objek visual dalam gambar, mereka hampir tidak pernah merasakan suara secara analitis. Penonton cenderung untuk mendengar suara dalam bentuk keseluruhan, meskipun yang sebenarnya sengaja dibangun terdiri dari beberapa potongan (*layer*). Letak kunci kekuatan naratif penting dari suara terletak di sini. Ketidakmampuan untuk memisahkan suara tersebut dapat dengan mudah menghasilkan "*a willing suspension of disbelief*" pada pendengar/penonton, karena mereka tidak bisa secara terpisah membedakan fungsi dari berbagai elemen suara. Bahkan ini dapat dimanipulasi oleh pembuat film untuk menghasilkan keterlibatan emosional untuk para penonton sehingga dapat menimbulkan efek ketegangan atau *suspense*.

Secara umum, film "Nyonya Rana" mencoba memanfaatkan kedua fungsi suara tersebut agar dapat menyampaikan informasi dan rasa kepada penonton, baik secara aktual maupun secara ilusif. Oleh sebab itu, seorang penata suara di samping harus membekali diri dengan pengetahuan teknis, juga tidak kalah penting harus memahami estetika dari elemen suara serta bunyi. Hal ini disebabkan karena baik-tidaknya unsur auditif pada sebuah film tidak hanya dihasilkan oleh pemakaian jenis alat semata, akan tetapi ditentukan juga oleh kepiawaian seorang penata suara itu untuk memanfaatkan peralatan yang dihadapinya untuk merealisasikan konsep yang dibuat.

C. *Diegetic Sound*

Suara dalam film memiliki hubungan ruang berdasarkan sumber suaranya (Bordwell, 2008: 278), yakni: (1) *Diegetic*, semua suara yang berasal dari dalam dunia cerita filmnya; dan (2) *non diegetic*, suara yang dipresentasikan berasal dari luar ruang cerita film. Dialog-dialog para tokoh, efek suara yang dihasilkan oleh objek atau karakter, serta suara musik yang dihasilkan dari instrumen dalam cerita termasuk dalam *diegetic sound*. David Bordwell (2008: 279) juga menjelaskan tentang batasan perbedaan antara *diegetic* dan *non diegetic* sebagai berikut:

As with fidelity, the distinction between diegetic and non-diegetic sound doesn't depend on the real source of the sound in the filmmaking process. Rather, it depends on our understanding of the conventions of film viewing. (Bordwell, 2008: 279).

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara suara *diegetic* dan *non-diegetic* bukan tergantung pada sumber suara asli pada proses pembuatan filmnya. Sebaliknya, hal ini tergantung pada pemahaman tentang menyaksikan, mendengarkan, dan merespon suara tersebut dalam konteks film secara umum (objektif).

Diegetic sound secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua sifat berdasarkan pembatasan *frame*, yakni *onscreen* dan *offscreen*. *Onscreen sound* adalah seluruh suara yang dihasilkan karakter dan objek yang berada di dalam *frame*. Sedangkan *offscreen sound* adalah seluruh suara yang berasal dari luar *frame* (Pratista, 2008: 160-161). Salah satu karakteristik suara *diegetic* khususnya *offscreen sound* adalah dapat menciptakan ilusi ruang yang lebih besar daripada elemen visual. Hal ini juga dapat membentuk ekspektasi tentang bagaimana sebuah adegan akan berkembang. Menggunakan subjektifitas melalui *shot point of view*, *offscreen sound* dapat membuat sebuah narasi terbatas yang membimbing penonton untuk menyadari apa yang sedang menjadi perhatian dari karakter (Bordwell, 2008: 279). Penerapan *diegetic sound* ini dapat membantu penonton untuk melihat dan menambah efek realitas dalam sebuah *shot*, sebagaimana menciptakan rasa (*sense*) dan memperluas dimensi dari apa yang terlihat pada unsur visual.

Diegetic sound dalam penerapannya memiliki berbagai dimensi yang berbeda. Menurut David Bordwell (2008: 284), suara jenis ini juga dapat digunakan untuk merepresentasikan pikiran atau kondisi mental tokoh dalam cerita. Misalnya suara monolog seorang tokoh yang berbicara meskipun tidak tampak bibirnya sedang bergerak. Dapat dipahami juga bahwa tokoh lain tidak bisa mendengar suara pikiran itu. Hal tersebut merupakan contoh penyampaian naratif yang menggunakan suara untuk mendapatkan subjektifitas, memberikan informasi mengenai isi pikiran atau kondisi mental dari tokoh. Suara pikiran seperti itu dapat dipahami layaknya penggambaran kondisi mental pada aspek visual. Jika dalam visual penggambaran mental dicitrakan menggunakan misalnya teknik kilas balik (*flashback*) ataupun *superimpose*, maka dalam ranah suara, seorang karakter juga dapat mengingat atau membayangkan kata-kata, potongan-potongan musik, atau peristiwa yang diwakili oleh efek suara.

Bordwell dan Thompson melakukan pengelompokan jenis-jenis suara *diegetic* dan *non-diegetic* berdasarkan hubungan temporalnya dengan unsur visual. Menurut mereka, suara film dapat muncul sebelum, bersamaan, atau sesudah gambar ditampilkan. Jika diklasifikasikan lebih jauh, mereka lebih memfokuskan pada elemen *diegesis* yang direpresentasikan berlangsung di masa lalu atau masa depan, dan elemen *diegesis* yang berlangsung di masa sekarang. Kemudian, mereka mengkategorikan masing-masing klasifikasi menjadi *external diegetic sound*, yaitu suara yang dihasilkan oleh objek yang secara fisik terdapat pada *mise en scene*, dan *internal diegetic sound*, suara yang direpresentasikan berasal dari dalam pikiran karakter, dan sifatnya adalah subjektif (Bordwell, 2008: 284).

Teori lain dari Michel Chion (1997: 77), memaparkan bahwa terdapat 2 (dua) sub-kategori tambahan untuk *internal sound*, yakni suara yang meskipun terletak dalam aksi di masa sekarang, namun sesuai dengan interior fisik dan mental dari karakter. Ini termasuk suara fisiologis nafas karakter, erangan, atau detak jantung, yang semuanya dapat disebut *objective-internal sound*. Juga dalam kategori ini ada *internal sound* seperti suara mental, kenangan, dan sebagainya yang disebut *subjective-internal sound*.

Kondisi lain yang penting dari ruang *diegesis* adalah *cross-over diegetic*, yang dieksplorasi dalam buku *Primeval Cinema - An Audiovisual Philosophy* oleh Danny Hahn (2016: 283), dimana ia menggambarkannya sebagai "*blending*" (transformasi suara atau potongan musik dari satu spektrum *diegetic* menjadi *non-diegetic*). Film "*Birdman*" adalah salah satu contoh bentuk *cross-over diegetic* dalam film, dengan iringan suara *drum* yang melantun dalam beberapa sekuen *shot* yang terpisah sebagai musik *non-diegetic*, tetapi kemudian ditunjukkan suara tersebut muncul dari seorang *drummer* di tepi jalan luar gedung teater. Suara tersebut juga berubah menjadi *diegetic* dengan bantuan teknik-teknik *audio engineering*, memiliki reverberasi yang mengalami perubahan sesuai karakteristik ruang (sumber: <http://filmsound.org/articles/beyond.htm>. Diakses pada 12/11/2016). Meskipun suara *drum* tersebut muncul kembali secara luas sebagai musik *diegetic*, kemudian dimasukkan dan diperlakukan sebagai *non-diegetic* oleh pembuat film, karakter dari suara itu berubah untuk mencocokkannya dengan *tone* film untuk mendapatkan efek yang lebih realis.

Klasifikasi dari kompleksitas jenis suara tersebut kemudian dijadikan acuan teoretis dalam tata suara film "*Nyonya Rana*", yang merupakan sebuah potret konflik internal tokoh utama dengan menyajikan suara berasal dari ruang *diegesis* sebagai elemen sinematik yang dominan dalam penyampaian naratifnya. Eksplorasi elemen suara ini dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya dengan merepresentasikan kondisi mental atau isi pikiran tokoh. *Internal diegetic sound* menjadi unsur yang banyak digunakan dalam film ini untuk memasuki alam pikiran, kesadaran, atau kondisi mental dari tokoh. Transformasi suara (*cross-over diegetic sound*) pun dalam hal ini dilakukan dengan memanipulasi asumsi sekat perbedaan antara *internal* dan *external diegetic sound*.

D. Efek Suara

Sound effect atau efek suara adalah suara apapun atau suara tambahan selain dialog, lagu, serta musik. *Sound effect* memiliki fungsi untuk menciptakan efek dramatis dalam sebuah film. Dalam *sound effect* sebuah film, ada lima jenis tipe efek suara (Viers: 2008, 27-29).

1. *Hard Sound Effect*

Hard Sound Effect adalah jenis efek suara yang tipikal ada pada sebuah aksi cerita. Suara ini cenderung bekerja langsung pada gambar. Efek suara dengan kategori ini meliputi suara klakson mobil, tembakan, pukulan, dan lain-lain. Dengan *Hard sound effect*, ada suara mutlak yang berhubungan langsung dengan gambar. Oleh karena itu, *performance* tidak menjadi masalah, berbeda dengan *Foley* yang membutuhkan *performance* atau melakukan aksi yang sama dengan aksi gambar, yang merupakan kunci untuk menciptakan efek yang meyakinkan untuk sesuai dengan aksi pada gambar.

2. *Foley Sound Effect*

Teknik *Foley* ditemukan pertama kali oleh Jack Foley dari Universal Studios. *Foley sound effect* adalah proses melakukan sinkronisasi antara suara dan gambar dengan aksi cerita selain *speech* dan musik. Contoh suara keramaian kaki kuda, cara merekamnya tidak harus menggunakan kuda sungguhan, tetapi dapat digantikan dengan sepatu kuda saja. Memerlukan keahlian seniman *foley* untuk dapat merekam dengan baik.

3. *Background Effect*

Background Effect juga dikenal sebagai *ambience* atau atmosfer, yaitu suara-suara yang dihadirkan untuk mengisi kekosongan suara pada sebuah gambar dan memberikan suasana lokasi cerita tersebut. *Background effect* tidak memiliki korelasi langsung untuk setiap peristiwa tertentu pada gambar. Jenis suara ini meliputi *roomtone* (suara latar *interior*), suara latar lalu lintas, ataupun sayup-sayup jangkrik di malam hari.

4. *Electronic Sound Effects / Production Elements*

Electronic Sound Effect populer sebagai efek suara dari film bergenre *science fiction* atau fiksi ilmiah pada tahun 1960 dan 1970-an. Efek suara yang bersumber dari perangkat elektronik untuk dijadikan *sound effect* sebagai elemen produksi. Contohnya seperti manipulasi suara instrumen *synthesizer* untuk membuat suara listrik statis, dering telfon, siaran radio dan lain sebagainya.

5. *Sound Design Effects*

Sound Design Effect adalah cara yang paling kreatif dalam pembuatan efek suara. Menciptakan suara yang tidak ada dalam dunia nyata menjadi ada di dalam sebuah film. Contohnya suasana luar angkasa, monster, pedang *light saber* dalam film *Star Wars* dan lain sebagainya.

Efek suara pada umumnya digunakan untuk mengisi kekosongan unsur aural pada segala sesuatu yang tampak di layar (Bobker, 1977: 109). Seperti penggunaan efek suara pada sebuah gambar *long-shot* jalanan kota: terdengar suara kendaraan, suara tong sampah yang jatuh ke trotoar, kecelakaan, kemudian ditambahkan suara logam yang ditabrakkan ke bahan konkrit (batu atau beton). Dengan cara ini, rasa terhadap realitas tempat dan peristiwa akan meningkat. Penerapan langsung dari efek suara tersebut biasanya digunakan untuk mendapatkan kepercayaan penonton terhadap *mise en scene (setting)*.

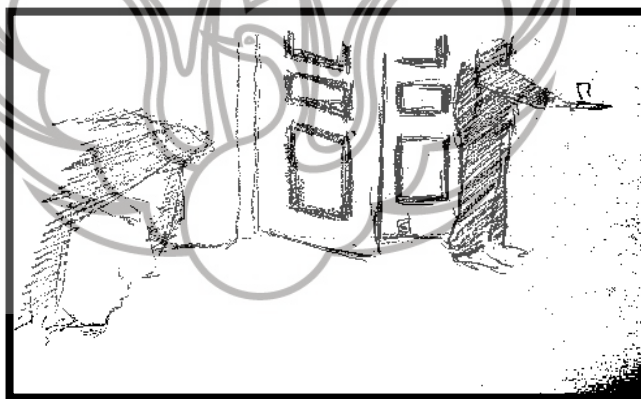
Ada beberapa cara untuk memperbesar dan memperkaya dalam standar penggunaan efek suara. Contoh, pentingnya pemilihan terhadap kualitas efek suara. Jika sebuah adegan berlangsung pada sore hari dan naratif berusaha untuk menyampaikan suasana yang misterius, mencekam, dan suram, suara tong sampah tersebut dapat diberikan sedikit efek gema. Jika tujuan adegan adalah untuk memberikan efek kejutan atau menakuti penonton, volume dapat ditambahkan di luar realitas normal. Untuk membuat tata suara yang efektif, seorang penata suara harus melakukan evaluasi secara kualitatif terhadap setiap suara yang berkaitan dengan aksi yang tampak dalam gambar.

E. Aspek Dimensi Suara

Penata suara harus pula memahami aspek-aspek penting dalam penerapan konsep pada penciptaan sebuah karya. Unsur suara dalam film memiliki beberapa aspek dimensi menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam buku “*Film Art*” (Bordwell, 2008: 275), yakni:

1. Perspektif / Spasial

Suara mampu membentuk persepsi jarak serta kedalaman ruang. Perspektif suara dipengaruhi oleh volume suara (*loudness/level*), posisi arah suara, dan karakter akustik (keruangan) yang dapat menciptakan realitas ruang dalam film. Misalnya, menggambarkan seseorang berjalan dari jauh, bergerak ke arah kamera. Perspektif suara perlu diubah melalui jarak tertentu, dengan secara bertahap meningkatkan volume suara yang ditimbulkan seorang karakter seolah semakin mendekat ke arah *shot*. Selain itu, seperti dalam salah satu adegan film “Nyonya Rana”, perspektif suara bisa menggambarkan karakter yang berjalan ke sebuah ruangan dan membuka pintu.



Gambar 3.1. *Storyboard* adegan tokoh Seseorang berjalan membuka pintu kamar.

Sudut pandang visual digambarkan tetap berada di dalam ruangan, suara yang ditimbulkan karakter di luar ruangan terdengar seolah diredam. Namun saat pintu terbuka, suara berubah menjadi lebih jernih, tebal, dan kuat. Perubahan dalam perspektif spasial suara ini menghasilkan persepsi terhadap realitas yang lebih besar untuk menciptakan efek ruang dalam film. Hal ini ditentukan oleh volume, *timbre*, *pitch*, dan gema yang semuanya seimbang keluar bersamaan dengan elemen suara lain yang hadir dalam naratif plot. Perspektif suara ini memungkinkan penonton

untuk mendapatkan "rasa" yang lebih besar dari yang didapat melalui aspek visual yang sangat berkaitan dengan perspektif ruang sebagai unsur *mise en scene*.

2. Ritme

Ritme menjadi salah satu aspek dimensi yang sangat kuat dalam tata suara film. Ritme melibatkan unsur *beat* atau ketukan, *pace* atau irama, serta pola aksentu tertentu yang menjadikan penekanan dalam tensi sebuah adegan. Di dalam ranah suara, unsur tersebut secara umum dikenal sebagai salah satu unsur komposisi musik film karena juga memiliki *beat*, tempo, serta aksentu sebagai unsur komposisi dasar. Selain itu, ritme juga dapat diterapkan dalam elemen efek suara bila dikomposisikan dengan tepat. Contohnya dalam film "Nyonya Rana", suara langkah kaki yang berjalan santai ataupun berjalan lingsung memiliki karakteristik yang berbeda dengan langkah kaki ketika berlari atau berjalan mengendap-endap. Suara detak jam juga memiliki ritme yang konstan dan repetitif. Begitu pula dengan suara ombak di pantai dan lalu lalang kendaraan di jalan raya memiliki ritme serta aksentu yang repetitif dengan pola yang tidak teratur.

Aspek ritme suara dalam film memiliki peran yang besar dalam membangun *suspense* cerita. Hal ini mengacu pada pola-pola aksentu suara yang muncul secara repetitif dan silih berganti antara unsur suara satu dengan yang lainnya. Seperti yang dituliskan oleh David Bordwell dalam *Film Art*:

"...melibatkan penundaan dalam memenuhi ekspektasi yang ditetapkan. *Suspense* meninggalkan sesuatu yang ditangguhkan, tidak hanya pada elemen berikutnya dalam sebuah pola, tetapi juga ekspektasi penonton untuk sebuah penyelesaian." (Bordwell, 2008: 57)

Komposisi efek suara memiliki banyak persamaan dengan musik, salah satunya adalah ritme. Ritme dapat membentuk ekspektasi terhadap hal yang akan terjadi setelahnya dalam sebuah peristiwa tertentu, seperti *beat* dalam konteks musik. Seperti dalam contoh film "La Jetée" karya Chris Marker, kontras antara gambar dan ritme suara mendominasi seluruh film. "La Jetée" terdiri hampir seluruhnya dari *still-shot* (gambar fotografi); kecuali untuk satu gestur kecil, semua pergerakan dalam gambar dihilangkan. Namun film ini menggunakan narasi *voice-over*, musik, dan efek suara yang secara konstan mengaksentu ritme cepat.



Gambar 3.2. Salah satu adegan dalam film “*La Jetée*” .

Meskipun dengan tidak adanya pergerakan pada gambar, film ini justru tampak dramatis. Sebagian karena film ini menawarkan interaksi yang dinamis dari ritme suara dan visual. Hal tersebut adalah salah satu cara untuk membuktikan bahwa ritme dapat dikombinasikan. Namun tentu saja, setiap film memiliki kebutuhan ritme yang berbeda satu sama lain. Perubahan ritme juga dapat berfungsi untuk merubah ekspektasi dari penonton.

Ritme suara juga dapat memberikan persepsi dari kesan suatu objek. Sebuah objek yang besar memungkinkan untuk bergerak lebih perlahan daripada objek yang kecil (Holman, 1997: 34). Suara dentuman langkah dinosaurus yang jauh dalam “*Jurassic Park*” memiliki ritme yang lambat, menggunakan prinsip tersebut. Suara jejak kaki itu pun juga memiliki karakter *bass* yang dominan, mengikuti prinsip dari suara berfrekuensi rendah yang merepresentasikan ancaman secara estetis. Ritme efek suara, layaknya musik, menyebabkan formasi dari suatu objek yang berbunyi, karena unsur *pace* atau irama, seperti irama dalam konteks musik sedang membentuk suatu ekspektasi temporal terhadap hal apa yang akan terjadi setelahnya dalam sebuah peristiwa tertentu. Selain itu faktor ritmis lain yaitu dalam setiap *beat* ada unsur aksentuasi berkaitan dengan volume yang ditekankan.

Dalam “*Nyonya Rana*”, banyak digunakan elemen efek suara yang memiliki pola ritme yang berbeda. Penggunaan pola ritme ini dilakukan dengan menangguk beberapa elemen repetitif yang dapat memunculkan ekspektasi bagi penonton untuk sebuah penyelesaian (*surprise*) dari penanggukan tersebut. Konsep ini diterapkan pada adegan tokoh Rana yang mulai panik dan ketakutan ketikamendengar suara langkah kaki dengan sepatu pantovel sedang berjalan menuju kamar. Kemudian terdengar suara gemerincing kunci, tokoh Seseorang (pengawal) membuka pintu lalu memasuki kamar.



Gambar 3.3. *Storyboard* adegan Rana yang ketakutan

Aspek ritme diterapkan pada suara gemerincing kunci dan langkah kaki tokoh Seseorang yang berjalan dengan tempo yang cenderung melambat, serta pola aksent dengan karakter suara yang berbeda. Tempo yang lambat disini mengindikasikan bahwa tokoh Seseorang sedang berjalan mendekati ke arah sudut pandang dan subjektifitas *shot*. Suara-suara tersebut banyak memiliki unsur *beat*, tempo, serta pola aksent yang dapat dimanfaatkan sebagai unsur komposisi dasar dalam penataan suara. Unsur-unsur ini kemudian dijadikan sebagai penekanan dalam tensi sebuah adegan.

3. Akurasi logika suara (*Fidelity*)

Fidelity mengacu pada bagaimana suara dapat dipahami secara logis bahwa berasal dari objek atau sumber tertentu yang tepat. Jika sebuah film menunjukkan gambar seekor anjing menggonggong dan terdengar suara gonggongan, suara tersebut tetap mempertahankan sisi logikanya. Tetapi jika gambar anjing yang menggonggong tersebut disertai dengan suara kucing yang mengeong, ada perbedaan antara suara dan gambar yang menjadikan penggabungan tersebut kurang tepat. Kasus tersebut diistilahkan sebagai *lack of fidelity*. Meski begitu, Bordwell dan Thomson (2008: 191) berpendapat bahwa *fidelity* adalah murni persoalan ekspektasi. Seringkali ekspektasi bunyi yang terdengar “nyata” pada sebuah film, berbeda dengan sumber suara aslinya. *Fidelity* tidak ada hubungannya dengan apa yang awalnya dibuat dan direkam dalam proses produksi.

Seorang penata suara dapat memanipulasi suara secara terpisah dari gambar. Di dalam penataan suara film, *fidelity* dapat dimanipulasi oleh berbagai macam aspek seperti *volume*, *pitch*, dan *timbre* atau karakter suara yang merupakan dimensi perspektif suara. Jika penonton mempersepsikan suara yang terdengar dari sumbernya di dunia *diegetic* film, maka dapat dilogikakan, terlepas dari sumber yang sebenarnya dalam produksi. Dengan demikian, ekspektasi penonton terhadap logika bunyi tidak harus berasal dari sumber-sumber yang nyata pada ekspektasi visual.

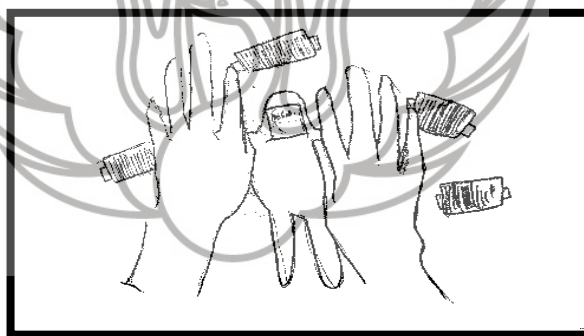
Michel Chion (1994: 5) menjelaskan hubungan logika suara dan visual adalah sebagai kontrak; masing-masing berharga satu sama lain. Kedua unsur tersebut merupakan entitas yang masing-masing saling menambahkan nilai lebih satu sama lain. Nilai lebih suara ini adalah nilai ekspresif dan informatif yang memperkaya gambar sehingga dapat menciptakan kesan emosional yang lebih dalam (Chion, 1994: 5). Beberapa pembuat film yang sadar akan kekuatan suara seringkali memberikan tantangan pada ekspektasi logika bunyi penonton untuk memberikan nilai lebih pada naratif filmisnya. Contohnya dalam sekuen *opening* pada film “*Apocalypse Now*” (1979), terdapat transisi kreatif antara ruang suara ketika suara baling-baling helikopter yang berkaitan dengan gambar kipas angin di dalam hotel di Saigon.



Gambar 3.4. Sekuen *opening* dalam film “*Apocalypse Now*” .

Suara putaran baling-baling helikopter dalam adegan tersebut tidak terdengar seperti ekspektasi penonton terhadap suara yang dihasilkan dari kipas angin di hotel. Dengan melanggar prinsip *fidelity* atau logika antara visual dan suara, penonton diberikan “nilai lebih” terhadap kedalaman psikologis dari persoalan tokoh utama. Meskipun berada di tempat yang aman dan nyaman (kamar hotel), dapat dipahami bahwa tokoh utama tidak bisa lepas dari ingatan suara peperangan. Ingatan untuk berada kembali ke peperangan terngiang-ngiang dalam pikiran dan telinganya, ia hanya bisa mendengar baling-baling helikopter yang mengiris melalui udara berat di dalam kamar hotel. Dengan melanggar aturan *fidelity*, Francis Cord Coppola (sutradara) justru mendorong penonton untuk lebih dalam memasuki perspektif pribadi si protagonis.

Manipulasi terhadap aspek dimensi *fidelity* juga digunakan pada film “Nyonya Rana”. Salah satu contohnya adalah adegan dimana tokoh Rana sedang menimang boneka bayinya yang menangis, kemudian tiba-tiba terkejut dan ketakutan ketika terdengar suara langkah kaki tokoh Seseorang (pengawal) mendekat kemudian masuk ke kamar.



Gambar 3.5. *Storyboard* adegan Rana menimang boneka bayi yang menangis

Suara tangisan bayi pada adegan ini menggunakan aspek akurasi suara (*fidelity*) pada dimensi perspektif melalui volume dan *timbre* (warna suara) yang “kering/dry” untuk mengesankan jarak yang sangat dekat sehingga tidak memiliki efek / kesan akustik ruang dan menyisipkan sedikit versi terbalik (*reverse*) dari suara tersebut. Konsep ini diterapkan sebagai *internal diegetic sound* yang direpresentasikan sebagai suara yang muncul dari dalam imajinasi atau suara pikiran tokoh Rana.

F. *Suspense* melalui Suara

Suspense merupakan elemen yang sangat penting dalam sebuah cerita. David Bordwell menuliskan bahwa:

What we normally call suspense involves a delay in fulfilling an established expectation. As the term implies, suspense leaves something suspended-not only the next element in a pattern but also our urge for completion (Bordwell, 2008: 57).

Suspense biasanya melibatkan penundaan dalam memenuhi ekspektasi yang ditetapkan. *Suspense* meninggalkan sesuatu yang ditangguhkan, tidak hanya pada elemen berikutnya dalam sebuah pola tetapi juga ekspektasi penonton untuk menyelesaikannya. *Suspense* mengacu pada adanya perasaan semacam kurang pasti pada penonton terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi dalam sebuah adegan, sehingga mengantisipasi peristiwa tersebut dan masih berekspektasi bahwa sesuatu akan terjadi. Kebimbangan antara dua hal ini kemudian dapat meningkatkan penekanan serta kebutuhan penonton untuk sebuah penyelesaian.

Suspense kerap kali digunakan dalam cerita-cerita dengan *genre* horor, misteri, ataupun *thriller*. Namun setiap cerita dengan *genre* lain juga membutuhkan elemen *suspense* dalam membangun rasa simpati dari pembaca atau penontonnya. David Bordwell mencontohkan sebuah kasus *suspense* yang dapat dibangun melalui suara.

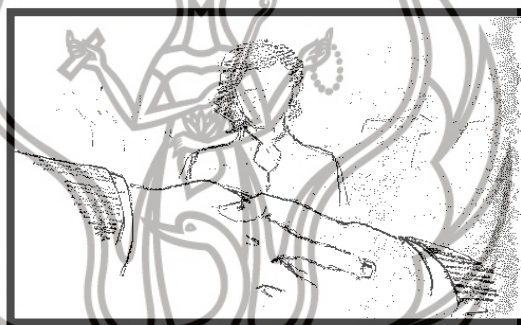
If we hear a door creaking, we anticipate that someone has entered a room and that we will see the person in the next shot. But if the film draws on conventions of the horror genre, the camera might stay on the man, staring fearfully. We would then be in suspense awaiting the appearance of something frightful offscreen. (Bordwell, 2008: 265).

Pada kasus tersebut dijelaskan bahwa ketika tendengar suara pintu yang berderit, penonton akan berasumsi dan mengantisipasi bahwa seseorang telah memasuki ruangan dan akan melihat seseorang di *shot* berikutnya. Tapi jika film mengacu pada *genre* horor, gambar/visual mungkin tetap mengarah pada tokoh utama yang menatap dengan ketakutan. Penonton kemudian akan merasakan ketegangannya dengan menunggu kemunculan sesuatu yang menyeramkan secara *offscreen*. Film-film tersebut sering menggunakan kekuatan aspek suara dari

sumber yang tak terlihat untuk melibatkan ketertarikan penonton, namun setiap macam jenis film dapat mengambil keuntungan dari aspek suara tersebut.

Suspension occurs when a sound naturally expected from a situation (which we usually hear at first) becomes suppressed, either insidiously or suddenly. This creates an impression of emptiness or mystery, most often without the spectator knowing it; the spectator feels its effect but does not consciously pinpoint its origin (Chion, 1994: 132).

Michel Chion dalam *Audio-Vision: Sound on Screen* juga menjelaskan bahwa dalam hal suara, *suspense* atau ketegangan terjadi ketika adanya penekanan pada suara yang seharusnya terdengar sesuai ekspektasi dari sebuah situasi (yang biasanya terdengar pertama kali), baik perlahan maupun secara tiba-tiba. Hal itu menciptakan kesan kosong atau misteri yang seringkali penonton tidak menyadarinya, namun tetap merasakan efeknya.



Gambar 3.6. Storyboard adegan akad nikah.

Elemen *suspense* yang dibangun melalui penataan suara film “Nyonya Rana” salah satunya terletak pada adegan saat Rana duduk terdiam menyaksikan suaminya yang melakukan akad nikah. Dialog akad nikah suami Rana dan penghulu, disambut dengan doa para tamu yang saling menyaut, hingga bergemuruh dan bertransformasi menjadi sebuah efek suara ilustrasi *scoring* yang merepresentasikan subjektivitas karakter tokoh mengenai isi batin dan konflik personal, tangga dramatik berkembang menjadi lebih tinggi dari sebelumnya.

Bagaimana pun *diegetic sound* memiliki kontribusi besar terhadap pembangunan *suspense* cerita. Jenis suara ini dapat membantu untuk menciptakan suasana dan *mood* bagi penonton dengan lebih realis. *Diegetic sound* memungkinkan penonton, sebagaimana karakter dalam cerita, untuk mendengar suara yang mengindikasikan peristiwa tertentu yang terjadi di sekitarnya.