

**Penggunaan Efek Suara Sebagai Pembangun Realitas
Dalam Film Dokumenter “Planet Earth” Seri I
Episode “From Pole to Pole” di BBC**

Arif Sulistiyono M.Sn
RR. Ari Prasetyowati SH., LL.M
Umar Kusuma Bakti

Abstrak

Dalam film dokumenter pengambilan suara lazimnya dilakukan secara langsung atau *direct sound*. Pada film dokumenter alam hal itu tidak sepenuhnya mutlak karena beberapa faktor diantaranya *ambiance* pada saat *shoting* berlangsung kurang baik, tidak terjangkaunya *microphone* ke objek dan perekaman di dalam air. Film dokumenter *Planet Earth* merupakan film dimana didalamnya menggunakan efek suara. Kekuatan terbesar dalam film dokumenter adalah mampu menghadirkan realitas atau kenyataan sebagaimana aslinya. Skripsi pengkajian seni berjudul **Penggunaan Efek Suara Sebagai Pembangun Realitas dalam Film Dokumenter “Planet Earth” Seri I Episode “From Pole to Pole” di BBC** ini bertujuan mengetahui bagaimana efek suara dapat mempengaruhi realitas pada film dokumenter *Planet Earth* episode *From Pole to Pole*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan analisis berupa reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Penelitian dilakukan dengan melakukan observasi pada keseluruhan *sequence* dalam film dokumenter *Planet Earth* seri I episode *From Pole to Pole* melalui unsur dimensi suaranya yaitu ritme, akurasi, *diegetic*, *nondiegetic* dan perspektif. Hasil data dari keseluruhan *sequence* merupakan kesimpulan dari realitas dalam film dokumenter *Planet Earth* Seri I episode *From Pole to Pole*. Berdasarkan hasil kajian dapat disimpulkan bahwa terdapat dua fungsi suara pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode *From Pole to Pole* yaitu Membangun Realitas dan *Hyper Reality*. Selisih data antara membangun realitas dan *hyper reality* menghasilkan sebuah kesimpulan yaitu keseluruhan efek suara dapat berpengaruh dan mampu membangun sebuah realitas suara pada film “Planet Earth” seri I episode “From Pole to Pole” karena dalam 14 *sequence*, 8 diantaranya mampu membangun sebuah realita dan 6 *sequence* *Hyper Reality*.

Kata Kunci : Dokumenter, Efek Suara, Realitas

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era informasi memiliki dampak beragam terhadap kehidupan manusia, salah satunya adalah komunikasi. Hal itu ditandai dengan banyaknya stasiun televisi di berbagai negara menyuguhkan beragam tayangan inovatif dan edukatif. Informasi dapat diberikan dari manapun, sehingga masyarakat mendapat hal-hal edukatif.

Televisi menyuguhkan berbagai program, mulai dari berita, sinetron, film televisi, olahraga, *reality show* dan masih banyak lagi. Program televisi menarik lainnya adalah program dokumenter atau sering disebut film dokumenter, karena menampilkan suatu peristiwa atau kejadian nyata dan sungguh-sungguh terjadi. Film dokumenter pada umumnya dibuat di lokasi sesungguhnya, tidak menggunakan aktor dan temanya berfokus pada subyek-subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial, lingkungan maupun alam. Tujuan utama film dokumenter adalah untuk memberikan pencerahan, informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan dari ilmu pengetahuan. Kekuatan terbesar dari film dokumenter adalah dapat menghadirkan realitas atau kenyataan sebagaimana aslinya.

Film dokumenter tidak hanya mengedepankan sisi *visual* saja, namun juga mengedepankan sisi *audio* atau suara. (Sadiman, 2005: 49) menjelaskan bahwa suara merupakan media untuk menyampaikan pesan. Suara dalam film pada dasarnya terbagi menjadi dua jenis yaitu *story telling* dan *story supporting*. *Story telling* merupakan cara untuk menyampaikan cerita kepada audien dalam bentuk perkataan atau *speech* seperti dialog, monolog, *voice over*, dan lain sebagainya. *Story supporting* merupakan penguat cerita dan didalamnya meliputi musik dan efek suara.

Efek suara merupakan suara-suara tiruan dan ditambahkan pada saat pascaproduksi. Hal itu dijelaskan oleh Pratista (2017: 205) bahwa efek suara merupakan semua suara tambahan selain suara dialog, lagu serta musik. Efek suara memiliki fungsi bervariasi, salah satu fungsi utamanya adalah membuat kesan realitas pada film.

"There is range of sound of styles used in film, and the style may shift within one film across the range through time. The most Literal is realistic style, which may wind up sounding as though it is just what occurred in front of the camera, but which may have to have been built from multiple element to sound that way" (Holman, 2005: 167).

Dari pendapat Holman di atas dapat disimpulkan bahwa corak suara dalam film paling harfiah adalah corak realistis dimana suara terdengar seolah-olah itulah yang terjadi didepan kamera. Dapat diartikan bahwa realitas suara artinya bila ada gambar sebuah adegan, maka suara itu wajib muncul di adegan sesuai. Audiens sebisa mungkin mendengar apa yang seharusnya mereka dengar di sebuah lokasi cerita sehingga terdengar nyata layaknya seperti berada pada lokasi sesungguhnya.

Dalam film dokumenter pengambilan *audio* biasanya dilakukan secara langsung atau *Direct Sound* sehingga ketepatan pemilihan lokasi untuk pengambilan suara pada saat *shooting* sangat diperlukan. Pada film dokumenter alam hal itu tidak sepenuhnya mutlak dikarenakan beberapa faktor. Dave Brich merupakan penata suara film dokumenter alam, dalam videonya berjudul *"Holey Foley Sound Design at Earth Touch"* menjelaskan bahwa ada beberapa pertimbangan mengapa penggunaan efek suara pada film dokumenter alam perlu dilakukan. Pertama adalah *ambience* pada saat *shooting* berlangsung kurang baik sehingga membuat perekaman suara menjadi *noise* atau kotor. Kedua adalah tangkapan gambar oleh kamera jaraknya sangat jauh sehingga tidak terjangkau oleh *microphone*. Ketiga yaitu sulitnya melakukan perekaman suara dari dalam laut atau air. Ketiga hal itu dapat menjadi bahan pertimbangan untuk digunakan.

Salah satu film dokumenter alam menggunakan efek suara, yaitu film *Planet Earth*. Film *Planet Earth* merupakan film dokumenter alam serial dah ditayangkan pada stasiun televisi Inggris BBC. Film *Planet Earth* menceritakan tentang kehidupan dari berbagai penjuru bumi. *Planet Earth* terdiri dari dua seri. Seri pertama *Planet Earth* terdiri dari 11 episode dan seri kedua memiliki 6 episode dan masing-masing episode berdurasi 1 jam. Seri pertama film dokumenter *Planet Earth* pertama kali tayang pada 5 Maret 2006 dan diproduksi oleh BBC *Natural History* dan dinaratori oleh David Attenbrough. Proses pengerjaan film *Planet Earth* memakan waktu lima tahun dengan biaya paling mahal dari semua *Nature*

Documentary BBC yaitu sekitar 15 Juta dolar. Film *Planet Earth* menggunakan efek suara berupa *foley*, hal itu terlihat saat pelaksanaan *shooting* tidak menggunakan *direct sound* karena pengambilan gambar cukup sulit dijangkau oleh *microphone* dan pada beberapa *scene*, gambar diambil menggunakan helikopter sehingga *ambience* menjadi sangat kotor. Pengambilan efek suara dilakukan secara terpisah melalui pengambilan sampel suara dan *foley* di *foley stage*.

Film *Planet Earth* seri pertama memiliki sebelas episode. Episode pertama *Planet Earth* berjudul *From Pole to Pole*. Episode *From Pole to Pole* menggambarkan tentang perjalanan ke seluruh dunia, mengungkapkan efek bertahap dari perubahan iklim dan transisi musim. Saat Antartika mengalami musim dingin, penguin kaisar berada pada kegelapan selama empat bulan tanpa makanan pada suhu kurang lebih -70°C . Sementara itu saat musim semi tiba di Arktik, beruang kutub dan anaknya mengambil langkah-langkah saat proses pencairan es. Di utara Kanada sekitar 3 juta karibu melakukan migrasi darat dengan menempuh jarak 3.200 kilometer dan diburu oleh serigala selama perjalanan. Pada hutan timur di Rusia terdapat macan tutul Amur dan habitatnya hanya sekitar 40 ekor di alam liar sehingga menjadi spesies kucing paling langka di dunia. Hal ini terjadi karena penghancuran habitat dan menjadi representasi dari kerapuhan warisan alam. Pada daerah tropis, hutan mencakup 3% dari permukaan planet dan mendukung 50% dari spesies di bumi. Spesies lain pada episode ini adalah, burung cendrawasih, anjing berburu Afrika, Gajah Afrika dan lain sebagainya.

Kualitas dari film dokumenter alam “Planet Earth” seri I telah mendapat pengakuan dari dunia Internasional, di antaranya adalah penghargaan dari *Broadcasting Tekan Guild* untuk *Series and Inovation in Broadcasting* dan *Best Documentary Series* pada tahun 2007. Selain itu *Planet Earth* episode *From Pole to Pole* juga memenangkan penghargaan *Science and Natural History Award* pada *Royal Television Society Programme* di tahun 2007. Skor asli buatan George Fenton juga memenangkan penghargaan sebagai *Soundtrack Composer of The Year* pada *Brit Award Clasic* di tahun 2007.

Penggunaan efek suara pada film “Planet Earth” seri I episode “From Pole to Pole” akan diidentifikasi fungsinya dalam membangun realitas. Penelitian ini

akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengapa dan bagaimana efek suara dapat menciptakan kesan yang lebih realistis pada sebuah film dokumenter. Hal itu bertujuan untuk mengetahui fungsi dan membuktikan bahwa efek suara dapat menciptakan kesan yang lebih realistis pada sebuah film dokumenter.

PEMBAHASAN

Terdapat 2 pokok pembahasan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Mengapa penggunaan efek suara berpengaruh terhadap kesan realitas pada film “Planet Earth” seri I episode “From Pole to Pole” di BBC?
2. Bagaimana penggunaan efek suara berpengaruh terhadap kesan realitas pada film “Planet Earth” seri I episode “From Pole to Pole” di BBC?

Setiap *scene* dalam *sequence* dianalisis satu persatu. Analisis akan terkait dengan pokok pembahasan yang telah disebutkan sebelumnya. Pembahasan pertama akan menjelaskan tentang apa fungsi dan peran efek suara dalam film dokumenter “Planet Earth” seri I episode “From Pole to Pole”. Pembahasan selanjutnya mendeskripsikan bagaimana penggunaan efek suara dapat berpengaruh terhadap kesan realitas pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*”.

A. Fungsi dan Peran Efek Suara Dalam Film Dokumenter *Planet Earth* Seri I Episode “*From Pole to Pole*” di BBC

1. Unsur-Unsur Efek Suara Pada Film Dokumenter *Planet Earth* Seri I Episode “*From Pole to Pole*” di BBC

Analisis dalam hal ini meliputi dimensi suara yang terdapat pada objek yang telah ditentukan. Dalam dimensi suara terdapat 5 aspek yaitu ritme, akurasi, *diegetic*, *non diegetic*, dan perspektif. Berikut adalah pembahasan secara umum mengenai aspek dimensi yang terdapat pada unsur efek suara film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*”.

- a. Ritme

Ritme merupakan unsur yang penting dalam sebuah suara, ritme akan berpengaruh pada kesesuaian ketukan pada suara dan gambar. Sebuah ritme suara akan dikatakan sesuai apabila ketukanya sinkron dengan video, dan ritme dikatakan tidak sesuai apabila ketukan suara tidak sinkron atau sesuai dengan video. Secara keseluruhan ritme suara dalam film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*” akan dilihat kesesuaiannya pada setiap *scene*.

b. Akurasi

Akurasi suara secara umum merupakan ketepatan antara suara yang muncul dengan gambar yang ada. Pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*” dapat dicontohkan jika pada video terdapat seekor macan yang sedang meraung lalu suara yang muncul adalah suara macan yang sedang meraung maka dapat dikatakan akurasi suara pada video tersebut sesuai. Namun jika suara yang muncul bukan suara singa yang sedang meraung atau bahkan tidak ada suara yang muncul maka dapat dikatakan akurasi suara pada video tersebut tidak sesuai.

c. *Diegetic*

Diegetic merupakan suara yang berasal dari dalam dunia filmnya. Suara yang muncul harus berada dalam ruang cerita. *Diegetic* dapat dikatakan sesuai apabila suara yang muncul berasal dari dalam ruang cerita. Sebagai contoh pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*” adalah saat *scene* air terjun maka suara yang muncul adalah gemericik air yang jatuh dari ketinggian, maka hal tersebut dapat dikatakan menggunakan *diegetic*.

d. *Non Diegetic*

Non Diegetic merupakan suara yang berasal dari luar dunia filmnya. Suara yang muncul tidak berasal dari dalam ruang cerita. *Non Diegetic* dapat dikatakan sesuai apabila suara yang digunakan bukan berasal dari dalam ruang cerita. Sebagai contoh pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*” adalah saat *scene* yang menunjukkan bunga-bunga bermekaran. Saat bunga tersebut mekar memperdengarkan sebuah

suara yang seolah-olah menjadi suara bunga mekar, namun suara tersebut bukan dari dalam ruang cerita, maka hal tersebut dapat dikatakan menggunakan *non diegetic*.

e. Perspektif

Perspektif suara secara umum merupakan suara yang mampu membentuk persepsi jarak serta kedalaman ruang. Hal tersebut dipengaruhi oleh tingkat kekerasan suara dan efek gema. Perspektif dapat dikategorikan menjadi 3 yaitu jauh, sedang dan dekat. Perspektif dapat dikatakan sesuai apabila suara dan video memiliki jarak yang sama. Sebagai contoh pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*” terdapat *scene* dimana anjing pemburu sedang mengejar mangsanya. Video yang diambil dari ketinggian membuat anjing pemburu menjadi kecil. Pada saat itu suara langkah kaki yang muncul dari anjing pemburu tersebut juga terdengar jauh, maka hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perspektif suara yang digunakan adalah jauh dan sesuai dengan video.

2. Fungsi Efek Suara Pada Film *Planet Earth* Seri I Episode “*From Pole to Pole*” di BBC

Dalam hal ini analisis realitas akan di tinjau secara keseluruhan pada objek yang telah ditentukan. Data yang digunakan merupakan hasil observasi pada unsur suara film dokumenter *Planet Earth* seri I episode “*From Pole to Pole*” yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis realitas dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu :

a. Membangun Realitas

Sebuah *scene* dikategorikan dapat membangun sebuah realitas apabila memenuhi unsur-unsur yang telah ditentukan dari segi dimensi suaranya, diantaranya adalah :

1) Ritme yang sesuai

Ritme antara audio dengan video pada sebuah *scene* haruslah sesuai.

2) Akurasi yang sesuai

Akurasi antara audio dengan video pada sebuah *scene* haruslah sesuai.

3) Menggunakan suara *Diegetic*

Suara yang muncul haruslah suara yang berada di dalam ruang cerita.

4) Perspektif yang sesuai

Perspektif objek pada video harus sesuai dengan perspektif suara yang muncul.

Jika keempat unsur dimensi tersebut dapat terpenuhi maka efek suara yang digunakan pada sebuah *scene* tersebut dapat dikatakan mampu membangun sebuah realitas.

b. *Hyper Reality*

Sebuah *scene* dapat dikategorikan sebagai *hyper reality* apabila ada salah satu atau lebih dari unsur pembangunan realitas yang tidak terpenuhi atau menggunakan suara *non diegetic*. Sebagai contoh adalah sebuah *scene* terdapat unsur dimensi ritme yang sesuai, akurasi yang tidak sesuai, menggunakan *diegetic*, perspektif yang sesuai. Maka hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *scene* tersebut termasuk dalam *hyper reality*. Atau contoh lain, jika semua unsur dimensi sesuai namun tidak menggunakan *diegetic* tetapi menggunakan *non diegetic*, maka hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *scene* tersebut termasuk dalam kategori *hyper reality*.

c. Tidak Membangun Realitas

Sebuah *scene* dikategorikan tidak membangun sebuah realitas apabila tidak memiliki unsur-unsur suara yang telah ditentukan dari segi dimensi suaranya. Sebagai contoh jika pada sebuah *scene* tidak mengeluarkan efek suara sama sekali atau hanya diisi oleh *voice over* maka *scene* tersebut tidak dapat membangun sebuah realitas.

Data penelitian disajikan menggunakan table untuk memudahkan dalam membaca analisis. Setiap *shot* dalam semua *scene* dianalisis mengenai dimensi suaranya. Berikut adalah contoh analisis yang ditampilkan dalam sequence 4 scene 4 dan sequence 9 scene 6 :

Sequence 4 Scene 4

Pada *scene* 4 memperlihatkan Para Karibu bergegas menyeberangi sungai, karena air cukup dalam, maka sebagian dari Karibu muda menyeberangi sambil melompat-lompat agar tidak tenggelam. Realitas berdasarkan unsur efek suara pada *scene* 4 akan ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.19 Analisis Realitas pada *Sequence 4 Scene 4*

No	Video	Adegan	Dimensi Suara					Realitas
			RT	AK	D	ND	PF	
1		Karibu muda menyeberangi sungai sambil melompat	S	S	MD	-	SS	Membangun Realitas
2		Kawanan Karibu sedang menyeberangi sungai	S	S	MD	-	SS	Membangun Realitas

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, terlihat bahwa pada *scene* 4 menggunakan ritme dan akurasi sesuai serta menggunakan suara sesuai dengan *visual* seperti percikan air dan suara Karibu sehingga dapat dikatakan menggunakan suara *diegetic*. Suara timbul memiliki jarak atau perspektif sesuai dengan *visualnya* yaitu sedang.

Suara langkah kaki Karibu berlari melompat didalam air, percikan air dan suara Karibu semuanya dimunculkan secara tepat dengan jarak perspektif sesuai. Dengan dasar teori yang telah dipaparkan, hal ini dapat menjelaskan bahwa pada *sequence 4 scene 4* mampu membangun sebuah realitas.

Sequence 9 Scene 6

Pada *scene* 6 memperlihatkan anjing laut tampak berenang melompat-lompat ke udara, namun seketika seekor hiu besar menerkam anjing laut. Hiu itu menerkam dari bawah dan menggigit anjing laut di udara. Hiu itu mengibaskan sirip belakangnya di permukaan air. Hiu lainpun ikut berburu anjing

laut dengan cara sama. namun ada juga anjing laut berusaha kabur dari terkaman hiu. Bahkan seekor diu dapat melompat sangat tinggi saat menangkap mangsanya. Realitas berdasarkan unsur efek suara pada *scene 6* akan ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.65 Analisis Realitas pada *Sequence 9 Scene 6*

No	Video	Adegan	Dimensi Suara					Realitas
			RT	AK	D	ND	P	
1		Pada sebuah perairan biru tenang, muncul beberapa sirip ikan berenang.	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
2		Beberapa anjing laut sedang berenang melompat-lompat ke udara.	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
3		Tiba-tiba muncul seekor ikan hiu besar melompat ke udara dan memangsa anjing laut itu.	TS	SS	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
4		Ikan hiu mengibaskan sirip belakangnya ke udara, menciptakan percikan air	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
5		Ikan hiu mengibaskan sirip belakangnya ke udara, menciptakan percikan air	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
6		Anjing laut melompat ke udara untuk menghindari di sergap oleh ikan hiu ikut melompat.	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
7		Nampak sirip belakang ikan hiu	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
8		Anjing laut berusaha kabur dengan melompat ke udara, namun ikan hiu terus mengejar.	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
9		Kibasan sirip ikan hiu membuat kepanikan pada anjing laut	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>

No	Video	Adegan	Dimensi Suara					Realitas
			RT	AK	D	ND	P	
10		Ikan hiu itu terus mengejar dan mengibaskan siripnya	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
11		Anjing laut tetap tidak mau menyerah terhadap ikan hiu	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
12		Percikan air muncul sangat banyak saat ikan hiu mengibaskan siripnya.	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
13		Dari dalam laut muncul sebuah sirip lagi ke permukaan menandakan bahwa tidak hanya ada satu ekor ikan hiu	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
14		Akhirnya anjing laut dapat disergap saat dia melompat ke udara	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
15		Ikan hiu berhasil memangsa anjing laut perlahan turun ke dalam lautan lagi	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>
16		Memperlihatkan proses ikan hiu melompat dan memangsa anjing laut. Menciptakan cipratan air bbesar.	TS	S	MD	-	SS	<i>Hyper Reality</i>

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, terlihat bahwa pada *scene* 6 secara keseluruhan menggunakan ritme tidak sesuai dan akurasi sesuai serta menggunakan suara sesuai dengan *visual* seperti suara gemericik air, sapuan air, dan suara pecahan air karena tertimpa anjing laut dan ikan hiu sehingga dapat dikatakan menggunakan suara dari dalam ruang cerita atau *diegetic*. Suara timbul memiliki jarak atau perspektif sesuai dengan *visualnya* yaitu dekat.

Suara gemericik air, sapuan air, dan suara pecahan air karena tertimpa anjing laut dan ikan hiu dimunculkan secara tepat dengan jarak perspektif sesuai dan berasal dari dalam ruang cerita namun dengan ritme tidak tepat. Hal

itu dikarenakan keseluruhan pergerakan pada *scene* ini diperlambat untuk dapat melihat detail pergerakan ajing laut sedang diburu dan di makan oleh ikan hiu. Hal itu sekaligus memberikan efek dramatisasi namun dengan suara ombak tetap normal. Dengan dasar teori yang telah dipaparkan, hal ini dapat menjelaskan bahwa pada *sequence 9 scene 6* tidak mampu membangun sebuah realitas, namun dapat membangun sebuah *Hyper Reality* atau realitas yang dilebih-lebihkan.

B. Pengaruh Penggunaan Efek Suara Dalam Membangun Realitas Pada Film Dokumenter “Planet Earth” Seri 1 Episode “From Pole To Pole”

Berdasarkan penelitian efek suara dari unsur-unsur dimensinya yang bisa mempengaruhi realitas dalam film dokumenter “Planet Earth” Seri I episode “From Pole To Pole” menghasilkan sebaran pengaruh aspek realitas dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1.1.1 Sebaran Pengaruh Aspek Realitas

No	Sequence	Scene	Membangun Realitas	Hyper Reality	Tidak Membangun Realitas	Kesimpulan
1	1	1		√		Membangun Realitas
		2	√			
2	2	1	√			Membangun Realitas
		2	√			
3	3	1			√	Hyper Reality
		2		√		
		3	√			
		4	√			
		5	√	√		
		6		√		
		7		√		
		8		√		
		9		√		
4	4	1	√			Membangun Realitas
		2	√			
		3	√			
		4	√			
		5	√			
		6	√			
		7	√			

No	Sequence	Scene	Membangun Realitas	Hyper Reality	Tidak Membangun Realitas	Kesimpulan
		8			√	
		9	√			
		10	√			
		11	√			
		12	√			
5	5	1	√			Membangun Realitas
		2	√			
		3			√	
		4			√	
		5		√		
		6	√			
		7	√			
		8	√			
		9		√		
		10	√			
		11	√			
		12	√			
		13	√			
		14	√			
		15	√			
		16	√			
6	6	1	√			Hyper Reality
		2	√			
		3	√			
		4	√			
7	7	1			√	Hyper Reality
		2		√		
		3		√		
		4		√		
		5	√			
		6		√		
		7		√		
		8		√		
		9		√		
		10	√			
8	8	1		√		Membangun Realitas
		2	√			
9	9	1	√			Hyper Reality

No	Sequence	Scene	Membangun Realitas	Hyper Reality	Tidak Membangun Realitas	Kesimpulan
		2		√		
		3		√		
		4	√			
		5	√			
		6		√		
10	10	1		√		<i>Hyper Reality</i>
		2		√		
		3		√		
		4	√			
		5		√		
		6	√			
		7		√		
		8	√			
11	11	1	√			Membangun Realitas
		2	√			
		3		√		
		4			√	
		5	√			
		6	√			
		7		√		
		8	√			
		9	√			
		10	√			
		11	√			
		12	√			
		13	√			
		14		√		
		15	√			
		16		√		
		17	√			
		18	√			
12	12	1	√			Membangun Realitas
		2	√			
		3	√			
13	13	1	√			Membangun Realitas
		2	√			
14	14	1		√		<i>Hyper Reality</i>
		2		√		

No	Sequence	Scene	Membangun Realitas	Hyper Reality	Tidak Membangun Realitas	Kesimpulan
		3	√			

Berdasarkan hasil tabel sebaran realitas di atas maka dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pada *Sequence 1* terdapat satu *scene* menggunakan *hyper reality* dan satu *scene* dapat membangun realitas. Namun jika dilihat dari segi durasi, maka hasil realitas dari *sequence 1* tersebut adalah mampu membangun sebuah realitas.
2. Pada *sequence 2* terdapat dua *scene* secara keseluruhan membangun realitas, Maka hasil realitas dari *sequence 2* tersebut adalah mampu membangun realitas.
3. Pada *sequence 3* terdapat 9 *scene* terdiri dari 3 *scene* mampu membangun realita, 6 *scene* membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality*, dan 1 *scene* tidak mampu membangun realita, maka hasil realitas dari *sequence 3* tersebut adalah *Hyper Reality*.
4. Pada *sequence 4* terdapat 12 *scene* terdiri dari 11 *scene* mampu membangun realita dan 1 *scene* tidak mampu membangun realita, maka hasil realitas dari *sequence 4* tersebut adalah mampu membangun realitas.
5. Pada *sequence 5* terdapat 16 *scene* terdiri dari 12 *scene* mampu membangun realita, 2 *scene* membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality* dan 2 *scene* tidak mampu membangun realita, maka hasil realitas dari *sequence 5* tersebut adalah mampu membangun realitas.
6. Pada *sequence 6* terdapat 4 *scene* secara keseluruhan dapat membangun realita, maka hasil realitas dari dari *sequence 6* tersebut adalah mampu membangun realitas.
7. Pada *sequence 7* terdapat 10 *scene* terdiri dari 2 *scene* mampu membangun realita, 7 *scene* membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality* dan 1 *scene* tidak mampu membangun realita, maka hasil realitas dari *sequence 7* tersebut adalah *Hyper Reality*

8. Pada *sequence* 8 terdapat 2 *scene* terdiri dari 1 *scene* mampu membangun realita dan satu *scene* mampu membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality*. Jika dilihat dari segi durasi maka hasil realitas dari *sequence* 8 tersebut adalah mampu membangun realitas.
9. Pada *sequence* 9 terdapat terdapat 6 *scene* terdiri dari 3 *scene* mampu membangun realita dan 3 *scene* membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality*. Jika ditinjau dari segi durasi maka hasil realitas dari *sequence* 9 tersebut adalah *Hyper Reality*.
10. Pada *sequence* 10 terdapat 8 *scene* terdiri dari 3 *scene* mampu membangun realita dan 5 *scene* membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality*, maka hasil realitas dari *sequence* 10 tersebut adalah *Hyper Reality*.
11. Pada *sequence* 11 terdapat 18 *scene* terdiri dari 13 *scene* mampu membangun realita, 4 *scene* membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality* dan 1 *scene* tidak mampu membangun realita, maka hasil realitas dari *sequence* 11 tersebut adalah mampu membangun realitas.
12. Pada *sequence* 12 terdapat 3 *scene* secara keseluruhan mampu membangun realita, maka hasil realita dari *sequence* 12 tersaebut adalah mampu membangun realitas.
13. Pada *sequence* 13 terdapat 2 *scene* secara keseluruhan mampu membangun realita, maka hasil realita dari *sequence* 13 tersaebut adalah mampu membangun realitas.
14. Pada *sequence* 14 terdapat 3 *scene* terdiri dari 1 *scene* mampu membangun realita dan 2 *scene* mampu membangun realita yang dilebih-lebihkan atau *hyper reality*, maka hasil realita dari *sequence* 14 tersebut adalah *Hyper Reality*.

Berdasarkan hasil dari penjabaran keseluruhan *sequence* pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode *From Pole To Pole*, ditemukan bahwa film tersebut secara keseluruhan berpengaruh dan mampu membangun sebuah realitas suara pada film tersebut. Hal ini dapat dilihat dari 14 *sequence* didalamnya terdapat

8 *sequence* memiliki hasil mampu membuat realita dan 6 *sequence* memiliki hasil membangun realita yang dlebih-lebihkan atau *hyper reality*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari Analisis Penggunaan Efek Suara Sebagai Pembangun Realitas Dalam Film Dokumenter *Planet Earth* Seri I Episode *From Pole to Pole* di BBC mendapat kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, bahwa :

1. Unsur suara pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode *From Pole to Pole* mampu membangun sebuah kesan realitas. Hal ini dilihat dari unsur corak realitas ditinjau melalui dimensi dalam kesesuaian efek suara yaitu ritme, akurasi, diegetic dan perspektif antara *audio* dengan *video*. Pergerakan dari berbagai hewan dalam setiap *shot* diperdengarkan suaranya dengan sangat detail mulai dari kesesuaian pola ketukan, keakuratan penggunaan suara untuk objek hingga jarak suara objek. Ketika objek bergerak. Dimensi suara pada setiap *scene* akan menyesuaikan adegan pada visualnya, namun beberapa *scene* tidak dapat memperdengarkan suara dengan akurat, seperti saat adegan dimana menggunakan teknik percepatan waktu. Secara kenyataan hal itu tidak akan menimbulkan adanya suara namun pada *scene* ini efek suara diberikan untuk memberikan kesan realitas yang dapat diterima secara psikologi walaupun secara ritme dan akurasi tidak sesuai. Hal itu menjadikan pada beberapa *sequence* menjadi *Hyper Reality*.
2. Berdasarkan hasil penelitian serta analisis pada film dokumenter *Planet Earth* seri I episode *From Pole to Pole*, pengaruh penggunaan efek suara terhadap kesan realitas dapat dibangun berdasarkan penggunaan corak realitas pada setiap *sequence* dalam film dokumenter *Planet Earth* seri I episode *From Pole to Pole*. Meskipun didalamnya terdapat corak *Hyper Reality*, hal itu belum bisa membangun sebuah realitas suara karena corak suara pada keseluruhan *sequence* didominasi oleh corak Realitas.

Daftar Pustaka

- Austin, Thomas & de Jong, Wilma. 2008. *Rethinking Documentary, New Perspective, New Practices*. USA: Open University Press.
- Bazin, Andre. 2004. *What Is Cinema vol II*. California: University of California Press.
- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Brodwell, David & Thompson Kristin. 2008. *Film ART: An Introduction*. California: McGraw-Hill
- Danesi, Marchel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Heru. 2003. *Mari Membuat Film*. Yogyakarta: Pamduan
- Giannetti, Louis. 2008. *Understanding Movies: Eleventh Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Grierson, John. 1996. *Key Concepts In Cinema Studies*. New York: Focal Press.
- Holman, Tomlinson. 2005. *Sound of Digital Video*. New York: Focal Press.
- _____. 2010. *Sound For Film and Television*. New York: Focal Press.
- Manuel, Roger & Huntley, John. 2014. *The Technique of Film Music*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Mellison, Gerald. 2008. *Effective TV Production*. New York: Focal Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- _____. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rabiger, Michael. 2004. *Directing The Documentary*. New York: Focal Press.
- Sadiman, Arief S. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Susantono, Nurul P. 2016. *Produksi drama Musikal*. Jakarta: PT Kompas Gramedia.

Sumber Online

<https://www.youtube.com/watch?v=Li6TSwybjU> (Diakses 5 Februari 2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=F7P8MAL4H0k> (Diakses 5 Februari 2018)

<https://www.bbc.co.uk/programmes/b006mywy> (Diakses 26 Maret 2018)

<https://en.wikipedia.org/wiki/BBC> (Diakses 27 Maret 2018)

<https://www.imdb.com/title/tt0795176/> (Diakses 30 Maret 2018)

