

**PENERAPAN *SOUND EFFECT* DENGAN GAYA *HYPERREALITY* DALAM
FILM FIKSI “MALAM MINGGU KLIWON”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Pandu Maulana Nugraha

NIM: 1210599032

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

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

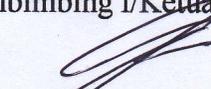
PENERAPAN *SOUND EFFECT* DENGAN GAYA *HYPERREALITY* DALAM FILM FIKSI “MALAM MINGGU KLIWON”

yang disusun oleh
Pandu Maulana Nugraha
 NIM 1210599032

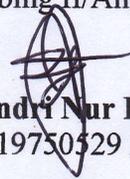
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

..... **03 JUL 2019**

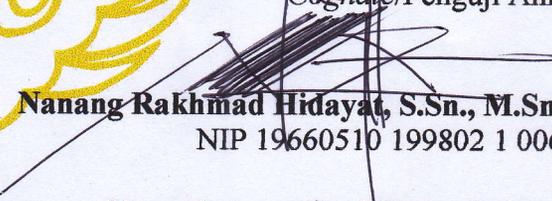
Pembimbing I/Ketua Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.
 NIP 19760422 200501 1 002

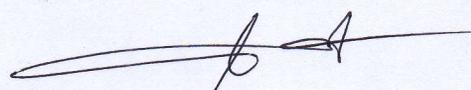
Pembimbing II/Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
 NIP 19750529 200003 1 002

Cogndate/Penguji Ahli


Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
 NIP 19660510 199802 1 006

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
 NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
 Fakultas Seni Media Rekam


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



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pandu Maulana Nugraha
NIM : 1210599032
Judul Skripsi : Penerapan *Sound Effect* dengan Gaya *Hyperreality* dalam Film Fiksi “Malam Minggu Kliwon”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Pandu Maulana Nugraha
NIM: 1210599032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pandu Maulana Nugraha

NIM : 1210599032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul ‘Penerapan *Sound Effect* dengan *Gaya Hyperreality* dalam Film Fiksi “Malam Minggu Kliwon” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Pandu Maulana Nugraha
NIM: 1210599032

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan semesta alam yang maha pengasih atas segala limpahan kebaikan, sehingga skripsi penciptaan seni dengan judul “Penerapan *Sound Effect* dengan *Gaya Hyperreality* dalam Film Fiksi Malam Minggu Kliwon” dapat terselesaikan dengan baik sebagai syarat untuk menyelesaikan masa studi strata satu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini merupakan wujud dari implementasi atas ilmu dan pengalaman yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Ilmu dan pengalaman yang telah didapat tersebut menjadi bekal dalam perwujudan karya baik dalam wujud audiovisual maupun karya tulis sebagai salah satu bentuk pertanggungjawabannya.

Terwujudnya skripsi ini tak terlepas dari segala bentuk dukungan oleh berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih atas setiap bantuan baik moril maupun materil kepada:

1. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. dan Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang mendukung dan memberi masukan dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhirnya dapat diselesaikan sebagaimana mestinya;
4. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku dosen pembimbing II atas segala dukungan dan bimbingannya dalam proses pengerjaan skripsi penciptaan seni ini;
5. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. Selaku dosen wali yang telah membimbing disetiap tahapan akademik selama masa perkuliahan;

6. Kedua orang tua, dan kakak, M. Nurhafid, Sudarti, Fitrah Abdillah Al Ghoffar yang selalu menjadi rumah untuk pulang;
7. Terkasih, Afi Dian Kusumawati, dengan segala kebaikan, kesabaran, dan kesediaan selama kurang lebih 8 tahun;
8. Muhammad Dzulqornain, dengan segala energi yang dicurahkan dalam setiap diskusi, masukan, dan saran;
9. Aryudha Fasha, Ridho Afwan Rahman dan Aditya Aries Darmawan, sebagai sahabat kolektif seperjuangan dalam proses penciptaan karya tugas akhir;
10. Seluruh kerabat kerja film “Malam Minggu Kliwon” atas energi dan jerih payahnya membantu perwujudan karya ini;
11. Dan terakhir, untuk semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu, serta kepada para pembaca, terima kasih banyak

Penulisan skripsi penciptaan seni ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari siapapun yang membaca skripsi ini senantiasa penulis harapkan demi kebaikan bersama. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memantik karya-karya baru yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, 13 Juni 2019

Penulis

Pandu Maulana Nugraha

NIM: 1210599032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
HALAMAN TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	9
A. Objek Penciptaan	9
B. Analisis Objek Penciptaan	11
1. Tiga dimensi tokoh	11
2. Alur	12
3. Analisis skenario	15
BAB III LANDASAN TEORI	20
A. Film Fiksi	20
B. Tata Suara Film	20
C. <i>Sound Effect</i>	23
D. <i>Sound Design</i>	26
E. Persepsi	28
F. <i>Suspense</i>	28
BAB IV KONSEP KARYA	30
A. Konsep Penciptaan	30
B. Metode Penciptaan	32

1. Desain program	32
2. Desain produksi	32
C. Tahapan Penciptaan.....	33
1. Pra Produksi	33
2. Produksi	41
3. Pasca Produksi	45
BAB V PEMBAHASAN DAN PERWUJUDAN KARYA	46
A. Proses Perwujudan Karya.....	46
1. Pra Produksi	46
2. Produksi	52
3. Pasca produksi	53
B. Pembahasan Karya	58
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster " <i>Stranger Things</i> "	6
Gambar 1.2 Screenshoot film " <i>Lights Out</i> "	7
Gambar 1.3 Poster Film " <i>A Quite Place</i> "	8
Gambar 4.1 Screenshoot sound script scene 2	34
Gambar 4.2 Screenshoot sound script scene 3	35
Gambar 4.3 Screenshoot sound script scene 4	35
Gambar 4.4 Screenshoot sound script scene 5	36
Gambar 4.5 Screenshoot sound script scene 6	37
Gambar 4.6 Screenshoot sound script scene 7	38
Gambar 4.7 Screenshoot sound script scene 8	39
Gambar 4.8 Screenshoot sound script scene 10	39
Gambar 4.9 Screenshoot sound script scene 15	40
Gambar 4.10 Screenshoot sound script scene 17	41
Gambar 4.11 Field recorder zoom F8	42
Gambar 4.12 Konektifitas zoom F8	42
Gambar 4.13 Transmitter dan reciever Sennheiser ew 100 G3	43
Gambar 4.14 Mic condenser MKH60	44
Gambar 5.1 Screenshoot dialog track	55
Gambar 5.2 Screenshoot pfx tracks	56
Gambar 5.3 Proses recording VO	56
Gambar 5.4 Still frame scene 2	60
Gambar 5.5 Screenshoot susunan track sfx pintu	60
Gambar 5.6 Screenshoot track lagu scene 2	61
Gambar 5.7 Still frame scene 3	62
Gambar 5.8 Screenshoot track sfx scene 3	63
Gambar 5.9 Still frame scene 4	65
Gambar 5.10 Screenshoot track sfx boneka bayi	66
Gambar 5.11 Still frame scene 5	68
Gambar 5.12 Still frame scene 6	69

Gambar 5.13 <i>Plug in sampler</i> pada <i>sfx</i> air mendidih	70
Gambar 5.14 <i>Still frame scene 7</i>	72
Gambar 5.15 <i>Screenshoot track sfx</i> pintu kulkas	72
Gambar 5.16 <i>Still frame scene 8</i>	73
Gambar 5.17 <i>Screenshoot track sfx</i> langkah kaki	74
Gambar 5.18 <i>Still frame scene 10</i>	76
Gambar 5.19 <i>Screenshoot track sfx</i> buku.....	76
Gambar 5.20 <i>Plug in sampler</i> dan <i>plug in resonator</i>	77
Gambar 5.21 <i>Still frame scene 15</i>	78
Gambar 5.22 <i>Screenshoot track sfx</i> pintu kamar	79
Gambar 5.23 <i>Still frame scene 17</i>	80

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Susunan <i>crew</i>	47
Tabel 5.2 Anggaran dana departemen suara	51
Tabel 5.3 Perlengkapan alat produksi departemen suara	51
Tabel 5.4 Perlengkapan alat pasca-produksi departemen suara.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Naskah Film
- Lampiran 2 *Sound script*
- Lampiran 3 Desain Poster Film
- Lampiran 4 Desain Sampul Wadah Cakram DVD Film
- Lampiran 5 Desain Label Cakram DVD Film
- Lampiran 12 Foto Kegiatan Produksi Karya

ABSTRAK

Suara merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dalam sebuah karya audiovisual termasuk film. *Sound effect* yang menjadi salah satu unsur suara dalam film mempunyai peran yang cukup vital sebagai media penyampai informasi non verbal secara auditif. Informasi tersebut kemudian akan membentuk persepsi auditif penonton yang berimbas pada pemaknaan terhadap sebuah adegan atau film secara keseluruhan. *Hyperreality* merupakan gaya penataan suara yang melebih-lebihkan realitas, sehingga suara terdengar tidak realis namun masih sesuai dengan konteksnya. *Hyperreality* digunakan sebagai metode untuk mempengaruhi persepsi auditif penonton, sehingga penonton mendapatkan kesan dan pemahaman lebih pada sebuah adegan.

Penataan suara dalam film fiksi “Malam Minggu Kliwon” akan menerapkan *sound effect* dengan gaya *hyperreality* untuk mempengaruhi persepsi auditif penonton. Persepsi auditif yang dibangun berimbas pada informasi lebih yang diterima penonton namun tidak dengan tokoh utama. Hal tersebut akan membangun *suspense* (ketegangan). Film ini mencoba untuk mempertemukan dua hal yang saling bertolak belakang antara modernisme dengan mistisisme, komedi dengan horor, serta persepsi penonton dan persepsi tokoh. Tokoh utama menyikapi fenomena mistis yang terjadi dengan respon yang jenaka.

Kata Kunci: Tata suara, *sound effect*, *hyperreality*, *suspense*, persepsi auditif

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut harus saling berkesinambungan untuk membentuk sebuah film, karena keduanya tidak dapat berdiri sendiri. Dalam film cerita, unsur naratif merupakan perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara (Pratista, 2008:1). Suara dapat menentukan bagaimana kita merasa dan menginterpretasi sebuah gambar (Bordwell, 2017:265). Suara dalam film mampu membuat penonton larut dalam kesedihan, merasa takut dan ngeri, atau semakin bersemangat ketika melihat adegan tertentu. Dengan suara, kondisi psikologis penonton direkayasa melalui *timbre*, tempo, ritme, nada, dan suara yang pelan sampai yang keras menghentak hingga mendayu.

Suara dalam film diklasifikasikan menjadi tiga bentuk: *speech*, musik, dan *noise/sound effect* (Bordwell, 2017:270). *Speech* merupakan suara yang dihasilkan oleh suara manusia dalam bentuk dialog atau narasi. Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk nada, irama, dan lagu yang mempunyai peran dalam memperkuat atau bahkan membangun *mood*. Terakhir adalah *noise* atau lebih umum disebut *sound effect* merupakan suara-suara diluar *speech* dan musik. Ketiga bentuk tersebut disusun sedemikian rupa menjadi dimensi suara secara keseluruhan dalam film.

Suara mempunyai peran dalam menyampaikan informasi secara verbal maupun non-verbal. Informasi verbal berupa kata-kata yang diucapkan tokoh sebagai dialog atau sebagai narasi. Sedangkan informasi non-verbal meliputi emosi tokoh, nuansa, dan suasana yang disampaikan melalui musik serta *sound effect*. Informasi verbal dapat muncul secara beriringan dengan non-verbal, atau berdiri sendiri-sendiri.

Persepsi auditif merupakan proses dimana otak memproses dan mengidentifikasi informasi melalui indra pendengaran. Proses persepsi auditif melalui efek suara dalam film dapat menghadirkan kesan tertentu. Kesan tercipta ketika penonton atau bahkan tokoh mendapatkan informasi tertentu yang kemudian dipersepsikan.

Terdapat beberapa gaya penataan suara dalam film, dan dapat berganti dari satu gaya ke gaya yang lain selama satu film (Tomlinson 2005:167). Gaya yang dimaksud adalah bagaimana ketiga bentuk suara (*speech*, musik, *sound effect*) dikomposisikan dan ditempatkan. Realis menjadi gaya yang paling umum ditemukan yang mengacu pada prinsip “*see it, hear it*”, yaitu suara yang terdengar sebagaimana yang terlihat dalam *frame*. Berlawanan dengan realis, gaya surealis tidak terpaku pada *frame* melainkan lebih menekankan pada alam bawah sadar, *subjective sound*, serta sudut pandang karakter.

Sound recordings for film and television are often an exaggeration of reality. One reason for this is that there is typically so much competing sound at any given moment that each sound that is recorded and must be heard has to be rather overemphatically stated, just to “read” through the clutter. Heard in isolation, the recordings seem silly, overhyped; but heard in context, they assume a more natural balance. The elements that often best illustrate this effect are called Foley sound effects. These are effects recorded while watching a picture, such as footsteps, and are often exaggerated compared to how they would be in reality, both in loudness and in intimacy. Although some of this exaggeration is due to the experience of practitioners finding that average sound playback systems obscure details, a good deal of the exaggeration still is desirable under the best playback conditions, simply because of the competition from other kinds of sound. (Holman 2010:xii)

Menurut pernyataan Tomlinson Holman dalam *Sound for Film and Television* dapat disimpulkan bahwa suara dalam film dan televisi seringkali dilebih-lebihkan dari realitasnya. Hal tersebut dikarenakan dalam proses perekaman dilapangan terdapat banyak suara yang terekam, sementara beberapa suara harus terdengar jelas. Hyperrealisasi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga beberapa suara terdengar over-realistis namun masih dalam

konteks yang sama. Penataan suara dengan gaya *hyperreality* juga bisa diartikan dengan *realism* yang ditempel oleh *psychological sound* (Holman. 2005:175).

Hyperreality merupakan gaya yang umum digunakan pada banyak film untuk memberikan penekanan tertentu dalam sebuah adegan. *Hyperreality* kerap diterapkan pada suara pukulan dalam adegan perkelahian. Hal tersebut dilakukan untuk membentuk persepsi penonton bahwa pukulan dilakukan dengan kuat. Secara auditif otak mempersepsikan suara frekuensi rendah yang ditambahkan sebagai representasi dari kekuatan pukulan tersebut. Sehingga kesan yang didapat adalah perkelahian secara nyata.

Berdasarkan kemungkinan-kemungkinan serta didukung oleh teori-teori yang ada, muncul ketertarikan untuk mengeksplorasi *sound effect* menggunakan gaya *hyperreality* pada film "Malam Minggu Kliwon". Ketertarikan tersebut berawal ketika melakukan analisis naskah, dimana terdapat pertemuan dua hal yang saling bertolak belakang antara modernisme dan mistisisme, horor dan komedi, serta persepsi penonton dan persepsi tokoh utama. Perbedaan persepsi antara penonton dan tokoh utama menjadi hal yang menarik untuk dieksplorasi melalui unsur auditif. Penonton akan mempersepsikan suara yang terdengar sebagai sebuah ancaman, sebaliknya tokoh utama mempersepsikan suara tersebut sebagai hal baru yang menarik keingintahuannya.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan karya dengan menerapkan *sound effect* menggunakan gaya *hyperreality* berawal dari analisis skenario film "Malam Minggu Kliwon". Secara garis besar film ini mempertemukan dua hal yang saling berlawanan antara modernisme dengan mistisisme. Valno seorang pemuda yang hidup di era modern dimana teknologi menjadi hal yang akrab dalam keseharian berkunjung ke rumah kekasihnya Dina. Selama berada di rumah itu, Valno mengalami beberapa fenomena mistis yang diciptakan oleh papa Dina. Namun, Valno justru menyikapi fenomena tersebut sebagai bentuk dari kemajuan teknologi. Perbedaan tersebut menjadi menarik ketika suasana mencekam yang identik dengan *genre* horor kemudian direspon dengan cara yang jenaka.

Pertemuan dua hal yang saling berseberangan tersebut akan diwujudkan dengan persepsi yang berbeda antara penonton dengan tokoh utama. Penonton akan mempersepsikan fenomena tersebut sebagai sesuatu yang mencekam, sementara tokoh utama mempersepsikannya sebagai sesuatu yang memantik rasa penasaran. Perbedaan persepsi tersebut dapat dilihat dalam salah satu adegan ketika Valno sedang mengamati meja dorong, secara tiba-tiba kursi goyang dibelakang bergerak dengan sendirinya, namun ketika Valno menoleh ke arah sumber suara, kursi tersebut berhenti. Kursi kembali bergerak ketika Valno mengalihkan pandangannya pada meja dorong, namun ketika Valno kembali mengalihkan pandangannya pada sumber suara, kursi tersebut tetap bergerak, secara tiba-tiba Valno duduk di atas kursi tersebut sambil berusaha mencari letak kontrol otomatisnya. Dalam adegan ini penonton akan mempersepsikan fenomena tersebut sebagai sebuah ancaman, sedangkan tokoh utama mempersepsikannya sebagai sesuatu yang menarik.

Sound effect sebagai salah satu unsur suara dalam film akan diterapkan secara *hyperreality* untuk menyampaikan informasi non verbal tertentu pada penonton. Informasi yang dipersepsikan oleh penonton akan membangun asumsi atau dugaan terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya. Dengan demikian penonton diajak untuk merasakan ancaman yang dialami oleh tokoh utama.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan
 - a. Memberikan informasi terkait kemampuan *sound effect* dalam film dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi non verbal.
 - b. Menerapkan gaya *hyperreality* yang dikhususkan pada elemen *sound effect* untuk menciptakan ketegangan (*suspense*) pada penonton melalui persepsi auditif.
2. Manfaat Penciptaan
 - a. *Sound effect* bisa menjadi salah satu elemen penting yang perlu dieksplorasi dalam membentuk persepsi penonton.

- b. Hyperrealisasi pada *sound effect* menjadi cara yang efektif dalam mendramatisasi adegan.

D. Tinjauan Karya

Penataan suara film “Malam Minggu Kliwon” yang mengeksplorasi *sound effect* dengan gaya *hyperreality* mengacu pada beberapa film dan *series* yang sudah ada, serta menjadikannya sebagai bahan rujukan baik secara penggunaan konsep *sound effect* secara hiperbolis maupun konsep lain yang dirasa cocok. Beberapa *series* atau film tersebut adalah:

1. "*Stranger Things*" (2016 - sekarang, USA)

"*Stranger things*" merupakan TV *series* yang diproduksi oleh *Netflix*. *Series* ini mengambil setting tahun 1983 di Amerika Serikat. *Will Byers* seorang anak normal penggemar *Dungeons & Dragons* yang hidup bersama ibu dan kakaknya. Secara tiba-tiba *Will* lenyap tanpa bekas. Hilangnya *Will* berdampak besar terhadap kehidupan keluarga *Byers*, *Joyce* (diperankan *Winona Ryder*) dan kakaknya *Jonathan* (*Charlie Heaton*). Walau polisi sudah menyelidiki kasus ini, keduanya tetap mencoba dengan cara mereka sendiri untuk menelusuri jejak *Will*. *Jim Hopper* adalah kepala kepolisian kota *Hawkins*. Walau hidupnya berantakan, dan dia sendiri bukan sosok polisi ideal, ia bekerja dengan sangat serius saat menyadari *Will* memang benar-benar hilang. *Mike Wheeler*, *Lucas Sinclair*, dan *Dustin Henderson* adalah kelompok bermain *Will Byers*. Saat *Will* hilang, *Mike* memimpin teman-temannya untuk mencoba menelusuri jejak *Will*. Penyelidikan ketiga pihak ini perlahan-lahan mengungkap sebuah konspirasi yang menghantui kota *Hawkins*. Konspirasi dengan seorang gadis misterius berkekuatan super sebagai pusatnya. Saat para protagonis ini semakin dekat ke kebenaran, mereka pun menyadari mungkin kasus ini tak benar-benar memiliki solusi yang mudah diterima akal sehat.



Gambar 1.1 Poster "*Stranger Things*"

Penggunaan *hyperreality sound effect* dalam serial "*Stranger Things*" dapat dijadikan rujukan dalam perwujudan film "Malam Minggu Kliwon". Jika dalam serial ini *hyperreality sound effect* cenderung digunakan untuk perpindahan transisi antar *scene*, maka di film "Malam Minggu Kliwon" konsep tersebut akan digunakan untuk membentuk persepsi penonton.

2. "*Lights Out*" (2013, Swedia)

"*Lights out*" merupakan film fiksi pendek yang diproduksi pada tahun 2013. Disutradarai oleh *David F. Sanberg* dan diproduksi di Swedia. Ber cerita tentang seorang wanita yang melihat sosok siluet ketika mematikan lampu di lorong. Untuk memastikan siluet tersebut dia menhidupkan lampu, namun siluet tersebut menghilang dan muncul kembali ketika lampu mati. Setelah perempuan tersebut berulang kali menyalakan dan mematikan lampu siluet tersebut justru semakin mendekat. Dia mendengar suara langkah kaki mendekat ke arah kamarnya. Karena merasa takut perempuan ini sembunyi di bawah selimut. Lampu berkedip, dia yang ketakutan berusaha untuk memastikan kabel terpasang dengan benar. Setelah lampu kembali normal dan

membuatnya sedikit tenang, namun setelah menoleh ke arah lampu dia melihat sosok dengan mata polos dan mulut yang menganga.



Gambar 1.2 Screenshot film "Lights Out"

Film ini memberikan suasana menakutkan dengan durasi yang singkat. Suara yang lebih spesifik mengacu pada *sound effect*, mempunyai peran penting dalam menyampaikan keberadaan makhluk tersebut. Secara *offscreen* terdengar suara yang memancing tokoh untuk menoleh ke arahnya dan mendapati makhluk yang menyeramkan. Peran *sound effect* dalam merepresentasikan ancaman menjadi rujukan dalam penataan suara "Malam Minggu Kliwon".

3. "A Quiet Place" (2018, USA)

"A Quiet Place" merupakan film bergenre horor sci-fi yang disutradari oleh John Krasinski dimana dia sekaligus bermain bersama istrinya Emily Blunt. Berkisah tentang sepasang suami istri yang tinggal di sebuah tempat terpencil bersama kedua anaknya. Mirisnya, mereka harus hidup dalam suasana yang sunyi. Mereka diharuskan untuk selalu menjaga ketenangan karena jika mereka membuat suara meskipun hanya sedikit, maka akan muncul sebuah entitas misterius yang nantinya memburu mereka. Bahkan mereka pun bisa mendapatkan teror tanpa henti jika bersuara atau berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain.



Gambar 1.3 Poster film "*A Quiet Place*"

Berlatarkan kondisi tersebut film ini menyajikan ketegangan dengan memanfaatkan kesunyian. Umumnya ketegangan atau suasana mencekam dalam film dibangun dengan memanfaatkan visual suram dan *music score* yang meneror. "*A Quiet Place*" berhasil membangun ketegangan meskipun dalam kondisi cerah siang hari dan minim *music score*. Hampir 70% film ini menggunakan bahasa isyarat untuk komunikasi antar tokoh membuat film ini terdengar begitu sepi.

Beberapa hal yang berkaitan dengan penataan suara pada film "*A Quiet Place*" dapat dijadikan acuan pada penataan suara film "Malam Minggu Kliwon". Efek suara mempunyai peranan penting dalam menggerakkan naratif serta membangun persepsi penonton. Selain itu, dinamika yang cukup luas antara suara pelan dan lantang mampu memberikan efek kejutan yang efektif.