

ARTIKEL JURNAL

**PENERAPAN *SOUND EFFECT* DENGAN GAYA *HYPERREALITY* PADA
FILM FIKSI "MALAM MINGGU KLIWON"**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai drajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun Oleh :
Pandu Maulana Nugraha
1210599032

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

2019

ARTIKEL JURNAL

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

Disusun oleh Pandu Maulana Nugraha

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 realistis 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

Latar Belakang Penciptaan

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 bukunya yang berjudul *Sound for Film and Television* dapat disimpulkan bahwa suara dalam film dan televisi seringkali dlebih-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 ditempli 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.

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.

Konsep Penciptaan Film “Malam Minggu Kliwon”

Penataan suara dalam film fiksi “Malam Minggu Kliwon” akan menggunakan gaya *hyperreality* yang nantinya akan difokuskan pada elemen *sound effect*. *Hyperreality* merupakan gaya penataan suara dengan melebih-lebihkan suara dari yang seharusnya terdengar. Secara sederhana suara yang terdengar berlebihan tersebut dapat diidentifikasi dari tingkat kelantangannya jika dibandingkan dengan suara-suara yang lain. Hiperealisisasi yang dilakukan akan teridentifikasi secara kompleks dari *timbre* serta *fidelity* suara tersebut. Jika ditinjau dari sudut pandang realitasnya, suara tersebut tidak terdengar realis dan terkesan lebih dominan dibanding suara yang lain, namun hal tersebut dilakukan dengan maksud untuk membangun persepsi tertentu pada penonton.

Hilary Wyatt dan Tim Amyes dalam bukunya yang berjudul “Audio Post Production for Television and Film” membagi *sound effect* ke dalam empat

bentuk (Wyatt, 2005:167), pertama adalah *hard effect* atau bebunyian yang bersumber dari satu sumber bunyi, kedua adalah *ambience effect* merupakan bebunyian yang membentuk persepsi ruang dimana adegan berlangsung, ketiga adalah *foley* atau bebunyian yang direkam ulang dalam studio untuk mendapatkan hasil terbaik, keempat *sound design effect* merupakan bebunyian yang diciptakan untuk mewakili bunyi tertentu yang tidak ada di dunia nyata.

Jika *stretched reality* merupakan pelebaran batas realitas, maka *hyper-reality* merupakan hiperealisasi (melebih-lebihkan) realitas. Salah satu cara untuk merepresentasikan konsep ini adalah dengan merujuk pada gaya *realism* yang ditempel *psychological sound* (Holman, 2005:175). Dengan kata lain, konsep *hyper-reality* merujuk pada suara-suara yang terdengar hiperbolik dan berpotensi untuk mempengaruhi persepsi auditif penonton.

Dalam bukunya yang berjudul “*Sound for Film And Television*” (Holman, 2010:xii) menyebutkan bahwa perekaman suara dalam film dan televisi umumnya merupakan realitas yang dilebih-lebihkan. Hal ini dilakukan karena terdapat banyak suara yang muncul dalam proses produksi, namun suara-suara tertentu harus terdengar jelas. Metode yang digunakan adalah dengan menggunakan proses *foley*. Meskipun terdengar *over real* ketika berdiri sendiri, namun akan terdengar sesuai konteks jika digabung dengan elemen suara yang lain.

Dari dua pernyataannya tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa, *hyper-reality* adalah metode tata suara yang diterapkan khususnya pada *sound effect* dengan menjadikannya terdengar dominan atau hiperbolik. Hiperbolisasi yang dilakukan bertujuan untuk membangun persepsi auditif tertentu. *Foley* menjadi cara yang tepat untuk mewujudkan konsep ini, karena proses perekamannya dilakukan secara terpisah sehingga dapat menghasilkan kualitas suara yang lebih baik

Hyperrealisasi yang diterapkan pada *sound effect* bertujuan untuk memberikan informasi non verbal yang akan mempengaruhi persepsi penonton. Persepsi tersebut muncul sebagai respon atas proses identifikasi terhadap suara-suara tertentu. Hyperrealisasi atau bentuk yang dilebih-lebihkan akan memperkuat

persepsi penonton atas naratif film. Dengan demikian penonton akan mendapatkan kesan yang berbeda dalam melihat sebuah adegan secara keseluruhan.

Persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang penting bagi manusia dalam merespon kehadiran berbagai aspek dan gejala di sekitarnya. Persepsi mengandung pengertian yang sangat luas, menyangkut *intern* dan *ekstern*. Berbagai ahli telah memberikan definisi yang beragam tentang persepsi, walaupun pada prinsipnya mengandung makna yang sama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu. Proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya.

Persepsi auditif baru yang diterima penonton akan membangun ketegangan (*suspense*). Ketegangan muncul karena penonton mendapatkan informasi lebih yang tidak didapatkan tokoh utama. Hal tersebut memicu rasa cemas atau khawatir terhadap nasib yang akan dialami oleh tokoh utama. Selain itu, *hyperreality sound effect* dalam fungsinya untuk mempengaruhi persepsi auditif penonton berfungsi memberikan informasi non verbal yang tidak terwakili oleh visual.

Suspense adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi, atau *H2C* (harap-harap cemas). Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi problemnya. Hal ini biasanya menimpa tokoh protagonis sehingga *suspense* pada penonton semakin tinggi tensi-nya, dibandingkan jika tokoh antagonis yang menghadapi hambatan. (Lutters, 2010:101)

Menurut kutipan di atas, *suspense* adalah ketegangan yang tidak melulu berkaitan dengan hal-hal yang menakutkan. Ketegangan yang dimaksud lebih merujuk pada ekspektasi penonton terhadap sesuatu yang akan terjadi terhadap tokoh. Umumnya *suspense* muncul ketika protagonis mendapati masalah atau hambatan. *Suspense* menggiring penonton pada kenaikan tensi adegan dan menuntut adanya penyelesaian.

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).

Kutipan di atas memberikan contoh ketika terdengar bunyi pintu berderit, penonton berekspektasi bahwa seseorang memasuki ruangan dan akan terlihat pada *shoot* berikutnya. Namun, jika film mengacu pada konvensi film horor, secara visual mungkin akan tetap memperlihatkan tokoh utama, menatap ketakutan. Penonton akan merasakan ketegangan (*suspense*) menanti kedatangan sosok menyeramkan secara *offscreen*. Contoh ini menunjukkan peran suara dalam membangun *suspense* sebuah adegan dengan memberikan informasi yang dapat membangun ekspektasi penonton.

Sebagaimana kapasitas unsur visual dalam menyampaikan informasi, unsur auditif juga mempunyai kapasitas yang sama. Informasi verbal secara dominan akan disampaikan oleh *speech* dalam bentuk monolog, dialog, narasi, atau *voice over*. Sementara informasi non-verbal dapat tersampaikan oleh musik dan *sound effect*. Meskipun keduanya mempunyai peran dalam menyampaikan informasi non-verbal, musik dan *sound effect* mempunyai porsi dan sumber yang berbeda jika ditinjau dari asalnya. *Sound effect* umumnya berasal dari dalam ruang cerita atau biasa disebut *diegetic sound*, sedangkan musik berasal dari luar ruang cerita atau istilah lainnya adalah *non-diegetic sound*. Namun, musik dapat pula diposisikan sebagai *diegetic sound* ketika sumbernya adalah dari dalam ruang cerita, misal lagu yang diputar melalui *audio player*.

Secara teknis konsep penerapan *sound effect* dengan gaya *hyperreality* nantinya akan diwujudkan dengan menggunakan beberapa metode. Pertama, hiperrealisasi secara sederhana dapat diwujudkan dengan menaikkan *volume sound effect* sehingga terdengar lebih dominan jika dibandingkan dengan sebagaimana mestinya. Kedua, *layering* atau penggunaan beberapa suara yang dijadikan satu, selain meningkatkan *volume* teknik *layering* juga akan memberikan *timbre* yang berbeda. Secara sederhana *layering* menggunakan tiga sumber suara yang terdiri dari frekuensi dasar *low*, *mid*, dan *high*. Ketiga frekuensi dasar tersebut

mempunyai peran yang berbeda, *low* untuk memberikan *body*, *mid* merupakan frekuensi dasar dari sumber suara, dan *high* memberikan *presence*.

Dalam film “Malam Minggu Kliwon”, musik akan ditempatkan sebagai pengiring aksi secara *non-diegetic* dimana musik tersebut berasal dari luar ruang cerita dan secara *diegetic* yang berasal dari dalam ruang cerita. Musik yang ditempatkan secara *diegetic* tersebut nantinya akan mempunyai interaksi dengan tokoh sekaligus menjadi pengiring adegan, lebih tepatnya musik yang akan digunakan berupa lagu. Secara *non-diegetic* musik berperan dalam mengiringi aksi tokoh utama yang berada dalam suasana mencekam. Secara bentuk musik *non-diegetic* akan terdengar tidak terlalu musikal, dominasi *texture* dan dinamis. Musik *non-diegetic* akan memperkuat konsep utama dalam membangun ketegangan (*suspense*), namun dalam porsi yang tidak mendominasi peran dari konsep utama yakni *hyperreality sound effect*.

Perwujudan *Sound Effect* dengan Gaya *Hyperreality* dalam Film

Sound effect yang diolah menggunakan gaya *hyperreality* dimaksudkan untuk membangun persepsi auditif penonton. Persepsi auditif muncul sebagai respon atas informasi yang diterima dalam bentuk bunyi. Persepsi yang dibangun bertujuan untuk membangun ketegangan (*suspense*) pada penonton karena penonton mendapatkan informasi lebih yang tidak didapat oleh tokoh. Metode yang digunakan dalam mewujudkan konsep tersebut adalah dengan memodifikasi aspek dimensi suara seperti *rhythm*, *fidelity*, serta *space*. Secara teknis, perwujudan konsep tersebut dibantu dengan menggunakan beberapa metode seperti *layering* atau penggunaan lebih dari satu sumber suara, *sound editing* (*pitch*, *time stretch*), penerapan *plug in* atau *effect* pada *sound effect* tertentu, dan *sample based instrumentation* atau penggunaan *sample* suara sebagai *instrument* musik.

Mengacu pada kerangka konsep awal, elemen *sound effect* seperti *hard effect* mempunyai peluang yang cukup besar untuk dieksplorasi sesuai dengan tujuan tersebut. Namun setelah melihat hasil dari *picture lock*, unsur *sound effect* lain seperti *ambience* juga mempunyai potensi digarap dengan gaya *hyperreality*

untuk membangun ketegangan sekaligus menyampaikan informasi non verbal. *Ambience* merupakan bagian dari *sound effect*, istilah ini merujuk pada bunyi yang memberikan kesan tentang suasana dalam ruang atau *space* tertentu. Karakter utama dari *ambience* adalah sifatnya yang mampu memberikan kesan suasana tertentu secara *diegetic*. Hal tersebut mempunyai kesamaan dengan penggunaan musik latar yang bersumber dari luar ruang cerita atau *non diegetic*. Hyperrealisasi yang diterapkan pada *ambience* bertujuan untuk mengolahnya agar terdengar menyerupai musik



Pada *still frame scene 2* di atas *hyperreality* diterapkan pada bunyi pintu terbanting keras dan lampu-lampu yang berkedip. Bunyi pintu terbanting terdengar lebih besar dan berat untuk ukuran pintu kamar kos. Informasi tersebut bertujuan untuk mempersepsikan semangat Valno ketika pergi meninggalkan kos. Pintu terbanting sekaligus menjadi awal dari kekacauan yang terjadi di kamar seperti poster yang jatuh dengan sendirinya, serta lampu-lampu yang berkedip.

Selain itu, *hyperreality* diterapkan pada *ambience* yang dalam hal ini adalah lagu yang bersumber dari komputer. Lagu tersebut perlahan berubah menjadi bunyi yang menggulung sesaat setelah terdengar bunyi pintu dibanting. Perubahan bentuk lagu bertujuan untuk memberikan kesan pada penonton bahwa terdapat kejanggalan yang terjadi setelah kepergian Valno. Bunyi lagu yang harmonis perlahan berubah menjadi bebunyian tidak jelas sebagai representasi kejanggalan yang mencekam.



Potongan adegan *scene 3*

Hyperreality pada *scene 3* diterapkan pada pintu rumah (*hard effect*) yang terbuka dan tertutup. Ketika pintu terbuka terdengar pintu berderit untuk memberikan kesan bahwa pintu tersebut jarang terbuka, dalam artian keluarga Dina merupakan keluarga yang misterius karena tidak banyak kegiatan keluar masuk melalui pintu utama. Pintu tertutup juga terdengar hyperrealis, persepsi yang dibangun adalah adanya kekuatan besar yang menggerakkan pintu tersebut. Hal itu dilakukan sebagai bentuk representasi pintu sebagai portal menuju dunia lain.

Hyperrealisasi juga diterapkan pada bunyi angin (*ambience*) yang terdengar ketika pintu rumah Dina terbuka. Penambahan suara angin pada *scene* ini bertujuan untuk memberikan kesan misterius, gelap dan mencekam dari dalam rumah. Selain itu, bunyi angin juga terdengar menggulung pada frekuensi rendah seolah berdengung. Penambahan frekuensi rendah sebagai bentuk representasi ketegangan. Bunyi angin tersebut hilang setelah pintu rumah tertutup kencang.



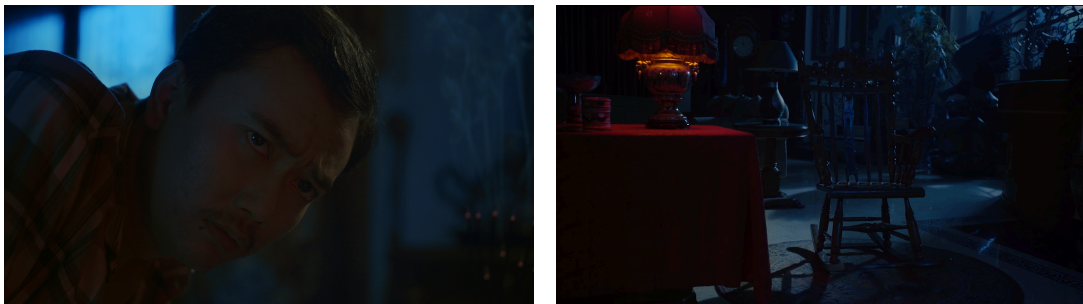
Potongan adegan saat lampu ruang tamu menyala dengan sendirinya di *scene 4* *Hyperreality sound effect* diterapkan pada lampu ruang tamu yang menyala secara tiba-tiba, bunyi sakelar terdengar seperti sakelar lampu dengan daya tinggi. Meskipun pada kenyataannya tidak demikian karena secara logika intensitas lampu seperti dalam gambar tidak memerlukan sakelar dengan ukuran besar. Terdengarnya bunyi dari situasi hening secara tiba-tiba akan memberikan efek kejutan pada penonton, bunyi tersebut seolah menjadi sebuah ancaman terhadap tokoh. Suara sakelar lampu untuk ruang tengah juga akan terdengar lebih besar untuk mengakhiri *ambience* ruang tamu. Persepsi yang dibangun adalah matinya lampu ruang tamu sekaligus mengakhiri teror di ruangan tersebut.



Valno menatap boneka yang tergeletak di *scene 4* *Hyperrealisasi sound effect* diterapkan pada boneka bayi yang mengeluarkan suara tangisan dan diiringi *music box*, selain itu terdengar pula suara anak kecil tertawa, nyanyian dengan nada *diminish*, dan raungan orang tua. Persepsi yang dibangun adalah adanya sosok yang ada di dalam boneka itu. Secara realitas bunyi boneka bayi hanyalah suara tangisan dan *music box* saja, namun realitasnya dihiperbolisasi dengan menambahkan suara tawa, nyanyian, dan raungan dalam dimensi yang berbeda sebagai representasi dari sosok yang

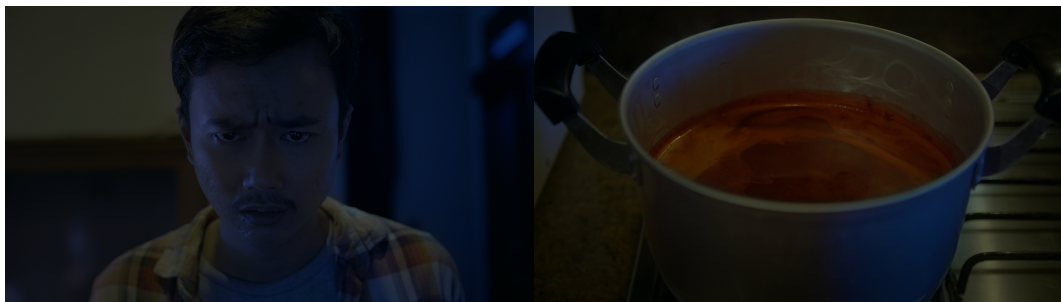
berdiam dalam boneka. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan ancaman pada tokoh utama.

Hyperrealisasi *ambience* diterapkan pada bunyi angin yang sebelumnya terdengar pada *scene 3*. Bunyi angin kembali terdengar ketika lampu ruang tamu menyala dengan sendirinya dan berakhir ketika lampu ruang tamu padam saat Valno menginjakkan kaki di ruang tengah. Hyperrealisasi pada bunyi angin berhembus bertujuan untuk memberikan ketegangan dengan menghadirkan suasana kelam dan misterius. Bunyi tersebut masih tergolong ke dalam *diegetic sound* karena bersumber dari dalam ruang cerita, meskipun terdengar menyerupai musik ilustrasi karena diiringi oleh instrumen musik yang lain.



Potongan adegan ketika Valno memperhatikan kursi goyang di *scene 5*

Hyperrealisasi pada kursi goyang (*hard effect*) membentuk persepsi bahwa kursi goyang berusia tua tersebut seolah digerakkan oleh sosok besar tak kasat mata yang duduk di atasnya. Sosok tersebut seolah siap untuk menyerang Valno. Hal itu dapat diidentifikasi dari suara derit yang identik dengan kondisi rapuh dan suara frekuensi rendah yang terdengar semakin lantang ketika kursi bergerak. Persepsi tersebut sengaja dibangun untuk menghadirkan teror serta ketegangan pada penonton.



Potongan adegan ketika Valno heran dengan cairan berwarna merah di *scene 6*

Hyperralisasi *hard effect* diterapkan pada bunyi air mendidih. Susunan *editing* yang menampilkan *close up* Valno dan *close up* panci secara bergantian dengan tempo yang semakin cepat didukung dengan hiperrealisasi pada suara air mendidih yang semakin lama semakin lantang *level* suaranya. Bunyi air mendidih dengan frekuensi yang cukup dominan di wilayah *mid low* dan dengan pola suara menggulung menjadi efektif untuk dijadikan alat dalam membentuk ketegangan. Ketegangan semakin memuncak ketika tangan Dina muncul di belakang Valno dan diiringi pula dengan *level* suara air mendidih yang ikut meningkat, seketika menghilang ketika tangan Dina menepuk pundak.



Potongan adegan ketika Valno membuka kulkas di *scene 7*

Hyperrealisasi terhadap *hard effect* diterapkan pada saat pertama kali pintu kulkas terbuka. Persepsi yang dibangun adalah kulkas dalam keadaan kosong. Kekosongan dapat diidentifikasi dari terdengarnya bunyi angin yang keluar ketika pintu terbuka. Persepsi tersebut bertujuan untuk memberikan *clue* secara auditif yang kemudian dibuktikan dengan *shoot* setelahnya. Terdengarnya bunyi sebelum visual dilakukan untuk membangun *suspense* pada penonton. Hyperrealisasi ini sekaligus memberikan efek dramatik dalam mematahkan ekspektasi Valno.



Potongan adegan ketika Valno kaget melihat Dina di *scene* 10

Hyperrealisasi diterapkan pada bunyi buku yang ditutup. Secara bentuk, bunyi buku yang tertutup terdengar berat karena terdapat suara *sub impact* yang memiliki *low frequency* dominan. Hal tersebut dilakukan untuk mempersepsikan ancaman baik kepada penonton maupun kepada tokoh. Selain itu, hyperrealisasi dilakukan untuk memberikan efek kejut sebagai representasi ancaman kepada tokoh utama dan penonton dalam bentuk aksi Dina yang mengangkat kepala perlahan bersiap untuk menoleh ke arah Valno.

Kesimpulan

Film fiksi "Malam Minggu Kliwon" merupakan film yang mengusung *genre* horor komedi. Secara garis besar film ini menceritakan seorang pemuda bernama Valno yang mengalami kejadian aneh ketika berkunjung ke rumah kekasihnya. Suasana mencekam tersebut tidak membuatnya merasa takut, dia justru menganggap bahwa fenomena tersebut merupakan bagian dari kemajuan teknologi. Film ini berusaha menyampaikan suasana yang mencekam melalui fenomena mistis yang dialami Valno, namun direspon dengan cara yang berbeda.

Rasa takut atau terancam menjadi sensasi yang umum ditawarkan kepada penonton dalam film horor. Tata suara menjadi salah satu komponen utama dalam film horor, dimana dia mempunyai peran sangat besar dalam mengemas ketegangan dalam bentuk auditif melalui unsur *sound effect* maupun *music score*. Film fiksi "Malam Minggu Kliwon" mempunyai pola yang berbeda dari film horor pada umumnya. Unsur komedi ditambahkan dalam bentuk respon tokoh utama terhadap situasi yang sedang dialaminya. Film ini berusaha untuk menyajikan ketakutan kepada penonton namun tidak pada tokoh utamanya. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri terutama bagi penata suara.

Sound effect menjadi salah satu unsur suara dalam film yang efektif untuk menyampaikan informasi non-verbal secara auditif. Kemampuan tersebut memberikan kemungkinan bagi *filmmaker* untuk menyampaikan informasi non

verbal tidak melulu berkuat pada visual namun juga audio. Secara dimensional *sound effect* dapat memberikan informasi yang tidak dibatasi oleh *frame*.

Hyperreality yang diterapkan pada *sound effect* terbukti efektif dalam kapasitasnya untuk membangun ketegangan (*suspense*) melalui persepsi auditif. Persepsi auditif penonton dibangun dengan memberikan informasi tambahan dalam bentuk *sound effect hyperreality*. Dengan demikian penonton mendapatkan informasi lebih dibandingkan tokoh, hal tersebut yang memicu munculnya ekspektasi terhadap sesuatu yang akan terjadi.

Awalnya *hard effect* merupakan unsur tunggal yang direncanakan akan diolah secara hiperbolis, namun merujuk pada hasil *picture lock* ditemukan ada unsur *sound effect* lain yakni *ambience* yang berpotensi untuk diolah menggunakan konsep yang sama. *Layering* merupakan teknik yang dominan digunakan dalam perwujudan *sound effect hyperreality*, adapun beberapa teknik lain yang digunakan adalah penambahan *reverb*, *pitch up*, *pitch down*, dan *filter*. Penggunaan teknik tersebut bertujuan untuk merubah beberapa dimensi auditif seperti *ritme*, *fidelity*, dan *space* sehingga terdengar melebihi realitas (*hyper*).

Seorang penata suara dituntut untuk dapat mentransformasikan skenario ke dalam sebuah konsep auditif yang detail. Tingkat keberhasilan seorang penata suara dapat dilihat dari respon penonton terhadap sebuah film, semakin mereka tidak menyadari bahwa suara yang terdengar merupakan sebuah rekayasa atau *design* maka semakin berhasil seorang penata suara. Tiga elemen utama suara dalam film yakni *speech*, *sound effect*, dan *music* memiliki kemungkinan yang luas untuk dieksplorasi. *Sound effect* sebagai salah satu unsur suara dalam film mempunyai peran yang sangat penting baik dalam kaitannya dengan naratif maupun estetis. Dengan kemampuannya tersebut *soud effect* memiliki banyak potensi dan kemungkinan untuk diolah dengan berbagai cara atau metode untuk menunjang konsep estetis sebuah film. Referensi, literasi, dan eksplorasi merupakan modal utama dalam proses penciptaan karya yang baik. Semoga skripsi ini setidaknya bisa menjadi acuan bagi siapa pun yang akan atau sedang fokus dalam dunia tata suara.

Daftar Pustaka

- Bordwell, David, 2017. *Film Art: an introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Holman, Tomlinson, 2002. *Sound for Film and Television*. Boston, Mass: Focal Press.
- Holman, Tomlinson, 2005. *Sound for Digital Video*. Amsterdam, Boston: Elsevier Focal.
- Pratista, Himawan, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Bobker, Lee R, 1977. *Elements of Film*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Wyatt, Hilary dan Tim Amyes, 2005. *Audio Post Production for Television and Film: an Introduction to Technology and Techniques*. Oxford, Boston: Focal Press.
- Lutters, Elizabeth, 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasrana Indonesia.

Sumber Online :

<http://www.filmsound.org/terminology/hyper-realistic.htm>

(diakses pada 16 September 2018)