

Penerapan Diegetic dan Non-Diegetic Sound Untuk Membangun Emosional Dalam Film “Kanvas Terakhir”

Application of Diegetic and Non-Diegetic Sound to Build Emotions in the Film "Kanvas Terakhir"

Farhan Siddiq^{a,1}, Sri Wahyuni^{b,2}

^{a,b}Program Studi Film dan Televisi Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan, 20241, Indonesia
farhansiddiq05@gmail.com¹, sriwahyuni2909@gmail.com²

ABSTRAK

Penerapan suara *diegetic* dan *non-diegetic* dalam sebuah film adalah elemen penting dalam menciptakan pengalaman emosional yang mendalam bagi penonton. Penelitian ini memfokuskan pada film "Kanvas Terakhir" dan menganalisis bagaimana penggunaan suara *diegetic* dan *non-diegetic* berkontribusi dalam membangun emosi penonton. Film "Kanvas Terakhir" bergenre drama komedi yang menyampaikan pesan berfokus pada suara yang memiliki peran penting dalam membangun emosional. Pada film "Kanvas Terakhir" menggunakan penerapan *Diegetic* dan *non-diegetic sound* yaitu Teknik pengambilan suara dialog, *ambience*, *background music*, *soundtrack*, dan *sound effect*. Teknik tersebut digunakan dalam membangun emosional dalam film yang berfungsi untuk mengarahkan penonton seolah-olah ikut merasakan emosional, seperti kebahagiaan, kesedihan, ketegangan, kegelisahan, serta kebingungan dalam alur cerita "Kanvas Terakhir" yang diperankan. Pemilihan metode penciptaan harus mampu menerapkan semua elemen suara, oleh karena itu membutuhkan penerapan Teknik perekaman suara (*voice recording*) berdasarkan rujukan dari jurnal "Penataan Suara" karya Rosita Yuliana Zibun, yang menghasilkan suara pada film "Kanvas Terakhir" yang dapat membangun emosional dengan menerapkan *diegetic* dan *non-diegetic sound*.

Kata kunci : *Film, Sound recording, Diegetic, Non-Diegetic, Emosional*

ABSTRACT

The application of diegetic and non-diegetic sound in a film is an important element in creating a deep emotional experience for the audience. This research focuses on the film "Last Canvas" and analyzes how the use of diegetic and non-diegetic sound contributes to building the audience's emotions. The film "Last Canvas" is a comedy drama genre whose message delivery focuses on sound which has an important role in building emotions. The film "Last Canvas" uses the application of diegetic and non-diegetic sound, namely dialogue sound recording techniques, ambience, background music, soundtrack and sound effects. This technique is used to build emotions in the film which serves to direct the audience as if they are also feeling emotions, such as happiness, sadness, tension, anxiety and confusion in the storyline of "The Last Canvas" being played. The choice of creation method must be able to apply all sound elements, therefore it requires the application of sound recording techniques (voice recording) based on references from the journal "Sound Arrangement" by Rosita Yuliana Zibun, which produces sound in the film "Last Canvas" which can build emotions by applying diegetic and non-diegetic sound.

Keywords: *Film, Sound recording, Diegetic, Non-Diegetic, Emotional*

Info Artikel :

Disubmit: 05 Januari 2024

Direview: 02 Februari 2024

Diterima : 05 Maret 2024

Copyright © 2024 – Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Peran penata suara untuk membangun emosional dalam film “Kanvas Terakhir” ini sangat penting terhadap hasil akhir pada film fiksi “Kanvas Terakhir”. Emosional yang dimaksud dalam film ini yakni menciptakan *mood* sedih, ceria, lucu, dan menegangkan dalam film “Kanvas Terakhir” yang dibangun

melalui penata suara. Dengan tahap Praproduksi ini penata suara berdiskusi untuk menerapkan konsep-konsep yang ingin dituangkan untuk menciptakan emosional film dari segi dialog dalam sebuah naskah, lokasi shooting yang tepat untuk menunjang *mood* bahagia seperti berkemah, hutan untuk *mood* yang menegangkan di malam hari. Melalui lokasi tersebut maka tercipta emosional yang diciptakan melalui atmosfer lokasi shooting yang sudah ditetapkan. Pada tahapan produksi yakni proses shooting film fiksi “Kanvas Terakhir” dengan menggunakan Teknik yang sudah ditentukan. Hingga pada tahap pasca produksi ini emosional film dapat dibangun lebih dalam melalui Teknik *scoring, dubbing, voice over*.

Penataan suara dalam film “Kanvas Terakhir” ini menggunakan Teknik *diegetic* dan *non diegetic* sound. Konsep *diegetic* sound yakni semua suara yang berasal dari dalam cerita filmnya atau dapat disebut realistis sesuai dengan cerita film yang berada dalam frame (Rosita Yuliana Zibun, 2019). Selain suara yang secara fisik tampak dalam frame, suara batin yang dipikirkan dan didengar karakter atau pemeran dalam film merupakan *diegetic* sound. Konsep *non diegetic* sound adalah seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita dan hanya mampu didengar oleh penonton saja (Rosita Yuliana Zibun, 2019). Teknik *non diegetic* sound yakni seperti ilustrasi musik atau lagu, efek suara, *voice over* dan narasi. *Non diegetic* sound sering kali juga diistilahkan *sound over* karena sumber suara secara fisik tidak berasal dari objek dalam adegan atau dapat disebut sebagai suara tambahan. Pada kedua konsep ini digunakan untuk mendukung emosional (*mood*) sedih, ceria, lucu, dan menegangkan yang diciptakan melalui *background, soundtrack, narasi, intonasi dialog pemeran, atmosfer pedesaan, hutan dan kota* pada karya film “Kanvas Terakhir”, sehingga pesan dalam film ini dapat disampaikan melalui Teknik Diegetic dan *Non-diegetic* sound.

2. TINJAUAN KARYA DAN ORISINALITAS

A. Filosofi Kopi (2015)

Film ini menjadi konsep pengemasan dalam pengambilan suara dialog karakter, yang terdengar sangat realistis, serta di satukan dengan ambient perkotaan diiringi dengan *background*, sehingga pendengar dapat menangkap dengan jelas bahwa perbincangan yang dilakukan tersebut berada ditengah kota. Sedangkan pada film “Kanvas Terakhir” menggunakan ambient pedesaan yang lebih tenang dengan suara hutan dan kicauan burung disertai dialog karakter pada saat perjalanan menuju pedesaan dan diiringi dengan *background* yang sudah di *scoring* khusus *Scene* tertentu, untuk menambah kesan emosional.

B. Dilan 1991 (2019)

Film ini menjadi referensi mengenai *sound diegetic* dengan sebuah narasi (*Voice Over*) pada awal film yang menjelaskan tentang hubungan mereka. Sedangkan dalam film kanvas terakhir menggunakan narasi tetapi dalam bentuk *frame hold* atau biasa sering disebut *pop-up* untuk menjelaskan setiap karakter yang ada pada frame.

C. Real Steel

Pada film ini menjadi referensi penulis tentang *sound non-diegetic*, pada film ini menggunakan *non-diegetic on screen* yaitu dengan suara keramaian dalam sebuah pertunjukan dan ada dialog percakapan orang sekitar tetapi tidak ada terlihat di screen yang sedang berbicara. Sedangkan pada film kanvas terakhir pada bagian perjalanan menuju pedesaan ada dialog pemeran tetapi tidak ada dalam frame dan menggunakan *soundtrack* film kanvas terakhir yang sudah di *scoring*.

D. Wonder

Film Wonder menjadi salah satu referensi yang menjadi tinjauan karya dalam film fiksi "Kanvas Terakhir" dengan menerapkan monolog interior yang termasuk dalam unsur suara *Internal diegetic sound* sebagai pembangun karakter. Sedangkan Penulis menerapkan dialog *flashback* pada saat mengingat kejadian yang telah lalu dengan penyakit Kaluna, sebagai pembangun cerita dan karakter sedramatis mungkin sehingga membawa penonton mengetahui dan merasakan beban yang dirasakan Tara dan beberapa pemeran lainnya dalam film.

E. The Call

Penataan suara dalam film The Call ingin menunjukkan efek trauma yang dirasakan oleh tokoh Jordan dengan kasus yang gagal dirinya tangani masih membekas dalam ingatannya. Suara traumatik yang terjadi pada tokoh Jordan dalam film The Call. Sedangkan traumatik pada film "Kanvas Terakhir" menggunakan *music* yang sedih dan menambah kesan traumatik. Meskipun mengambil referensi dari karya lain, namun dalam film ini tidak akan sama persis dengan karya yang dijadikan referensi, cukup dengan referensi tersebut memberikan inspirasi bagi pembuat film. Originalitas dari film fiksi yang akan dibuat dapat dilihat dari uraian perbedaan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

3. METODE

A. Pra Produksi

Tugas pokok penata suara dalam pra produksi adalah menginterpretasi semua hal yang berhubungan dengan suara pada film "Kanvas Terakhir". Pertama yakni proses memahami naskah atau bedah *Scene* yang berhubungan dengan penataan suara pada film "Kanvas Terakhir" yang berupa hasil, dialog, *ambience*, dan *music* yang disesuaikan dengan kebutuhan per*Scen*nya. Hasil analisa didiskusikan dengan semua Kepala Departemen dan Sutradara. Kemudian penata suara akan melakukan *recce*, dan list peralatan yang harus digunakan saat *take*.

B. Produksi

Tahapan produksi merupakan proses shooting yang telah dipersiapkan saat praproduksi sebelumnya. Pada tahapan ini pengkarya memulai tahapan shooting dengan melakukan teknik yang sudah ditetapkan dan mempersiapkan clipon untuk talent dan dipasangkan ke talent dengan penempatan yang sesuai SOP. Sebelum shooting biasanya seorang soundman melakukan check dialog ke talent untuk menentukan suara yang masuk pada recorder. kemudian melakukan shooting sesuai ukuran db frekuensi suara.

C. Pasca Produksi

Dalam tahap penyelesaian ini kedalam bentuk akhir karya adalah tahapan pasca produksi yaitu editing, mixing dan *scoring* music. Proses dimana sound recording mengumpulkan video yang sudah disusun atau *die capture* oleh editor dan menyesuaikan music, sound effect, dialog, yang belum sesuai. Sehingga pada tahap ini seorang penata suara dapat membuat film tersebut terlihat dan berkesan emosionalnya bagi penonton dengan konsep audio yang sudah ditetapkan sebelumnya dan sudah disepakati oleh sutradara.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Karya

Peranan suara dalam film "Kanvas Terakhir" bukan hanya untuk membangun suasana hati *audience* pada suasana kota dan hutan yang diceritakan, namun juga membantu *visual* film dalam menyampaikan maklumat yang berkesan serta mengarahkan perhatian *audience* untuk lebih khusus dan fokus pada objek di dalam gambar. Dengan menerapkan aspek *diegetic sound* pada film ini, secara tersirat pengkarya menjelaskan realita terhadap jalan cerita "Kanvas Terakhir".

Untuk menciptakan berbagai peranan suara tersebut, tentu terdapat sebuah proses dalam penciptaannya. Hal ini disebut dengan proses produksi. Berikut proses produksi dari penciptaan suara hingga suara memiliki peran pada film “Kanvas Terakhir” ini.

B. Penerapan *Diegetic Sound*

Penerapan *diegetic sound* pada proses produksi untuk objek suara yang dimaksud, dilakukan secara dua tahap. Pertama, dilakukan secara langsung pada proses *shooting* yaitu dialog. Kedua, dilakukan secara tidak langsung yakni di luar proses *shooting* atau terpisah pengambilan suaranya dari pengambilan adegan atau gambar yaitu *ambience*. Hal ini disebabkan beberapa faktor seperti stok bahan suara yang sudah ada sebelum *shooting* serta dikarenakan tujuan agar suara-suara yang didapat berkualitas lebih baik. Pada penerapan *diegetic sound* dalam proses produksi yakni pengambilan suara pada film dokudrama “Kanvas Terakhir” ini tentu memakai alat-alat yang bersinergi, diantaranya lain *recorder portable zoom H4n*, *windshield*, *clip on Saramonic*, serta *headphone*.

- Dialog



Gambar 1 Record dialog film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Penerapan ini paling penting diperlukan dalam film ini. Mulai dari suara dialog, dan atmosfer pada sebuah film yang merupakan konsep unsur *diegetic*. Pada saat produksi pengkarya memilih alat ini sebagai *recordist* karna memiliki 4 channel yang bisa digunakan untuk dialog lebih dari satu orang, dan memiliki fitur *Phantom Power*, sebagai penambah daya suara.



Gambar 2 Proses Record Dialog dan pemasangan clip on
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pemasangan clip on pada setiap karakter juga harus sesuai, dengan melihat pada monitor DOP agar tidak terlihat oleh kamera. Biasanya diletakkan di kerah kaos atau kemeja bagian dalam agar tidak terlihat, dan transmitter saramonic diletakkan di bagian belakang celana. Hal ini dilakukan agar suara yang terdengar akan lebih jelas, dan tidak ada kebocoran dari DOP, sehingga semuanya terlihat nyata.

Settingan yang digunakan pada zoom ini sangat sederhana tetapi membutuhkan ketelitian dalam mendengarkan *output* yang keluar melalui Headphone, yaitu dengan memperhatikan decibel (db) yang dikeluarkan. Suara yang dikeluarkan tidak boleh berada dibawah -18 (db) dan tidak boleh lebih dari -12 (db). Hal ini pengkarya lakukan agar suara yang dihasilkan tidak terlalu keras dan tidak terlalu pelan, sehingga pada saat proses editing suara juga mudah untuk mengubahnya.

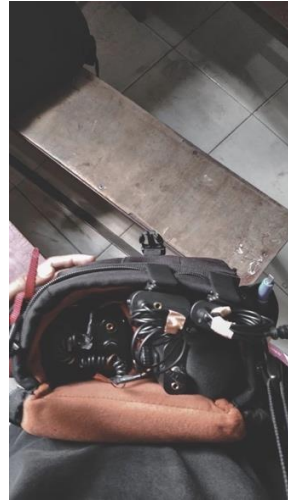
Microphone lavalier yang digunakan untuk menangkap suara dialog setiap karakter yang dihubungkan dengan zoom h4n pro untuk menerapkan konsep unsur *diegetic*. Teknis penggunaan saramonic ini hanya mencolokkan receiver dengan kabel 3,5mm to 3,5 mm dengan adapter tambahan 6,5mm untuk menghubungkan dengan channel zoom h4.

- **Ambience**



Gambar 3 Record Dialog dan Ambience
(Sumber. : Farhan Siddiq 2023)

Sebagai seorang penata suara, pengkarya harus merencanakan dengan cermat lokasi pengambilan gambar dan jenis suara apa yang ingin mereka rekam. Pengkarya harus mempertimbangkan apakah suara lingkungan alami yang ada sesuai dengan cerita atau memerlukan tambahan suara ambien pada setiap *Scenanya*.

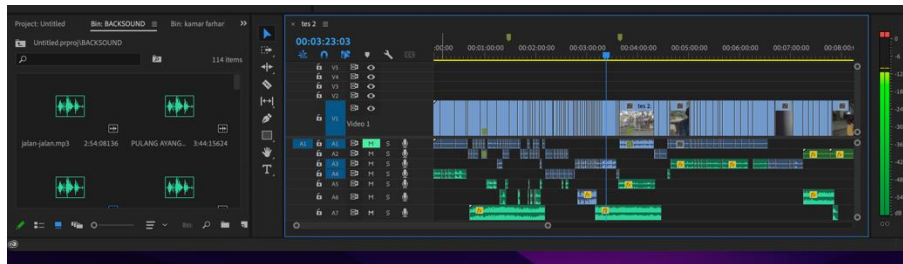


Gambar 4 Setup Microphone Saramonic dan zoom h4n
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pengkarya akan menggunakan peralatan rekaman khusus untuk mengambil suara ambien di lokasi dengan menggunakan *handy recorder zoom h4n* ini dapat merekam suara lingkungan dengan detail yang tinggi. Untuk mengurangi suara-suara yang tidak diinginkan, seperti lalu lintas, suara sekumpulan orang berbicara, dan lainnya dengan menggunakan *Blimp*. Dengan adanya ini suara dapat di *reduce* angin dan suara bising.

C. Penerapan *Non-diegetic*

Setelah tahapan produksi selesai, selanjutnya pengkarya melakukan tahapan editing, *sync*, *mixing* dan *scoring music*. Tahapan ini dilakukan untuk membangun emosional dalam film dengan menggunakan alat yang memampuni untuk menghasilkan suara yang enak didengar oleh penonton dan juga software. Sesuai konsep yang digunakan penata suara yakni *non-diegetic* diterapkan sampai proses pasca produksi. Sebelum memulai pembuatan suara *non-diegetic*, pengkarya melakukan tahapan *Synch audio* dialog, dan Ambient yang sudah direkam sebelumnya pada tahap produksi.



Gambar 5 *screenshot* audio film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Tahap ini merupakan menyatukan audio dan video yang sudah ditake pada saat produksi. Tahap ini membutuhkan ketelitian untuk menyusunnya agar akurat dan memiliki keselarasan dengan suasana dan waktu lokasi syuting tetapi akan lebih mudah dengan membaca *sound list* yang sudah dicatat. Setelah

selesai tahap *sync audio*, tahap selanjutnya pengkarya memulai pembuatan music (*scoring*), dubbing, dan voice over yang sangat diperlukan pada film “Kanvas Terakhir” ini.

- Music scoring

Pada tahap *scoring* ini terdapat beberapa *Scene* yang menggunakan beberapa *music score* untuk membangun emosional *audient* agar terbawa suasana dalam film. Penggunaan musik skor dalam film kanvas terakhir sangat penting untuk membangun emosi dan atmosfer serta dapat mendukung narasi secara keseluruhan. Dalam film kanvas terakhir, penerapan *music scoring* berperan penting dalam menciptakan pengalaman yang mendalam dan melekat dalam ingatan penonton melalui penggunaan musik yang cerdas dan strategis.

- a. *Scene 1*



Gambar 6 *screenshot* audio film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pada *Scene 1* ini menceritakan tentang 4 orang sahabat masuk kedalam hutan yang masih rimbun dan belum pernah dilewati sebelumnya. Tara, Kaluna, Jaka, Napi sedang berjalan menyusuri hutan dengan membawa perlengkapan kemah yang dibawa dari mobil mereka yang mogok. Tara mengambil daun yang berada di sebelah nya. Mereka berempat berdiri dan melihat sekitar dan memasang tenda tiba-tiba ketika Napi membantu memasang tenda terdengar suara kain robek yang di buatnya.

Pada *Scene* ini penulis menerapkan *background music* dengan tema dramatis dan menegangkan. Sehingga kesan pada film ini dapat dirasakan akan terjadinya ketegangan ditengah hutan yang rimbun, dan dengan kecemasan tersesat.



Gambar 7 *screenshot* scoring film Kanvas Terakhir

(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Dengan menggunakan *instrument* dimensi ruang yang lebar, dan menyeramkan membuat suasana menjadi menegangkan. Dalam situasi yang mengancam dan menakutkan. Mungkin terdapat ancaman fisik, serta ketidakpastian, atau ketegangan yang dapat menciptakan perasaan takut. Penulis memilih instrumen-instrumen yang menciptakan efek takut dan misterius, seperti alat musik gesek seperti biola dengan nada rendah, suara-saura aneh, dan efek suara yang meresap, dengan tempo rendah dan lambat tidak teratur menciptakan suara yang menegangkan dan mengganggu. Suara tersebut dihasilkan melalui suara buatan. Sehingga dapat menghasilkan melodi yang sering kali terdengar terputus-putus, menyelinap, atau muncul secara tiba-tiba untuk menggambarkan rasa takut yang tidak terduga.

b. *Scene* 3 dan 4



Gambar 8 *screenshot* audio film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pada adegan kelas telah selesai Tara keluar ruangan kemudian menuruni tangga dan melihat Kaluna sendirian yang sedang memperhatikan poster poster dan lukisan. Mereka jalan menuju parkir motor kemudian Tara memakai helm, namun ketika melihat Kaluna tidak pakai helm ia langsung mengambil helm yang ada di motor sebelahnya yang ternyata itu motor Napi. Kemudian Tara menulis di kertas “pinjem helm pi... -Tara” dan menempelnya di motor si Napi. Mereka berdua pergi dan Napi datang ke arah motornya dan melihat kertas tersebut. Pada *Scene* 3 dan 4 ini menggunakan background music untuk menghasilkan mood ceria yang sama dan suara tersebut dihasilkan melalui suara buatan. Dan penambahan *music scoring* yang dijadikan sebuah *background music* berfungsi untuk menambah emosional oleh penonton.



Gambar 9 *screenshot scoring* film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pada *scene* ini penulis penggunaan musik gembira atau *happy* yang dirasakan Tara dengan Kaluna dalam adegan ini akan membantu membangun suasana emosional gembira yang akan dirasakan oleh penonton. Bertambah romantic pada perjalanan mereka dengan pertanyaan yang tidak didengar oleh Kaluna, akan membuat penonton lucu dan terbawa perasaan.

c. *Scene 10*

Pada *scene 10* ini menceritakan 4 sahabat yang ingin pergi mencari inspirasi skripsi, dan segera pergi menggunakan mobil Tara. Mereka bersiap sedang memasuki barang barang keperluan mereka ke dalam mobil dan izin pami ke papa nya Tara. Mereka bertiga masuk ke dalam mobil kemudian disusul Tara yang keluar dari rumah. Tara masuk ke dalam mobil. Mereka pergi dengan menggunakan mobil vw Tara menuju ke lokasi yang mereka ingin tuju. *Scene* ini hanya *montage* perjalanan mereka sampai ke sebuah tujuan. Pada perjalanan inilah *background music* dibuat untuk menambah kesan Bahagia yang sesuai dengan lirik lagu yang dibuat.



Gambar 10 *screenshot audio* film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pada adegan ini, karakter berhasil mencapai tujuannya yang telah lama dikejar. Ini adalah momen penting yang menciptakan perasaan gembira dan kebahagiaan. Untuk menciptakan nuansa gembira, dengan memilih instrumen-instrumen yang ceria dan ringan, seperti alat tiup, perkusi ringan, dan alat musik gesek yang cerah. Penulis menggunakan tempo yang cepat dan ritme yang *energetic* untuk mencerminkan semangat dan kegembiraan.



Gambar 11 *screenshot scoring* film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

d. *Scene 3*

Pada *Scene* ini terlihat Kaluna dan Tara yang ingin pergi untuk makan, dan terlihat Kaluna tidak menggunakan helm. Tara kemudian mengambil helm yang berada disebelahnya dan menuliskan pesan disebuah kertas yang bertuliskan “Pinjam Helm P!!!”. dan hal ini terlihat oleh Napi yang ingin pulang kea rah parkirannya.



Gambar 12 *screenshot audio* film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Penggunaan musik *scoring* dalam adegan ini akan membantu membangun suasana emosional lucu yang akan mengundang tawa dan kegembiraan pada penonton. Musik skor yang tepat dapat meningkatkan efek komedi yang diharapkan dari adegan tersebut dan menghadirkan momen hiburan yang menyenangkan dalam cerita. memilih instrumen-instrumen yang cerah, kocak, dan tidak konvensional. Ini bisa termasuk alat musik perkusi ringan, alat musik tiup dengan nada kocak, atau efek suara lucu, menggunakan tempo yang cepat dan ritme yang riang untuk menciptakan suasana yang penuh energi dan ceria.



Gambar 13 *screenshot scoring* film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

e. *Scene 7*

Scene ini terlihat Tara sedang live music disebuah café yang banyak dikunjungi orang. Terlihat Tara sedang memetic gitarnya dan bernanyi. Setelah selesai live music Tara berjalan kearah motornya, kemudian terlihat seorang pria menghampirinya dan terlihat memukulnya. Pria tersebut langsung memukuli Tara hingga membuat gitar Tara sampai rusak. Tara terduduk diam sambil melihat gitarnya yang patah.

Penggunaan musik *scoring* dalam adegan ini akan membantu membangun suasana emosional terkejut yang akan dirasakan oleh penonton. Musik skor yang tepat dapat menciptakan momen tak terduga yang mengguncang dan meningkatkan pengalaman menonton secara dramatis.



Gambar 14 *screenshot audio* film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pada adegan ini, mengalami peristiwa yang tak terduga atau menerima ancaman yang sangat mengejutkan. Ini adalah momen yang menciptakan perasaan kaget dan terkejut. memilih instrumen-instrumen yang tajam, besar, dan mungkin sedikit aneh, seperti alat musik gesek dengan nada tinggi, alat musik perkusi yang mengejutkan, atau efek suara yang mengejutkan. menggunakan tempo yang cepat atau ritme yang tidak terduga untuk

menciptakan perasaan tergesa-gesa dan keterkejutan. Musik dapat berubah dengan tiba-tiba dari satu nada atau tema ke yang lain, menciptakan perasaan tiba-tiba dan tak terduga.



Gambar 15 *screenshot scoring* film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

- Dubbing
 - a. Scene 2



Gambar 16 *Screenshot audio* film Kanvas Terakhir *dubbing*
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pada *Scene 2* ini terdapat unsur *non-diegetic on screen* menggunakan teknik *dubbing*. Teknik *dubbing* dilakukan setelah proses produksi, yang dimana suara dialog yang diperlukan akan direkam ditempat yang berbeda yang kemudian di edit sedemikian rupa dengan penambahan atmosfer kelas, sehingga terkesan masih dengan suasana ruangan kelas. Penerapan *dubbing* yang baik akan meningkatkan kualitas audio dan memastikan bahwa dialog dan emosi dalam adegan terkomunikasikan dengan jelas kepada penonton, tanpa mengganggu imersi mereka dalam cerita.

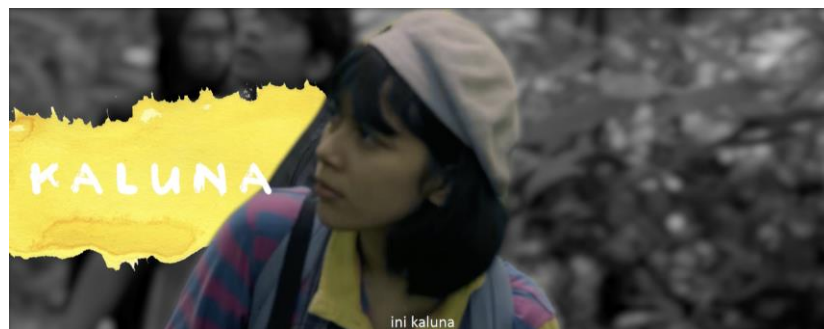


Gambar 17 *screenshot scoring film Kanvas Terakhir*
(Sumber : Farhan Siddiq)

Dalam adegan ini, karakter utama berbicara dengan karakter lain dalam situasi yang penting untuk alur cerita. Dialog yang jelas dan emosional sangat penting. Jika kualitas rekaman suara asli tidak cukup baik atau ada masalah teknis, suara aktor bisa direkam ulang di studio untuk memastikan suara dan emosi terdengar dengan jelas. Proses dubbing harus memastikan bahwa gerakan mulut karakter di layar cocok dengan suara yang baru direkam. Aktor dubbing harus mengambil peran emosional karakter dan menyesuaikan intonasi suara dengan emosi yang sesuai dalam adegan.

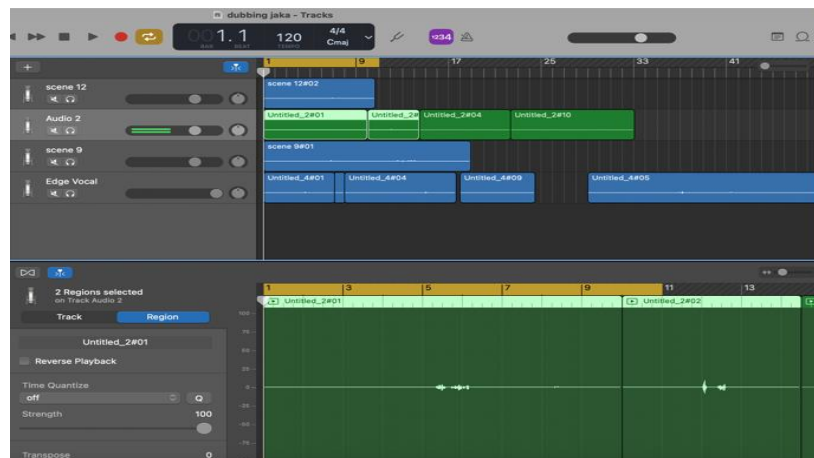
- **Voice Over**

Scene 1



Gambar 18 *screenshot audio film Kanvas Terakhir*
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pada *Scene 1* satu ini merupakan pengenalan setiap karakter yang mendeskripsikan melalui sebuah narasi. Dengan menggunakan teknik *voice over* yang disertai dengan pop up teks.



Gambar 19 screenshot audio film Kanvas Terakhir
(Sumber : Farhan Siddiq 2023)

Pengenalan karakter film Kanvas Terakhir melalui voice over bertujuan memberikan informasi penting tentang latar belakang, kepribadian, atau pemikiran karakter kepada penonton. Voice over dapat memberikan latar belakang karakter, riwayat hidup, pengalaman masa lalu, atau keadaan saat ini. Suara karakter utama yang diidentifikasi oleh penonton dapat menjadi ciri khasnya dan membantu membangun hubungan emosional.

5. KESIMPULAN

Kombinasi *diegetic* dan *non-diegetic* sound dapat menghasilkan peningkatan dramatis yang efektif, seperti memadukan musik skor yang menggugah dengan efek suara *diegetic* yang mendalam untuk menciptakan momen klimaks yang menggetarkan.

Dalam kesimpulannya, kombinasi penerapan *diegetic* dan *non-diegetic* sound memiliki peran kunci dalam membangun emosional dalam film kanvas terakhir. *Diegetic* sound membawa keaslian dan kedalaman pada dunia cerita, sementara *non-diegetic* sound memberikan kontrol artistik yang lebih besar dalam merancang pengalaman emosional penonton. Kedua jenis suara ini berkolaborasi untuk menciptakan pengalaman film yang mendalam, mengundang, dan menggugah emosi secara efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama Medan dan Ibu Sri Wahyuni S.Kom., M.Sn selaku pembimbing yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lukman, A. (2021). Penerapan Music sebagai Suara *Non diegetic* untuk Menyampaikan Emosi Karakter pada Video Tutorial PT. Demix (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- [2] Pradnyan, I. W. F. P., Buda, I. K., & Yasa, D. P. Y. A. T. (2022). Penerapan sound effect dengan gaya hyperreality pada film bukan kupu-kupu malam. Calaccitra: jurnal film dan televisi, 2(1), 60-67.

- [3] Rosita, Y. Z., I Ketut, B., & I Komang, A. W. (2019). Dimensi *diegetic* dan *non-diegetic* dalam konsep penata suara film kapiambeng.
- [4] Winursito, R. (2017). Penerapan *Diegetic* Sound Effect Sebagai Pembangun Suspense Cerita Dalam Penataan Suara Film Fiksi “Nyonya Rana” (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [5] Jati, F. K. (2020). Penataan Suara Internal *Diegetic* Sound Pada Film Fiksi “Familia” Sebagai Penguat Cerita (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [6] Nurfauzan, D. (2018). Perancangan Suara dan Bunyi *Non-diegetic* untuk Mendukung Fungsi Naratif dalam Film Pendek Memoir Of Kanaya (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- [7] Peransi, D. A. (2005). Film/media/seni. Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta
- [8] Sugiyono, P. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung
- [9] Andhika, Y. L. (2018). Film Bagurau; Representasi Citra Perempuan Minangkabau. Ekspresi Seni, 20(1)
- [10] Bonneel, *Example-Based Video Color Grading. Journals ACM Transactions on Graphics, Article no.39, Harvard University, 2013:1*
- [11] Seppanen, Oona, *Example-Based Video Color Grading. Journals ACM Transactions on Graphics, Article no.39, Harvard University, 2017:13*
- [12] Holman, Tomlinson, 2002. *Sound for Film and Television*. Boston, Mass: Focal Press.
- [13] Bobker, Lee R, 1977. *Elements of Film*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- [14] Lutters, Elizabeth, 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasrana Indonesia.
- [15] Wyatt, Hilary dan Tim Amyes, 2005. *Audio Post Production for Television and Film: an Introduction to Technology and Techniques*. Oxford, Boston: Focal Press.