

Implementasi Gaya *Hyperreality* Pada *Sound Effect* Film Fiksi “Hari Yang Tadi” Dalam Memanifestasi Persepsi

The Implementation of Hyperreality Style in the Sound Effects of the Fictional Film 'Hari Yang Tadi' in Manifesting Perception

Josua Roy^{a,1}, Giovani^{b,2}

^aProgram Studi Film dan Televisi UPU, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan, 20241, Indonesia

^bDosen Program Studi Film dan Televisi UPU, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan, 20241, Indonesia
josuaksb96@gmail.com¹, giovaniupu@gmail.com²

ABSTRAK

HARI YANG TADI merupakan sebuah karya seni penciptaan film yang mengangkat genre misteri. Film *HARI YANG TADI* menceritakan tentang seorang anak perempuan yang tidak patuh terhadap Ibunya, suatu hari anak perempuan tersebut dibunuh dan dia tidak mengetahui siapa pelaku pembunuhan terhadapnya, peristiwa berulang selalu terjadi, maka dari itu film ini dikategorikan sebagai film misteri, film misteri yang mengajak penonton ke dalam alam bawah sadar manusia yang menciptakan persepsi masing-masing. Akhir cerita film, anak tersebut mengetahui siapa pelaku pembunuhan terhadapnya, yakni Ibunya sendiri.

Skripsi ini dilatarbelakangi dengan mengimplementasikan *Sound Effect* dengan gaya *Hyperreality* yang bertujuan untuk menciptakan persepsi-persepsi penonton saat menonton film *HARI YANG TADI*. Metode yang digunakan dalam film ini adalah metode persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi dan penyelesaian. Konsep teknis yang terkandung dalam karya ini adalah pra produksi, produksi dan pasca produksi. Kesimpulan dari skripsi ini adalah pemilihan efek suara gaya *Hyperreality* yang tepat akan menciptakan dramatisasi pada film dan menciptakan persepsi penonton yang menegangkan.

Kata Kunci: *HARI YANG TADI*, Misteri, *Sound Effect*, *Hyperreality*

ABSTRACT

HARI YANG TADI is a work of art in film creation that focuses on the mystery genre. The film *HARI YANG TADI* tells the story of a girl who is disobedient to her mother, one day the girl is murdered and she doesn't know who the perpetrator of her murder is, repeated events always occur, therefore this film is categorized as a mystery film, a mystery film that invites the audience into the human subconscious which creates each perception. At the end of the film, the child finds out who the perpetrator of his murder was, namely his own mother. This thesis is motivated by implementing sound effects in a *hyperreality* style which aims to create audience perceptions when watching the film *HARI YANG TADI*. The methods used in this film are preparation, elaboration, synthesis, realization and completion methods. The technical concepts contained in this work are pre-production, production and post-production. The conclusion of this thesis is that choosing the right *Hyperreality* style sound effects will create dramatization in the film and create a tense audience perception.

Keywords: *HARI YANG TADI*, Mystery, *Sound Effect*, *Hyperreality*

Info Artikel :

Disubmit: 05 Januari 2024

Direview: 02 Februari 2024

Diterima : 05 Maret 2024

Copyright © 2024- Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan film di Indonesia begitu pesat. Awal mula terciptanya film di Indonesia bergenre Dokumenter. Film dokumenter pertama dibuat sejak tahun 1911, film tersebut dibuat sekedar mendokumentasikan apa saja yang terlihat, bahkan cara perekamannya sangat primitif. Contoh film

yang dibuat memperlihatkan perjalanan kereta dari Stasiun Kota ke Stasiun Gambir. Caranya hanya meletakkan kamera di jendela kereta menghadap ke luar. Ketika kereta jalan kamera dinyalakan (Misbach Yusa Biran: 53-54).

Film cerita pertama di Indonesia dibuat pada tahun 1926 oleh Perusahaan N.V. Java Film Company yang didirikan oleh L. Heuvelsdrop dari Batavia dan G. Krugers dari Bandung. Menurut gagasan De Locomotief, cerita yang diambil bersumber dari kehidupan Pribumi, yaitu dongeng Sunda Loetoeng Kasarung. Film ini mendapat dukungan dan bantuan besar dari Bupati Bandung, Wiranatakusumah V, sehingga segalanya bisa berjalan dengan lancar (Misbach Yusa Biran: 60-61).

Film merupakan media komunikasi, baik itu dari teknologi rekaman suara dan teknologi fotografi sehingga menciptakan sebuah audio (suara) dan visual (video) yang utuh. Film menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada khalayak umum, adapun pesan yang disampaikan, yakni berupa informasi, hiburan, hingga pendidikan.

Film menyampaikan pesan melalui audio dan visual atau dengan kata lain menampilkan suara dan gambar yang hidup. Dengan adanya suara dan gambar tersebut sehingga film yang diciptakan dapat bercerita dengan jelas. Menurut Effendi, film merupakan hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Effendi, 1986: 239. Persepsi Mahasiswa Pada Film “Senjakala di Manado”. Greyti Eunike Sugianto, 9).

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Karena masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. *Mise-en-scene* merupakan segala hal yang berada di depan kamera. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. Editing adalah transisi sebuah gambar (shot) ke gambar (shot) lainnya. Editing bukan hanya seputar pengelola transisi sebuah gambar ke gambar, namun editing juga mencakup kumpulan sound atau suara dan kumpulan efek suara. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran (Himawan Pratista, 2008: 23-24).

Suara dalam film dapat membuat penonton merasakan kesedihan, kesenangan, ketakutan saat mendengar dan melihat sebuah adegan-adegan tertentu pada film. Film memiliki beberapa genre, yakni misteri, horor, drama, dokumenter, laga, sejarah, komedi, fiksi-ilmiah, musikal dan genre lainnya. Dalam pembuatan karya film HARI YANG TADI penulis mengangkat genre film misteri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) misteri adalah sesuatu yang masih belum jelas (masih menjadi teka-teki dan masih belum terbuka rahasianya) (Sumber: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 20 Februari 2022).

Pada film misteri biasanya memiliki sound effect yang cenderung menimbulkan persepsi penonton. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) persepsi adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancainderanya (Sumber: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 20 Februari 2022).

Film HARI YANG TADI mengangkat cerita seorang wanita bernama Zee yang melawan kepada ibu kandungnya. Di hari yang sama Zee selalu mendapatkan permasalahan pembunuhan terhadapnya. Zee mati dan bangun di tempat yang sama, kejadian tersebut terus terulang, akhirnya Zee menemukan pelakunya dan tahu cara menghentikan pembunuhan tersebut. Dari cerita film HARI YANG TADI perlu memiliki sound effect.

Sound dalam film digolongkan menjadi tiga bentuk, yakni speech, musik, dan sound effect (Bordwell, 2017: 270). Speech merupakan suara yang dihasilkan oleh manusia dalam bentuk dialog. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita (narasi) film. Musik adalah suara yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk nada, irama, dan lagu yang mempunyai peran dalam memperkuat dan membangun mood. Sound effect adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film (Himawan Pratista, 2008: 197).

Ada beberapa fungsi dari sound effect, yakni menetapkan lokasi, contohnya suara kendaraan yang menggambarkan lokasi tersebut merupakan di tempat perkotaan. Menunjukkan waktu, contohnya suara jangkrik menunjukkan waktu di malam hari. Memberikan tekanan suara pada suatu adegan, seperti tenang dan menegangkan.

Berdasarkan dengan jenisnya sound effect dalam film dibagi menjadi dua, yakni Spot Effect dan General Effect. Spot Effect merupakan efek suara yang berasal dari suatu sumber suara tertentu, misalnya suara pintu, efek suara ketukan dan suara benturan gayung. General effect merupakan efek suara yang berasal dari berbagai sumber di suatu tempat baik itu jauh maupun dekat, misalnya suara di dalam ruangan (room tone) atau suara lingkungan (ambience/atmosphere).

Sound effect dalam film berasal dari 3 sumber, yakni Production Sound, Foley dan Sound Library. Production sound merupakan efek suara yang direkam di lapangan yang direkam bersamaan dengan gambar atau direkam tersendiri di saat tidak sedang dilakukan pengambilan gambar. Foley adalah efek suara yang direkam pada tahap pasca produksi mengikuti gambar. Foley biasa direkam di studio yang disebut foley stage. Seorang artis dan aktor melihat film untuk melakukan sinkronisasi sambil merekam suara yang dibutuhkan. Contohnya membuat suara langkah kaki, membuka pintu dan suara pukulan. Sound library adalah kumpulan suara atau efek suara yang direkam. Suara atau efek suara ini biasa dikoleksi dan bisa juga diperjualbelikan.

Dalam produksi film HARI YANG TADI menerapkan Sound Effect dengan menggunakan gaya Hyperreality. Hyperreality merupakan gaya yang umum digunakan pada banyak film untuk memberikan penekanan tertentu dalam sebuah adegan.

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 (Tomlinson Holman 2010: xii).

Rekaman suara untuk film dan televisi sering kali realitas yang dilebih-lebihkan. Salah satu alasannya adalah bahwa begitu banyak suara yang bersaing pada saat tertentu sehingga setiap suara yang direkam dan harus didengar dan dinyatakan secara berlebihan, hanya untuk "membaca" kekacauan. Didengar secara terpisah, rekamannya tampak konyol, berlebihan; tetapi mendengar dalam konteks, mereka menganggap keseimbangan yang lebih alami. Elemen yang paling sering menggambarkan efek ini disebut efek suara Foley. Ini adalah efek yang direkam saat menonton gambar, seperti langkah kaki, dan sering kali dilebih-lebihkan dibandingkan dengan apa yang akan terjadi dalam kenyataan, baik dalam kenyaringan maupun dalam

keintiman. Meskipun beberapa hal yang dilebih-lebihkan ini disebabkan oleh pengalaman para praktisi yang menemukan bahwa sistem pemutaran suara rata-rata mengaburkan detail, banyak hal yang dilebih-lebihkan masih diinginkan dalam kondisi pemutaran terbaik, hanya karena persaingan dari jenis suara lain (Tomlinson Holman 2010: xii).

Menurut pernyataan Tomlinson Holman, buku yang berjudul *Sound for Film and Television*, bahwa suara dalam film dan televisi seringkali dilebih-lebihkan dari kenyataannya. Hal tersebut terjadi karena dalam proses perekaman terdapat banyak suara yang terekam, sementara beberapa suara harus terdengar dengan jelas. Maka *Hyperreality* dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga beberapa suara terdengar berlebihan tetapi masih dalam konteks yang sama.

Sound effect dengan menggunakan gaya *hyperreality* pada film *HARI YANG TADI* sangat berperan penting. Sound effect yang diciptakan, yakni sound effect membuka pintu, hentakan kaki berjalan, benturan gayung dan sound effect lainnya. Film *HARI YANG TADI* juga menerapkan Music Scoring. Music scoring merupakan musik penunjang yang melatar belakangi sebuah film. Scoring berfungsi menekankan, menggarisbawahi, menghubungkan, menafsirkan gerakan dan menjadi bagian dari pola dramatis sebuah visual dalam film (London, 1970: 158. Peran Musik dalam Film Score. Dimas Phetorant, 92).

Adapun peran penting music scoring dalam film, yakni untuk mempertegas pada adegan film. Seperti menambahkan musik keras, musik hening dan musik lainnya, semua music scoring diciptakan supaya film terdengar dan terlihat dengan baik. Salah satu adegan yang dimasukkan music scoring, yakni pada adegan pria membunuh Zee, peran scoring ini bertujuan untuk menciptakan rasa menegangkan kepada penonton. Film *HARI YANG TADI* juga menerapkan Sound Recording. Sound recording merupakan proses perekaman suara saat produksi. Penerapan sound recording dilakukan saat pemain film melakukan dialog, monolog, narasi dan voice over.

Dialog merupakan karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih. Kaitan dialog pada film *HARI YANG TADI*, yakni dialog Zee dan Noe di halaman rumah Zee. Monolog adalah pembicaraan satu orang yang terkesan seperti berbicara sendiri (Sumber: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 20 Februari 2022). Sound monolog akan diterapkan saat Zee di kamar merasa kesal kepada ibunya karena ibunya memberitahukan ketika masuk rumah berikan salam. Narasi adalah pecakapan tokoh yang tidak terlihat di dalam gambar. Voice over adalah suara tambahan yang direkam, suara tersebut merupakan jalan cerita sebuah film. Film *HARI YANG TADI* juga memperhatikan dimensi ruang audio, baik itu dalam posisi wide shot, long shot, close up dan posisi lainnya. Sehingga audio pada setiap adegan yang berbeda akan memiliki frekuensi suara yang berbeda. Film *HARI YANG TADI* juga memperhatikan dan menciptakan audio ambience, yang bertujuan untuk memperkaya natural film.

Pada penciptaan film, pengkarya memiliki alasan mengapa tertarik dengan mengimplementasikan Sound Effect menggunakan gaya *Hyperreality* pada film *HARI YANG TADI* agar mampu memanifestasi persepsi pada penonton. Untuk menciptakan efek suara yang lebih mendalam sehingga memikat para penonton dan dapat mengguncang emosi penonton serta melibatkan penonton ke dalam cerita. Adapun scene yang digunakan dalam sound effect gaya *hyperreality* tersebut yakni di scene 12 dengan ditambahkan sound effect gaya *hyperreality* percikan darah Zee dengan menambahkan Effect Dynamics Processing, Multi Band Compressor, Parametric Equalizer dan Echo, sehingga menimbulkan suasana yang menegangkan serta menciptakan persepsi penonton yang menegangkan. Oleh karena itu penting dan perlu kiranya penggunaan sound effect dengan gaya *hyperreality*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada umumnya pengetahuan dan teori dikembangkan serta diterapkan sesuai dengan konsep karya, sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun yang menjadi landasan penciptaan karya adalah sebagai berikut:

A. *Recording*

Recording adalah proses merekam suara baik dalam sebuah track stereo maupun dalam beberapa track yang terpisah atau biasa disebut multitrack. Dengan multitrack, suara dapat terpisah menjadi beberapa track sesuai jumlah yang diinginkan.

B. *Editing Audio*

Editing audio merupakan tahap untuk melakukan penggabungan semua hasil rekaman, memeriksa dan menata hasil rekaman sebelum masuk ke dalam tahap mixing. Dalam proses editing audio dapat dilakukan overdub atau mengganti bagian yang salah atau kurang baik dengan suara baru, menghapus bagian suara yang tidak diperlukan. Seorang editor audio akan mengedit audio sesuai dengan naskah yang dibuat.

C. *Mixing*

Mixing adalah proses mengolah suara yang sudah direkam agar menjadi padu dan nyaman didengar dengan melakukan balancing atau menata keseimbangan volume masing-masing track, mengatur lebar suara dan posisi suara, proses untuk mengatur frekuensi suara dan penambahan efek baik itu compressor (penekanan) suara pelan ataupun keras, gate (pintu) membuka ataupun menutup suara, limiter berfungsi untuk membatasi volume suara, delay atau pengulangan suara dan reverb atau suara pantulan.

D. *Mixdown*

Mixdown adalah proses menyatukan seluruh hasil suara yang sudah dimixing menjadi suara tunggal baik stereo output maupun mono output. Seluruh track yang sudah dimixdown tidak dapat dipisahkan lagi menjadi track-track terpisah. Format yang biasa digunakan dalam proses mixdown adalah format wav dan mp3.

E. *Mastering*

Proses yang terakhir dilakukan adalah proses mastering, pada data audio yang sudah dimixing dan dimixdown menjadi data tunggal. Dalam proses ini data suara diolah tingkat kekerasan suara atau volume akhir.

F. *Music Scoring*

Music scoring merupakan musik dalam film yang berfungsi untuk membuat scene film menjadi lebih dramatis dengan teknik penempatan nada yang cocok, sehingga dapat memberikan variasi atau perbedaan dalam sebuah scene. Adapun peran penting music scoring dalam film, yakni untuk mempertegas pada adegan film. Seperti menambahkan musik keras, musik hening dan musik lainnya.

3. METODE

Pada penciptaan film HARI YANG TADI akan menjalani beberapa proses, proses yang dimaksud, yakni pra produksi, produksi dan pasca produksi. Adapun tahap-tahap dalam proses ini adalah sebagai berikut:

A. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap awal pengumpulan ide dan kemudian dikembangkan yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi, data yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur cerita yang utuh dan siap untuk diproduksi.

Tahap pra produksi harus dipersiapkan dan dirancang dengan baik, di mana hal tersebut akan berfungsi untuk memudahkan pekerjaan kru saat proses produksi dilaksanakan.

Dalam pembuatan film HARI YANG TADI peran penulis di film ini adalah sebagai penata suara, sebelum dilakukan produksi penulis mempersiapkan peralatan untuk perekaman suara ataupun efek.

B. Produksi

Proses produksi merupakan tahap eksekusi dari semua proses yang dilalui di tahap pra produksi. Semua materi berupa suara, gambar maupun efek visual yang telah dirancang saat pra produksi direkam saat syuting sehingga menghasilkan sebuah audio dan visual yang sesuai dengan rancangan konsep yang telah dibuat. Pada tahap ini penulis sebagai penata suara berperan penting dalam semua yang bersangkutan dengan sound atau suara. Dalam penciptaan film HARI YANG TADI penulis juga memberikan masukan, arahan, saran dan ide yang bagus kepada sutradara untuk membuat sound tambahan jika alur cerita ada terdapat yang kurang bagus. Selain itu, penulis juga membantu tim untuk setting lokasi. Selanjutnya penulis juga membuat recording list untuk mempermudah pekerjaan seorang boomer saat produksi dilakukan. Dalam tahapan produksi akan melakukan perekaman suara talent dengan menggunakan alat mikrofon, boom pole, audio recorder dan headphone. Dalam proses perekaman suara, mikrofon akan didekatkan sedekat mungkin dengan sumber suara talent agar mendapatkan kualitas suara yang bagus.

C. Pasca Produksi

Tahapan selanjutnya setelah perekaman suara selesai adalah tahapan pasca produksi. Di tahapan ini adalah proses mixing audio dan music scoring.

Proses mixing audio merupakan proses untuk penyempurnaan audio atau suara yang meliputi pengolahan dialog, efek suara, atmosphere, dan ilustrasi musik agar sesuai dengan kebutuhan naskah. Selain itu, juga menciptakan lagu maupun musik aransemen. Music scoring yang diciptakan pada film HARI YANG TADI berupa musik menegangkan, musik sedih dan musik gembira.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sinkronisasi Sound dengan Gambar

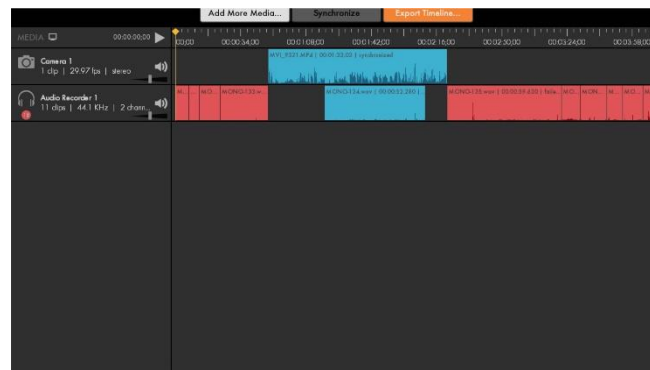
Sinkronisasi sound adalah proses mengatur ulang audio agar sesuai dengan gambar atau video yang sedang diedit. Hal ini penting supaya menciptakan kesan yang lebih profesional dan menghindari ketidaksesuaian antara audio dengan gambar. Untuk menyesuaikan audio yang direkam dari alat perekam Zoom H6 dengan audio asli atau bawaan dari kamera perlu menggunakan aplikasi Plural Eyes 4.



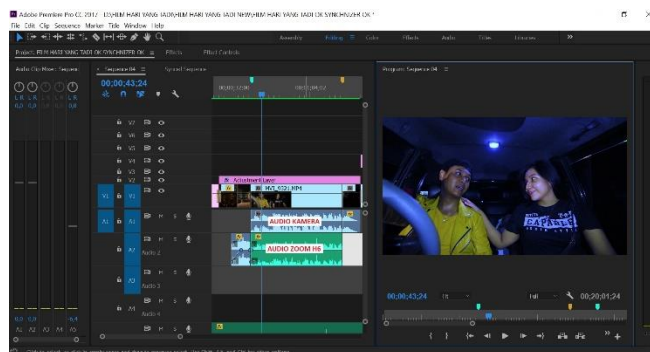
Gambar IV. 1. Icon Plural Eyes 4
(Sumber: www.bordersoftware.my.id. Diakses pada 25 September 2023)

Plural Eyes 4 adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk mempermudah proses sinkronisasi audio dengan gambar dalam proses pengeditan video. Aplikasi ini diciptakan khusus untuk membantu editor video dalam mengatasi tantangan sinkronisasi yang sering muncul ketika menggunakan multi camera atau rekaman audio eksternal. Dialog antara Noe dan Zee pada Scene 1 Ext. Depan Pagar

Rumah Zee - Night timecode 00;00;43;24 menerapkan pergantian audio kamera menjadi audio external dari Zoom H6. Untuk mempermudah sinkronisasi audio kamera dan audio Zoom H6 penulis menggunakan aplikasi Plural Eyes 4, dengan cara mengklik Add More Media dan memasukkan beberapa track audio yang direkam serta memasukkan video atau audio dari kamera, ketika semua sudah dimasukkan lalu Synchnize, setelah itu otomatis audio kamera dan audio Zoom H6 akan tersinkron. Selanjutnya penulis mengexport hasil synchnize dan mengimport di aplikasi Adobe Preiere Pro setelah itu menghapus audio kamera dan menetapkan audio Zoom H6.



Gambar IV. 2. Timeline Plural Eyes 4. Sinkronisasi Audio Kamera dan Audio Zoom H6
(Sumber: Josua Roy, 2023)

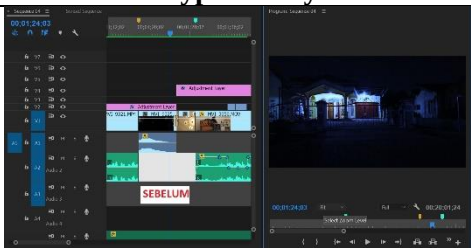
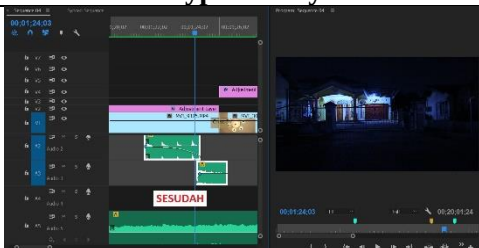


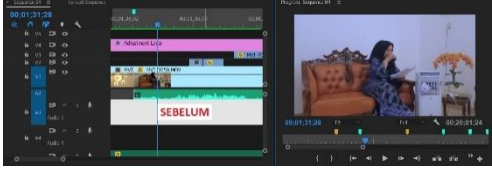
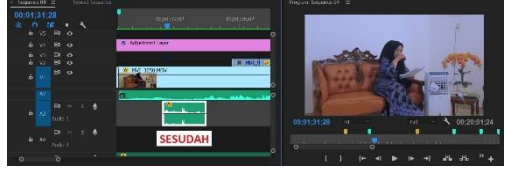
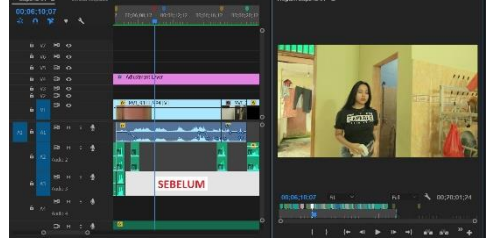
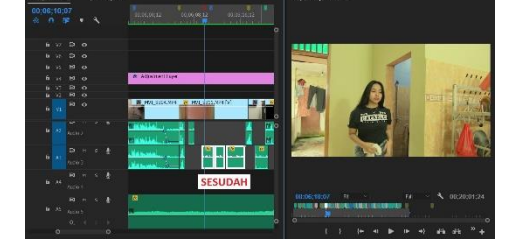
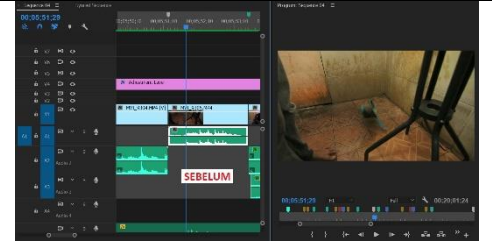
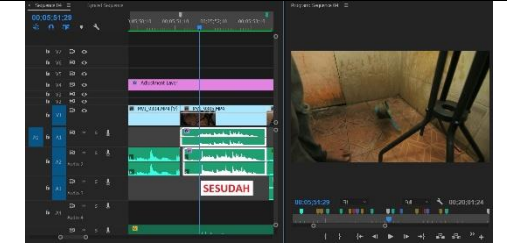
Gambar IV. 3. Timeline Adobe Premiere Pro. Pergantian Audio Kamera Menjadi Audio Zoom H6
(Sumber: Josua Roy, 2023)

B. Penerapan Sound Effect Dengan Gaya *Hyperreality*

Dalam produksi film HARI YANG TADI menerapkan Sound Effect dengan menggunakan gaya *Hyperreality*. Penerapan Sound Effect dengan gaya *Hyperreality* merujuk pada penggunaan efek suara dalam produksi audio atau video untuk menciptakan sensasi atau pengalaman suara yang sangat kuat, melebihi tingkat kejadian aslinya. *Hyperreality* merupakan gaya yang umum digunakan pada banyak film untuk memberikan penekanan tertentu dalam sebuah adegan, sehingga suara terdengar berlebihan tetapi masih dalam konteks yang sama. Adapun Sound effect dengan menggunakan gaya *hyperreality* pada film HARI YANG TADI terdapat dalam beberapa adegan, berikut adegan-adegan yang menggunakan Sound Effect dengan menggunakan gaya *Hyperreality*.

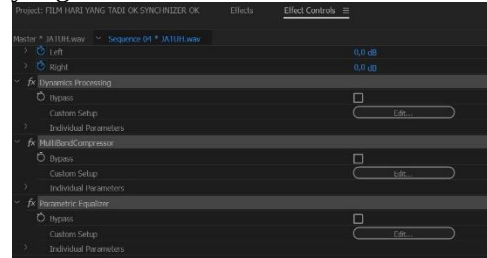
Tabel IV. 1. Sebelum dan Sesudah Memasukkan Sound Effect Gaya *Hiperreality*

NO.	Sebelum Ada Sound Effect Gaya <i>Hyperreality</i>	Sesudah Ada Sound Effect Gaya <i>Hyperreality</i>
1.	 Gambar IV. 4. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 5. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 1 EXT. DEPAN PAGAR RUMAH ZEE - NIGHT Zee sampai rumah diantar pacarnya yakni Noe setelah menemani Noe perform band naik mobil dengan wajah senang di antara ke duanya. Sebelumnya scene ini belum ada Sound Effect gaya <i>Hyperreality</i> langkah kaki dan buka pagar sehingga adegan pada film kurang hidup.	Timecode 00:01:24:03 melihatkan setelah ditambahkan Sound Effect gaya <i>Hyperreality</i> langkah kaki dan buka pagar sehingga adegan yang diperankan dapat menciptakan audio dan visual yang utuh sehingga adegan pada film tersampaikan dengan baik. Selain itu penulis juga mengurangi audio gain di angka Set Gain to: -24 dB bertujuan untuk menyamakan volume antara track audio 2 dengan track audio 3 serta membuat dimensi ruang, di awal volume 0,0 dB menjadi volume -30 dB yang menggambarkan Zee semakin menjauh.

2.	 Gambar IV. 6. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 7. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 2 INT. RUANG TAMU - NIGHT Ibu Zee tampak sedang membaca sebuah buku dan sambil menyeruput minuman. Sebelumnya audio dari kamera ini tidak terdengar suara seruput minuman dan belum menggunakan Sound Effect gaya Hyperreality.	Timecode 00;01;31;28 melihatkan sesudah dimasukkan Sound Effect gaya Hyperreality. Seruput minuman ke timeline audio Adobe Premiere Pro dengan mengurangi audio gain di angka Set Gain to: -4 dB. Adapun tujuan dari penambahan Sound Effect gaya Hyperreality seruput minuman ini bertujuan untuk mempertegas adegan Ibu Zee yang sedang santai.
3.	 Gambar IV. 8. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 9. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 6 INT. DAPUR - DAY Zee terlihat baru keluar dari kamar mandi dan jalan menuju kamar Zee. Sebelumnya audio langkah kaki dari kamera ini tidak terdengar dan belum menggunakan Sound Effect gaya Hyperreality langkah kaki.	Timecode 00;06;10;07 melihatkan sesudah dimasukkan Sound Effect gaya Hyperreality langkah kaki Zee mulai dari pintu kamar mandi hingga ke kamar Zee ke timeline audio Adobe Premiere Pro dengan menambahkan audio gain di angka Set Gain to: 4 dB. Adapun tujuannya menambahkan Sound Effect tersebut untuk membantu menciptakan atau meningkatkan realisme dalam suatu adegan, sehingga adegan tersebut terlihat dan terdengar lebih nyata.
4.	 Gambar IV. 10. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 11. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 7 INT. KAMAR MANDI - DAY Zee masuk ke kamar mandi dan ingin sikat gigi tetapi odolnya habis. Zee menyenggol sebuah gayung sehingga jatuh ke lantai.	Timecode 00;05;51;29 melihatkan setelah ditambahkan Sound Effect gaya Hyperreality benturan gayung jatuh ke lantai. Tujuan dari Sound Effect gaya Hyperreality ini adalah untuk menciptakan persepsi penonton ketika

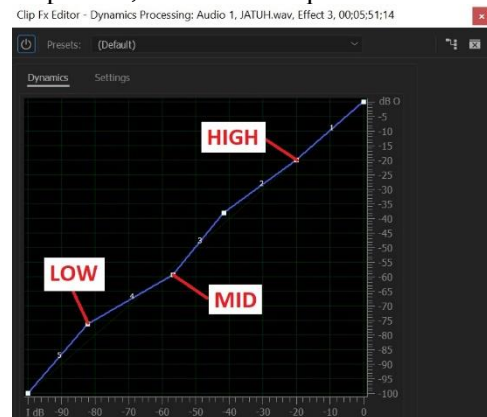
Selain itu Zee juga mencuci muka dan menggelap mukanya dengan handuk. Pada adegan di scene ini belum menggunakan Sound Effect gaya *Hyperreality*.

melihat dan mendengar di adegan dalam scene dalam kamar mandi ini, sehingga memunculkan pendapat mereka yang sedang menonton ada apa dengan pertanda jatuhnya gayung ke lantai.



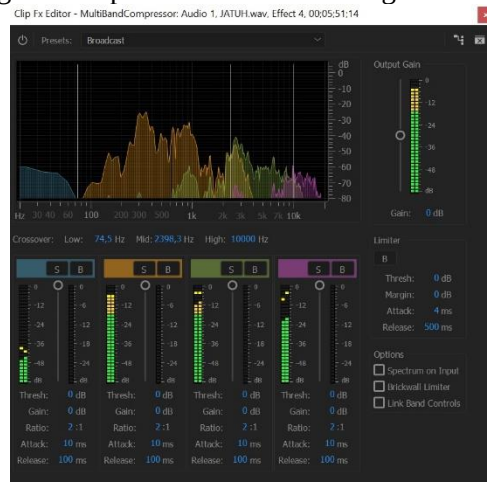
Gambar IV. 12. Tampilan Effect Controls
(Sumber: Josua Roy, 2023)

Dalam Effect penulis menambahkan, Dynamics Processing, Multi Band Compressor, Parametric Equalizer dan Echo.



Gambar IV. 13. Tampilan Effect Controls
Dynamics Processing
(Sumber: Josua Roy, 2023)

Dynamics Processing. Dengan presets default, low dinaikkan sedikit, high dinaikkan sedikit dan mid diturunkan sedikit agar noise pada suara tidak terdengar.



Gambar IV. 14. Tampilan Effect Controls Multi Band Compressor

(Sumber: Josua Roy, 2023)

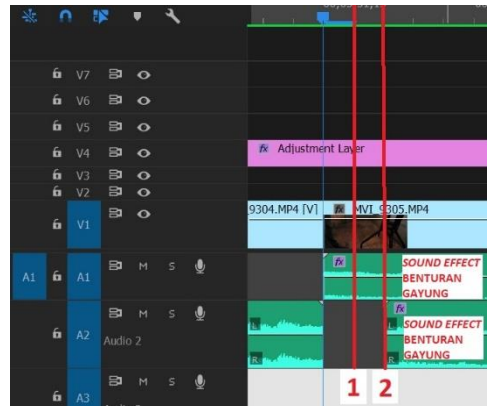
Multi Band Compressor. Dengan presets broadcast, perhatikan jangan sampai merah LED Sound meternya, adapun tujuannya agar tidak over.



Gambar IV. 15. Tampilan Effect Controls Parametric Equalizer

(Sumber: Josua Roy, 2023)

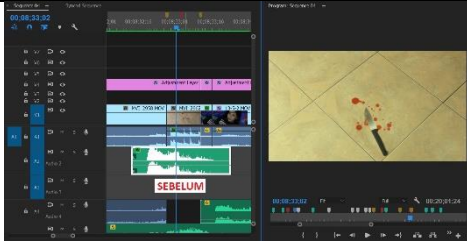
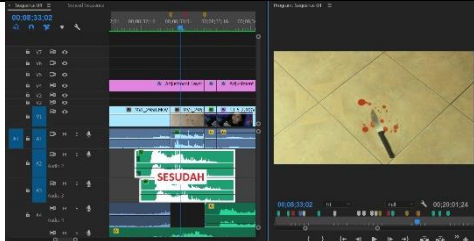
Parametric Equalizer. Dengan memilih presets default, low dinaikkan sedikit, high dinaikkan sedikit dan mid tidak dirubah.

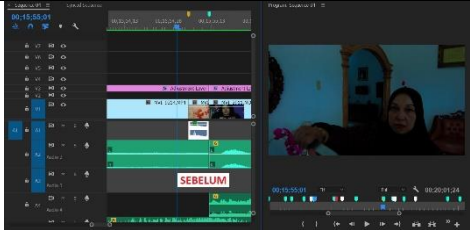


Gambar IV. 16. Timeline Premiere Pro

(Sumber: Josua Roy, 2023)

Echo. Effect Echo ini penulis menggunakan teknik duplikasi suara yang sama namun memberikan jarak dua frame di antara A1 dan A2, sehingga menciptakan Effect Echo. Penerapan Dynamics Processing, Multi Band Compressor, Parametric Equalizer dan Echo ini bertujuan untuk menampilkan dan mendengarkan pada adegan tersebut sehingga menimbulkan suasana yang dramatis.

5.	 Gambar IV. 17. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 18. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 8 INT. KAMAR ZEE - DAY Zee berjalan dari kamar mandi menuju kamar dan membuka pintu kamar. Pada scene ini belum menggunakan Sound Effect gaya <i>Hyperreality</i>.	Timecode 00;06;15;07 melihatkan Zee membuka pintu kamar dengan menggunakan Sound Effect gaya <i>Hyperreality</i> sehingga menciptakan dramatisasi adegan yang menegangkan di scene ini.
6.	 Gambar IV. 19. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 20. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 8 INT. KAMAR ZEE - DAY Zee memilih-milih baju untuk berjumpa dengan Noe nantinya. Zee menggunakan baju dress di rumah. Zee make-up di depan kaca. Pada scene ini belum menggunakan Sound Effect gaya <i>Hyperreality</i>.	Timecode 00;06;28;05 melihatkan setelah ditambahkan Sound Effect lemari kain dengan gaya <i>Hyperreality</i> sehingga menimbulkan suasana yang dramatis. Penerapan Effect Dynamics Processing, Multi Band Compressor, Parametric Equalizer dan Echo juga diterapkan dalam scene ini.
7.	 Gambar IV. 21. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 22. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 12 INT. RUANG TENGAH - DAY Zee berjalan dari dalam kamar menuju pintu depan untuk menjumpai Noe. Noe mengetuk pintu dari luar. Noe menyampaikan kepada Zee agar menutup matanya, penuh dengan adegan misteri lalu Zee membuka pintu, selanjutnya percikan darah Zee terlihat ada di sekitaran lantai. Dalam scene ini masih penuh dengan	Timecode 00;08;33;02 melihatkan setelah ditambahkan Sound Effect percikan darah Zee dengan gaya <i>Hyperreality</i> atau dengan kata lain menerapkan efek suara yang diletakkan lebih-lebihkan namun dengan konteks yang sama yakni efek suara percikan darah. Sound Effect dengan gaya <i>Hyperreality</i> ditambah lagi Effect Dynamics Processing, Multi Band Compressor, Parametric Equalizer dan Echo, sehingga menimbulkan suasana yang lebih

	misteri belum diketahui siapa pembunuh Zee sebenarnya dan belum menerapkan Sound Effect gaya Hyperreality.	dramatis pada adegan film.
8.	 Gambar IV. 23. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)	 Gambar IV. 24. Timeline Premiere Pro (Sumber: Josua Roy, 2023)
	SCENE 36 INT. RUMAH ZEE - DAY Scene ini melihatkan tangan kanannya Ibu Zee memegang pisau dan membunuh anaknya yang bernama Zee dengan cara menyucuk dari belakang badan Zee. Dalam scene ini Zee sudah mengetahui selama ini siapa pelaku yang membunuh dirinya, setelah Zee tahu maka dari itu Zee langsung berbuat baik terhadap Ibunya. Scene ini belum menerapkan Sound Effect gaya Hyperreality.	Timecode 00;15;55;01 melihatkan setelah ditambahkan Sound Effect percikan darah dari tusukan Ibu Zee dengan gaya Hyperreality atau dengan kata lain menerapkan efek suara yang lebih-lebihkan namun dengan konteks yang sama yakni efek suara tusukan dan percikan darah. Sound Effect dengan gaya Hyperreality ditambah lagi Effect Dynamics Processing, Multi Band Compressor, Parametric Equalizer dan Echo, sehingga menimbulkan suasana yang lebih dramatis pada adegan film. Scene ini menentukan berakhirnya permasalahan yang selama ini dihadapi oleh Zee dan berujung akur antara Ibu dan Zee.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik berbagai kesimpulan, antara lain:

- Film fiksi HARI YANG TADI merupakan film yang mengangkat genre misteri, film ini menceritakan seorang wanita bernama Zee yang melawan kepada Ibu kandungnya. Di hari yang sama Zee selalu mendapatkan permasalahan pembunuhan terhadapnya. Zee mati dan bangun di tempat yang sama, kejadian tersebut terus terulang, akhirnya Zee menemukan pelakunya dan tahu cara menghentikan pembunuhan tersebut, serta berujung akur antara Ibu dan Zee. Pesan moral yang diangkat dari film ini yakni untuk memberikan edukasi kepada masyarakat umum agar menghargai orang tua.
- Salah satu bagian yang penting dalam film adalah Sound, film fiksi HARI YANG TADI mengimplementasikan Sound Effect dengan Gaya Hyperreality sehingga menciptakan persepsi penonton saat melihat dan mendengar adegan-adegan film yang dibuat. Sound Effect dengan Gaya Hyperreality bertujuan untuk melebihi-lebihkan efek suara namun suara dalam adegan film itu tidak lari dari konteksnya. Hyperreality yang diterapkan pada Sound Effect terbukti efektif kemampuannya untuk menciptakan ketegangan melalui persepsi penonton.
- Keberhasilan seorang penata suara dapat dilihat dari tindakan atau reaksi penonton terhadap sebuah film, jika penonton tidak menyadari bahwa suara yang didengar merupakan sebuah rekayasa maka bisa dikatakan seorang penata suara berhasil dalam mendesain suara yang terdapat pada film. Tiga bagian utama suara dalam film fiksi HARI YANG TADI yakni Speech, Sound Effect, dan Music. Sound effect merupakan salah satu unsur suara dalam film mempunyai peran yang sangat penting, Sound Effect memiliki banyak potensi untuk diolah

untuk menunjang konsep dramatis pada sebuah film. Semoga skripsi ini bisa menjadi acuan terhadap siapa pun, terutama untuk orang yang sedang fokus di dunia tata suara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah mendukung penulis menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Biran, Misbach Yusa. (2009). Sejarah Film 1900-1950. Jakarta: Komunitas Bambu
- [2] Holman, Tomlinson. (2010). Sound for Film and Television. USA: Elsevier Inc
- [3] Pratista, Himawan. (2017). Memahami Film. Yogyakarta: Montase Press
- [4] Almira, Maurizka. (2018). "Analisis Selisih Realisasi Anggaran Pada PDAM Tirtanadi Provinsi Sumatera Utara". Skripsi: Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sumatera Utara.
- [5] Eunike Sugianto, Greyti, Mingkid, Elfie Dan Kalesaran, Edmon R. (2017). Jurnal: Persepsi Mahasiswa Pada Film "Senjakala di Manado". (9)
- [6] Fauziah Ratna Puspita, Della dan Kurnia Nurhayati, Iis. (2018). Jurnal: Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender Pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah. (162)
- [7] Maulana Nugraha, Pandu. (2019). Artikel Jurnal: Penerapan Sound Effect Dengan Gaya Hyperreality Pada Film Fiksi "Malam Minggu Kliwon". Skripsi Penciptaan Seni. (6,7)
- [8] Putra Sadewa, Ghalif. (2016). "Penyutradaraan Film Televisi "WANDU" dengan Gaya Neorealisme". Skripsi Karya Seni: Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- [9] Prasetyo, Nanang. (2019). "Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama Whiplash". Skripsi: Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- [10] Phetorant, Dimas. (2020). Jurnal Musik: Peran Musik dalam Film Score. Journal of Music Science. Vol. 3 No. 1 (2020): 91-102
- [11] Sabillah Zuvanny, Adinda. (2021). "Penerapan Teknik Camera Movement Dan Dutch Angle Dalam Film Ora Elok". Skripsi Karya: Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama.
- [12] Subbanul Akbar, Arjun. (2017). Jurnal Skripsi: Proses Penggarapan Musik Film Silariang Oleh Production House PT. Paramedia Film Indonesia di Kota Makassar. Skripsi Penelitian Seni. (7,8)
- [13] Anggy Umbara (Director). (2020). Sabar Ini Ujian. Indonesia. 2h 6mins
- [14] Christopher Landon (Director). (2017). Happy Death Day. Amerika Serikat. 1h 36mins
- [15] Ry Russo-Young (Director). (2017). Before I Fall. Amerika Serikat. 1h 38mins