

## **HYPERREALIST SOUND EFFECT DALAM MEMBANGUN UNSUR DRAMATIK PADA FILM THE BIG 4**

**M Faezul Fikrie<sup>1</sup>, Rustim<sup>2</sup>, Hamzaini<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi S-1 Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang  
E-mail korespondensi: mfaezulfikrie@gmail.com

### **ABSTRACT**

Film is a medium of art and entertainment that utilizes audio-visual elements to tell stories, evoke emotions, and communicate messages to its audience. In particular, the use of hyperrealistic sound effects plays a crucial role in enhancing dramatic elements such as conflict, tension, surprise, and curiosity. This study adopts a qualitative research approach, employing observation, interviews, and literature review techniques to analyze the role of hyperrealistic sound design in the film *The Big 4* directed by Timo Tjahjanto. The findings reveal that the strategic use of sound effects and music significantly contributes to the dramatic atmosphere of each scene. The film features two main categories of musical elements percussive and non-conventional soundscapes which are effectively employed to heighten narrative intensity. The study concludes that the careful integration and balance of these auditory components are essential in generating emotional engagement and sustaining the audience's immersion in the story.

**Keywords:** Sound effects, Hyperrealist, Dramatic, *The Big 4*.

### **ABSTRAK**

Film merupakan bentuk seni dan hiburan yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan narasi, menggugah emosi, serta menyampaikan pesan kepada penonton. Penggunaan efek suara bergaya hyperrealist terbukti mampu memperkuat unsur dramatik seperti konflik, ketegangan, kejutan, dan rasa ingin tahu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk menganalisis penerapan efek suara bergaya hyperrealist dalam film *The Big 4* karya sutradara Timo Tjahjanto. Hasil analisis menunjukkan bahwa efek suara dan musik memainkan peran penting dalam membangun suasana dramatik pada setiap adegan. Film ini memanfaatkan dua kategori musik, yakni musik perkusi dan musik non-konvensional, yang disusun secara harmonis untuk memperkuat pengalaman sinematik. Penggunaan teknik tata suara yang tepat dan efektif dapat meningkatkan keterlibatan emosional penonton serta memperkuat kepercayaan terhadap realitas naratif yang disajikan. Dengan demikian, perpaduan dan keseimbangan elemen audio menjadi kunci keberhasilan dalam membangun intensitas dramatik dalam film.

**Kata kunci:** Efek Suara, Hyperrealist, Dramatik, *The Big 4*.

### **1. PENDAHULUAN**

Film merupakan bentuk seni audiovisual yang menggabungkan berbagai elemen, termasuk visual dan suara, untuk menyampaikan cerita dan membangun pengalaman sinematik bagi

penonton. Dalam dunia perfilman, suara memiliki peran penting dalam menciptakan atmosfer, membangun ketegangan, serta memperkuat emosi yang ingin disampaikan oleh sutradara. Secara umum, suara dalam film terdiri dari tiga elemen utama, yaitu speech (dialog), music

(musik), dan sound effect (efek suara). Ketiga elemen ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan meningkatkan unsur dramatik dalam sebuah film.

Sound effect menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung narasi visual, terutama dalam film aksi yang sering kali mengandalkan efek suara untuk membangun ketegangan dan intensitas adegan. Sound effect tidak hanya sekadar merepresentasikan suara dari objek atau peristiwa dalam film, tetapi juga dapat dimanipulasi untuk memberikan dampak emosional yang lebih kuat kepada penonton. Dalam film aksi, seperti *The Big 4*, efek suara yang digunakan dapat membantu menciptakan suasana yang lebih hidup, memperkuat konflik, serta membangun suspense dan kejutan dalam alur cerita.

*The Big 4*, karya Timo Tjahjanto, merupakan film aksi komedi yang berhasil menarik perhatian global setelah dirilis secara eksklusif di Netflix pada tahun 2022. Film ini memadukan unsur aksi, komedi, dan misteri dengan penekanan pada penggunaan sound effect untuk memperkuat pengalaman menonton. Dengan durasi 141 menit, *The Big 4* menghadirkan berbagai adegan penuh aksi yang didukung dengan efek suara yang intens, mulai dari suara tembakan, ledakan, hingga suara benturan dalam pertarungan. Keberhasilan film ini terlihat dari pencapaiannya yang menduduki peringkat pertama di antara film Netflix terpopuler di dunia pada bulan Desember 2022, dengan total waktu tayang mencapai 16,4 juta jam dalam satu minggu setelah perilisannya. Film ini juga mendapatkan berbagai nominasi dan penghargaan, termasuk dalam kategori penataan musik terbaik di Festival Film Indonesia tahun 2023

dan penghargaan Piala Maya dalam kategori Tata Efek Visual Terpilih.

Salah satu aspek menarik dalam *The Big 4* adalah penerapan sound effect dengan gaya hyperrealist untuk membangun unsur dramatik dalam film. Gaya hyperrealist dalam tata suara merupakan teknik yang memperbesar atau menonjolkan efek suara tertentu untuk memberikan dampak emosional yang lebih kuat. Misalnya, suara tembakan, ledakan, atau pukulan dalam film ini tidak hanya direproduksi secara realistis, tetapi juga diperkuat melalui manipulasi audio untuk menciptakan sensasi yang lebih dramatis. Pendekatan ini memungkinkan penonton merasakan intensitas adegan dengan lebih mendalam, seolah-olah mereka berada di tengahnya aksi yang berlangsung.

Dalam konteks *The Big 4*, penggunaan sound effect tidak hanya berfungsi sebagai latar suara, tetapi juga menjadi elemen utama dalam membangun konflik, suspense, curiosity, dan surprise empat unsur dramatik yang dijelaskan oleh Elizabeth Lutters dalam buku *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Sound effect yang digunakan dalam film ini mampu menciptakan kejutan dalam adegan pertempuran, meningkatkan rasa ingin tahu penonton dalam adegan investigasi, serta memperkuat ketegangan dalam adegan-adegan aksi yang menegangkan. Teknik ini juga diterapkan dalam adegan operasi yang menggambarkan tekanan emosional melalui suara detak jantung, mesin EKG, dan aliran udara dari tabung oksigen yang diproduksi dengan tingkat presisi tinggi.

Melalui penelitian ini, kajian akan difokuskan pada analisis penggunaan sound effect

dalam membangun unsur dramatik pada film *The Big 4*. Dengan mengeksplorasi bagaimana sound effect yang bergaya hyperrealist diterapkan untuk memperkuat konflik, menciptakan ketegangan, dan membangun kejutan dalam film, penelitian ini bertujuan untuk memahami peran penting tata suara dalam meningkatkan pengalaman sinematik penonton. Analisis ini juga akan melihat bagaimana manipulasi suara dapat membantu menghidupkan cerita dan memberikan dampak emosional yang lebih besar terhadap penonton.

Penelitian mengenai penggunaan sound effect dalam membangun unsur dramatik pada film *The Big 4* karya Timo Tjahjanto memerlukan landasan teoritis dari berbagai referensi, baik berupa skripsi, jurnal, buku, maupun penelitian sebelumnya. Selain itu, wawancara dengan kru produksi bagian penataan suara juga menjadi sumber penting dalam mendukung penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan studi ini antara lain sebagai berikut:

Refaldo Putra Dirgantara (2024) dalam skripsinya yang berjudul "Analisis Sound effect Mewujudkan Suspense Pada Film *Qodrat*" meneliti penerapan sound effect dengan teknik spot fx, yaitu efek suara yang dibuat secara langsung di studio pada saat rekaman berlangsung. Studi ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam menganalisis bagaimana sound effect membangun unsur dramatik, khususnya suspense. Namun, penelitian ini berbeda dalam hal pendekatan gaya, karena penelitian ini menggunakan pendekatan gaya hyperrealist dalam menganalisis sound effect pada film *The Big 4*.

Nanang Prasetyo (2019) dalam skripsinya yang berjudul "Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama *Whiplash*" mengkaji bagaimana unsur sound design yang terdiri dari speech, musik, dan sound effect membentuk unsur dramatik dalam film *Whiplash*. Salah satu contoh terbaik dalam film ini adalah adegan tabrakan mobil yang dikombinasikan dengan sound effect dan desain visual untuk menciptakan ketegangan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi penulis dalam membahas unsur sound design dalam membangun dramatik pada film. Namun, perbedaannya terletak pada penerapan gaya hyperrealist yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Deddy Shaputra (2023) dalam skripsinya "Gaya Hyperrealist Dengan Sound effect Untuk Mewujudkan Suspense Pada Film Fiksi *Pandora Tanara*" meneliti efektivitas penerapan gaya hyperrealist dengan sound effect dalam membangun suspense dalam cerita. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gaya hyperrealist dapat membangun persepsi auditif yang lebih intens bagi penonton. Studi ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam aspek penggunaan gaya hyperrealist untuk menciptakan unsur dramatik dalam film.

Pandu Maulana Nugraha (2019) dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Sound effect Dengan Gaya Hyperreality Pada Film Fiksi 'Malam Minggu Kliwon'" membahas peran tata suara dalam membangun ketegangan dalam film horor.

Penelitian ini menunjukkan bahwa sound effect memiliki peran besar dalam menciptakan

sensasi takut dan terancam dalam film horor. Studi ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam penerapan gaya hyperrealist untuk membangun dramatik dalam film, meskipun dalam genre yang berbeda.

Yommy Oillvia DM (2016) dalam skripsinya "Analisis Unsur Dramatik Film Filosofi Kopi Produksi Visinema Picture" menganalisis unsur dramatik dalam film berdasarkan teori unsur naratif dan dramatik, yaitu konflik, curiosity (rasa ingin tahu), suspense, dan kejutan (surprise). Studi ini menunjukkan bahwa tidak semua unsur dramatik dapat mencapai efek dramatisasi yang optimal. Studi ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam hal analisis unsur dramatik, namun berbeda dalam pendekatannya. Penelitian ini lebih menekankan dramatik dalam skenario dan akting, sedangkan penelitian penulis berfokus pada bagaimana sound effect membangun unsur dramatik dengan gaya hyperrealist.

Landasan teori dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar dalam menganalisis penggunaan sound effect dalam membangun unsur dramatik dengan gaya hyperrealist pada film *The Big 4*. Sound effect memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam bagi penonton, membantu membangun atmosfer, memperkuat emosi, dan menambah intensitas adegan.

Menurut Hilary Wyatt dan Tim Amyes (2005), sound effect dalam film terbagi menjadi empat bentuk utama, yaitu hard effect, ambience effect, foley, dan sound design effect. Hard effect merujuk pada bunyi yang berasal dari satu sumber tertentu, seperti suara tembakan atau pintu ditutup.

Ambience effect membentuk persepsi ruang di mana adegan berlangsung, menciptakan suasana yang sesuai dengan latar cerita. Foley adalah efek suara yang direkam ulang di studio untuk mendapatkan hasil terbaik, sementara sound design effect menciptakan bunyi-bunyian yang tidak ada di dunia nyata tetapi dapat memperkuat efek dramatik dan artistik dalam film.

Dalam dunia perfilman, suara memiliki fungsi lebih dari sekadar pelengkap visual. Elemen audio berkontribusi besar dalam membangun unsur dramatik yang kuat dalam sebuah cerita. Unsur dramatik dalam film mencakup berbagai elemen yang membangun ketegangan dan emosi dalam cerita. Elizabeth Lutters (2010) menyebutkan bahwa unsur dramatik terdiri dari konflik, suspense (ketegangan), curiosity (rasa ingin tahu), dan surprise (kejutan). Konflik adalah pertentangan dalam cerita yang menjadi penggerak utama narasi, menciptakan ketegangan yang menarik perhatian penonton. Suspense dalam film berperan dalam membangun rasa penasaran dan keterlibatan emosional, dengan cara mengungkap informasi sedikit demi sedikit. Curiosity muncul ketika film memberikan elemen yang memancing keingintahuan penonton, sementara surprise hadir dalam bentuk kejutan tak terduga yang meningkatkan keterkejutan dan keterlibatan mereka terhadap cerita.

Dalam konteks tata suara film, terdapat berbagai gaya yang digunakan untuk mendukung penceritaan, salah satunya adalah hyperrealist. Gaya ini mengacu pada penggunaan efek suara yang ditingkatkan untuk menciptakan pengalaman audio yang lebih intens dan dramatis.

Berbeda dengan gaya realist yang mempertahankan suara sebagaimana adanya, hyperrealist meningkatkan dinamika suara sehingga lebih mencolok, mendukung elemen dramatis, dan memperkuat pengalaman sinematik. Menurut Holman (2005), dalam gaya hyperrealist, suara yang lemah dapat diperbesar secara dramatis, sementara suara keras diperkuat hingga batas ekstrem, menciptakan efek yang lebih intens. Teknik foley juga sering digunakan dalam pendekatan ini untuk menghasilkan efek suara yang lebih detail dan realistis. Sound design dalam gaya hyperrealist memungkinkan pembuatan efek suara yang tidak sepenuhnya alami, tetapi tetap mendukung atmosfer film.

Dalam film *The Big 4*, penggunaan hyperrealist sound effect sangat berperan dalam membangun unsur dramatik. Efek suara seperti tembakan, ledakan, dan pertarungan dibuat lebih tajam dan kuat untuk meningkatkan ketegangan dalam adegan aksi. Selain itu, penggunaan musik latar yang gelap dan mencekam dalam adegan berbahaya, seperti pertarungan atau pengejaran, semakin memperkuat atmosfer cerita dan memberikan pengalaman mendalam bagi penonton. Sound effect yang dilebih-lebihkan dalam film ini mampu menciptakan suasana yang lebih intens, membangun ekspektasi, dan memberikan kesan mendalam terhadap peristiwa yang terjadi dalam cerita.

Dalam penelitian ini, analisis terhadap penggunaan gaya hyperrealist dalam sound effect bertujuan untuk memahami bagaimana elemen audio ini dapat meningkatkan kualitas pengalaman sinematik dan memperkuat unsur dramatik dalam film. Teknik ini terbukti menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan dampak emosional

dan naratif sebuah adegan. Namun, penggunaan efek suara yang terlalu berlebihan juga perlu diperhatikan agar tidak mengalihkan perhatian penonton dari cerita utama.

Dari berbagai studi yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai sound effect dalam membangun unsur dramatik dengan gaya hyperrealist masih memiliki ruang eksplorasi yang luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah dari penelitian sebelumnya dengan menitikberatkan pada peran sound effect dalam membangun unsur dramatik pada film *The Big 4*, khususnya dalam konteks penggunaan gaya hyperrealist yang belum banyak dikaji secara mendalam.

## 2. METODE

Bagian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menganalisis penggunaan sound effect dalam membangun unsur dramatik pada film *The Big 4*. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis mendalam terhadap elemen suara dalam film yang berbentuk data deskriptif seperti gambar dan kata-kata.

### a. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menonton film *The Big 4* secara mendetail untuk mengidentifikasi penggunaan sound effect yang berkontribusi terhadap unsur dramatik. Analisis dilakukan berdasarkan teori unsur dramatik dari Elizabeth Lutters yang mencakup konflik, suspense, curiosity, dan surprise. Dengan menelaah adegan-adegan tertentu, penelitian ini berupaya memahami bagaimana sound effect yang bergaya hyperrealist

digunakan untuk memperkuat emosi dan ketegangan dalam cerita.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah film *The Big 4* karya Timo Tjahjanto yang dirilis pada tahun 2022. Penelitian ini berfokus pada aspek sound effect yang diterapkan dalam film untuk membangun unsur dramatik. Objek material yang dianalisis meliputi suara tembakan, ledakan, benturan, serta efek suara lingkungan yang diperkuat melalui teknik audio editing untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih mendalam.

c. Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

- Data Primer: Data yang diperoleh langsung melalui observasi film *The Big 4*. Proses ini dilakukan dengan menonton film secara mendetail dan mencatat kemunculan serta konteks penggunaan sound effect dalam berbagai adegan.
- Data Sekunder: Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dan wawancara dengan pelaku industri film, terutama sound designer *The Big 4*, Hiro Ishizaka.

d. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama:

- Observasi: Penelitian dilakukan melalui observasi nonpartisipan, di mana penulis tidak terlibat dalam produksi film, tetapi mengkaji langsung penggunaan sound effect dengan menonton film secara berulang dan mencatat setiap detail suara yang relevan.

- Wawancara: Dilakukan dengan Hiro Ishizaka sebagai sound designer film untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai proses produksi dan penerapan sound effect dalam membangun unsur dramatik.
- Studi Pustaka: Penelitian juga mengacu pada literatur yang membahas teori sound effect, unsur dramatik, serta pendekatan hyperrealist dalam film untuk memperkaya analisis yang dilakukan.

e. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan cara mengkategorikan sound effect berdasarkan jenis dan fungsinya dalam membangun unsur dramatik. Setiap elemen suara yang diidentifikasi kemudian dikaji dengan membandingkan teori dramatik dan teknik sound effect dalam sinema. Analisis juga mencakup wawancara dengan sound designer untuk memahami aspek teknis dan artistik dari sound effect yang digunakan.

Dengan metode penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman mendalam mengenai peran sound effect dalam membangun unsur dramatik dan memberikan kontribusi terhadap pengalaman sinematik yang lebih imersif dalam film *The Big 4*. Bagian ini menjelaskan metode yang digunakan penulis dalam Penelitian yang dilakukan. Namun, metode bukanlah definisi atau kutipan dari buku yang menjelaskan metode tertentu. Hal terpenting pada metode adalah bagaimana metode tersebut digunakan dalam Penelitian untuk menjawab masalah Penelitian.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melakukan analisis sound effect dalam film *The Big 4* dengan pendekatan observasi langsung melalui penayangan berulang serta wawancara dengan Hiroyuki Ishizaka selaku sound designer film tersebut. Wawancara dilakukan secara daring melalui e-mail dan WhatsApp untuk memperoleh informasi mengenai proses perancangan sound effect yang digunakan dalam film. Namun, dalam proses wawancara, penulis tidak memperoleh keseluruhan timeline proyek film *The Big 4*, yang seharusnya dapat mempermudah identifikasi jenis-jenis suara yang digunakan serta penempatannya dalam setiap adegan.

Sebagai langkah alternatif, penulis menyusun timeline sendiri dengan menonton film secara berulang untuk mencatat setiap efek suara yang muncul di setiap adegan. Melalui proses ini, diperoleh total 93 scene yang seluruhnya menggunakan sound effect untuk memperkuat unsur dramatik dan mendukung realisme dalam film. Namun, jika ditinjau lebih lanjut, penggunaan efek suara dalam film ini tidak hanya berfungsi untuk menghadirkan kesan realistis, tetapi juga cenderung bersifat hyperrealist, di mana suara tertentu sengaja dilebih-lebihkan guna mempertegas unsur dramatik sesuai dengan visi sutradara, Timo Tjahjanto.

Selama penelitian, penulis menonton film *The Big 4* secara berulang guna memastikan setiap efek suara, khususnya yang memiliki karakteristik hyperrealist dalam membangun unsur dramatik, dapat diidentifikasi dan dianalisis secara mendalam. Data yang diperoleh dalam analisis ini tidak hanya berasal dari hasil observasi film, tetapi juga dikombinasikan dengan informasi dari wawancara dengan sound designer untuk mendapatkan pemahaman yang lebih

komprehensif mengenai proses penciptaan efek suara dalam film ini.

Penulis melakukan observasi dengan metode menonton ulang film *The Big 4* secara menyeluruh, dengan fokus utama pada elemen sound effect yang muncul dalam setiap adegan. Proses ini dilakukan dengan menyusun timeline scene dan mencatat setiap kemunculan sound effect yang menonjol serta hubungannya terhadap unsur dramatik.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan dan Pemilihan Scene

<i>Scene 75</i>	Gaya Tata Suara	Unsur Suara
Dialog	Realist	<i>Speech</i>
Non	Hyper	Musik
Perkusi	Hyper	Musik
Mobil	Realist	Sfx
Kaca Pecah	Realist	Sfx
AK47	Realist	Sfx
M416	Realist	Sfx
Pintu Mobil	Realist	Sfx
Detakan Bom	Hyper	Sfx
Api Menyambar	Hyper	Sfx
Api Membara	Realist	Sfx
M24	Hyper	Sfx
Kepala Pecah	Hyper	Sfx
Pistol P99	Realist	Sfx
Pistol Glock26	Realist	Sfx
Tendangan	Hyper	Sfx

Setelah dilakukan observasi menyeluruh, penulis memilih 17 scene utama yang paling menonjol dalam penggunaan efek suara hyperrealist. Dari jumlah tersebut, beberapa scene dipilih secara spesifik untuk dianalisis dalam jurnal ini karena memiliki intensitas dramatik tinggi (terutama suspense, surprise, curiosity dan conflict). Mengandung penggunaan sound effect yang dimanipulasi secara eksplisit (hyperrealist). Dan mewakili variasi teknik dalam sound design (layering, foley, efek manipulatif, dan silence). Dengan alasan tersebut, dipilihlah Scene 75 dan Scene 87 sebagai bagian dari pembahasan utama dalam jurnal ini karena keduanya menampilkan perpaduan intens antara konflik karakter dan manipulasi efek suara yang signifikan, sehingga dapat memperkuat unsur dramatik dalam konteks gaya hyperrealist.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa efek suara dalam film, yang terdengar natural bagi penonton, sebenarnya telah mengalami proses manipulasi dan diletakkan lebih pada tahap pascaproduksi. Untuk mempermudah analisis, penulis menyusun timeline yang mencantumkan durasi setiap adegan beserta penggunaan sound effect-nya. Timeline ini berfungsi sebagai panduan dalam mendeskripsikan peran sound effect dalam membangun unsur dramatik dengan gaya hyperrealist dalam film *The Big 4*, serta memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai bagaimana suara digunakan untuk memperkuat pengalaman sinematik yang diinginkan oleh sutradara.

#### a. Scene 75

Pada adegan ini menceritakan saat Topan, Jenggo, Alpha, dan Dina sudah berada dilokasi tersebut dengan memanipulasi dengan sebuah mobil yang sudah diletakkan bom kentut lucifer 3000, Antonio yang sudah siap langsung memerintahkan pasukannya untuk menembaki mobil tersebut, namun tak ada tanda-tanda dari mereka berempat, salah satu pasukan Antonio memeriksa mobil tersebut dan terdapat bom yang akan meledak dan meratakan beberapa pasukan Antonio yang berada diluar, saat beberapa anggota berjatuh Dina dan Alpha mulai maju dengan bantuan Jenggo yang menembaki beberapa pasukan. Didepan Dina dan Alpha sudah ada Topan yang menyamar dan menyerang pasukan yang sudah siap menembaki Dina dan Alpha.

Tabel 2. Scene Antonio dan pasukan diserang (Sumber : Film *The Big 4*, 2024)

<i>Scene 87</i>	Gaya Tata Suara	Unsur Suara
Dialog	Realist	<i>Speech</i>
Perkusi	Hyper	Musik
Non	Hyper	Musik
Pisau	Hyper	Sfx
Benturan	Hyper	Sfx
Pukulan	Hyper	Sfx
Tendangan	Hyper	Sfx
Cengkraman	Hyper	Sfx
Shotgun	Realist	Sfx

Efek suara mobil yang ditembaki menggambarkan perasaan yang menggebu-gebu

dari Antonio dan pasukannya untuk menghabisi Topan, Dina, Alpha, dan Jenggo. Efek suara kaca pecah untuk memperkuat dampak ledakan dan memberikan detail audio visual yang memperkuat adegan aksi. Efek suara AK47 dan M416 menambah Dinamika aksi dan menciptakan tekanan dan bahaya dalam adegan tersebut. Efek suara pintu mobil dibuka memberikan momen jeda sebelum munculnya ledakan besar dari bom. Efek suara detakan bom memberikan indikasi waktu yang terbata sebelum ledakan dan menciptakan rasa genting. Efek suara sambaran api memperkuat visual ledakan yang dihasilkan bom kentut lucifer 3000 ciptaan Alpha. Efek suara peluru M24 dan mengenai kepala salah satu pasukan Antonio untuk meningkatkan dramatisasi dan menegaskan kekerasan dalam adegan tersebut. Efek suara pistol glock 26 yang kehabisan peluru menunjukkan bahwa Topan berada dalam situasi sulit. Efek suara tendangan menggambarkan kemampuan Topan untuk mengimprovisasi dan membuat pertarungan terasa realistis. Efek suara pistol P99 menunjukka tembakan terakhir dari perlawanan pasukan Antonio yang tersisa di halaman depan villa paranais.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Hiroyuki Ishizaka selaku sound designer *The Big 4*, proses desain suara ledakan dalam adegan ini dirancang melalui kombinasi beberapa lapisan suara, seperti suara granat, logam pecah, dan efek bass berfrekuensi rendah. Hiro menjelaskan bahwa tujuan dari penyusunan efek ini adalah untuk menciptakan kejutan mendadak (*surprise*) yang tetap terdengar masuk akal secara sinematik, sekaligus memberikan pengalaman auditif yang mengguncang bagi penonton. Pendekatan ini memperkuat elemen suspense melalui detakan bom yang berulang dan ketegangan yang terus

meningkat sebelum ledakan besar terjadi. a) *Hyperrealist*

Penggunaan efek suara dengan gaya *hyperrealist* pada adegan ini adalah detakan bom yang ciri khasnya seperti korek zippo yang akan meledak pada awal film ini mulai, lalu api yang menyambar banyak pasukan Antonio yang suaranya dimanipulasi seperti suara api yang melahap banyak kayu kering, lalu pada efek suara kepala yang pecah saat terkena peluru M24 dari Jenggo seperti suara kepala diledakan dan mengeluarkan isi dalam kepalanya.

b. *Dramatik*

Penggunaan efek suara dengan gaya *hyperrealist* dalam adegan ini berhasil membangun unsur dramatik yang kuat sesuai dengan teori Elizabeth Lutters (2010:100-103) tentang konflik, suspense, dan kejutan. Detakan bom yang terdengar seperti suara korek zippo yang akan meledak memberikan kesan ketegangan yang segera menarik perhatian pada awal film. Suara detakan yang semakin mendekat menciptakan suspense, memperkuat perasaan bahwa ada ancaman yang akan segera meledak, dan membuat merasa cemas menunggu apa yang akan terjadi. Detakan bom yang dramatis ini memicu ekspektasi, memperlihatkan bahwa dalam film ini, bahaya dan ancaman akan terus hadir.

Selanjutnya, suara api yang melahap banyak pasukan Antonio dengan intensitas yang diciptakan seperti suara api yang menghabiskan kayu kering menambah elemen kejutan. Efek suara ini memperkenalkan kekuatan destruktif yang tak terduga, menciptakan atmosfer kekacauan dan ketegangan yang sangat kuat. Api yang menggulung pasukan menggambarkan betapa

besarnya ancaman yang sedang terjadi, menambah dramatisasi situasi yang mencekam. Suara tersebut membuat terfokus pada kehancuran yang sedang terjadi, yang memperburuk keadaan dan meningkatkan perasaan cemas terhadap nasib karakter-karakter dalam adegan tersebut.

Efek suara kepala yang pecah saat terkena peluru M24 dari Jenggo, yang diubah menjadi suara ledakan yang mengeluarkan isi dalam kepala, menambah intensitas konflik yang sedang berlangsung. Suara ini dengan dramatis menggambarkan akibat fatal dari tembakan tersebut, yang tidak hanya membunuh tetapi juga menunjukkan kehancuran fisik yang parah. Dengan peningkatan dramatisasi suara tersebut, dapat dirasakan seberapa brutal dan mematikan pertempuran yang sedang terjadi, menguatkan ketegangan yang sudah ada.

### c. Scene 87

Pada adegan ini menceritakan adegan dimana kelanjutan Topan dan Antonio bertarung, mereka berdua masih menggunakan senjata yang sama dari sebelumnya, Topan membenturkan kepala Antonio ke dinding sehingga Antonio terpaksa memotong rambutnya yang ujungnya tergantung pisau seperti kalajengking, Topan dengan sekuat tenaga melawan Antonio dan pada saat Antonio terkapar dengan Topan di atasnya, Antonio mulai mencoba mengacaukan pikirannya tentang dalang siapa yang membunuh bapaknya, namun keadaan berbalik, tangan Topan tertusuk pisau dan Antonio berada di atasnya, tak lama saat akan terbunuh Dina menyeret badannya dengan shotgun ditangannya dan menembakkan ke arah Antonio, namun Antonio berdiri kembali dengan

kembali ke ruangan dimana Pelor dikurung dengan Topan yang menyusulnya.

Tabel 3. Scene perkelahian Topan dan Antonio  
(Sumber : Film The Big 4, 2024)

<i>Scene 87</i>	Gaya Tata Suara	Unsur Suara
Dialog	Realist	<i>Speech</i>
Perkusi	Hyper	Musik
Non	Hyper	Musik
Pisau	Hyper	Sfx
Benturan	Hyper	Sfx
Pukulan	Hyper	Sfx
Tendangan	Hyper	Sfx
Cengkraman	Hyper	Sfx
Shotgun	Realist	Sfx

Efek suara pisau yang tajam menggambarkan keganasan Antonio dalam serangannya. Efek suara benturan dan pukulan memperlihatkan kerasnya perlawanan Topan tanpa senjata tajam yang ia pegang dan membuat pertempuran terasa semakin brutal. Efek suara tendangan Antonio kepada Topan menciptakan jeda kecil sebelum aksi berlanjut. Efek suara cengkraman memperlihatkan emosional dalam adegan, serta mencerminkan kemarahan dan tekad Topan untuk menghabisi Antonio. Efek suara shotgun menciptakan perasaan yang mengejutkan karena beberapa detik sebelumnya terasa hening.

Berdasarkan hasil wawancara, Hiroyuki Ishizaka menjelaskan bahwa desain suara dalam adegan pertarungan ini menggunakan pendekatan yang sangat detail untuk menekankan fisikalisasi

konflik antara kedua karakter. Efek suara seperti gesekan pisau, benturan kepala ke dinding, serta pukulan dan tendangan, disusun dengan intensitas yang diperbesar melalui teknik layering. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan brutal dan intens secara emosional. Ishizaka juga menambahkan bahwa suara-suara seperti gesekan jaket kulit atau senjata yang beradu dipilih secara spesifik untuk memperkuat nuansa tegang dan emosi yang mendalam antara tokoh Topan dan Antonio.

a. Hyperrealist

Efek suara dengan gaya hyperrealist pada adegan ini dimunculkan pada saat perkelahian Antonio dan Topan berlangsung, dari suara pisau yang suaranya beragam seperti saat pisau diluncurkan mengeluarkan whoosh effect dan setelah itu menciptakan sebuah suara seperti pedang yang beradu. Benturan yang dibuat lebih deras seperti palu yang dipukulkan ke arah dinding, serta efek suara pukulan dan tendangan yang dibuat lebih keras. Efek suara saat Topan mencekik leher Antonio mengeluarkan suara seperti jaket kulit yang digesek ke jaket kulit lainnya.

b. Dramatik

Penggunaan efek suara dengan gaya hyperrealist pada adegan ini sangat efektif dalam membangun unsur dramatik, terutama dalam hal suspense dan konflik, sesuai dengan teori Elizabeth Lutters (2010:100-103). Pada saat perkelahian antara Antonio dan Topan, efek suara yang

dihasilkan dari pisau yang diluncurkan dengan whoosh effect dan beradu seperti pedang meningkatkan ketegangan dalam adegan. Suara tersebut memperkuat sensasi aksi yang sedang berlangsung, memberikan kesan bahwa setiap gerakan dan serangan memiliki dampak yang luar biasa. Efek suara ini juga menambah suspense, karena dapat merasakan ketegangan yang membara dalam setiap gesekan senjata, membuat mereka lebih terlibat dalam situasi berbahaya yang dialami karakter.

Benturan yang lebih keras dari kenyataannya, seperti palu yang dipukulkan ke dinding, mempertegas konflik fisik antara kedua karakter, yang semakin intens. Efek suara pukulan dan tendangan yang dibuat lebih keras memperkuat kekuatan serangan, serta membuat setiap pertarungan terasa lebih brutal dan nyata. Suara ini memberikan gambaran jelas tentang seberapa keras dan kejamnya pertempuran tersebut, memperdalam keterlibatan emosional dalam adegan tersebut.

Selain itu, efek suara saat Topan mencekik leher Antonio yang terdengar seperti jaket kulit yang digesek ke jaket kulit lainnya menciptakan nuansa yang lebih intim dan tegang. Suara ini menambah unsur suspense dengan menggambarkan perjuangan hidup dan mati antara kedua karakter. Efek suara ini mengingatkan akan tekanan yang dirasakan oleh Antonio, seolah mereka juga merasakannya. Hasil dan pembahasan adalah bagian utama dari tulisan. Argumen ilmiah harus dikemukakan secara ringkas, ringkas dan jelas. Pembahasan menjelaskan bagaimana mewujudkan tujuan

Penelitian. Hubungkan hasil Penelitian dengan observasi atau Penelitian sebelumnya untuk menunjukkan persamaan dan membahas perbedaan. Hasil dan pembahasan berisi tentang hasil Penelitian yang diuraikan dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif.

#### 4 SIMPULAN

Penggunaan hyperrealist sound effect dalam film *The Big 4* memiliki peran yang sangat signifikan dalam membangun unsur dramatik. Berdasarkan hasil analisis, terdapat tujuh belas scene dalam film ini yang menggunakan teknik tersebut untuk memperkuat pengalaman sinematik. Hyperrealist sound effect menggabungkan elemen realitas dengan manipulasi suara yang ekstrem, menciptakan sensasi yang lebih intens dan mendalam bagi penonton. Teknik ini memungkinkan suara-suara tertentu, seperti tulang patah, kaca pecah, atau gesekan korek api, terdengar lebih tajam dan menonjol, sehingga meningkatkan efek kejutan, ketegangan, serta emosi yang dihadirkan dalam adegan.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa efek suara dalam gaya hyperrealist tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual tetapi juga menjadi elemen utama yang memperkuat intensitas cerita dan karakterisasi. Dalam penelitian ini, penggunaan sound effect dalam film *The Big 4* karya Timo Tjahjanto terbukti secara signifikan menunjang pembentukan unsur dramatik dengan gaya hyperrealist. Dari keempat unsur dramatik menurut Elizabeth Lutters, yakni konflik, suspense, curiosity, dan surprise, ditemukan bahwa unsur suspense dan surprise merupakan unsur yang paling dominan ditampilkan melalui sound effect. Suspense dibangun melalui penggunaan sound effect yang intens dan repetitif, terutama dalam

adegan-adegan pengejaran dan pertempuran, yang memperkuat ketegangan dan ketidakpastian bagi penonton. Sementara itu, unsur surprise ditonjolkan melalui penggunaan sound effect yang tiba-tiba, mengejutkan, dan kadang di luar ekspektasi, seperti ledakan mendadak atau perubahan atmosfer yang drastis. Kedua unsur ini sangat efektif dalam menegaskan gaya hyperrealist yang digunakan Timo Tjahjanto untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih intens dan sensorial.

Selain berkontribusi pada estetika film, penggunaan hyperrealist sound effect juga memperkuat narasi dengan meningkatkan keterlibatan penonton. Proses menggabungkan dan menyeimbangkan berbagai elemen suara dengan tepat menjadi faktor kunci dalam keberhasilan teknik ini. Dengan penyajian yang baik, efek suara dapat meningkatkan kepercayaan terhadap adegan yang ditampilkan serta membuat penonton lebih terhubung dengan cerita. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan hyperrealist sound effect dalam *The Big 4* mampu menciptakan pengalaman sinematik yang lebih kaya, memperkuat unsur dramatik, serta menambah kedalaman emosional dalam film.

#### 5 DAFTAR ACUAN

Pastikan anda menggunakan reference manager, sehingga Daftar Acuan dapat dimuat secara otomatis dan sesuai dengan format yang sudah ditentukan.

Buku:

- Elizabeth Lutters. (2010) *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta. PT. Grasindo.
- Holman Tomlinson. (2005). *Sound for Film and Television*. Boston, Mass: Focal Press

Wyatt, Hilary. (2005). Audio Post Production For Television And Film. Taylor & francis.

<https://www.netflix.com/title/81344253> diakses Mei 2024

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

Deddy Shaputra (2023). Skripsi. Gaya Hyperrealist dengan sound effect untuk mewujudkan Suspense pada film Fiksi Pandora Tanara. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Program Studi Televisi dan Film. Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

[https://www.imdb.com/title/tt15528292/mediaviewer/rm1418134785/?ref\\_=ext\\_shr\\_lnk](https://www.imdb.com/title/tt15528292/mediaviewer/rm1418134785/?ref_=ext_shr_lnk) diakses Mei 2024

Nanang Prasetyo (2019). Skripsi. Analisis Sound design Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama Whiplash. Fakultas Seni Rupa

[https://id.wikipedia.org/wiki/The\\_Big\\_4](https://id.wikipedia.org/wiki/The_Big_4) diakses Mei 2024

Narasumber:

Hiroyuki Ishizaka, 2024, Sound Designer, Jepang.

dan Desain. Program Studi Televisi dan Film. Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pandu Maulana Nugraha (2019). Skripsi.

Penerapan Sound effect Dengan Gaya Hyperreality Pada Film Fiksi "Malam Minggu

Kliwon". Fakultas Seni Media Rekam. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Refaldo Putra Dirgantara (2024). Skripsi. Analisis Sound effect Mewujudkan Suspense pada film qodrat. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Program Studi Televisi dan Film. Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

Yommy Oillvia DM (2016). Skripsi. Analisis Unsur Dramatik Film Filosofi Kopi Produksi

Visinema Picture. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Program Studi Televisi dan Film.

Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

Internet:

