

GAYA HYPERREALIS DENGAN SOUND EFFECT UNTUK MEWUJUDKAN SUSPENSE PADA FILM FIKSI PANDORA TANARA

Deddy Shaputra¹ Dr.Rustim S.Pd.,M.A², Indra Jaya S.Sn., M.Sn³

- 1) Program Studi S-1 Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang
- 2) Program Studi S-1 Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang
- 3) Program Studi S-1 Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Film Pandora Tanara, hyperrealis, sound effect, suspense

CORRESPONDENCE

Phone:

E-mail: Dedyshaputra98@gmail.com

A B S T R A C T

The film Pandora Tanara tells the story of a mother named Tanara who locks up her son Seren, Tanara gives drugs which cause paralysis to the child. Seren has a pen pal named Gany. The concept of sound arrangement in this film is the application of a hyperrealist style to create suspense in the story. To apply the hyperrealist style the author uses sound effects as an application of the hyperrealist style. The application of a hyperrealist style with sound effects can be enhanced using the Foley technique. The foley technique can be applied to several sound effects that sound non-dominant to become dominant or sounds that are not real become real. Thus the sound that is applied with the Foley technique will sound real like the sound of a heartbeat.

INTRODUCTION

Ibu merupakan sosok utama dalam sebuah keluarga, ibu memiliki banyak peran dan mampu melakukan berbagai macam hal untuk memenuhi kebutuhan semua anggota keluarga. Sosok ibu lah yang sangat dekat dengan anak-anaknya, hubungan ibu dan anak yang berkualitas dapat dilihat dari seberapa besar hubungan tersebut memberikan manfaat dan fungsi-fungsi dukungan sosial yang penting seperti pertolongan, perhatian, perlindungan dan dukungan bagi anak-anaknya.

Hubungan baik yang dibangun antara anak dan ibu dapat membangun keharmonisan dan ketentraman dalam sebuah keluarga. Ikatan batin yang kuat dapat membuat mereka berkaitan satu sama lain. Tetapi jika seorang anak memiliki ibu yang selalu mengekang, mengurung dan membatasi setiap aktivitas yang dilakukan itu akan membuat anak sangat tertekan.

Penjelasan diatas berkaitan dengan cerita dalam film Pandora Tanara yang menceritakan tentang seorang ibu yang memiliki sifat menyimpang dikarenakan rasa trauma atas kematian anaknya

yang membuat ia melakukan tindakan kriminal untuk mendapatkan seorang bayi. Ide cerita tersebut penulis garap ke dalam audio visual dalam bentuk film fiksi dengan menggunakan konsep penataan suara, penerapan gaya hyperrealis dengan sound effect untuk mewujudkan suspense dalam film fiksi Pandora Tanara.

Film juga bisa dijadikan tempat mengekspresikan karya atau sebuah ide. Audio dan visual yang terdapat dalam film bisa menyampaikan informasi kepada penontonnya, visual dalam film bisa dihadirkan dalam wujud tokoh, tempat, suasana, waktu dan lain-lain. Sedangkan dalam audio bisa dihadirkan melalui dialog, musik, suasana, dan lain-lain. Dua unsur tersebut akan saling menyatu dan saling berkesinambungan satu sama lain.

Suara dalam film terbagi menjadi tiga yaitu speech, music dan sound effect (Bordwell, 1979: 268). Speech adalah unsur suara yang dihasilkan oleh suara manusia dalam bentuk dialog ataupun narasi. Musik adalah bunyi yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk irama,

nada, yang mempunyai peran memperkuat atau bahkan untuk membangun mood dalam sebuah film. Sedangkan sound effect adalah suara-suara di luar speech dan music. Ketiga unsur tersebut disusun sedemikian rupa sehingga menjadikan dimensi suara secara keseluruhan dalam film.

Suara mempunyai peran dalam menyampaikan informasi secara verbal dan non-verbal. Informasi verbal berupa kata-kata yang diucapkan tokoh sebagai dialog ataupun narasi. Sedangkan informasi non-verbal merupakan emosi tokoh dan suasana yang di sampaikan oleh musik dan sound effect. Representasi informasi pendukung dalam sebuah film menggunakan tata suara dapat dicapai dengan menggunakan tata suara, dalam penerapan penataan suaranya. Penggunaan gaya tata suara yang tepat untuk suatu ide cerita akan memberikan pengalaman tersendiri bagi para penonton dalam menikmati sebuah film.

Unsur tata suara terdapat empat gaya yaitu realist, stretched realist, hyperrealis dan surrealist. Terkadang di dalam dunia film terjadi pergeseran atau pergantian tren gaya yang di pengaruhi oleh waktu. Hal yang sangat umum di bahas adalah tata suara dengan gaya realist dengan pemahaman paling sederhana suara yang di hasilkan berasal dari hal apapun yang ada di depan kamera atau tertangkap oleh kamera. Suara tersebut intensitasnya dan penempatannya bersifat real sebagaimana mestinya (Holman, 2005, 167).

Menurut pernyataan Tomlinson Holman dapat disimpulkan bahwa suara dalam film dan televisi seringkali dilebih-lebihkan dari realitasnya. Hal tersebut dikarenakan dalam proses perekaman suara dalam produksi film di lapangan terdapat banyak suara yang terekam, sementara beberapa suara harus terekam dengan sangat jelas.

Pada dasarnya hyperrealis merupakan suara yang terdengar tidak nyata menjadi nyata atau suara yang dilebih-liebihkan tetapi masih dalam konteks yang sama dengan cara merekayasa atau memperbaharui suara tertentu untuk memberikan informasi tertentu kepada penoton. Hyperrealis dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga beberapa suara terdengar over realis namun masih dalam konteks yang sama. Hyperrealis merupakan gaya yang sangat umum digunakan dalam film untuk memberikan penekanan tertentu dalam sebuah adegan.

Suspense dapat menciptakan rasa penasaran dan perhatian penonton pada cerita film. Suspense dapat dilakukan dengan cara menunda informasi. Menurut 90% film menggunakan suspense pada ceritanya. Hal tersebut dilakukan penulis skenario karena suspense dapat membuat penonton menaruh empati terhadap karakter. Dia melanjutkan empati dilakukan dengan cara menelusuri sepanjang film untuk mendapatkan informasi yang tertunda. Menurutnya ketika penonton melakukan hal tersebut, suspense pada cerita akan menimbulkan kegelisahan (Mckee 2016: 251).

Penerapan gaya hyperrealis penulis gunakan dengan maksud memberikan suspense kepada penonton, suspense merujuk kepada rasa ketegangan penonton terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi. Terutama sesuatu yang menimpa tokoh di dalam cerita, sehingga membangun rasa penasaran penonton terhadap apa yang akan terhadap penonton. Agar film dapat mengikat perhatian penonton maka sorang penata suara menggunakan berbagai cara untuk meningkatkan suspense pada cerita.

Tidak hanya sebagai sarana untuk menimbulkan pengalaman atau rasa tertentu tetapi suara juga digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi melalui dialog juga bisa latar setting tempat dan latar belakang karakter. Melalui dialog dapat mengetahui dari mana orang itu berasal atau dimana lokasi yang menjadi background setting pada film tersebut.

Beberapa karya yang dijadikan referensi penulis sebagai penciptaan karya produksi film fiksi Pandora Tanara.

1) *The Call* (2020)



Gambar 1 poster film *The Call*

(sumber: Google.com)

Persamaan film *The Call* dengan *Pandora Tanara* adalah dari segi cerita antara seorang anak yang membenci ibunya dan anak tersebut berusaha keluar dari kurungan ibunya. Hal lain yang menjadi persamaan antara film *The Call* dan *Pandora Tanara* yaitu dari segi penataan cahaya yang dibangun dalam film *The Call* membangun *mood* dan *atmosfer*, hal tersebut

menjadi rujukan oleh penulis terhadap film *Pandora Tanara*.

2) *Detak* (2021)



Gambar 2. poster film *Detak*
(Sumber: Google.com 2023)

Film *Detak* bercerita tentang dokter Jati yang baru buka praktek di sebuah desa. Ia sangat sempurna tampan, sopan, dan sarjana. Tak sengaja, Jati bertemu Sukma, penari Lengger desa yang tariannya membuat jantung Jati berdebar tak karuan, di saat yang bersamaan, satu persatu penduduk desa banyak yang meninggal dan menghilang. Penduduk desa percaya untuk mengembalikan ketenteraman desa, ritual tari Lengger harus dilakukan.

Film *Pandora Tanara* memiliki beberapa kesamaan dalam penataan suaranya seperti suara detak jantung yang ada pada film *Detak*. Penulis menerapkan suara detak jantung film *Pandora Tanara* pada *scene* 19 yang bertujuan untuk memberikan *suspense* dalam cerita serta didukung dengan *sound effect* dan music fungsional

3) *Bad Genius* (2017)



Gambar 4. Poster Film *bad Genius*
(Sumber: Google.com 2023)

Film *Bad Genius* yang menceritakan tentang sekelompok siswa yang merencanakan pembobolan ujian *internasional scholastic aptitude test* (SAT) atau dalam film ini disebut STIC. Lynn (Chutimon Chuengcharoensukying) merupakan tokoh sentral dalam film ini yang

memiliki kecerdasan di atas rata-rata, tetapi berasal dari keluarga sederhana. Kegeniusan yang dimilikinya membuat Lynn dilirik oleh pihak sekolah elite dan memberikan beasiswa pendidikan. Selama bersekolah, Lynn memiliki kesulitan dalam melakukan interaksi sosial dan cenderung setengah hati menjalani hari-harinya sebagai siswa, karena pada dasarnya dirinya menerima beasiswa tersebut semata-mata untuk menuruti kemauan ayahnya

Film *Pandora Tanara* memiliki beberapa kesamaan dalam penataan suaranya seperti suara detak jam yang ada pada film *Bad Genius*. Penulis menerapkan suara detak jam pada *scene* 14 yang bertujuan untuk memberikan *suspense* dalam cerita serta didukung dengan menambahkan efek-efek suara yang mendukung dalam perwujudan konsep yang telah penulis rancang.

METHOD

2.1 Persiapan

Pada tahap persiapan pembuatan sebuah karya, penulis selaku penata suara melakukan beberapa persiapan seperti mencari referensi film yang akan penulis jadikan panduan dalam pembuatan sebuah film. Penulis juga mencari bahan bacaan yang dapat menambah ilmu dan sebagai landasan dalam pembuatan sebuah karya. Selanjutnya penulis merancang konsep yang sesuai dengan apa yang penulis garap dalam karya film yang berjudul *Pandora Tanara*.

2.2 Perancangan

Pada tahapan ini penulis melakukan perancangan dan pengaplikasian konsep yang telah penulis pilih dalam pengarapan sebuah karya film. Beberapa tinjauan dan bahan bacaan yang telah dijadikan tolak ukur untuk mendapatkan konsep yang akan digagas. Selanjutnya penulis menerapkan ide yang telah penulis rancang menggunakan konsep *hyperrealis* yang bertujuan untuk memberikan informasi *non verbal* yang akan mempengaruhi persepsi penonton.

2.3 Perwujudan

Pada tahap ini penulis mewujudkan apa yang sudah dirancang oleh penulis terhadap skenario film *Pandora Tanara* mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga tahap pasca produksi. Berikut salah satu konsep yang masuk kedalam skenario *Pandora Tanara*:

- Pada *scene* 16, Seren memperhatikan pintu yang sudah tertutup dan jam dinding yang

berdetak, sedikit kemudian Seren memuntahkan obat yang diminumnya dan mengumpulkannya kedalam kotak. Penulis membangun *sound* untuk membuat keheningan dengan detak jam yang berputar, penulis juga membuat suara detak jam menjadi *hyperrealis* hingga efek *suspense* dapat didapatkan dari keheningan dan detak jam tersebut.

Pada tahap produksi penulis yang bertugas sebagai penata suara sekaligus perekam suara di lapangan melakukan tanggungjawab dari merekam dialog, *ambians*. Penulis sebagai penata suara mengidentifikasi sumber suara kemudian mengolah suara. Jika ada terjadi kendala terhadap suara yang direkam di lapangan maka penulis akan melakukan *ADR* yaitu proses perekaman ulang dialog yang dilakukan di studio pada tahap pengerjaan *audio post*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil suara yang lebih baik secara *acting* suara maupun kualitas teknis rekaman.

Foley yaitu merekam ulang bagian dari *sound effect* yang menjadi tuntutan dalam *scene* suatu film. *Foley sound effect* adalah efek suara yang paling realistik untuk memberikan tekanan pada sebuah film.

Sound library yaitu kumpulan suara efek yang sudah direkam sebelumnya untuk kebutuhan suara dalam sebuah film. Dalam proses perekaman suara dilapangan menggunakan *bit depth\amplitudo* (24 bit).

4.1 Penyajian Karya

Setelah *final mix* penulis mem-*priview* materi dengan sutradara sampai menuju proses *export* film dari editor untuk ditayangkan. Penulis membuat *master sound* akhir untuk film *Pandora Tanara* dengan menggunakan *bit depth\amplitudo* (24 bit). Hal ini dikarenakan tingkat *peak dynamic range* lebih tinggi sehingga penulis bisa mengatur suara yang levelnya keras bisa disesuaikan hingga tidak pecah dan *noise* nya kecil.

RESULTS AND DISCUSSION

Suara dalam film dapat mempengaruhi suasana hati penon bahkan dapat membuat penonton larut dalam kesihan, merasa senang dan juga terharu terhadap cerita yang dihadirkan dalam

film. Dengan suara kondisi psikologis penonton dapat di rekayasa melalui tempo dan *ritme*.

Film *Pandora Tanara* yang memiliki genre drama *thriller* dengan durasi film 30 menit. Film *Pandora Tanara* bercerita tentang seorang ibu yang bernama Tanara menggurung anaknya yang bernama Seren. Tanara memberikan obat-obatan yang membuat Seren mengalami kelumpuhan. Seren memounyai seorang sahabat pena yang bernama Gany. Seren sering bertukar kabar dengan Gany melalui surat dan Tanara tidak mengetahui hal tersebut. Singkat cerita Seren merasa obat-obatan yang ia minum tidak membuat pulih tetapi membuat sakitnya semakin parah. Sehingga Seren meminta bantuan kepada Gany untuk mencari tahu apa kandungan obat yang di berikan oleh Tanara kepada Seren.

Dalam penciptaan karya film *Pandora Tanara* ini penulis menggunakan penataan suara *hyperrealis* dengan *sound effect* untuk mewujudkan *suspense*. *Suspense* adalah salah satu unsur yang menciptakan suatu keadaan dimana perhatian menjadi lebih tinggi dengan jalan menggugah rasa ingin tahu penonton, menambah sejumlah informasi yang dapat memberikan jawaban bagi pertanyaan-pertanyaan dramatik yang di timbulkan oleh cerita.

Pada dasarnya *hyperrealis* adalah memperbaharui suara tertentu atau melebih-lebihkan suara dari suara aslinya untuk memberikan informasi tertentu kepada penonton. Dalam perwujudan gaya *hyperrealis* dengan *sound effect* dapat diwujudkan dengan teknik *foley* dan *sound desigh*. Untuk memperkuat capaian konsep yang telah penulis pilih, penulis juga menambahkan musik fungsional yang memiliki ritme dari lambat ke cepat serta didukung dengan perpindahan shot yang cepat, tujuan penulis menambahkan musik fungsional, untuk mendukung terciptanya *suspense* yang di aplikasikan dengan gaya *hyperrealis*. Serta penulis juga menambahkan *ambience* yang bertujuan memberikan kesan tentang suasana dalam ruang dan *space* tertentu.

Proses mengaplikasikan gaya *hyperrealis* yang penulis gunakan pada *sound effect* untuk membangun *suspense* pada film *Pandora Tanara* dengan beberapa teknik yaitu, *foley* dan *sound design effect*. Metode yang digunakan dalam mewujudkan konsep tersebut adalah dengan memodifikasi aspek dimensi suara seperti

rhythm, *fidelity*, serta *space*. Secara teknis perwujudan konsep ini di bantu menggunakan beberapa metode seperti *layering*, atau penggunaan lebih dari satu sumber suara, *sound editing*, penerapan *plug in* atau *effect* pada *sound effect* tertentu.

Mengacu kepada kerangka konsep awal, penerapan gaya *hyperrealis* dengan *sound effect* seperti teknik *foley* dan *sound design effect* mempunyai peluang besar untuk mewudkan karya ini konsep ini.



Gambar 15. Potongan *shot scene* 1 dan 2 (Sumber: *Capture ImageDeddy*, 2022)

Pada gambar diatas penulis menghadirkan *suspense* yang didukung oleh pergerakan gambar dan penggunaan *sound effect* dengan gaya *hyperrralis*. Pada adegan ini penulis mengaplikasikan gaya *hyperrralis* pada suara mobil yang dikemudikan dengan kencang oleh Tanara, pengaplikasian gaya *hyperrealis* pada suara mobil ini bertujuan untuk mempersepsikan bahwa Tanara yang sedang tergesa-gesa karena sesuatu hal tanpa memperdulikan sekitarnya. Dan penulis menggabungkan beberapa unsur suara seperti *ambience* malam dan suasana jalan yang memberikan kesan tentang suasana dalam ruang dan *space* tertentu.



Gambar 16. *shot* pada *ending scene* 1 dan 2 (Sumber: *Capture ImageDeddy*, 2023)

Pada gambar di atas penulis juga mengaplikasikan gaya *hyperrealis* pada suara tabrakan mobil Tanara dengan cara penerapan gaya *hyperrealis* pada suara tabrakan mobil-mobilan yang dimainkan oleh Seren kecil.

Pengaplikasian gaya *hyperrealis* ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton bahwa mobil yang di kendarai oleh Tanara memang mengalami kecelakaan yang cukup parah tanpa memperlihatkan visual yang sebenarnya terjadi dan penulis mencoba menyampaikannya malalui suara.

Penulis mengalikasikan gaya *hyperrealis* pada suara tabrakan mobil dengan cara menggabungkan beberapa efek suara pada *sound library* seperti suara kaca pecah, suara benturan, suara ban yang bertemu dengan aspal, jika suara-suara tersebut digabungkan maka akan menghasilkan suara tabrakan yang nyata. Serta penulis juga menambahkan musik fungsional dalam adegan ini. Musik fungsional yang penulis terapkan adalah musik yang memiliki ritme dari lambat ke cepat yang di iringi dengan perpindahan *shot* yang cepat, penggunaan musik fungsional ini bertujuan untuk mendukung dalam mewujudkan *suspense* pada cerita.



Gambar 19. *Shot* jam pada *scene* 14 (Sumber: *Capture ImageDeddy*, 2022)

Pengaplikasian gaya *hyperrealis* pada *scene* 14 diterapkan pada suara detak jam yang berada di dinding kamar Seren. Pada *scene* ini memperlihatkan Seren yang beruang kali melihat kearah jam dinding dan kearah pintu untuk memastikan bahwa ibunya benar-benar telah pergi lalu Seren mengeluarkan obat yang telah diminumnya dan memuntahkan obat tersebut. Informasi yang ingin penulis sampaikan dalam pengaplikasian gaya *hyperrealis* pada suara detak jam ini adalah penulis ingin menyampaikan kepada penonton bahwa Seren merasakan waktu yang berjalan dengan lambat dan memberikan informasi bahwa Seren sedang menunggu ibunya benar-benar telah pergi.



Gambar 21. Proses Foley Suara Detak jam
(Sumber: *Capture ImageDeddy*, 2022)

Untuk mengoptimalkan pengaplikasian gaya *hyperrealis* dengan *sound effect* penulis menggunakan teknik *foley*. Teknik *foley* ini penulis lakukan setelah produksi selesai penulis menggunakan media pisau kate yang diturunkan perlahan sehingga menghasilkan suara detak jam, penulis juga menambahkan *effect reverb* yang bertujuan untuk menciptakan sebuah dimensi ruang serta menambahkan *effect delay* untuk memperkuat penerapan gaya *hyperrealis*. Serta penulis juga menerapkan *slowmotion* pada gambar jam yang bertujuan untuk penekanan bahwa waktu yang berjalan dengan lambat.



Gambar 22. Potongan *shot scene* 18
(Sumber: *Capture ImageDeddy*, 2022)

Pengaplikasian gaya *hyperrealis* dengan *sound effect* pada suara detak jantung Seren. Pada *scene* ini memperlihatkan Seren yang membuka mata dan melihat tangan dan mulutnya terikat pada kursi roda, pada *scene* ini penulis memberikan *suspense* dengan cara mengaplikasikan gaya *hyperrealis* pada suara detak jantung Seren. Informasi yang ingin penulis sampaikan adalah menggambarkan suasana hati Seren yang heran dan terkejut terhadap apa yang telah dilakukan oleh Tanara terhadap Seren.



Gambar 23. Proses Foley Suara Detak jantung

(Sumber: *Capture Image* (Deddy, 2022))

Untuk mengoptimalkan gaya *hyperrealis* penulis menggunakan teknik *foley* pada suara detak jantung dengan cara menarik kain secara bersamaan dari ujung kiri dan kanan sehingga menghasilkan suara seperti detak jantung.



Gambar 24. Potongan *shot scene* 19
(Sumber: *Capture ImageDeddy*, 2022)

Gambar di atas memperlihatkan Seren yang mencoba kabur dari rumah dengan cara mematikan saklar lampu rumah agar tak terpantau dari kamera cctv oleh ibunya. Pada *scene* ini penulis mengaplikasikan gaya *hyperrealis* pada suara langkah kaki Seren yang terpingang-pincang menggunakan tongkat dan suara saklar mati melalui *shot cctv*. Penerapan gaya *hyperrealis* ini bertujuan untuk memberikan *suspense* serta memberikan makna dan informasi bahwa Seren sedang tergesa-gesa keluar dari rumah karena Seren sudah tau semua kejahatan yang telah dilakukan oleh ibunya.



Gambar 25. Proses foley Foodstep
(Sumber: *Capture ImageDeddy*, 2022)

Untuk mengoptimalkan penerapan gaya *hyperrealis* pada pada suara saklar dan *footstep* penulis menggunakan teknik *foley* suara langkah kaki dengan cara menggunakan sepasang kaki menggunakan sepatu dan di lantai yang sejenis. Langkah kaki mengikuti pergerakan didalam frame. dan untuk mengoptimalkan gaya *hyperrealis* saklar lampu penulis menggunakan audio yang telah tersedia di *sound library*

CONCLUSIONS

Film Pandora Tanara adalah film yang menceritakan tentang seorang ibu yang kehilangan anaknya akibat kecelakaan mobil. Tanara yang melihat ke mobil yang didepan ternyata ada anak perempuan yang selamat dari kecelakaan. Tanara mengambial dan membawa anak tersebut dan merawatnya hingga besar, Tak ingin Seren terpengaruh dan bersosialisasi terhadap dunia luar, Tanara member obat-obatan yang membuat Seren mengalami kelumpuhan. Penulis menggunakan konsep hyperrealis dengan sound effect.

Dalam film ini, penulis merancang konsep yang sudah penulis pilih pada saat pra produksi. Mengaplikasikan gaya hyperrealis dengan sound effect munggunakan teknik foley yang penulis terapkan pada rancangan ini yang bertujuan untuk membangun suspense pada cerita. Sound effect merupakan salah satu unsur yang efektif untuk menyampaikan informasi non verbal.

Pengaplikasian gaya hyperrealis yang diterapkan dengan sound effect cukup efektif untuk membangun suspense dalam cerita, karena penerapannya akan membangun persepsi auditif kepada penonton. Dengan penerapan tersebut memberikan kemungkinan kepada filmmeker untuk menyampaikan informasi non verbal tidak selalu dari visual namun juga bisa dari audio. Secara dimensional penerapan gaya hyperrealis dengan sound effect dapat memberikan informasi dan ketegangan yang tidak dibatasi oleh frem.

REFERENCES

Books with an author:

Bordwell, David. 2008. Film Art: an introduction. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.

Holman Tomlinson. 2005. Sound for Film and Television. Boston, Mass: Focal Press

Mckee, Robert, STORY (Substance, Structure, Style, and Principles of Screenwriting), New York: Regan Books, 1997

Internet:

<http://www.google.com/search?q=poster+bad+genius>

<http://www.google.com/search?q=poster+film+detak>

<http://www.google.com/search?q=poster+film+the+call>