

## PENERAPAN ACOUSMATIC UNTUK MEMBANGUN DIMENSI RUANG PADA TATA SUARA FILM “SEPENGGAL KISAH BUNGA”

Gede Bayu Permana<sup>1</sup>, I Kadek Puriartha<sup>2</sup>, I.B. Hari Kayana Putra<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

e-mail: [gdbayupermana@isi-dps.ac.id](mailto:gdbayupermana@isi-dps.ac.id)<sup>1</sup>, [kpuriartha@gmail.com](mailto:kpuriartha@gmail.com)<sup>2</sup>, [harikayana@isi-dps.ac.id](mailto:harikayana@isi-dps.ac.id)<sup>3</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : August, 2021

Accepted : August, 2021

Publish online : August 2021

---

### A B S T R A C T

*Sound design/system is a way for managing and taking advantage of a sound source, it corresponds to the need for a particular purpose, like movies. “Sepenggal Kisah Bunga” is a short fiction movie which falls into a genre of drama. The author who is the sound designer for this film uses the application of acousmatic for developing dimension of space. The purpose of the use of acousmatic is for building the dimension of space to bring the audience closer to the setting of the film, with the result that this work seems real. The author believes in the concept, that it can relay the message well and experiences that the film is real. The implementation of acousmatic is to build the dimensions of space, using a variety of sound dialogue and sound effects, also with sound accuracy which matches the main sound elements of the story setting. Acousmatic means sound that is heard without looking at its origin. During production, the author recorded the analog process and the acousmatic sound effects themselves. However, most of the sound recording process for acousmatic is done during post-production. After all the sounds are gathered it enters the timeline mixing, the author does the editing process with effects to match the main sound elements of the story settings. The author also believes by using audio output 5.1 channel system, which strengthens the usage of acousmatic in building dimensional space. Therefore the author uses the audio output in this film. The author ensures that the use of sound effects and dialogue is not visible in the mise en scene with the sound accuracy that it sounds precise to the setting of the story, hence it shall build the dimension of space. In this movie, you could hear the sound of birds chirping, the dog’s bark, and other pet’s sound. As well as the sound of the surrounding environment that the author created, like the sound of neighbors chatting, and people doing their activities. These sounds are the implementation of acousmatic to build the dimensions of space. With that, the author believes that it can bring the film setting closer to the audiences and make the movie “Sepenggal Kisah Bunga” feel real.*

*Keyword: Acousmatic, Sound of Cinema, Spatial Dimension, Sepenggal Kisah Bunga.*

---

## ABSTRAK

---

Tata suara film merupakan mengatur dan memanfaatkan sumber suara, sesuai dengan kebutuhan dalam film. Suara pada film dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu ada dialog, efek suara, dan musik. Karya film “Sepenggal kisah bunga” merupakan film pendek berjenis fiksi dengan genre drama dengan bentuk *mockumentary*. Penulis yang sebagai penata suara pada karya film ini, memiliki rancangan yaitu penerapan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang dalam mendukung konsep tersebut. Tujuan dari penerapan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang ialah mendekatkan *audiences* terhadap *setting* film, sehingga karya ini terkesan nyata. Penulis percaya dengan konsep tersebut, dapat meyakinkan pesan dalam film ini dan merasakan seolah film ini nyata. Penerapan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang, menggunakan jenis suara dialog dan efek suara, dengan akurasi suara yang sesuai terhadap elemen pokok suara dari *setting* cerita. *Acousmatic* berarti suara yang terdengar tanpa melihat penyebab asalnya. Pada masa produksi, penulis melakukan proses perekaman dialog dan efek suara *acousmatic* itu sendiri. Namun dominan proses perekaman suara untuk *acousmatic* dilakukan saat pasca produksi. Setelah segala jenis suara masuk *timeline mixing*, penulis melakukan proses *editing* dengan *effects* agar sesuai dengan elemen pokok suara dari *setting* cerita tersebut. Penulis yakini juga dengan menggunakan audio *output* 5.1 *channel system*, mampu menguatkan penerapan *acousmatic* dalam membangun dimensi ruang. Maka dari itu penulis menggunakan audio *output* tersebut pada karya film ini. Penggunaan efek suara dan dialog yang tidak terlihat di *mise en scene* dengan akurasi suara yang terdengar presisi terhadap *setting* cerita, dapat membangun dimensi ruang. Pada karya film ini terdengar suara kicauan burung, suara gonggongan anjing dan suara hewan lainnya, untuk menandakan suara tersebut berasal dari sekitar *setting* cerita. Begitu juga dengan suara lingkungan sekitar yang penulis ciptakan, seperti suara obrolan tetangga dan orang – orang beraktivitas. Suara – suara tersebut merupakan penerapan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang. Secara persentase 90% konsep penulis diterapkan dalam karya film ini. Dengan hal tersebut, penulis mempercayai dapat mendekatkan *setting* film ke *audiences* dan membuat film “Sepenggal kisah bunga” berkesan nyata.

Kata kunci: Acousmatic, Tata Suara Film, Dimensi Ruang, Sepenggal Kisah Bunga.

## PENDAHULUAN

Tata suara merupakan suatu usaha untuk mengatur, menata, dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk tujuan tertentu, misalnya pidato, penyiaran, rekaman, pertunjukan, dan film (David Bordwell & Kristin Thompson. 2008: 264; Rumah Kreative. 2018). “Suara adalah gelombang yang dihasilkan dari suatu obyek yang bergetar, ketika gelombang suara sampai ke telinga kita kemudian dikonversikan ke dalam sinyal yang diterjemahkan oleh otak kita” (PUSBANG Film, 2019: 3). Suara yang

ditata dalam film adalah untuk kebutuhan untuk cerita, seperti pesan yang ingin disampaikan, motivasi dalam cerita, dan mood yang ingin ditimbulkan. Hal – hal tersebut diterapkan agar visi dalam film bisa tersampaikan kepada *audiences*. Suara pada film dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu ada dialog, efek suara, dan musik. Dialog merupakan komunikasi verbal yang ada pada visual atau pun tidak terlihat di visual. Efek suara berdasarkan fungsi dibagi dua, yang pertama efek suara realitas yakni efek suara yang dihasilkan dari cerita film. Kedua, efek suara fungsional yakni suara untuk mendukung suasana, dramatisasi pada film.

Kemudian musik merupakan iringan dalam film, baik itu musik ilustrasi atau lagu (Nathan Abrams, Ian Bell and Jan Udris. 2001: 110; Pratista, 2017: 197). Jadi suara dalam film ditata sedemikian rupa untuk mewujudkan visi dalam film tersebut.

Pada artikel ini, penulis sebagai penata suara dengan karya film fiksi berjudul “Sepenggal Kisah Bunga”. Karya film ini diproduksi bersama tim Selikur Production mengangkat isu tentang kekerasan seksual, bercerita tentang seorang youtuber amatir yang ingin terkenal dengan membuat konten film pendek. Konten tersebut menceritakan seorang ayah yang anaknya menjadi korban pemerkosaan. Karya film ini menggunakan genre drama dengan bentuk *mockumentary*. Sebagai penata suara, penulis merancang atau mendesain suara dari awal, sehingga akan membuat proses pembuatan film lebih baik dan tertata meminimalisir kekurangan (Effendy, 2009: 67).

Dalam mendukung konsep dari film ini, penulis menerapkan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang. *Acousmatic* sebuah kata berasal dari Yunani, yang menjelaskan “suara yang didengar tanpa melihat penyebab asalnya” (Chion, Michel. 1994: 71). Dengan kata lain, *acousmatic* merupakan suara *diagetic acousmatic* (Chion, Michel. 1994: 72). Penerapan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang, ialah upaya mendekati *audiences* terhadap *setting*. Terlebih, sinematografi karya film ini menggunakan satu kamera (*single cam*) yang digunakan oleh tokoh dalam merekam kejadian atau rutinitas yang diceritakan pada film, jadi dengan penerapan *acousmatic* ini, diharap dapat menyampaikan *setting* cerita film ini. Dengan kata lain bentuk *mockumentary* yang akan membuat film ini terkesan lebih nyata, *acousmatic* akan mendekati *audiences* pada *setting*, dan dengan hal itu *audiences* seakan-akan berada pada film.

## METODE PENCIPTAAN

Pada proses penciptaan film jenis fiksi yang berjudul “Sepenggal Kisah Bunga” ini, penulis sebagai penata suara akan menerapkan konsep yang penulis buat. Menerapkan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang pada film ini, penulis menggunakan jenis suara dialog dan efek suara. Kemudian mengolah suara tersebut sesuai elemen pokok suara sehingga akurasi suara yang dibutuhkan *setting* film terdengar presisi dan dapat membangun dimensi ruang. Film “Sepenggal Kisah Bunga” ini, merupakan film pendek jenis fiksi yang akan diciptakan oleh tim Selikur Production, dan penulis sebagai penata suaranya. Menciptakan

Penulis memiliki beberapa aspek pendukung dalam menerapkan *acousmatic* ini. Hal tersebut ialah elemen pokok suara, berisikan *loudness* (kuat lemahnya suara); *pitch* (tinggi rendahnya frekuensi suara); *timbre* (warna suara) yang kemudian diolah agar akurasi suaranya presisi seperti suara aslinya atau suara yang diinginkan. Aspek yang mendukung lagi ialah audio *output system*. Karya film ini menggunakan *surround 5.1-channel system*, dengan *output* ini diupayakan memberikan kesan dan pengalaman lebih nyata serta memperkuat konsep penulis.

Karya film “Sepenggal Kisah Bunga” melalui bentuk *mockumentary* ini, penulis menerapkan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang dengan tujuan mendekati *audiences* pada *setting* film. *Acousmatic* ini harus diterapkan agar terciptanya dimensi ruang, karena penulis yakini lewat visual yang menggunakan satu kamera, dan kamera tersebut merupakan hasil gambar amatir, jadi *setting* yang terlihat pada visual sangat terbatas. Melalui unsur suara dapat menjelaskan *setting* yang tidak terbatas, namun tetap mengikuti kebutuhan cerita, agar film ini dapat berkesan nyata mungkin. Dengan hal tersebut, saat menonton film fiksi ini akan terasa menonton film dokumenter, dan dengan gaya ini diharapkan dapat memberi pengalaman yang berbeda juga meyakinkan pesan yang ingin disampaikan kepada *audiences*.

Penerapan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang ini bertujuan membuat karya film ini berkesan nyata, dengan *audiences* merasa lebih dekat terhadap *setting* cerita film. Tentunya dengan dukungan elemen pokok suara, yang akurasi suara presisi sesuai cerita dan audio *output surround 5.1-channel system*.

karya film fiksi ini, penulis tentunya mencari-cari ide terkait konsep apa yang dapat penulis terapkan, agar menghasilkan karya yang berkualitas.

Kemudian penulis menonton film film *mockumentary* dengan judul “What We Do in a Shadows” garapan dari Defender Films kemudian film “Carnivale” film pendek karya dari Candra Aditya yang ada di Vidsee, ada film “Cast Away” film panjang yang disutradarai Robert Zemeckis, dan beberapa film lainnya. Penulis juga membaca karya tulis jurnal dan skripsi terkait tata suara film. Kemudian penulis membaca buku-buku tentang tata suara film seperti buku, “Studying Film”, “Sound for Digital Video”, dan “Audio-Vision”.

Penulis akhirnya menemukan konsep dirasa tepat, usai menonton film-film terkait dan membaca buku tata suara film. Penulis ingin menerapkan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang dalam film ini. Penerapan ini melibatkan jenis suara dialog dan efek suara yang terdapat dalam cerita. Maka dari itu penulis akan melakukan proses perekaman suara yang dibutuhkan dalam film. Proses perekaman ini akan dilakukan pada tahap produksi dan pascaproduksi film ini. Kemudian sesuai mendapatkan hasil rekaman suara, penulis melakukan *audio post process* yang mana proses ini dilakukan ditahap pascaproduksi. Jadi dengan hal tersebut penulis mengetahui kebutuhan suara dalam film ini saat melakukan pembedahan skenario film, kemudian membuat *sound script*. Pembuatan *sound script* ini dilakukan tahap praproduksi.

#### Praproduksi

Tahap ini penulis melakukan pembedahan skenario film. Biasanya pembedahan skenario ini melibatkan *chief* atau kepala departemen masing-masing. Pembedahan skenario ini bertujuan penata suara agar dapat merancang suara sesuai kebutuhan yang diperlukan dalam film, dengan kata lain sedang mendesain suara. Rancangan suara yang dituliskan di *sound script* ini, juga mencatat poin penting, yaitu agar bisa mendapatkan kebutuhan suara untuk film ini. Pada umumnya cara mendapatkan jenis suara dialog, efek suara dalam film ialah dengan merekam suara di lokasi saat syuting dan di pascaproduksi.

Penulis bersama tim Selikur Production melakukan *recce*. *Recce* ini merupakan proses tim produksi yang dibutuhkan untuk mengunjungi lokasi syuting, yang mana berguna untuk menentukan hal teknis dilapangan (Studio Antelope, 2017). Penulis sebagai penata suara tentunya mengecek potensi gangguan suara yang terjadi di lokasi, kemudian bersama tim tata suara berdiskusi untuk berpikir bagaimana menyiasati gangguan suara – suara di lapangan. Sesuai itu, tim tata suara lapangan menyiapkan alat-alat untuk syuting terkait kebutuhan film. Pada saat di lokasi syuting film “Sepenggal Kisah Bunga”, gangguan suara yang kerap kali terdengar ialah suara obrolan tetangga, kicauan peliharaan burung tetangga, suara kendaraan yang lewat di depan gang, juga saat syuting kebetulan ada renovasi rumah, jadi suara tukang bangunan bekerja cukup mengganggu. Gangguan – gangguan ini terbilang mengganggu karena takutnya saat aktor berdialog suara gangguan tersebut terdengar juga, istilahnya *overlapping* dan dominan dibanding suara dialog. Tim tata suara lapangan pun berusaha mengatasi sebisa mungkin dengan alat yang digunakan, yaitu dengan mensetting sensitivitas mic, mengarahkan

shotgun mic ke arah yang terdengar aman, *mixing* dengan level/gain masing-masing *channel* sebaik mungkin. Namun, jika masih saja tetap terdengar suara gangguan tersebut, kami di tim tata suara lapangan kemudian diskusi dengan tim produksi, yang mana mengusahakan agar gangguan tersebut tidak ada, dengan mendatangi tempat gangguan dan berusaha mengamankan. Salah satunya dengan menyetop tukang kerja selama *take*, menyetop jalanan gang agar tidak ada kendaraan lewat selama *take*, dan sejenisnya. Namun jika tetap kami tidak dapat mengontrol gangguan-gangguan suara tersebut agar aman, jadi penulis selaku penata suara yang mana *sound recordist* juga di lapangan mengatasi gangguan ini lewat proses pascaproduksi. Dengan perekaman ulang suara yang diinginkan, perekaman ulang dialog atau ADR dan memproduksi efek suara yang diinginkan sesuai visual dan *sound script*.

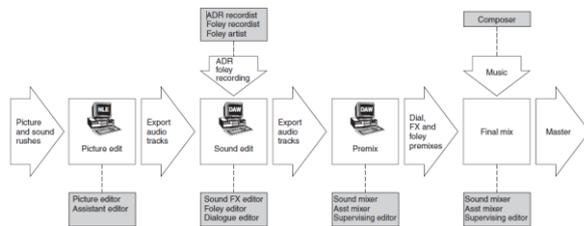
#### Produksi

Pada tahap ini, penulis bersama tim tata suara lapangan tinggal menjalankan arahan, atau merekam suara yang dibutuhkan oleh penata suara. Tim tata suara lapangan umumnya ada tiga orang, 1 orang sebagai *boom operator* yakni pengatur arah mic shotgun; 1 orang sebagai asisten tata suara yang mana memiliki pekerjaan memenuhi keperluan suara di lapangan seperti menulis *sound report*, memasang, menata mic clip-on pada aktor; kemudian 1 orang lagi sebagai *sound recordist*, yakni merekam suara sekaligus penanggung jawab hasil suara di lapangan. Sesuai syuting biasanya tim tata suara melakukan *transfer* file audio hasil rekaman, yang mana sering kali dikerjakan oleh orang *Digital Imaging Technician* atau DIT.

#### Pascaproduksi

Setelah selesai proses syuting, selanjutnya memasuki pascaproduksi. Penulis menerima *backup* file audio hasil rekaman selama proses produksi. Pada tahap ini, penulis melakukan penyuntingan ulang setelah *picture lock* dengan menerima file proyek berupa audio video hasil rekaman syuting di lokasi yang diolah *editor*. Penulis biasa menggunakan Open Media Framework (OMF) file. OMF ini merupakan file audio yang disimpan dalam format audio/video, untuk pertukaran atau berbagi file dengan format file standar, antar perangkat lunak penyuntingan video atau Digital Audio Workstation. Dengan file OMF yang dikembangkan oleh Avid ini penulis melakukan *audio post process* di D.A.W. Penulis mengolah suara hasil rekaman dan penambahan efek suara menyesuaikan *sound script*. Jika ada suara yang dibutuhkan tidak di rekam saat masa produksi, suara yang dibutuhkan tersebut akan direkam saat masa pascaproduksi ini. Kebutuhan

musik ilustrasi atau *soundtrack* akan langsung dikerjakan *composer* musik saat setelah *picture lock*, jadi dapat dikatakan dikerjakan beriringan dengan penulis yang mana sebagai penyunting suara. Secara detail, penulis menggunakan *workflow* seperti dibawah ini:



Gambar 1 *Post Production Workflow* (Sumber: Buku “Audio Post Production for Television and Film: An introduction to technology and techniques Third edition”, 2005)

Tahap selanjutnya, ketika hasil ADR, efek suara dan *foley* diterima, akan dilanjutkan dengan proses *editing* suara tersebut. Setelah itu baru dialog, efek suara, dan juga *foley* *dibalancing*, kemudian *dimixing*. Pada karya ini penulis menggunakan audio *output system 5.1 channel*, maka dialog dan efek suara *dimixing* dengan 5.1 system channel. Kemudian, saat hasil musik dari *composer* sudah penulis terima, penulis melakukan *mixing*, keseluruhan suara dan *mastering* agar menjadi kesatuan suara yang padu sesuai kebutuhan film berdasar *sound script*. Kemudian setelah hasil jadi, penulis *preview* bersama dengan tim Selikur Production. Jika tidak ada kekurangan, maka hasil tersebut sudah *final*, penulis tinggal *export file* audio keseluruhan, kemudian dilanjutkan proses penyatuan dengan gambar (PUSBANG FILM. 2019: 43).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perwujudan karya

Format Karya

Judul : Sepenggal Kisah Bunga

Jenis Film : Fiksi

Genre : Drama

Bahasa : Bali dan Indonesia

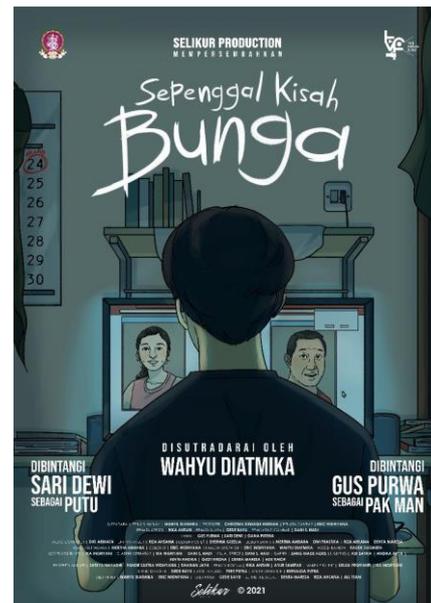
Durasi : 26 menit

Format : Video Resolusi 2K, 5.1-channel system

Target Audiences : 17+

Produksi : Selikur Production

Tahun Produksi : 2021



Gambar 2 *Official Poster “Sepenggal Kisah Bunga”* (Sumber: Selikur Production, 2021)

### Cerita film

“Sepenggal Kisah Bunga”, berawal dari seorang karakter Wahyu merupakan *youtuber* amatir yang ingin terkenal sebagai *filmmaker*. Kemudian ia membuat film dokumenter tentang kehidupan *driver* ojek *online* yang anaknya menjadi korban pemerkosaan. Pada tata suara film ini, penulis menerapkan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang, karena penulis yakini dengan konsep ini bisa membawa kesan realita dan mendekatkan *setting* ke *audiencess* sehingga meyakinkan film ini nyata.

### Acousmatic

Penerapan *acousmatic* ini digunakan pada jenis suara dialog dan efek suara. Penulis melakukan produksi efek suara (*general effect*) untuk menciptakan lingkungan sesuai *setting* cerita, dan juga efek suara berasal dari sumber tertentu (*spot effect*). Penulis melakukan perekaman di daerah lokasi syuting dan di studio. Pada daerah lokasi syuting penulis merekam *general effect*, bagaimana suasana lingkungan ramai penduduk, tepatnya di daerah gang saat pagi siang sore. Penulis juga merekam *spot effect* di daerah lokasi syuting seperti suara burung, gonggongan anjing, suara motor lewat, suara pintu gerbang terbuka dan sebagainya. Perekaman *foley* juga penulis lakukan di lokasi syuting untuk mendapatkan detail suara yang sama dengan suara saat syuting. Penulis melakukan perekaman saat di studio untuk merekam *foley (spot effect)*, seperti suara langkah kaki, suara rokok, jam dinding, suara barang jatuh dan sebagainya. Jenis suara dialog hanya ada beberapa saja untuk *acousmatic* ini,

seperti pada *scene 4* saat Pak Nyoman memanggil Putu, *scene 6* saat Putu dan Pak Nyoman berdialog, *scene 9* saat Pak Nyoman dan Putu berdialog, dan *scene 16, 17* saat Putu marah.

#### Elemen Pokok Suara

Proses menciptakan *acousmatic* tidak serta merta hasil rekaman tersebut langsung *dimixing* secara utuh. Penulis yang juga sebagai *sound engineer*, mengolah hasil rekaman tersebut agar ketepatan *loudness*, *pitch*, atau *timbrenya* pas, sesuai dengan dimensi ruang *setting* tersebut. Contoh pada *scene opening* ke *scene 1* terdengar ada suara motor datang, bagaimana agar terdengar itu suara motor dari jauh mendekat. Kemudian pada *scene 1* juga terdengar suara gonggongan anjing dari kejauhan, kemudian anjing itu seolah mendekat dengan terdengar gonggongan lebih dekat. Jadi dengan elemen pokok suara ini membuat akurasi suara dalam membangun dimensi ruang lebih presisi.

#### Audio Output System

Karya film penulis ini menggunakan audio *output system surround 5.1-channel*. Penggunaan sistem ini penulis percaya bisa menguatkan konsep penulis. Contoh penggunaan di saat *scene 1* dimana terdengar motor datang sedangkan visual masih *black screen*. Suara motor terdengar dari arah kanan *speaker (front right)* sampai berhenti di tengah *speaker (centre)* kemudian visual terlihat Pak Nyoman bawa motor ingin membuka pintu gerbang. Jadi *audiencess* bisa memahami motor datang dari jauh arah kanan *frame* dan berhenti di tengah. Pada *scene 2, 3, dan 4* penulis menggunakan *speaker left surround* dan *right surround* untuk mengeluarkan suara lingkungan seperti suara obrolan tetangga, suara kicauan burung, dan gonggongan anjing. Terkadang efek suara seperti kicauan burung, obrolan tetangga bisa terdengar di *front left speaker*, kemudian terdengar di *left surround*, itu mengartikan sumber suara tersebut konsisten dari arah mana menyesuaikan gerakan gambar. Dialog akan tetap ditempatkan di *centre speaker*, tapi terkadang bisa terdengar dari *speaker* mana saja tergantung kebutuhan cerita (Wyatt, Hilary & Tim Amyes, 2005: 241). Jadi penulis tetap memposisikan dialog di *centre*, kecuali kebutuhan cerita mengharuskan keluarnya dari *speaker* yang lain. Contoh pada *scene 4*, saat Pak Nyoman memanggil Putu menyuruhnya ke dapur. Pada visual terlihat Putu sedang mengobrol ke karakter Wahyu, kita bisa memahami kedua karakter tersebut sedang berdialog, namun Pak Nyoman memanggil dari arah belakang kamera. Jadi kebutuhan cerita membutuhkan asal suara tersebut dari belakang, maka penulis keluarkan suara Pak Nyoman dari *left surround* dan *right surround speaker*. *Suara dialog ini pun disebut*

*acousmatic*. Penulis juga menempatkan dialog karakter Wahyu di *centre speaker* meskipun karakter tidak terlihat secara visual. Itu karena penulis ingin menempatkan karakter Wahyu dalam film ini sejajar dengan karakter lain.

#### Gangguan Suara

Penulis menggunakan ADR hampir 50% dikarenakan hasil rekaman suara syuting tidak bagus. Sebagian besar karena gangguan suara dari lokasi syuting, seperti suara gonggongan anjing, suara ayam, suara orang-orang di dekat daerah syuting, karena rumah padat penduduk.



**Gambar 3** Proses Melakukan ADR  
(Sumber: Selikur Production, 2021)

Sebelumnya saat masa praproduksi tepatnya saat tim Selikur Production melakukan *recce*, penulis merasakan ada gangguan berupa suara dengung mesin air yang asalnya dari rumah sebelah. Setelah berdiskusi dengan tim agar mesin tersebut mati saat proses syuting, alhasil kami tidak bisa melakukan hal tersebut. Jadinya hampir seluruh hasil rekaman suara syuting suara dengung mesin air itu terdengar. Penulis menemukan solusi saat setelah *recce*, dengan cara mencoba merekam suara saat *recce* itu juga kemudian penulis *edit*. Hasilnya suara dengung mesin air yang konstan itu bisa hampir tidak terdengar. Cara kerjanya ialah memotong suatu frekuensi dari hasil rekaman yang ada suara mesin air tersebut.

#### Effects

Pada jenis suara dialog penulis menggunakan *effects EQ*, terlebih untuk menyamakan karakteristik suara karena ada yang menggunakan ADR. Selain EQ, penulis menggunakan *effects "Reverb"* untuk menyamakan karakteristik suara dialog saat di lapangan dan ADR. Kemudian penulis lengkapi *clip ADR* dengan *effects "Stereo Expander"* agar terdengar lebih lebar, menyamakan dengan dialog saat syuting.

Kemudian tahap akhir saat dialog *editing* adalah dengan penggunaan *effects* “Dynamics Processing” agar suara yang di atas *decibel* tertentu terdengar lebih jelas, dan suara di bawah *decibel* tertentu terdengar rendah/kecil. Juga penggunaan “Single-band Compressor” agar dialog terdengar rapi tidak terdengar mengganggu. Pada jenis suara efek suara seperti gonggongan anjing dan kicauan burung, penulis menambahkan *effects* “Reverb” agar terdengar jauh, *audiences* mampu memahami dimensi ruang terhadap *setting* cerita. Pada jenis suara efek suara seperti gonggongan anjing dan kicauan burung, penulis menambahkan *effects* “Reverb” agar terdengar jauh, *audiences* mampu memahami dimensi ruang terhadap *setting* cerita. Kemudian efek suara barang barang jatuh yang terdapat pada *scene* 16, dan pecahan vas bunga yang terdapat pada *scene* 27, penulis menggunakan *effects* “Multiband Compressor”. Kegunaan dari *effects* ini penulis percaya bisa mengeluarkan suara yang kecil jadi terdengar dan suara yang keras terdengar menjadi lebih rendah, jadi bisa dikatakan berfungsi untuk menyamaratakan suara namun tetap terdengar keras lemah suaranya. *Effects* yang terakhir merupakan proses *mastering*, yaitu semua jenis suara agar menyatu menjadi satu. Penulis menggunakan *effects* “Single-band Compressor” dan “Hard Limiter”. Penggunaan *effects* ini penulis percaya bisa membuat keseluruhan jenis suara bisa menyatu. Dengan “Single-band Compressor” suara akan terdengar rapi, tidak ada suara yang sangat kecil atau besar, dan dengan “Hard Limiter” memiliki batas maksimum agar tidak *peak* juga memiliki *headroom*.

### Pembahasan Karya

Film “Sepenggal Kisah Bunga” ini memiliki grafik cerita dalam penulisan skenarionya. Grafik penulisan yang digunakan ialah Aristoteles, yang mana memiliki 3 babak cerita. Babak pertama biasa disebut eksposisi atau pengenalan. Di babak ini pengenalan tokoh, situasi atau *setting* ditanamkan kepada *audiences*. Kemudian babak selanjutnya ialah konfrontasi, berisikan mulainya muncul masalah hingga puncak masalah (klimaks) tersebut. Babak terakhir yaitu resolusi bisa disebut juga penyelesaian masalah dari babak sebelumnya. Pada karya film ini, diketahui babak pertama dari *scene* 1 sampai *scene* 11. Kemudian babak kedua dimulai dari *scene* 12 hingga klimaks di *scene* 24. Babak selanjutnya resolusi dimulai dari *scene* 25 hingga *scene* 30.

#### 1. Opening – Scene 1



**Gambar 4 Screenshot scene 1**  
(Sumber: Selikur Production, 2021)

Dari awal film akan terlihat bumper - bumper, saat itu juga terdengar suara motor dari arah kanan (*front right speaker*) sampai terdengar suara motor di tengah (*centre speaker*) muncul melalui visual diceritakan Pak Nyoman yang datang membawa motor menggunakan pakaian hitam dengan kamen dan selendang (senteng) sedang membuka pintu gerbang, *timecode* dari adegan ini dari 00:00:00:00 - 00:00:26:09. Suara motor tersebut sebelum muncul gambar. Suara motor tersebut penulis rekam saat syuting namun tidak bersama dengan gambar (*wildtrack*). Kemudian terdengar juga efek suara (*general effect*) berupa suara lingkungan rumah padat penduduk, suara ini memiliki level rendah namun tetap terdengar suara aktivitas orang seperti sedang menyapu, orang mengobrol, dan sebagainya. Suara lingkungan ini terdengar segala arah kecuali *centre speaker*, karena *centre speaker* agar fokus dengan aksi atau dialog dari *mise en scene*, suara ini terdengar dari *timecode* 00:00:25:06 – 00:01:18:04. Terdengar juga efek suara (*spot effect*) berupa gonggongan anjing dari arah kanan (*front right, right surround*) dari *timecode* 00:00:53:16 – 00:01:00:08. Seolah ada anjing di gang tersebut yang menggonggong Wahyu saat lewat. Penulis mengolah rekaman efek suara ini agar terdengar tidak dekat dan terbangun ruang. Penulis menggunakan *effects* reverb untuk menciptakan karakteristik suara agar terdengar tidak dekat. Kemudian saat Wahyu sudah berdialog dengan Pak Nyoman, gonggongan anjing lebih keras terdengar di belakang *left surround, right surround speaker* dengan *timecode* 00:01:06:18 – 00:01:18:05, menceritakan anjing yang sudah berada di depan pintu gerbang rumah Pak Nyoman menggonggong Wahyu. Penulis merancang adanya suara gonggongan anjing di sini untuk memberi kesan adanya situasi yang tidak ramah, sedikit kacau, namun tetap terdengar realistis karena rumah padat penduduk yang pastinya ada anjing di sekitaran rumah Pak Nyoman. Terdengar juga efek suara (*spot effect*) dengan level rendah, langkah kaki Wahyu yang menggunakan sandal jepit dari *timecode* 00:00:45:10 – 00:01:07:05. Efek suara gonggongan anjing, langkah kaki Wahyu, dan suara lingkungan merupakan penerapan *acousmatic* pada *scene* ini. Pada *scene* ini, hanya ada dialog sedikit, dari karakter Wahyu. Dialog yang digunakan

di sini pun hasil dari ADR, karena ingin mengkoreksi dialog yang kurang tepat saat syuting.

## 2. Scene 2, 3, dan 4



**Gambar 5 Screenshot scene 2,3, dan 4**  
(Sumber: Selikur Production, 2021)

Scene ini merupakan gabungan karena pengambilan gambarnya *one long take*. Pada scene ini, penulis menggunakan efek suara (*general effect*) suara lingkungan sekitar berupa suara lingkungan rumah padat penduduk, suara ini memiliki level rendah namun tetap terdengar suara aktivitas orang seperti sedang menyapu, orang mengobrol, dan sebagainya. Suara lingkungan ini digunakan di sepanjang scene, jadi penulis meletakkan keluaran suara ini di semua arah speaker, namun di *panning* menyesuaikan sumber suara dan gerakan gambar. Penulis melakukan *panning* otomatis dengan melakukan perekaman pada *envelopes* menggunakan *write* dan *latch*, dan menggerakkan arah keluaran suara dengan *track panner* dengan *timecode* 00:01:28:09 – 00:05:27:09 seperti pada gambar 4.12. Penulis juga memasukan *ambience* dalam ruangan untuk *room tone* sebagai dimensi dalam ruang. Efek suara berupa *spot effect* juga penulis gunakan pada scene ini, berupa suara kicauan burung yang terdengar sesekali, yang sumber suaranya dari depan rumah Pak Nyoman, jadi arah keluaran suara menyesuaikan gerak gambar. Penulis menggunakan *effects reverb* juga agar terdengar jauh. Suara kicauan burung ini bagi penulis mengartikan suasana yang biasa normal siang hari, secara realitas ini kicauan ini bersumber dari peliharaan tetangga. Suara kicauan ini terdengar di sepanjang scene, namun tidak terdengar seringkali. Penulis masukan juga efek suara dari suara kamera saat Wahyu mengatur *exposure* kamera pada *timecode* 00:01:35:18 – 00:01:37:00. Penulis menambah efek suara tersebut untuk kesan realistis dari karakter yang amatiran mengambil gambar, hal ini pun terdapat di scene lainnya ketika terasa pada gambar terjadi perubahan *exposure*. Efek suara jam dinding penulis masukan, karena ada jam dinding di set, tepatnya di scene 3 pada *timecode* 00:02:00:13 –

00:03:03:08. Kemudian pada *timecode* 00:03:23:03 – 00:03:57:19 terdengar efek suara *spot effect* suara motor mendekat dan menjauh di arah kiri *front left speaker*. Suara motor itu, merupakan motor dari karakter Eka yang mengantar Putu anak Pak Nyoman pulang. Kemudian terdengar efek suara pintu gerbang terbuka, menandakan ada orang masuk ke rumah Pak Nyoman, pada *timecode* 00:03:36:04 – 00:03:39:04. Setelah itu terdengar efek suara langkah kaki menggunakan sepatu di arah kiri *front left speaker*, terdengar semakin mendekat semakin ke belakang *left surround speaker* kemudian Putu masuk ke rumah, saat di dalam rumah suara langkah kaki di *panning* dari arah kanan *front right speaker* ke tengah *centre speaker* kemudian kiri *front left speaker* dan berakhir di tengah karena Putu membuka sepatunya. Suara langkah sepatu Putu terdapat pada *timecode* 00:03:43:04 – 00:04:44:16. Efek suara yang tidak terlihat di gambar, itu termasuk penerapan *acousmatic*. Begitu juga dengan beberapa dialog pada scene ini karena karakter tidak terlihat di gambar namun berdialog. Suara dialog tersebut akan terdengar sesuai arah sumber suara, seperti saat Pak Nyoman berdialog menyuruh Putu untuk ke dapur pada *timecode* 00:04:00:10 – 00:04:29:08. Dialog pada scene ini ada beberapa yang diganti dengan ADR, karena hasil rekaman suara saat syuting tidak bagus. Gangguan suara seperti suara tetangga, anjing menggonggong, tukang bangunan yang ribut cukup mendominasi hasil rekaman saat syuting, oleh karena itu penulis melakukan ADR.

## 3. Scene 5, 12, 13, 14, 25, 26, dan 28

Pada scene-scene ini merupakan scene wawancara dari film ini. Dua karakter yang diwawancarai ialah Putu dan Pak Nyoman. Saat wawancara karakter Pak Nyoman ada di scene 5, 12, 14, 26, dan 28.



**Gambar 6 Screenshot scene 5, 12, 14, 26, dan 28**  
(Sumber: Selikur Production, 2021)

Penulis merancang tidak banyak efek suara pada scene wawancara Pak Nyoman ini, untuk membuat fokus *audiences* terhadap dialog

yang dilontarkan aktor. Penulis menggunakan efek suara *ambience* dalam ruang untuk mengisi *room tone* agar tidak benar-benar kosong. Penulis juga mengisi sesekali efek suara kicauan burung itupun hanya *scene* 5, karena *scene* tersebut awalan wawancara dan agar *mood* tetap terasa normal. Penulis juga menggunakan efek suara jam dinding sebagai fungsi memecah keheningan ketika diwawancarai, selain itu unsur realitas bahwa rumah Pak Nyoman memiliki jam dinding selayak rumah tangga pada umumnya.



**Gambar 7** Screenshot *scene* 13 dan 25  
(Sumber: Selikur Production, 2021)

Saat wawancara karakter Putu, terdapat pada *scene* 13 dan 25. Pada kedua *scene* ini, penulis minim menggunakan efek suara karena ingin membuat *audiences* lebih fokus terhadap dialog dan emosi aktor. Juga dikarenakan *scene* wawancara mendorong *mood* serius kepada *audiences*. Efek suara yang digunakan pada kedua *scene* ini berupa *ambience* dalam ruangan dan berupa *spot effect* suara jam dinding. Penggunaan *ambience* untuk mengisi *room tone* agar terasa suasana dalam ruangan. Penggunaan suara jam dinding juga untuk mengisi kekosongan pada suara dialog, selain itu juga suara detik dari jam mendorong situasi tegang.

Pembahasan di atas merupakan perwakilan pembahasan *scene* yang lainnya, karena penerapannya sama. Dari keseluruhan *scene* pada film ini penerapan *acousmatic* terdapat pada *scene* 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, dan 27. Pada *scene* wawancara hanya ada beberapa yang terdengar. Jadi dapat dikatakan, hampir 90% dalam film ini *acousmatic* diterapkan untuk membangun dimensi ruang.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan terhadap konsep penulis yang di terapkan pada karya film "Sepenggal Kisah Bunga". Penerapan *acousmatic* untuk membangun dimensi ruang, dapat dikatakan hampir 90% terdapat pada karya film ini. Penggunaan dialog dalam *acousmatic* itu terjadi saat karakter tidak terlihat dalam *screen*. Kemudian pada efek suara, penulis menggunakan jenis *general effect* seperti suara lingkungan sekitar, yang artinya terdengar dari berbagai sumber. Suara – suara tersebut ialah suara obrolan orang-orang, suara orang beraktivitas, dan suara hewan

peliharaan. Suara-suara itu merupakan unsur realitas yang penulis rasakan di lingkungan ramai penduduk, sehingga menggunakan efek suara seperti itu. Efek suara berjenis *spot effect* juga penulis gunakan, seperti suara barang - barang jatuh, suara pintu terbuka atau tertutup, suara vas bunga pecah, suara gonggongan anjing, suara kicauan burung, dan suara lainnya yang terdengar dari satu sumber tertentu.

Efek suara yang terdengar realitas ini agar mendukung konsep bentuk *mockumentary*. Dengan terdengarnya suara jauh, dekat, di dalam ruangan, atau di luar ruangan dengan sumber suara tertentu maka penulis mempercayai dapat membentuk dimensi ruang dari suatu *setting* cerita. Juga dengan audio *output 5.1 channel system*, dapat memperkuat penerapan *acousmatic* ini dalam membangun dimensi ruang. Dengan terbangunnya dimensi ruang, penulis percaya dapat mendekatkan *setting* film kepada *audiences*, dan membuat film terkesan nyata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrussahal, Arib. 2019. "Jurnal Skripsi Penciptaan Seni: Penerapan Empathetic Sound Untuk Mewujudkan Suasana Sunyi Pada Karakter Eyang Dalam Tata Suara Film Masakan Eyang". DIY: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bima, Agung. 2020. "Skripsi Penciptaan Seni: Penerapan Teknik Diegetic Sound Dalam Konsep Penata Suara Film Fiksi Samsara". Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Beattie, Keith. 2004. "Documentary Screens Non-fiction Film and Television". New York: Palgrave Macmillan.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. 2008. "Film Art: An Introduction". New York: McGraw-Hill Companies
- Chion, Michel. 1994. "Audio Vision: Sound on Screen". New York: Columbia University Press.
- Cubitt, Sean. 2004. "The Cinema Effect". London: The MIT Press
- Effendy, Heru. 2009. "Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser Edisi Kedua". Jakarta: Penerbit Erlangga
- Gordon, Gray. 2010. "Cinema A Visual Anthropology". U.S.A: Berg
- Holman, Tomlison. 2005. "Sound for Digital Video". USA: Focal Press.
- Von Schantz, Miriam. 2018. "The Doc, the Mock and the What ?". Örebro University.
- Nathan Abrams, Ian Bell and Jan Udriš. 2001. "Studying Film". Britania Raya: Arnold a member of the Hodder Headline Group

- Nisbett Alec. 2003. "The Sound Studio Audio Techniques for radio, television, film and recording". USA: Focal Press.
- Pratista, Himawan. 2017. "Memahami Film Edisi 2". DIY: Montase Press
- PUSBANG FILM. 2019. "Modul Workshop Tingkat Dasar Bidang Tata Suara Film".
- Satriyo, Oggi. 2017. "Jurnal Tugas Akhir: Membentuk Dimensi Ruang Dengan Gaya Stretch Realist Pada Tata Suara Film "Fatimah". DIY: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

**Sumber Internet:**

- Antelope, Studio. 2017. "Apa itu recce? Kenapa recce penting dalam produksi film?". (<https://studioantelope.com/apa-itu-recce/>)
- Rumah Kreative. 31 Januari 2018. "Dasar Tata Suara DalamPerfilman". (<https://www.rumahkreative.id/2018/01/dasar-tata-suara-dalam-perfilman.html>)