

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah sebuah medium ekspresi artistik yang menggabungkan antara seni visual dan seni audio (Ariansah 2008; Supiarza 2022). Dalam sebuah film, segala komponen yang terdapat di dalamnya menjadi suatu yang signifikan, terutama dalam memahami bagaimana film tersebut memiliki sebuah dampak. Mengutip salah satu perkataan dari Davic Lynch, seorang tokoh sutradara dari film *Mulholland Drive* (2001), yang mengatakan bahwa “Film merupakan 50 persen visual, 50 persen bunyi. Bahkan terkadang bunyi dapat melebihi visual itu sendiri” (Lynch 1998).

Bunyi berperan besar dalam pembentukan persepsi penonton terhadap sebuah adegan yang mereka tangkap dengan indra penglihatan mereka. Seringkali bunyi dapat membawakan sebuah informasi baru yang tidak dapat sepenuhnya didukung melalui visual. Seperti contohnya adalah sekuen pembuka dari film *Up!* (2009) di mana alunan musik yang dimainkan selama 4 menit di sekuen tersebut dapat memberikan informasi kepada penonton tentang suasana hati dari tokoh Carl di berbagai peristiwa kehidupan pernikahannya bersama istrinya (Wozny 2014).

Sound design merupakan istilah yang sering digunakan dalam bidang perfilman yang mengacu kepada praktik menyusun dan menata bunyi. Dalam perkembangannya, film dikatakan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan praktik *sound design* ini (Dakic 2007). Dakic menjelaskan bagaimana penggabungan bunyi dalam film terinspirasi dari perkembangan pada seni teater yang menggunakan musik dan *sound effect* untuk pertunjukan teater sejak 3000 SM di China dan India.

Berawal dari film bisu, perkembangan teknologi rekam suara di tahun 1920-an mendorong teater untuk menstandarisasi praktek reproduksi suara agar dapat menyinkronkan suara secara akurat yang menyebabkan produksi film bisu dihentikan dan beralih pada film dengan suara (Supiarza 2022). Sejak itu, aspek audio pada film lebih diperhatikan oleh para sineas untuk memaksimalkan karya mereka.

Bunyi dapat membawa penonton film untuk masuk ke dalam sebuah kejadian yang ditampilkan secara visual di dalam film tersebut (Balazs 1985). Dialog, *sound effect*, dan juga musik dapat digabungkan untuk membantu sebuah film dalam menyampaikan makna yang lebih mendalam karena penonton dapat dihadirkan langsung pada sensasi dari peristiwa yang dihadirkan.

Penelitian ini membahas tentang *sound design* pada film *Sound of Metal* yang merupakan sebuah karya film bergenre drama yang disutradarai oleh Darius Marder yang dirilis pada tahun 2019. Film ini memasuki daftar *top-10* di 52 platform kritikus film sepanjang tahun 2020 dan memenangkan penghargaan di 93rd Academy Awards dalam kategori *Best Sound* yang diberikan kepada Nicolas Becker sebagai *sound designer* dari film tersebut (Hipes, 2021). Dalam film ini, diceritakan perjalanan seorang *drummer* musik metal bernama Ruben menuju penerimaan atas kehilangan kemampuannya untuk mendengar saat ia dan kekasihnya tengah tur konser keliling Amerika Serikat.

Melalui pencapaiannya yang luar biasa di acara penghargaan tersebut, komunitas sineas dunia mempertanyakan bagaimana *sound design* yang melantunkan kisah Ruben dalam film ini dapat dikatakan sangat efektif dalam menyatukan audiens secara emosional dengan sudut pandang Ruben sebagai tokoh yang ditunjukkan pada layar. (O’Falt, 2021)

Sound of Metal mengandalkan detail dari penataan unsur bunyi dalam membentuk dramatik dan juga emosi yang dirasakan oleh tokoh Ruben dalam setiap peristiwa yang dialami dalam setiap adegan. Penataan di mana bunyi harus diadakan dan mana yang harus ditiadakan menarik penonton untuk hadir pada peristiwa yang terjadi dalam adegan.

Salah satu upaya yang juga patut diperhatikan dalam penataan unsur bunyi yang dilakukan adalah proses *mixing* yang dominan dalam menggunakan efek bunyi *equalizer* dan *compressor* untuk menggambarkan sudut pandang Ruben dalam melihat dunia di sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, bunyi pada film *Sound of Metal* menjadi menarik dan penting untuk diteliti lebih dalam untuk mempelajari bagaimana *sound design* yang dilakukan oleh Nicholas Becker dapat menjadi pendekatan yang juga dapat dilakukan dalam membentuk unsur dramatik pada sebuah film.

Melalui fenomena tersebut, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk meneliti lebih dalam bagaimana *sound design* pada film *Sound of Metal* oleh Darius Marder dapat membentuk unsur dramatik. Penelitian ini juga dibuat sebagai bentuk apresiasi terhadap film tersebut. Dalam memproduksi atau mengkaji sebuah film, seringkali audio menjadi hal yang kurang diperhatikan. Audio mengisi 50 persen dari film dan keberadaannya yang cukup banyak ini membuat perannya dalam film menjadi cukup penting dan seharusnya mendapatkan perhatian yang sama dengan aspek lainnya (Lynch 1998). Melalui penelitian ini, diharapkan sineas dapat lebih mengapresiasi keberadaan bunyi dalam film dan lebih memperhatikan penggunaannya dalam film.

Penelitian berbentuk analisis *sound design* dalam film bukan merupakan bentuk penelitian yang baru di wilayah akademis. Film *Sound of Metal* juga bukan merupakan satu-satunya film yang dapat menarik emosi audien atau membentuk unsur drama melalui *sound design*. Sebelumnya film *Whiplash* oleh Damien Chazelle dan juga film *Salawaku* oleh Pritagita Arianegara telah diteliti dapat melakukan kedua hal tersebut secara efektif (Kanaris, 2019; Prasetyo, 2019).

Analisis *sound design* dilakukan dengan membedah unsur bunyi utama apa yang dipakai dalam adegan yang diteliti. Namun dalam film *Sound of Metal*, diadakannya proses *mixing* dalam memanipulasi volume dan pitch, merubah *timbre*, dan menata spasialisasi unsur bunyi utama tersebut yang menjadi perhatian dalam meningkatkan pembentukan unsur dramatik menjadi lebih maksimal.

Ada proses *mixing* pada unsur bunyi utama ini yang peneliti harapkan dapat menjadi sebuah perhatian lebih bagi praktisi dan akademisi dalam membentuk unsur dramatik pada film karena dampaknya yang juga cukup signifikan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut **Analisis Sound Design sebagai Pembentuk Unsur Dramatik pada Film “Sound of Metal”**.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana *sound design* pada film *Sound of Metal*?
- 2) Bagaimana penyajian *sound design* dalam membentuk unsur dramatik pada film *Sound of Metal*?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Mengetahui Bentuk *sound design* pada film *Sound of Metal*?
- 2) Mengetahui penyajian *sound design* dalam membentuk unsur dramatik pada film *Sound of Metal*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi:

- 1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan mengenai analisis *sound design* dalam bidang ilmu film khususnya mengenai bagaimana *sound design* bermain dalam membentuk unsur dramatik yang terjadi dalam sebuah film.

- 2) Manfaat praktis

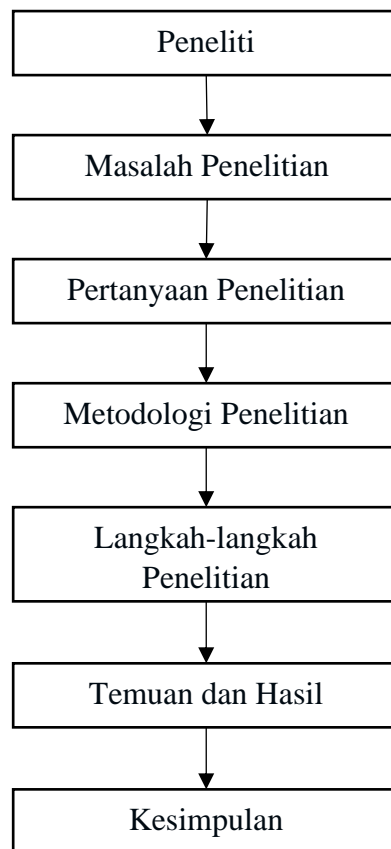
- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang analisis *sound design* sebagai pembentuk unsur dramatik pada film sekaligus menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti terhadap rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.
- b. Bagi institusi, diharapkan dapat menjadi tambahan kajian ilmiah dalam bidang analisis *sound design* dalam film, khususnya dalam bagaimana *sound design* dapat menjadi pembentuk unsur dramatik dalam film.
- c. Bagi praktisi, diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam penggunaan *sound design* sebagai pembentuk unsur dramatik pada film yang sedang atau akan diciptakan.
- d. Bagi akademisi, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai analisis *sound design* sebagai pembentuk unsur dramatik pada film agar dapat dikaji lebih mendalam lagi sesuai perkembangan zaman.
- e. Bagi masyarakat umum, diharapkan dapat menambah wawasan bagaimana pentingnya *sound design* dalam membentuk unsur dramatik pada film yang biasa ditonton secara umum. Dengan wawasan tersebut, diharapkan juga untuk menginspirasi masyarakat untuk mendalami keilmuan film dan *sound design* untuk keberlangsungan industri film di Indonesia.

1.5 Sistematik Penulisan Skripsi

Sistematik penulisan skripsi ini berdasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019 (Universitas Pendidikan Indonesia, 2019). Rancangan sistematiknya adalah sebagai berikut:

- 1) BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematik penulisan skripsi dari penelitian yang dilakukan.
- 2) BAB II KAJIAN PUSTAKA, menjelaskan kajian-kajian mengenai struktur fisik film, bunyi pada film, struktur dramatik, unsur dramatik, dan analisis bunyi pada film. Kajian-kajian ini digunakan sebagai acuan dalam penelitian agar sampai kepada sebuah kesimpulan.
- 3) BAB III METODE PENELITIAN, membahas tentang desain penelitian, sumber data penelitian yang dibagi menjadi data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dari penelitian.
- 4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, menjelaskan terhadap temuan-temuan dari hasil penelitian terhadap film *Sound of Metal* dan membahas temuan tersebut lebih mendalam. Pada skripsi ini, temuan dan pembahasan mencakup tentang film *Sound of Metal*, alur cerita, biografi Nicolas Becker sebagai *sound designer* film, proses penataan bunyi Nicolas Becker pada film, identifikasi adegan berdasarkan struktur dramatik, serta analisis sound design sebagai pembentuk unsur dramatik pada film *Sound of Metal*.
- 5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN, memuat kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi penelitian, serta saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.6 Alur Pikir Penelitian



Gambar 1.1 Bagan Alur Pikir Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi oleh Shafira Yuna Azzahra, 3 Agustus 2023)

Berdasarkan bagan di atas, alur pikir penelitian ini didasari dari peneliti yang menemukan sebuah permasalahan dalam bidang *sound design* pada film. Permasalahan tersebut menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang lalu menjadi rumusan masalah pada penelitian. Upaya menjawab pertanyaan tersebut lalu dimulai dengan menentukan metodologi yang digunakan dalam penelitian. Lalu langkah-langkah penelitian pun dilaksanakan menggunakan metodologi yang telah ditentukan sampai ditemukannya temuan-temuan dan hasil dari penelitian. Setelah temuan dan hasil itu didapatkan, sebuah kesimpulan dapat dijabarkan untuk menjawab permasalahan penelitian.