

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film *Djiwa* merupakan sebuah film yang menceritakan tentang perjuangan seorang mahasiswa yaitu Tyas dan teman2 untuk mewujudkan impian si anak kecil bernama *Djiwa* untuk bersekolah. Film ini termasuk kedalam film fiksi dan genre film yang berfokus pada elemen-elemen imajinasi, kreativitas untuk menceritakan cerita. Film fiksi sering kali melibatkan elemen-elemen seperti ilmu pengetahuan yang belum ada, teknologi maju, perjalanan ruang-waktu, atau makhluk fiktif seperti alien atau monster (Dayani, 2021). Dalam genre ini, atmosfer dan suasana yang tepat sangat penting untuk menciptakan pengalaman menonton yang mencekam dan memikat. Salah satu elemen yang sangat berpengaruh dalam menciptakan atmosfer yang tepat adalah penggunaan efek suara yang autentik dan membangun imajinasi penonton terhadap visual yang ditampilkan dalam film.

Audio dapat melakukan banyak hal, seperti meningkatkan dramatis film, menarik perhatian, menggugah aspek psikologis, menciptakan kontradiksi, menghubungkan antar adegan, dan membentuk suasana dan waktu. Industri film tidak dapat melepaskan fungsi audio itu sendiri. Dikarenakan audio memainkan peran penting dalam menciptakan suasana yang ada di dalam naskah film. Pada film fiksi, audio biasanya didominasi oleh dialog dan efek suara seperti percakapan di dalam adegan dan penggambaran atmosfer. Hal ini disebabkan fakta bahwa setiap visual yang ditampilkan membutuhkan penjelasan dan informasi tambahan.

Namun, muncul permasalahan yang timbul yaitu bagaimana menciptakan atmosfer yang tepat pada efek suara, sehingga dapat membangun imajinasi penonton pada visual yang ditampilkan, dikarenakan rekaman suara di lapangan sering mengalami masalah seperti kehilangan suara atau suara di sekitar yang mengganggu percakapan ataupun atmosfer. Selain itu, jika rekaman dilakukan di luar ruangan, akan ada banyak suara yang sangat mengganggu yang mempengaruhi suasana film. Pasti ada dua faktor yang memengaruhi hal ini: pertama yaitu metode pengambilan audio dan perangkat yang digunakan. Untuk mengatasi masalah ini, perlu merencanakan teknik perekaman suara atau desain suara sebelum produksi. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan dua cerita, *ambience*, *backsound*, dan

penambahan suara lainnya untuk menghasilkan kualitas suara yang baik dan menyenangkan.

Adapun beberapa teknik yang akan digunakan untuk pembuatan audio, yang pertama yaitu teknik Mixing, teknik mixing digunakan untuk menggabungkan beberapa sumber suara menjadi satu saluran audio. Selanjutnya, teknik Automatic Dialogue Replacement digunakan untuk merekam ulang dialog yang tidak dapat digunakan karena masalah teknis atau kualitas suara yang buruk., terakhir Teknik Foley, digunakan untuk membuat suara efek dengan menggunakan benda agar menciptakan suara yang sesuai dengan adegan dalam film atau video. Foley dapat membantu cerita dan memperbaiki suara yang sudah ada dalam film (Lopez. Mariana, 2020).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Julio Tathohud Putera Kuba dan Happy Yugo Prasetya dalam pengimplementasian Teknik Foley untuk membuat efek suara autentik dalam film dokumenter Wonderfull Batam, dimana pada penelitian tersebut memiliki kesimpulan bahwa teknik foley dapat memberikan kejelasan suara pada adegan didalam film (Julio, 2021).

Berdasarkan penelitian tersebut, tentu teknik tersebut dapat diimplementasikan untuk membantu pembuatan audio pada film fiksi Djiwa dengan cara mengoptimalkan Teknik Foley untuk meningkatkan kualitas suara dan menciptakan pengalaman menonton yang lebih kuat dan menarik. Teknik Foley diangkat menjadi judul dikarenakan tidak adanya efek suara dalam film yang dapat mengisi kekosongan didalam film. Untuk menyusun semua proses di atas secara sistematis, untuk itu juga digunakan metode Villamil-Molina sebagai panduan untuk semua proses yang akan dilakukan. Development, pre-production, production, post-production, dan delivery adalah lima tahapan dalam metode Villamil-Molina ini. Penggunaan metode ini dikarenakan sering digunakan untuk pengembangan multimedia. Skripsi ini akan mengevaluasi penggunaan Teknik Foley pada film Djiwa menggunakan metode Villamil-Molina. Laporan ini berjudul **“IMPLEMENTASI PENERAPAN TEKNIK FOLEY DALAM MENCIPTAKAN EFEK SUARA AUTENTIK PADA FILM DJIWA”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, telah dirumuskan bagaimana penerapan Teknik Foley dapat ditingkatkan atau dioptimalkan dalam produksi film *Djiwa* untuk menciptakan efek suara yang lebih autentik dan memikat?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Tidak membahas tentang video visual, hanya fokus kepada “efek suara” yang dihasilkan dari Teknik Foley saja.
- b. Pengujian suara dilakukan terhadap 3 sampel foley audio.
- c. Pembuatan audio yang dihasilkan menggunakan Teknik Foley dan Metode *Villamil-Molina*.
- d. Pembuatan dan pengeditan audio menggunakan *software* Adobe Audition dan Wavelab.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah menghasilkan efek suara menggunakan teknik foley pada film *Djiwa*.

1.5. Manfaat

Manfaat dari penelitian adalah dengan menggunakan Teknik Foley dapat mempermudah penonton untuk merasakan suasana pada film.