NON-DIEGETIC SOUND SEBAGAI REPRESETASI SUARA HATI PADA FILM PUISI *"RUANG BATIN"*

Nastiti Dwi Lestari[1], Stri Agneyastra Dite[2]
[1]Institut Seni Indonesia Yogyakarta
[2]Institut Seni Indonesia Surakarta

[1] mail.nastiti@gmail.com
[2] stri@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

Non-diegetic sound is one type of vocabulary concept that is often used in movies and is a sound order outside the film story that cannot be heard by the characters in the story but can be listened to by the audience. In this work, non-diegetic sound is used for the delivery of messages through voice over, sound effects and soundscape techniques. Voice over is used as a poetic script that represents the voice of the character, while sound effect and soundscape are used to describe the circumstances and atmosphere in the story. The conclusion of the creation of this work is that the sound aspect of the film is an essential part of a visual audio production. The sound system is an important part in supporting the narrative aspect of a film in an effort to create an atmosphere and present the reality of the story.

Keywords: *Film, audio experiment, non-diegetic sound*

ABSTRAK

Non-diegetic sound adalah salah satu jenis konsep tata suara yang sering digunakan pada film dan merupakan tatanan suara di luar cerita film yang tidak dapat didengar oleh tokoh dalam cerita tetapi dapat didengar oleh penonton. Jenis tata suara tersebut berfungsi untuk membangun suasana, meningkatkan daya imajinasi dan emosional penonton serta media penyampai pesan. Pada karya ini, tata suara non-diegetic sound digunakan untuk penyampaian pesan melalui teknik voice over, sound effect dan soundscape. Voice over yang digunakan berupa naskah puisi yang mewakili suara hati tokoh, sedangkan sound effect dan soundscape digunakan untuk menggambarkan keadaan dan suasana dalam cerita. Hasil kesimpulan dari penciptaan karya ini adalah aspek suara pada film merupakan bagian penting dari sebuah produksi karya audio visual. Tata suara menjadi bagian penting untuk mendukung aspek naratif pada film dalam upaya membangun suasana dan menghadirkan realitas cerita.

Kata kunci: Film, eksperimen audio, non-diegetic sound.

PENDAHULUAN

Karya audio visual, salah satu bentuknya adalah film, terdiri dari dua elemen yang saling yang saling terkait, yakni elemen audio dan elemen visual. Dua elemen tersebut, dapat membentuk sajian cerita yang utuh dan lebih menarik. Muatan audio dan visual dapat dijadikan sebagai ruang ekspresi oleh sineas untuk menghadirkan dan menyampaikan pesan pada film (Dite, 2023:8). Artinya, film tidak hanya mengedepankan elemen visual saja tetapi juga audio sebagai kebutuhan suara untuk memperdalam penyampaian pesan cerita dan memberikan efek dramatis pada sajian film. Holman (2010:15) mengatakan bahwa film yang berhasil adalah film yang di dalamnya memuat

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

segala bentuk faktor dan elemen yang terkait saling mendukung sehingga dapat tercipta sebuah film yang indah dan dapat dinikmati serta diterima pesannya.

Peran audio dalam karya film tidak dapat dikesampingkan. Audio, berupa suara yang dapat didengar, menjadi penting keberadaannya sebagai bagian dari salah satu elemen dari unsur pembentuk film, yakni unsur sinematik. Elemen suara dalam unsur sinematik film terdiri dari berberapa hal, seperti dialog, *voice over* atau narasi, *sound effect, ambience,* musik latar dan lain-lain. Hal-hal tersebut memiliki peran masing-masing sesuai dengan fungsinya, sehingga secara kesatuan audio dapat mendukung elemen dalam unsur sinematik dan unsur naratif filmnya. Elemen suara yang dihadirkan dapat memberikan tambahan pengalaman yang mampu mempengaruhi perspektif dan emosi dari penonton. Suara pada film bersifat *subliminal,* di mana perspektif timbul dari pengaruh alam bawah sadar penonton yang mendengar keseluruhan suara yang muncul secara utuh, meskipun pada praktiknya suara tersebut dibangun dari beberapa *layer* (Holman, 2010:xvi). Elemen-elemen suara yang muncul seperti dialog, *sound effect,* musik latar dapat membangun *mood* penonton sehingga dapat juga mendukung alur cerita yang ditampilkan dalam film, selain melalui visual (Wyatt, 2005:3). Unsur naratif pada film menjadi lebih kuat dan film menjadi lebih menarik untuk dinikmati oleh penonton dengan adanya suara.

Ruang Batin merupakan film pendek durasi 2 menit berbentuk video puisi dan bertema religi. *Ruang Batin* bercerita tentang pergolakan batin seorang gadis muslimah yang sedang melewati hari dengan berat karena kekosongan jiwa yang dirasakan. Hatinya hampa, gelisah dan ingin melampiaskan amarah. Gadis tersebut seperti hilang arah, tanpa tujuan. Hingga akhirnya ia tanpa sengaja melihat Al-Quran yang tergeletak disebelahnya, menyadarkan ia bahwa hanya Allah dan Al-Quran penyembuh dan penawar hati yang sedang gelisah.

Naskah karya ini dirancang tanpa menggunakan dialog dengan alasan ingin membangun perpektif penonton terhadap aspek naratif melalui *voice over* berupa puisi. Keseluruhan karya ini menggunakan konsep *non-diegetic sound* dengan menampilkan *voice over* atau narasi puisi, *sound effect,* dan *soundscape.* Ketiga elemen pada konsep *non-diegetic sound* tersebut diolah untuk memberikan pengalaman menjelajahi dimensi baru akan suara dan relevansinya terhadap visual yang ditampilkan pada penonton. Diharapkan penonton karya ini dapat menangkap perpektif baru dalam memaknai sebuah cerita. Salah satu cara paling sering dan mudah digunakan untuk membangun *mood* cerita adalah dengan memberikan musik latar. Akan tetapi karya ini memilih untuk tidak menggunakannya dengan tujuan melakukan eksperimen dalam membangun suasana dan kemenarikan cerita melalui relasi visual dengan *non-diegetic sound.* Pemahaman tentang kesadaran manusia akan keagungan Tuhan dicapai melalui pilihan narasi puisi, suara dari alam dalam bentuk *sound effect* dan sound scape, serta *back sound* ayat Al Quran, sehingga secara utuh karya ini relevan dengan tema religi dan pendekatan diri kepada Sang Pencipta.

Secara umum konsepsi suara dalam hubungannya dengan gambar pada film dibagi menjadi dua jenis, yakni *diegetic sound* dan *non-diegetic sound.* Keduanya memiliki peran masing-masing yang menunjang kekuatan naratif sebuah film. *Diegetic sound* dapat diartikan sebagai sumber suara yang memiliki kaitan langsung dalam satu ruang gambar pada film. Sifat *diegetic sound* ini sangat realis dan natural, karena suara yang muncul merupakan kesatuan dari objek visual yang ditampilkan. Contoh umumnya adalah suara dialog tokoh atau suara lain yang hadir dalam gambar, seperti suara mobil melintas saat gambar dalam satu *scene* menampilkan mobil yang melintas. Sedangkan *non-diegetic sound* diartikan secara umum sebagai suara yang tidak memiliki kaitan

pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652
Jurnal Brikolase Online: https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 10 Oktober 2023, Dinyatakan Lolos: 10 Desember 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i2.5535

ruang dalam gambar pada sebuah film. Suaranya terdengar seperti di luar gambar tetapi mampu mendukung gambar itu sendiri menjadi lebih kuat *mood* serta naratif ceritanya. Sumber suara dari *non-diegetic sound* memiliki sifat dan nilai fungsional yang dapat memperkuat sebuah informasi dalam gambar serta memiliki efek dramatik pada film. Contoh sederhana adalah suara musik latar, *voice over,* ataupun *sound effect* (Raskin, 1992). Ketiganya dikonsep, dibuat dan direkam berbeda ruang dengan gambar yang ditampilkan, tetapi terdengar secara utuh dan menyeluruh seolah merupakan bagian dalam visual dan adegan. Desain *non-diegetic sound* biasanya digunakan untuk meningkatkan dampak emosional, membangun suasana, atau menyampaikan informasi kepada audien

LANDASAN TEORI

Audio atau suara menjadi bagian penting pada film maupun karya video audio visual lainnya. Konsepsi perancangan dan penghadiran suara membangun perspektif pada dimensi alam bawah sadar dan dimensi psikologis penonton untuk membangun dan meningkatkan *mood* dalam menikmati sajian karya audio visual.

Perkembangan penyajian sebuah film tidak terlepas dari musik yang memiliki peranan penting dalam proses produksinya. Musik menjadi sebuah penanda yang mengindikasikan bagaimana penonton secara emosional mampu merespon setiap adegan dan peristiwa yang tersaji dalam visual (Berger, 2010:39). Akan tetapi, jika menilik sifat suara yang *subliminal* tersebut, elemen musik menjadi bukan hanya satu-satunya elemen yang memperkuat 'ruh' keseluruhan aspek pada film. Jika diperdengarkan lebih lanjut, pada film selalu hadir elemen suara lain yang berlapis selain elemen musik latar, seperti adanya *sound effect* dan dialog ataupun *voice over*. Satu kesatuan bentuk tata suara pada film dapat membangkitkan rangsangan imajinasi penonton untuk mengintepretasikan visual yang dihadirkan. Definisi dan fungsinya pun berbeda, antara lain: 1) Dialog dan *voice over* adalah komunikasi verbal paling sederhana dari film, baik langsung antar pemain (dialog) atau suara narasi di balik layar *(voice over);* 2) Musik adalah seluruh iringan musik atau lagu yang melatari suatu adegan; serta 3) *Sound effect* merupakan suara yang dihasilkan dari semua objek yang hadir didalam ataupun diluar visual serta cerita yang disampaikan (Pratista, 2008:149).

Penciptaan karya ini menggunakan pendekatan tata suara *non-diegetic sound* yang merupakan tatanan suara di luar ruang cerita pada film (Brodwell, 2008:285). Pada karya ini menggunakan *voice over* dan *sound effect.* Cara ini dilakukan untuk merepresentasikan visual yang dihadirkan dalam film pendek *Ruang Batin* sesuai dengan nilai subjektifitas penonton terhadap emosi karakter atau tokoh pada film tersebut. Beauchamp (2013) dalam bukunya menyebutkan bahwa *non-diegetic sound* secara langsung tidak dapat didengar oleh tokoh yang hadir dalam film melainkan hanya dapat didengar oleh penonton yang berada di luar ruang cerita. *Voice over* berupa narasi memperkuat isi pesan cerita yang tidak dapat tersampaikan melalui dialog, sedangkan *sound effect* menggambarkan realitas suasana, memperkuat emosi cerita dan suatu keadaan secara ikonik di dalam cerita yang lebih realistik. Penghadiran *soundscape* yang merupakan efek suara berupa suara dari alam seperti suara burung dan gemericik air mengalir serta *backsound* ayat Al Quran akan memperkuat suasana dan cerita bertemakan religi dan merepresentasikan suara alam yang merupakan bentuk suara yang merepresentasikan keagungan Tuhan.

Representasi suara jika ditilik melalui ranah semiotika merupakan ragam bentuk tanda

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

yang digunakan untuk menciptakan respon emosional dengan mengandalkan asosiasi-asosiasi yang timbul berdasarkan konteks budaya. Emosi (petanda) dan suara (penanda) saling terkait dalam satu ikatan hubungan pada suara. Beberapa suara sama dengan ikon yang diintepretasikan oleh pendengarnya sehingga kerap kali dianggap mewakili apa yang disuarakan dalam cerita, yang disebut *sound effect* (Berger 2010: 39). Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Stanley R. Alten dalam tulisannya (2013:319) yang mengatakan bahwa *sound effects* secara konstekstual merupakan bagian penting dari penceritaan di mana ia dapat memantik emosi penonton yang berdampak memberikan perasaan *nyata* atau berdimensi pada cerita dalam film.

METODE PENCIPTAAN

1. Eksplorasi dan Perancangan Karya

Tahapan eksplorasi dan perancangan karya pada penciptaan film ini merupakan tahapan pertama pada tataran pra produksi. Proses pertama yang dilakukan adalah konsepsi ide cerita yang diwujudkan dalam naskah cerita dan naskah puisi dengan desain non-diegetic sound menggunakan voice over dan sound effect sebagai pengisi serta penguat penyampaian pesan. Eksplorasi dilakukan dengan mengumpulkan sound effect dan soundscape atau suara-suara dari alam seperti suara burung berkicau, gemericik air, air mengalir dan lain-lain dari sound bank yang banyak tersedia secara gratis di media digital online. Suara latar pada akhir film ini dirancang tidak menggunakan musik, tetapi menggunakan ayat Al-Quran sebagai penguat cerita bertemakan religi.

Proses perancangan karya pada tahapan ini adalah membuat shot list yang menjadi panduan saat pengambilan gambar. Selain itu, pada proses ini juga merancang bentuk narasi yang akan digunakan untuk mengisi suara sebagai voice over yang mengiringi visual sepanjang cerita. Narasi ini disesuaikan dengan tema religi yang mewakili suara batin karakter tokoh yang hadir dalam cerita.

2. Perwujudan Karya

Tahapan perwujudan karya ini merupakan proses implementasi penciptaan yang didasarkan pada naskah cerita dan hasil eksplorasi serta perangcangan karya yang telah dilakukan sebelumnya. Perwujudan pertama yang dilakukan adalah proses pengambilan gambar berdasarkan *shot list* yang dibuat. Proses berikutnya adalah *recording* narasi untuk dijadikan *voice over*. Semua materi yang sudah terkumpul kemudian dirangkai pada proses editing, di mana gambar dipilih yang paling baik dan kemudian disusun dan dirangkai serta disingkronisasikan bersama hasil *voice over* dan pengumpulan materi audio lainnya. Keseluruhan proses perwujudan karya ini memanfaatkan aspek keterampilan yang dimiliki untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang dirancang dan diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Topik penciptaan karya Film Puisi *Ruang Batin* memiliki fokus pada konsep visualisasi suasana hati manusia melalui suara dan puisi. Hati di sini merupakan perasaan yang memiliki "ruang tersendiri" pada jiwa manusia. Penciptaan karya ini menggunakan subjek tokoh wanita yang seringkali dianggap sebagai makhluk perasa dan emosional. Suasana hati wanita sering kali tidak menentu, dengan atau tidak adanya alasan yang melatarbelakangi. Hati merupakan gambaran

pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652
Jurnal Brikolase Online: https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 10 Oktober 2023, Dinyatakan Lolos: 10 Desember 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i2.5535

ruang yang berisikan berbagai macam bentuk emosi seperti sedih, senang, tertekan, bahagia dan sebagainya.

Pada karya ini, emosi diintepretasikan melalui desain suara yang diperdengarkan menggunakan *voice over* yang didukung dengan *sound effect, soundscape* dan *backsound* ayat Al Quran. Sinkronisasi dari gabungan desain suara tersebut bertujuan untuk merepresentasikan suasana batin dari karakter tokoh cerita yang mewakili perasaan sebagian wanita dalam kondisi yang sama. Representasi suara batin tersebut diperdengarkan melalui puisi yang disuarakan oleh narator. Puisi merupakan bagian dari karya sastra yang memiliki keteraturan dan keindahan bahasa dalam penuturannya. Pada peranannya, puisi kerap kali dibuat dan dibacakan sebagai media untuk merepresentasikan perasaan individu melalui bahasa yang berirama dan bermakna. Sastra sendiri merupakan bagian dari karya seni yang mana nilai fungsionalitasnya bertujuan untuk merepresentasikan sesuatu melalui keindahan. Tujuan keindahan tersebut menjadi sangat penting perannya (Nurgiyantoro, 2014:36). Berikut naskah puisi yang dibuat untuk mengisi suara sepanjang visual film puisi *Ruang Batin*:

Hari ini begitu cerah, tapi batinku terasa lelah
Lelah tak berarah, mencari jiwa yg berkelana gelisah
Asa batinku membuatku ragu tak menentu
Terkadang merona, lalu merana
Sedetik senang, sedetik berperang
Begitu riuh, menjadikanku berpeluh kesah
Izinkan jiwa ini tenang beriring padam
Mata terpejam meski jantung berdegup menghujam
Berharap batinku perlahan sepi dan isi kepalaku diam terhenti
Kini kupercayakan diri pada Illahi, sebab Dialah yg Maha membolak-balikkan hati
Dan beruntunglah wahai jiwa-jiwa Qur'ani, kini aku menang, aku tenang.

Puisi di atas mengiringi sepanjang visual Film Puisi "Ruang Batin" yang diwakili oleh tokoh wanita muslimah. Pada aspek cerita dari unsur naratif sebuah film, naskah puisi di atas yang dijadikan narasi melalui teknik *voice over,* menyiratkan konflik batin yang dialami oleh tokoh karakter dan seolah disuarakan sendiri olehnya. Teknik *non-diegetic sound* melalui *voice over* ini mengisyaratkan monolog cerita yang dilakukan tokoh karakter untuk disampaikan kepada penonton. Tujuannya adalah membangun kedekatan dengan penonton yang bertindak sebagai pemirsa sekaligus pendengar. Bahasa yang metaforis dari puisi di atas menunjukkan kegelisahan seseorang melalui nilai keindahan yang mampu membangun daya imajinasi penonton untuk mengonstruksikan visual yang berbeda di luar batasan visual yang ada serta dapat mempengaruhi sisi emosionalnya. Cara ini dirancang sebagai bentuk ekspresif untuk menyampaikan pesan cerita yang ingin disampaikan pada penonton.

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Secara sinematik, karya film puisi ini memiliki keterkaitan erat antar elemen, mulai dari konsep tata suara yang menggunakan *non-diegetic sound* dengan adegan dan visual yang dihasilkan. Naskah puisi yang dirancang mendukung semua elemen tersebut. Selain itu *sound effect* dan *soundscape* pada setiap adegan yang ditampilkan menjadi lebih kuat siratan maknanya. Suara *soundscape* dimunculkan di beberapa *scene* yang mendukung peranan adegan dan visual. Karen Collins (2020:196) dalam bukunya mengatakan bahwa *soundscape* tidak hanya dapat berperan sebagai penanda waktu dan tempat, tetapi juga dapat berperan sebagai pencipta suasana hati *(mood)* serta merepresentasikan sesuatu yang tidak dapat dihadirkan pada ruang film.

Pada karya ini, *soundscape* yang dimunculkan adalah suara kicau burung, gemericik air mengalir serta suara angin berhembus. Suara-suara alam tersebut merepresentasikan keberadaan dan keagungan Tuhan sebagai pencipta alam semesta. Adegan yang dimunculkan pada *soundscape* yang dihadirkan pada *opening scene* di detik 00:07-00:18 yang menampilkan animasi visual kaki seorang wanita muslimah sedang berjalan kaki. *Soundscape* berikutnya muncul pada menit 00:56-01:21 dengan visual dan adegan *full shot* Al-Quran yang sedang dibuka dan dibaca oleh tokoh karakter dari sudut pengambilan gambar *point of interest*-nya hingga adegan tokoh memeluk Al-Quran sambil memperlihatkan mimik tenang, lega dan terharu. *Soundscape* tersebut berlanjut hingga *inframe* visual potongan ayat *QS. Yunus:57* dan *QS. Al Isra:82* yang berisikan tentang fungsi Al-Quran diturunkan kepada manusia sebagai makhluk yang beriman. *Soundscape* pada visual potongan ayat tersebut juga di-*layer* dengan lantunan suara latar bacaan potongan ayat pendukung pesan cerita yang mengisahkan kegelisahan hati tokoh wanita Muslimah. *Layering* suara tersebut memperkuat representasi keagungan Tuhan sebagai Sang Pencipta

pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652
Jurnal Brikolase Online: https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 10 Oktober 2023, Dinyatakan Lolos: 10 Desember 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i2.5535

Gambar 2. Potongan adegan yang menghadirkan soundscape serta suara latar lantunan potongan ayat suci Al-Quran.

Perwujudan konsep tata suara *non-diegetic sound* lainnya pada karya ini adalah menggunakan *sound effect.* Suara-suara ikonik yang dimunculkan berupa suara pecahan kaca, *ambience* suasana mencekam, suara helaan nafas berat, suara pintu yang ditutup dengan kasar, suara pedang beradu, dan suara benda dibanting. Keseluruhan suara tersebut disusun dan di-*layer* untuk memperkuat suasana dan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu *sound effect* yang dihadirkan mewakili kondisi tokoh yang memprelihatkan *gesture* gelisah, kesal dan marah melalui representasinya. Lebih dari itu, suara-suara ikonik tersebut dapat membangun daya imajinasi penonton untuk mengintepretasikan konsep yang dibangun lebih dari visual yang dihadirkan pada film.

S*ound effect* pada karya film puisi ini muncul sepanjang detik 00:19-00:56 di mana adegannya menceritakan tokoh memasuki sebuah ruangan dengan langkah cepat dan sikap yang marah. Tokoh kemudian membanting diri ke sebuah kursi sofa dengan memperlihatkan gesture tubuh dan mimik wajah yang gelisah, kesal dan kecewa sambil meremas-remas baju dan mengepalkan kedua tangannya serta membanting tas yang dibawanya. Visual-visual tersebut membangkitkan daya pikir penonton yang membaca bahasa tubuh tokoh bahwa situasi didalamnya adalah situasi yang penuh amarah. Peran *sound effect* dimaksimalkan pada adegan ini. *Sound effect* disusun dan di-*layer* untuk membangun suasana yang lebih nyata melalui bunyi-bunyi yang diasumsikan dekat dengan pengalaman penonton. *Sound effect* juga merupakan bentuk bahasa bunyi melalui suara yang diperdengarkan dan dapat menciptakan metafora pendengaran untuk merefleksikan pikiran karakter melalui tatanan efek suara yang bertumpuk dan saling menimpali secara kontras.

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

Gambar 3. Potongan adegan marah dengan dukungan sound effect yang representative.

Secara keseluruhan, elemen visual yang ditampilkan pada karya ini juga mendukung aspek naratif dan aspek sinematik audio, seperti pemilihan *angle* atau sudut pengambilan gambar serta *type of shot* atau ukuran gambar. Selain adegan, ukuran gambar serta *angle* kamera yang dirancang dan diwujudkan juga merupakan salah satu upaya untuk menghasilkan visual yang baik serta mendukung cerita. Keintiman tata suara yang dirancang dan diwujudkan untuk membangkitkan daya imajinasi dan sisi emosional audien, tidak akan dapat dirasakan secara utuh jika kemampuan menghadirkan aspek naratif dan aspek sinematik pada film kurang diperhatikan dengan baik, begitu pula sebaliknya.

Gambar 4. Proses compositing audio (tata suara) menggunakan Canva desktop

SIMPULAN

Karya film terdiri dari dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif terkait dengan materi yang akan diolah yang berkaitan dengan aspek cerita seperti tokoh, konflik, lokasi dan waktu. Unsur ini hadir dalam bentuk naskah cerita film yang menjadi bahan utama dari pembuatan film itu sendiri yang terikat dalam hubungan sebab akibat. Unsur lainnya adalah unsur sinematik di mana berisikan aspek-aspek teknis terkait perwujudan film melalui aspek *mise en scene,* sinematografi, editing dan suara. Pada kedua unsur itu aspek suara yang terkait dengan penataan suara, merupakan salah satu aspek penting yang menjadi bagian dalam film.

pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652
Jurnal Brikolase Online: https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/brikolase/index
Proses Review : 10 Oktober 2023, Dinyatakan Lolos: 10 Desember 2023
doi: 10.33153/brikolase.v15i2.5535

Karya Film Puisi *Ruang Batin* yang menonjolkan aspek penataan suara melalui *non-diegetic sound* memperjelas hubungan suara dengan visual pada karya audio visual, terutama film. Hubungan tersebut saling terkait untuk menciptakan satu kesatuan utuh yang membuat sebuah karya audio visual, terutama film menjadi lebih kuat isi pesannya karena tatanan visual dan tatanan suara lebih mampu menyentuh sisi psikologis audien. Selain itu tatanan suara secara realistik akan memapu membangkitkan *mood* serta membangkitkan daya imajinasi penonton terhadap cerita yang dihadirkan. Hal itu menguatkan sifat tata suara pada film yang *subliminal* di mana perspektif audien terhadap suara yang mendukung visual, dapat timbul dari pengaruh alam bawah sadarnya yang mendengar keseluruhan suara yang muncul secara utuh, meskipun pada praktiknya suara tersebut dibangun dari beberapa lapis sumber suara.

Teknik *non-diegetic sound* dalam pembuatan film pada akhirnya dapat menjadi salah satu cara yang efektif dalam mewujudkan ide kreatif sineas dalam menyampaikan sebuah pesan cerita tanpa harus menggunakan dialog. Penataan materi suara yang baik dan tepat pada teknik *non-diegetic sound* dapat membangkitkan daya imajinasi penonton melalui pengalaman-pengalaman alam bawah sadarnya. Hal ini memiliki dampak yang baik di mana penonton menjadi lebih mahir dan kreatif dalam menilai sebuah pesan film serta membangun perspektif yang lebih luas daripada yang hanya ditampilkan pada sebuah karya audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

Alten, Stanley R. (2013). *Audio in Media*. Wadsworth Publishing.

Berger, Arthur Asa, terj. Dwi Marianto. (2010). Pengantar Semiotika: TandaTanda Dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana.

Beauchamp, Robin. (2013). *Designing Sound for Animation 2nd edition*. Focal Press.

Brodwell, David & Thompson Kristin. (2008). Film ART: An Introduction. California: McGraw-Hill.

Collins, Karen. (2020). *Studying Sound: Theory and Practice of Sound Design.* The MIT Press.

Holman. (2010). *Sound for film and television, United Kingdom.* Elsevier.Inc.

Nurgiyantoro, B. (2014). *Stilistika.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Pratista, Himawan. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Raskin, Richard. (1992). "Varieties of Film Sound: A New Typology." fra (Pré) Publications, Romansk Inst." *Aarhus Universitet, April*.

Wyatt e T. Amyes. (2005). Audio Post Production for Television, United Kingdom: Local Press.

Artikel ini dilindungi di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Attribution 4.0.
pISSN 2087-0795
eISSN 2622-0652

M.G¨orne, Thomas. (2019). *Journal. The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film Sound Design*. Hamburg University of Applied Sciences, Sound Lab: vol.1.

Dite, Stri Agneyastra. (2023). Representasi Identitas Jawa Pada Cerita Maya (Film Maya Daya Raya) Melalui Unsur Sinematik: *Mise en Scene. TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema, 20, 8-10. DOI: https://doi.org/10.24821/tnl.v20i1.93*