



M. Panji Fahreza¹
 Dani Manesah²

PENERAPAN SOUND DESAIN PADA FILM “SAUDARA SEDARAH”

Abstrak

Film Saudara Sedarah bercerita mengenai sebuah keluarga yang terdiri atas Ibu dan dua orang anak laki-laki, di mana anak pertama bernama Panji dan anak kedua bernama Indra. Panji sudah ditinggal ayahnya sejak ia duduk dibangku SMP sedangkan Indra saat itu masih duduk di sekolah dasar. Panji awalnya adalah anak yang baik namun setelah ayahnya meninggal, panji mengalami Post Traumatic Stress Disorder (PTSD). Hal ini membuat Panji sering melakukan kegiatan aneh dan bertingkah laku tidak sewajarnya, sehingga Indra selalu berpikiran buruk tentang Panji. Terjadi kesalahpahaman diantara mereka berdua, karena sejatinya Panji membutuhkan dorongan dan bantuan secara mental akibat PTSD yang mengenai kondisi psikis-nya. Pada penciptaan film Saudara Sedarah penulis bertugas sebagai sound design. Sound design adalah penataan atau penyusunan unsur suara dalam film, seperti dialog, ambience, sound effect (SFX), serta musik. Kemudian orang yang bertanggung jawab terhadap hasil akhir suara film dinamakan sound designer (Iwan Darmawan, 2007:12). Sound design merupakan salah satu bagian penting dari unsur pembentuk film selain mise en scene, sinematografi, dan editing (Himawan Pratista, 2009:27).

Kata kunci: Sound Desain, PTSD, Efek Suara

Abstract

The film Brother Sedarah tells the story of a family consisting of a mother and two sons, where the first child is named Panji and the second child is named Indra. Panji had been left by his father since he was in junior high school, while Indra was still in elementary school at that time. Panji was originally a good child, but after his father died, Panji experienced Post Traumatic Stress Disorder (PTSD). This makes Panji often do strange activities and behave inappropriately, so that Indra always thinks badly about Panji. There was a misunderstanding between the two of them, because Panji actually needed mental encouragement and help due to PTSD which affected his psychological condition. During the creation of the film Brother Sedarah, the writer served as sound designer. Sound design is the arrangement or arrangement of sound elements in a film, such as dialogue, ambience, sound effects (SFX), and music. Then the person responsible for the final sound result of the film is called a sound designer (Iwan Darmawan, 2007:12). Sound design is an important part of the elements that make up a film apart from mise en scene, cinematography and editing (Himawan Pratista, 2009:27).

Keywords: Sound design, PTSD, Sound effect

PENDAHULUAN

Film Saudara Sedarah bercerita mengenai sebuah keluarga yang terdiri atas Ibu dan dua orang anak laki-laki, di mana anak pertama bernama Panji dan anak kedua bernama Indra. Panji sudah ditinggal ayahnya sejak ia duduk dibangku SMP sedangkan Indra saat itu masih duduk di sekolah dasar. Panji awalnya adalah anak yang baik namun setelah ayahnya meninggal, panji mengalami *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Hal ini membuat Panji sering melakukan kegiatan aneh dan bertingkah laku tidak sewajarnya, sehingga Indra selalu berpikiran buruk tentang Panji. Terjadi kesalahpahaman diantar mereka berdua, karena sejatinya Panji membutuhkan dorongan dan bantuan secara mental akibat PTSD yang mengenai kondisi psikis-nya.

Pada penciptaan film Saudara Sedarah penulis bertugas sebagai *sound design*. *Sound design* adalah penataan atau penyusunan unsur suara dalam film, seperti *dialog, ambience, sound effect*

^{1,2)} Universitas Potensi Utama

email: somanullang@unkris.ac.id, mutiarany@unkris.ac.id

(SFX), serta musik. Kemudian orang yang bertanggung jawab terhadap hasil akhir suara film dinamakan *sound designer* [1]. *Sound design* merupakan salah satu bagian penting dari unsur pembentuk film selain *mise en scene*, sinematografi, dan *editing* [2]. Elemen suara pada film Saudara Sedarah harus diperkuat supaya dapat membantu aspek dramatisasi film. Meski film berjalan dengan begitu *slow* namun hal tersebut tidak akan mengurangi kenikmatan menonton. Elemen-elemen *sound design* seperti *ambience*, *sound effect* (SFX) dan musik latar (*background*) akan membantu membangkitkan suasana film seperti suasana sedih, suasana bahagia dan suasana menegangkan serta menjadi pendukung terciptanya realitas pada tiap-tiap situasi kejadian yang dialami oleh para karakternya.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis mengemukakan permasalahan terkait dengan film Saudara Sedarah yang lebih bermain pada sisi emosional antara hubungan Indra dan Panji sebagai seorang kakak beradik serta sisi emosional Panji dan Ibunya. Sisi emosional yang dimaksud dalam hal ini bukan sekedar hubungan diantara para karakter namun juga hubungan antara karakter film dan penonton.

Hubungan tersebut merujuk pada pengalaman emosi yang dirasakan oleh penonton ketika mereka terhubung dengan karakter dalam cerita yang penonton saksikan. Hubungan ini sangat kuat terjalin karena dipengaruhi oleh unsur elemen yang diterapkan oleh *sound design*. Suara yang dipilih, digunakan dan diatur dengan cermat oleh *sound designer* dapat mempengaruhi perasaan, suasana dan emosi yang dirasakan oleh penonton.

Aspek dramatis tidak hanya didapat melalui visual belaka tetapi bisa didapatkan melalui musik dan elemen suara lainnya. Musik dapat menghantarkan perasaan kepada penonton. Musik sedih diletakkan pada adegan yang melibatkan perasaan dan sisi emosional karakter seperti adegan pertengkaran Indra dan Panji sehingga unsur dramatis pada adegan tersebut dapat menyampaikan perasaan kepada penonton. Efek suara yang kreatif dapat meningkatkan dramatisasi adegan. Misalnya, penggunaan suara-suara alam, suara mesin atau suara lingkungan yang diolah dengan cara yang tidak biasa dapat menciptakan suasana dramatis yang unik dan memikat penonton. Sinkronisasi yang tepat antara suara dan aksi visual dapat meningkatkan dramatisasi adegan.

Misalnya, ketika efek suara yang terjadi secara bersamaan dengan peristiwa penting dapat memperkuat dampak emosional serta menciptakan keterhubungan yang lebih kuat antara penonton dan adegan yang dramatis.

METODE

Persiapan

1. Membaca naskah

Membaca naskah atau skenario film adalah langkah awal yang penting untuk memahami cerita, suasana, dan emosi yang ingin disampaikan dalam film akan membantu penulis dalam merancang *sound design* yang sesuai dengan cerita serta tema dan konsep film.

2. Diskusi dengan sutradara

Langkah kedua yang penulis lakukan adalah berdiskusi dengan sutradara serta anggota tim produksi lainnya. Hal ini penting untuk memahami visi artistik dan tujuan tiap masing-masing kepala kreatif. Penulis mendiskusikan tentang suasana, nuansa dan fokus emosional yang diinginkan film Saudara Sedarah juga mencari tahu apakah ada referensi atau inspirasi tertentu yang dapat digunakan dalam merancang suara film.

3. Analisis karakter dan adegan

Mempelajari dan menganalisis karakter serta adegan pada film Saudara Sedarah yang dapat mempengaruhi emosi penonton. Mengidentifikasi karakteristik suara yang sesuai dengan masing-masing karakter serta mencatat momen-momen kunci yang membutuhkan penguatan emosional melalui *sound design*.

Elaborasi

Pada tahap ini penulis dan kru memutuskan ide tentang drama keluarga seputar anak dan orang tua karena hal tersebut paling dekat dengan keseharian. Setelah ide berhasil ditetapkan kemudian penulis mulai mencari inspirasi mengenai *sound design* yang nantinya akan penulis terapkan pada film Saudara Sedarah dengan menonton beberapa film yang menurut penulis punya tema cerita yang sama dengan film Saudara Sedarah seperti film Ngeri-Ngeri Sedan dan film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini.

Sintesis

Pada tahap ini penulis dan kru memutuskan ide tentang drama keluarga seputar anak dan orang tua karena hal tersebut paling dekat dengan keseharian. Setelah ide berhasil ditetapkan kemudian penulis mulai mencari inspirasi mengenai *sound design* yang nantinya akan penulis terapkan pada film Saudara Sedarah dengan menonton beberapa film yang menurut penulis punya tema cerita yang sama dengan film Saudara Sedarah seperti film Ngeri-Ngeri Sedan dan film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini.

Realisasi

Pada tahap ini penulis mulai melakukan produksi dibantu dengan kru dari film Saudara Sedarah. Penulis sebagai *sound design* akan bekerja sama dengan boom operator untuk merekam suara dialog di film Saudara Sedarah. Adapun alat perekam yang penulis gunakan yakni Sony Voice Recorder ICD-TX660 serta Rode Shotgun Microphone APL-MIC01.

Penyelesaian

Tahap ini penulis melakukan pengambilan suara yang kurang atau yang belum dilakukan pada tahap produksi seperti suara *ambience* ataupun membuat *sound effect*. Untuk pembuatan *sound effect* penulis melakukan teknik *foley* dengan membuat suara efek yang sesuai dengan adegan yang ada. Selain itu penulis mulai mencari musik latar yang sesuai dengan adegan. Untuk musik latarnya penulis akan mengambil dari Storyblock yang menyediakan banyak musik gratis. Ditahap ini penulis juga melakukan *dubbing* jika ada suara dialog yang tidak terekam dengan jelas sewaktu proses produksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *sound* desain dalam film "Saudara Sedarah" merupakan aspek yang sangat penting untuk menciptakan pengalaman menonton yang mendalam dan menggugah emosi bagi penonton. *Sound* desain memiliki peran yang signifikan dalam memperkaya narasi visual film dan membantu membangun atmosfer serta kedalaman karakter, sehingga menciptakan keterikatan yang lebih kuat antara penonton dan cerita yang disajikan.

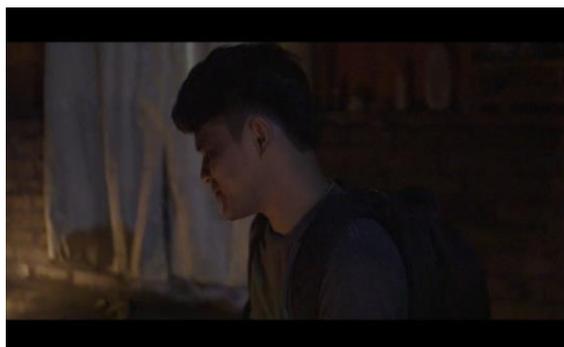
Dalam film "Saudara Sedarah," penggunaan elemen-elemen *sound* desain dapat memberikan dimensi baru kepada cerita dan karakter yang ada. Musik, efek suara, dan pengaturan audio secara keseluruhan dapat bekerja bersama untuk menciptakan suasana yang khas dan mendukung perkembangan alur serta perasaan yang ingin diungkapkan oleh sutradara dan pembuat film.

Dialog

Sebuah dialog atau percakapan pada film dapat mengungkapkan narasi yang jelas serta arah cerita atau bahkan pesan yang ingin disampaikan pembuat film kepada penonton. Perancangan suara yang cermat dan tepat dapat menghidupkan karakter dan kepribadian tokoh-tokoh dalam film "Saudara Sedarah" seperti halnya suara Ibu, yang mempunyai ciri khas serak-serak basah karena karakter Ibu digambarkan sebagai karakter yang sudah sakit-sakitan.

Atau karakter Panji, yang mempunyai ciri khas suara tinggi karena karakter Panji digambarkan sebagai karakter yang keras kepala dan emosional. Contoh lainnya, karakter Indra, yang mempunyai ciri khas suara lembut karena karakternya digambarkan sebagai karakter baik dan selalu berbicara ramah dengan siapa pun.

Suara dialog yang jelas akan terdengar alami di telinga penonton dan penulis sebagai *sound designer* film "Saudara Sedarah" harus selalu memastikan bahwa dialog-dialog antar karakter dapat dipahami dengan baik oleh penonton, tanpa harus merasa kesulitan mengikuti alur cerita. Pemilihan lokasi yang sesuai untuk merekam suara dialog juga membantu penulis dalam menciptakan kedekatan antara penonton dan karakter-karakter pada film "Saudara Sedarah".



Gambar 1. Panji pulang dengan wajah lebam

Pada gambar diatas, atau lebih tepatnya pada *scene* 5, ketika Panji baru saja pulang dari sekolah dengan mata yang terlihat lebam karena Panji baru saja terlibat perkelahian dengan seseorang. Ibu yang melihat kondisi Panji seperti itu, langsung bertanya kepada Panji dengan nada suara yang begitu sedih, apa yang telah terjadi padanya, kenapa Panji bisa seperti itu.

Tabel 1. Sound List scene 12 film Saudara Sedarah

| Scene | Ext/Int | Visual | Dialog |
|---|---------------------|---|--|
| 12 | INT | Indra terbangun dari tidurnya, melihat ke arah Panji yang masih tertidur pulas. Indra memperhatikan Ibu, seperti ada yang berbeda. Ibu sudah tidak bergerak sama sekali bahkan untuk bernapas. Napasnya sudah terhenti. Indra menitikan air mata. Indra membangunkan Panji. | <p>INDRA Bang, Ibu, Bang.</p> <p>PANJI Hah, Ibu kenapa? (melihat Ibu) Bu, bangun, Bu. Bu, jangan tinggalin kami, Bu ...</p> <p>INDRA Buuuuuu</p> |
| Durasi | Music | Ambience | Effect |
| 65 Detik | Music slow dramatic | Ambience pagi hari | Suara angin, suara orang berbicara dengan sangat pelan. Suara ayam dan burung. Suara jalanan. |
| Metode Perekaman | | | |
|  | | | |

Pada adegan ini, terjadi barter dialog antara karakter Ibu dengan Panji. Penulis mengambil percakapan yang terjadi antara karakter Panji dengan Ibu dengan menggunakan mic rode wireless, dimana mic tersebut tidak dipasangkan pada tubuh mereka. Hal ini sengaja penulis lakukan agar mic dapat terhindar dari tangkapan kamera yang terus bergerak.

Mic diletakkan pada bagian kantong celana Panji, dengan posisi yang demikian, mic dapat mengambil banyak suara. Contohnya, saat Panji masuk ke dalam rumah, karena posisi mic di kantong celana Panji, mic dapat dengan mudah mengambil suara pintu, suara percakapan antara Panji dan Indra. Lalu Panji duduk di depan Ibu, yang mana jarak duduk antara Ibu dengan Panji tidak berjauhan dan mic dapat juga merekam suara dialog ibu.



Gambar 2. Panji bertengkar dengan Indra

Contoh lain dari penerapan *sound* desain untuk suara dialog pada film “Saudara Sedarah” terdapat pada *scene* 9. Pada *scene* ini Indra dan Panji terlibat pertengkaran karena Indra menyalahkan Panji atas kematian ibunya. Teknik *sound* desain yang penulis gunakan dalam mengambil dialog pertengkaran yang terjadi antara Panji dan Indra adalah dengan menggunakan mic rode wireless yang lagi-lagi dipasang kantong celana.

Tabel 2. Sound List scene 13 film Saudara Sedarah

| Scene | Ext/Int | Visual | Dialog |
|------------------|--------------------------|--|--|
| 13 | INT | Panji langsung bergegas siap-siap ke sekolah, sementara Indra termenung di atas tempat tidurnya, memperlihatkan wajah sedih dan kesalnya. Tak lama kemudian, mereka sarapan bersama. suasana hanya hening, tampak saling bergelut dengan pikirannya masing-masing. | <p>INDRA Andai aja kemarin, Abang ga menambah beban pikiran Ibu.</p> <p>PANJI Hmmm ... Apa maksudmu?</p> <p>INDRA Ibu kepikiran Abang ga masuk sekolah.</p> <p>PANJI Jadi, maksudmu meninggalnya Ibu karna aku? Iya?</p> |
| Durasi | Music | Ambience | Effect |
| 65 Detik | Emotional Music Dramatic | Ambience pagi hari | Suara angin, suara orang berbicara dengan sangat pelan. Suara ayam dan burung. Suara jalanan. |
| Metode Perekaman | | | |
| | | | |

Peletakan posisi mic yang berada di kantong celana memang banyak penulis gunakan dalam mengambil dialog pada film “Saudara Sedarah”. Hal ini karena dalam film “Saudara Sedarah” kamera terus bergerak dan berputar mengelilingi aktor. Jika menggunakan boom mic yang menggantung diatas

kepala Aktor , maka mic tersebut akan mudah tertangkap kamera atau istilah umumnya disebut “*bocor*”.

Saat mengambil dialog, perhatian pada jarak mikrofon dari aktor sangat penting. Penulis harus memastikan bahwa jarak ini cukup dekat untuk menangkap dialog dengan jelas, tetapi tidak terlalu dekat sehingga aktor merasa terganggu. Penulis juga perlu mempertimbangkan karakteristik akustik lingkungan, seperti resonansi atau pantulan, yang dapat memengaruhi kejelasan dialog.

Penulis mengandalkan *boom pole* untuk mengendalikan posisi mikrofon dengan tepat. Ini memungkinkan penulis untuk mendekatkan mikrofon ke aktor secara presisi tanpa mengganggu pengambilan gambar. Selama pengambilan gambar, penulis berupaya keras untuk mengurangi *noise* latar belakang sebanyak mungkin. Penulis menggunakan teknik seperti pengaturan sensitivitas mikrofon yang optimal dan *noise gates* untuk meminimalkan gangguan audio.

Dengan memperhatikan semua faktor ini dengan teliti, Penulis, sebagai seorang *sound designer*, dapat memastikan bahwa dialog yang direkam dengan kualitas audio yang optimal akan menciptakan pengalaman audiovisual yang memikat bagi penonton dan mendukung visi artistik pada film Saudara Sedarah.

Musik

Salah satu aspek utama penerapan *sound* desain pada film “Saudara Sedarah” adalah musik. Komposisi musik yang penulis pilih harus sesuai dengan suasana dan emosi yang ingin disampaikan dalam setiap adegan. Dalam film "Saudara Sedarah," musik dapat digunakan untuk meningkatkan ketegangan dalam adegan-adegan dramatis, memberikan lapisan emosi tambahan dan membantu mengarahkan perasaan penonton sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh sutradara.

Contohnya pada adegan, Panji mendapati Ibu terbaring di dekat dapur karena sang Ibu tengah sakit. Pada adegan tersebut, penulis menggunakan musik dengan alunan *slow* dan mendayu-dayu, jenis instrumen musiknya banyak menggunakan alat musik violin agar nada yang dihasilkan dapat menyampaikan kesedihan dan kepahitan yang dialami oleh keluarga Indra.



Gambar 3. Indra membantu Ibu yang pingsan

Contoh lain penggunaan musik dalam film “Saudara Sedarah” yakni pada adegan Indra mendapati sang Ibu yang sebelumnya jatuh sakit dan tertidur pulas setelah meminum obat, kini sudah tidak sadarkan lagi. Ini adalah adegan krusial yang penuh emosional karena mengantarkan titik balik kehidupan Panji dan Indra, yang setelah ditinggal oleh ayahnya, kini mereka berdua juga harus ditinggal oleh sang ibu.



Gambar 4. Indra dan Panji bersedih akan kematian Ibu

Penulis menggunakan musik yang dramatis dengan nada yang dapat menggambarkan kesedihan sehingga perasaan sedih yang dirasakan oleh Indra dan Panji karena telah ditinggal mati oleh ibunya dapat tersampaikan kepada penonton. Komposisi yang tepat dapat membawa penonton terbawa oleh suasana dan emosi serta dapat menggambarkan keadaan emosional para karakter yang kemudian meningkatkan daya tarik film “Saudara Sedarah”.

Tabel 3. Sound List scene 12 film Saudara Sedarah

| Scene | Ext/Int | Visual | Dialog |
|---|---------------------|---|--|
| 12 | INT | Indra terbangun dari tidurnya, melihat ke arah Panji yang masih tertidur pulas. Indra memperhatikan Ibu, seperti ada yang berbeda. Ibu sudah tidak bergerak sama sekali bahkan untuk bernapas. Napasnya sudah terhenti. Indra menitikan air mata. Indra membangunkan Panji. | <p>INDRA Bang, Ibu, Bang.</p> <p>PANJI Hah, Ibu kenapa? (melihat Ibu) Bu, bangun, Bu. Bu, jangan tinggalin kami, Bu ...</p> <p>INDRA Buuuuuu</p> |
| Durasi | Music | Ambience | Effect |
| 65 Detik | Music slow dramatic | Ambience pagi hari | Suara angin, suara orang berbicara dengan sangat pelan. Suara ayam dan burung. Suara jalanan. |
| Metode Perekaman | | | |
|  | | | |

Untuk menciptakan momen dramatik dalam adegan pada film Saudara Sedarah, penulis memutuskan untuk menghilangkan musik sepenuhnya pada beberapa adegan. Misalnya adegan ketika Indra dan Ibu sedang berbicara atau adegan Panji sedang mengobrol dengan teman-temannya. Keheningan tersebut dapat memberikan penonton kesempatan untuk merasakan emosi karakter lebih mendalam.

Ketika adegan berubah dari momen kehilangan menuju momen harapan atau tekad, penulis menggunakan transisi musik, misalnya, dari melankolis ke lebih optimis, akan mengkomunikasikan perubahan perasaan dan tindakan karakter. Pemilihan musik yang tepat dapat memainkan peran penting dalam menggambarkan emosi dan dramatik pada film Saudara Sedarah. Ini akan membantu penonton merasakan kedalaman perasaan yang dialami oleh karakter dan memahami perubahan emosi dalam adegan tersebut.

Sound effect

Efek suara memiliki peran yang tidak kalah penting, dari suara dialog dan musik. Bunyi-bunyi lingkungan seperti suara angin, suara pintu berderit atau suara langkah kaki yang berjalan di permukaan dapat memberikan nuansa realistis dan mendalam pada pengalaman menonton. Selain itu, efek suara juga dapat digunakan sebagai alat naratif untuk memperjelas situasi, misalnya dengan menekankan suara-suara tertentu yang penting dalam mengarahkan perhatian penonton.

Penerapan teknik desain suara dapat digunakan untuk menciptakan efek khusus yang mendukung elemen visual dalam film “Saudara Sedarah”. Contohnya, pada adegan ketika Panji yang sedang melakukan pekerjaan mencuci piring melihat pencopet dan segera mengejanya. Dengan

memanfaatkan *sound effect* penulis dapat menghidupkan adegan Panji sedang mencuci piring dan kemudian mengejar pencopet.



Gambar 5. Panji sedang mencuci piring

Bunyi piring dan gelas yang sedang dicuci serta suara sabun dan suara tangan menggesek gelas dan piring dapat menghidupkan adegan menjadi lebih realistis dan terkesan nyata. Kemudian saat Panji mengejar pencopet, suara langkah kaki dan suara nafas yang terengah-engah dapat menambah adegan menjadi lebih menegangkan. *Sound effect* mampu membantu penonton merasakan adegan dan sepenuhnya terlibat dalam dunia yang diciptakan oleh film “Saudara Sedarah”.

Tabel 4. Sound List scene 14 film Saudara Sedarah

| Scene | Ext/Int | Visual | Dialog |
|---|-----------------------------|--|--|
| 14 | EXT | Panji berjalan melewati pasar, di belakangnya terlihat Indra yang sengaja menjaga jarak. Suasana pasar sangat ramai. Ada seseorang yang meminta tolong, bahwa dompetnya telah dicuri.. | <p>INDRA Kenapa, Bang?</p> <p>PANJI Ngejar itu. Kau dari sana, biar Abang yang ngejar dia dari sini.</p> |
| Durasi | Music | Ambience | Effect |
| 75 Detik | Action Music Dramatic | Ambience siang hari | Suara kaki melompat, Suara kaki mendarat dari ketinggian, suara berlari. Suara orang ngobrol pelan. |
| Metode Perekaman | | | |
| A photograph showing recording equipment on a patterned rug. A laptop is open, displaying a blue screen. There are several microphones and cables on the rug. A person's legs are visible in the foreground, standing on the rug. | | | |

Adegan lainnya yang menunjukkan peran dari *sound effect* dalam film “Saudara Sedarah” yakni pada adegan klimaks film ini, dimana Panji yang mengejar pencopet kemudian tertabrak oleh pengendara motor yang sedang melintas. Bunyi tabrakan pada adegan itu penulis hidupkan dengan

menggunakan *sound* desain. Suara keras dari bunyi tabarakan tersebut juga mampu memberikan efek kejut pada penonton karena adegannya disangka-sangka oleh penonton.



Gambar 6. Panji terjatuh karna tertabrak motor

Kemudian saat Panji terjatuh akibat tertabrak motor juga penulis hidupkan dengan menggunakan *sound effect* suara jatuh agar adegan tersebut benar-benar terlihat nyata di mata penonton. *Sound effect* yang digunakan dalam film “Saudara Sedarah” membantu penonton dalam merasakan kedekatan dengan lingkungan dan karakter yang ditampilkan sehingga meningkatkan rasa keterikatan penonton terhadap karakter dan situasi yang ada.

Di awal adegan, Penulis akan menciptakan lingkungan yang hening dan sepi untuk menyoroti kesendirian dan kehampaan Indra pasca kelihangan Panji. Bunyi-bunyi lembut seperti angin berdesir atau bunyi langit yang cerah dapat menambahkan lapisan keheningan yang dramatis. Efek suara pelan seperti detak jam, hembusan angin yang ringan, atau suara langkah kaki saat Panji dan Indra bergerak di dalam rumah menambahkan detail dan mendalami pengalaman audio untuk penonton.

Pada awal adegan, efek suara akan menciptakan hening yang menggambarkan suasana sepi di rumah. Ini menciptakan kontras yang kuat dengan kehadiran orangtua yang biasanya ada di rumah. Saat Panji dan Indra berdiri di depan jendela, penulis akan menambahkan efek suara pelan dari jendela yang tertutup rapat. Ini akan menggambarkan isolasi mereka dari dunia luar dan kenyataan yang baru. *Ambience*

Penerapan *sound* desain, terutama dalam hal suara *ambience*, memiliki peran sentral dalam menciptakan kedalaman, keaslian, dan emosi dalam adegan-adegan film. Suara *ambience* adalah lapisan audio yang merangkum lingkungan atau suasana tempat di mana adegan berlangsung yang menghubungkan penonton dengan lokasi dan suasana hati yang diinginkan oleh sutradara.

Dalam film “Saudara Sedarah”, suara *ambience* menjadi kunci dalam menggambarkan waktu dan ruang. Contohnya pada adegan Indra dan Panji berangkat sekolah. Pada adegan itu akan terdengar suara *ambience* berupa suara angin yang berhembus, suara burung berkicau dan beberapa suara kendaraan. Suara *ambience* tersebut menunjukkan waktu adegan yang terjadi di siang hari sehingga penonton dapat mendengar suara burung berkicau.



Gambar 7. Panji dan Indra berangkat sekolah

Suara *ambience* tersebut juga dapat menunjukkan lokasi adegan, yang mana suara hembusan perphongan hanya dapat terdengar jika sedang berada di luar rumah yang dekat dengan banyak pepohonan. Contoh lain dari penerapan suara *ambience*, dapat dilihat pada adegan di pasar, yakni

adegan saat Panji mengejar pencopet. Suara keramaian orang, suara kendaraan lalu lintas, suara orang-orang berbicara, suara benda yang diketuk, suara langkah kaki dan masih banyak lagi. Suara-suara tersebut menyatu membentuk suatu suara yang dapat menghadirkan suasana pasar.



Gambar 8. Indra lagi di pasar

Melalui suara ambience, penonton dapat merasakan suasana pasar yang sesungguhnya. Suara ambience penulis gunakan untuk membangun dunia film "Saudara Sedarah", memberikan kedalaman pada aspek visual serta menghadirkan suasana yang benar-benar terlihat nyata. Suara ambience dapat mengubah suasana adegan menjadi lebih dramatis, mengarahkan perhatian penonton ke elemen-elemen penting dalam adegan.

Ketika *flashback* dimulai, Penulis akan memastikan bahwa dialog dalam adegan akan terdengar dengan jelas dan tegas, tetapi tetap menciptakan kesan kesendirian dengan meredam suara latar belakang. Penggunaan musik latar dan efek suara yang tepat akan membantu menciptakan atmosfer yang kuat dalam adegan ini, memperkuat dramatik, dan memungkinkan penonton untuk merasakan secara mendalam emosi yang dialami oleh Panji dan Indra.

Pada akhirnya, penerapan desain suara dalam film "Saudara Sedarah" tidak hanya berfungsi sebagai aspek teknis semata, tapi sebagai alat yang kuat untuk menghubungkan penonton dengan cerita, karakter, dan emosi yang terkandung di dalamnya. Melalui penggunaan efek suara yang cermat, musik yang tepat, dan desain bunyi yang detail, penulis mampu menciptakan pengalaman menonton yang mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis agar menyelesaikan karya ilmiah ini. Penulis berharap karya ilmiah dapat diambil ilmu dan manfaatnya.

SIMPULAN

Penerapan sound desain pada film "Saudara Sedarah" memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman audio visual yang mendalam dan mendukung narasi film secara keseluruhan. Elemen suara seperti efek suara, musik, dialog dan suara ambience membantu meningkatkan daya tarik emosional, atmosfer, dan keaslian dalam cerita.

Sound desain dalam film "Saudara Sedarah" berhasil menciptakan atmosfer yang sesuai dengan suasana dan mood yang diinginkan oleh sutradara. Suara ambience, efek suara, dan penggunaan musik yang tepat mampu membawa penonton masuk ke dalam dunia cerita dan merasakan emosi dari tiap karakternya.

DAFTAR PUSTAKA

- Iwan Darmawan (2007). Sound Film. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Pratista, Himawan (2017) "Memahami Film". Yogyakarta: Montase Press.
- KN, A. M. (2018). Produksi Program TV Non Drama. Jakarta: PT. Gramedia.
- Holman, Tomlinson (2010). "Sound for Film and Television". USA: Elsevier, Inc..
- Nanang Prasetyo (2019). 'Analisis Sound design Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama Whiplash'. Institut Seni Indonesia, Surakarta