



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 1894-1908

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penciptaan Sound Non-Diegetic pada Film Mita dalam Membangun Unsur Dramatic

Nanda Putra Sasmita^{1✉}, Triadi Sya'dian²

Universitas Potensi Utama

Email: putra585@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Film "Mita" bergenre drama yang penyampaian pesan berfokus dengan suara yang memiliki posisi yang penting dalam membangun emosi. Pada produksi film mempunyai tahapan-tahapan seperti praproduksi, produksi, pascaproduksi, serta mengevaluasi keputusan kreatif yang diambil dalam setiap tahapannya. Pada film "Mita" yang berkisah tentang seorang perempuan bernama Mita yang mencari pasangan yang mencintainya seperti kasih sayang ayahnya menggunakan penciptaan sound non-diegetic untuk membangun unsur dramatic yaitu teknik menciptakan voice over dan scoring yang dikonsep sebelum produksi dimulai seperti bentuk visual dan suasana pada setiap adegan dan pada produksi menerapkan apa yang sudah dikonsep dengan sutradara. Hasil pada film "Mita" yang menggunakan teknik tersebut digunakan untuk membangun emosional dalam film yang berfungsi untuk membuat disetiap adegan memiliki suasana yang dapat membuat penonton merasakan apa yang terjadi pada film, dari suasana menegangkan, kesedihan, dan kesenangan.

Kata Kunci: *Film, Non-Diegetic, Scoring, Unsur Dramatic*

Abstract

The film "Mita" is a drama genre that conveys messages focused on sound which has an important position in building emotions. Film production has stages such as pre-production, production, post-production, as well as evaluating creative decisions taken at each stage. In the film "Mita" which tells the story of a woman named Mita who is looking for a partner who loves her like her father's love, she uses non-diegetic sound creation to build dramatic elements, namely techniques for creating voice overs and scoring which are conceptualized before production begins, such as the visual form and atmosphere in each scenes and in production apply what has been conceptualized with the director. The results of the film "Mita" which uses this technique are used to build emotion in the film which functions to make each scene have an atmosphere that can make the audience feel what is happening in the film, from a tense atmosphere, sadness and pleasure.

Keywords: Film, Non-Diegetic, Scoring, Dramatic Elements

PENDAHULUAN

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film fiksi, unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni mise-en-scene, sinematografi, suara, dan editing. (Himawan, pratista. Hal:23). Genre film adalah suatu kategori atau jenis film yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang membedakannya dari jenis film lainnya. Genre membantu memberikan petunjuk kepada penonton mengenai isi dan gaya suatu film sehingga mereka dapat memiliki ekspektasi tertentu terhadap apa yang akan mereka saksikan.

Peran tata suara dalam membangun emosi pada film "Mita" ini sangat berpengaruh terhadap hasil akhir film tersebut. Emosi yang dimaksud dalam film ini yakni menciptakan perasaan sedih, ceria, lucu dan menegangkan dalam film "Mita" yang dibangun melalui penataan suara. Pengaruh musik Musik memiliki pengaruh yang signifikan dalam film dan dapat memberikan kontribusi besar terhadap pengalaman penonton. Beberapa dampak utama musik dalam film melibatkan aspek emosional, naratif, dan atmosfer. Contoh sederhana adalah suara musiklatar, voice over, ataupun sound effect (Raskin, 1992).

Film "Mita" bercerita tentang seorang anak perempuan yang dekat dengan ayahnya ingin mencari pasangan seperti kasih sayang seperti ayahnya yang tidak akan berubah dalam keadaan apapun. Film ini dibuat dari ide seorang sutradara yang merasakan hal yang sama

pada kisah tersebut dan dikembangkan oleh penulis naskah dan teman-teman lainnya, penulis sebagai penata suara ingin menyampaikan emosional melalui suara. 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.

Suara pada film "Mita" menggunakan teknik non-diegetic sound. Konsep Non-Diegetic Sound adalah seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita dan hanya kamu dengar oleh penonton saja (Rosita Yuliana Zibun, 2019). Teknik Non-Diegetic Sound sering kali disitilahkan over atau terlalu keras karena sumber suara secara fisik tidak berasal dari dalam adegan dapat disebut dengan suara yang ditambah. Konsep ini digunakan untuk mendukung emosional sedih, ceria, lucu, menegangkan, yang diciptakan melalui scoring, sound effect, suasana lokasi hingga membangun dramatic melalui Teknik Sound Non-Diegetic. Dalam film Mita penulis ingin menciptakan setiap scene dalam film menjadi lebih berwarna dengan penataan suara yang sesuai dengan cerita.

METODE PENELITIAN

Metode ini melibatkan proses penciptaan karya seni dengan beberapa langkah sebagai eksplorasi tema yang ditentukan, berikut beberapa tahapan-tahapannya :

A. Persiapan

Pembuatan film berawal dari tercetusnya ide dari sutradara yang ingin membuat film ini. Film ini mengisahkan seorang Perempuan yang ingin mendapatkan pasangan yang menyayanginya seperti ayahnya menyayanginya dulu. Setelah ide ini terbentuk proses diskusi dengan tim, selanjutnya ide ini dikembangkan oleh penulis naskah. Sebagai tata suara mempersiapkan *sound list* dan didiskusikan kepada sutradara, untuk suasana yang tepat untuk adegan-adegan pada pascaproduksi nantinya, seperti perasaan pada adegan, karakter dan suasana tempat.

B. Elaborasi

Metode ini digunakan karena untuk mempermudah penciptaan karya dalam pembuatan film "Mita". Elaborasi adalah suatu proses atau teknik yang digunakan, untuk mengembangkan ide atau informasi dengan lebih detail atau mendalam. Elaborasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti memberikan contoh, memberikan penjelasan lebih rinci, menggunakan analogi atau perumpamaan, atau membuat *visualisasi*. Tujuan dari elaborasi adalah untuk memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada pendengar atau pembaca, sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih baik dan

memiliki konsep yang sama kepada tim. Pada konsep suara pencipta ingin menciptakan *sound non-diegetic* dalam membangun unsur *dramatic*.

C. Sintesis

Dalam pembuatan film "Mita" adapun yang dilakukan mulai dari proses praproduksi, produksi sampai pasca produksi. Tahapan praproduksi *Non-diegetic sound* yakni seperti ilustrasi musik atau lagu, efek suara, *voice* produksi adalah tahapan yang terdiri dari penuangan ide, menyusun perencanaan dan mempersiapkan produksi. Tugas pokok penata suara dalam pra produksi adalah menginterpretasi semua hal yang berhubungan dengan suara pada film "Mita". Pertama yakni proses memahami naskah atau bedah *Scene* yang berhubungan dengan penataan suara pada film "Mita" yang berupa hasil, dialog, *ambience*, dan *music* yang disesuaikan dengan kebutuhan perscenenya. Hasil analisa didiskusikan dengan semua Kepala Departemen dan Sutradara.

Penata suara akan melakukan riset dan *observasi* terhadap situasi dilokasi *shooting*. Dari hasil *observasi* penata suara akan mencoba alat pada saat *recce* yang disesuaikan dengan lokasi *shooting* film "Mita". Selanjutnya akan dilakukan proses mencoba alat dilokasi apabila terjadi masalah dengan alat atau alat yang digunakan tidak sesuai dengan situasi lokasi *shooting*, penata suara dapat merubah *list* alat agar sesuai dengan situasi saat *shooting* yakni yang pada awalnya menggunakan *mic lavalier seinheizer mw3* diganti menggunakan mic *saramonic*.

1. Penulisan Naskah

Naskah ditulis oleh seorang yang ahli dalam penulisan naskah dalam pembuatan film "Mita" dari alur cerita sesuai dengan tema yang diangkat .

2. Peralatan

Table 1. Table *Equitment*

No	Equitment	
	Nama	Jumlah
1	Clip on (Saramonic wm 100)	1 Set
2	Seinheizer mw3	1 Set
3	Boom Mic Rode NTG 4	1 Set
4	Zoom H6	1
5	Kabel XLR 3.5mm	1
6	SD CARD (64GB)	1
7	Plaster Hansaplas	1 Gulung
8	Leptop Dell	1

D. Realisasi

Pada proses realisasi bentuk perubahan dalam pemikiran menjadi suatu yang kenyataan, tahapan produksi merupakan proses *shooting* yang telah dipersiapkan saat praproduksi sebelumnya. Pada tahapan ini pengkarya memulai tahapan *shooting* dengan melakukan teknik yang sudah ditetapkan dan mempersiapkan *clip on* untuk *talent* dan dipasangkan ke-*talent* dengan penempatan yang sesuai SOP. Sebelum *shooting* biasanya seorang *soundman* melakukan *check dialog* ke-*talent* untuk menentukan suara yang masuk pada *recorder*. kemudian melakukan *shooting* sesuai ukuran db *frekuensi* suara.

E. Penyelesaian

Dalam tahapan ini adalah bentuk terakhir dari sebuah produksi film yaitu editing, pewarnaan film, suara, musik, dan suasana pada film. Pada bagian penataan suara melakukan editing suara dari percakapan, suasana tempat, music dan lainnya. Penataan suara ini sangat membantu sutradara untuk mewujudkan konsep yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tata suara pada film "Mita"

Peran suara pada film "Mita" ini bukan hanya merekam dialog dan ambience saja ada beberapa aspek lainnya seperti penata suara yang membuat voice over, scoring dan soundtrack, teknik ini dapat membantu visual film dalam menyampaikan jalan cerita yang realita terhadap film "Mita". Untuk menciptakan berbagai peranan tersebut, terdapa sebuah proses dalam menciptakan, berikut proses produksi dari penciptaan teknik non-diegetic dalam membangun unsur dramatic.

1. Non-Diegetic

Dalam buku *Directing Film Techniques And Aesthetics*, Michael Rabiger (2008:482) menjelaskan bahwa suara yang bersal dari dunia karakter disebut suara diegetik, sedangkan suara tambahan seperti musik yang tidak membuat tokoh mendengar atau bereaksi terhadap suara tersebut merupakan suara nondiegetic karena suara ini ditujukan kepada audiens. Kekuatan persepsi antara suara dan gambar sangatlah bersinergis, seseorang dapat terbawa ke-suasana dalam film melalui kesatuan suara yang terbangun dari dialog, sound effects, dan musik sehingga muncul suatu emosi dari seseorang setelah menyaksikan film itu dan menciptakan sebuah empati ke-dalam film tersebut, seperti rasa sedih, senang, terharu dan lain sebagainya (Sonnenchein, 2011) Setelah beberapa tahap seperti Praproduksi dan produksi selesai, selanjutnya tahapan editing, mixing, scoring, soundtrack. Pada tahapan ini dilakukan untuk membangun emosional dalam film dengan menggunakan alat-alat yang memampuni untuk menghasilkan suara yang enak didengar

oleh penonton dengan menggunakan software . Sesuai konsep yang digunakan penata suara yakni non-diegetic diterapkansampai proses pasca produksi, sebelum melakukan editing sound, pengkarya melakukan synch audio dialog dan ambience yang sudah direkap pada tahap produksi .

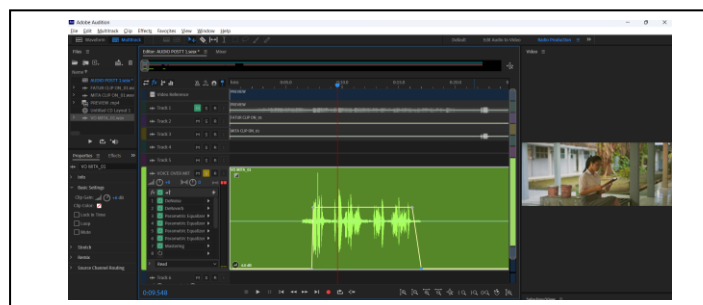
Tahapan ini merupakan menyatukan visual dengan audio yang sudah diproduksi , tahapan ini membutuhkan penelitian untuk menyusun supaya akurat dan memiliki keselarasan dengan suasana dan waktu lokasi syuting , tetapi lebih mudah dengan melihat sound list yang sudah dibuat. Setelah melakukan tahap synch audio, tahap selanjutnya pengkarya memulai membuat scoring, voice over dan soundtrack yang diperlukan pada film "Mita". Pada tahap editing sound juga mempunyai beberapa effect juga seperti noise, equalizer , reverb ,compressor dan lainnya, untuk membuat suara menjadi lebih nyaman didengar dengan telinga . Beberapa suara sama dengan ikon yang diinterpretasikanoleh pendengarnya sehingga kerap kali dianggap mewakili apa yang disuarakan dalam cerita,yang disebut sound effect (Berger 2010: 39).

2. Dramatic

Dramatisasi pada film "Mita" terjadi pada adegan di cafe, rumah sakit dan rumah, yang pada awalnya Mita senang berjumpa dengan Fatur , lalu berpura-pura sakit agar mendapatkan perhatian, sampai pada adegan klimaks Mita mengakui semuanya ke-Fatur. Buku pengantar sastra yang ditulis oleh Dr.Wahyudi Siswanto menjelaskan soal dramatisasi adalah puisi, novel, cerita pendek, atau karya sastra lain yang disajikan dalam bentuk drama. Menurut Millar dan Reisz (2010, hlm. 7) unsur dramatik atau dramatis dapat diartikan sebagai suasana yang terjadi dalam sebuah cerita di dalam pengadeganan film.

B. *Sound Non-Diegetic* film Mita

1. Voice Over

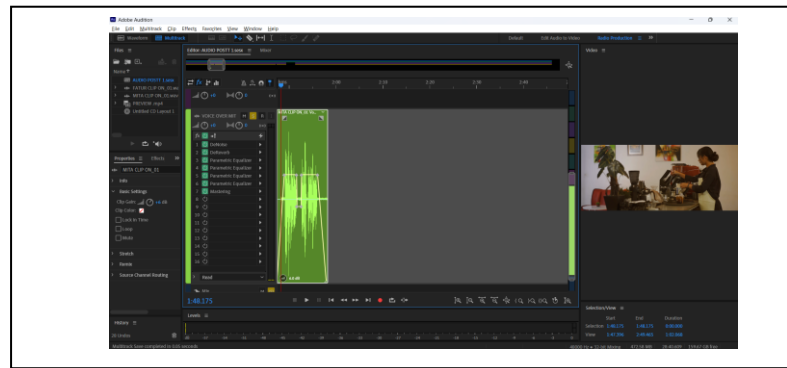


Gambar 1. *Screenshot Video Scene 1*

(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada scene 1 (satu) ini merupakan pengenalan karakter yang mendeskripsikan melalui sebuah narasi. Dengan menggunakan teknik *Voice Over* dengan disertai *Rolling Title*. Pada *scene* satu ini Mita memperkenalkan latar belakangnya pada saat Mita sekolah SMA.

Pengenalan karakter Mita melalui *Voice Over* bertujuan memberikan informasi tentang latar belakangnya secara singkat. Teknik tersebut biasa dikenal dengan narasi.



Gambar 2. *Screenshot Video Scene 5*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada scene 5 ini juga sama seperti scene 1 *voice over* digunakan untuk memberikan informasi dari sebuah narasi. Mita memberi informasi kegiatannya semasa selesai sekolah adalah kerja disalah satu café yang ada di Medan. Pengkarya membuat *voice over* pada film "Mita" sedikit lebih berdentung yang membuat seakan-akan karakter tersebut sedang melihat dirinya sendiri, dengan menggunakan *equalizer* dan *reverb*.

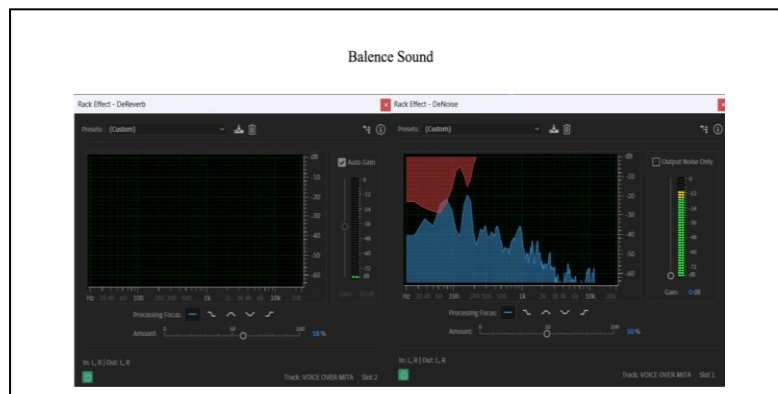


Gambar 3. *BTS Pengambilan Voice Over 5*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

2. *Effect* pada *Voice Over*

Ada beberapa *effect sound* pada *voice over* pada adegan diatas , berikut beberapa *effect*:

a. *Effect DeNoise dan DeReverb*



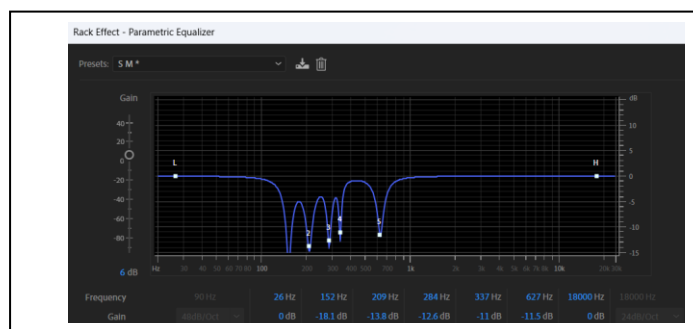
Gambar 4. *Effect DeNoise dan DeReverb*

(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada gambar diatas ialah *DeNoise* dan *DeReverb* yang berfungsi untuk menetralkan suara atau biasa disebut dengan mem-*balance*-kan suara supaya sama dengan tempat yang ada pada *frame* . Pada *voice over* Mita ini menggunakan *settingan DeNoise amount* berada pada 50% dan *DeReverb amount* berada pada 58%.

b. *Equalizer Voice Over*

Pada *low frekuensi* atau disebut dengan bass wanita berada pada 150Hz - 200Hz dan pada *equalizer* diatas ada beberapa frekuensi yang tidak harus memiliki *volume frekuensi* yang besar, maka dari pada itu *frekuensi* tersebut diturunkan. *Equalizer* mengubah karakter suara (*tone*) dengan meningkatkan (memperkuat) atau memotong (melemahkan) area *frekuensi* tertentu.

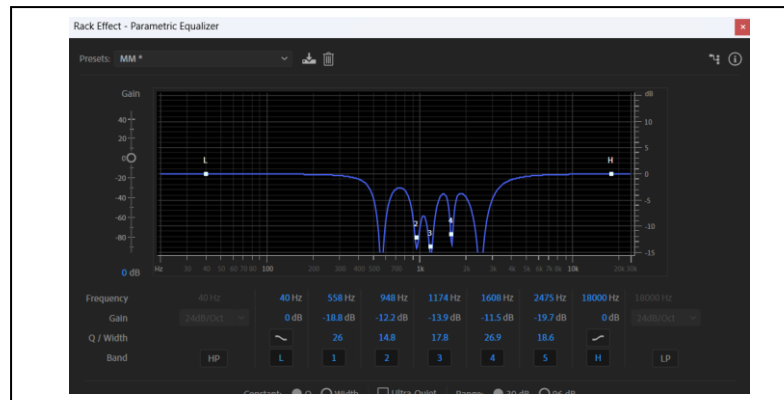


Gambar 5. *Effect Low Frekuensi Equalizer*

(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada pengaturan diatas *parametric equalizer frekuensi low* dari 152Hz-627Hz dan master *gain* diatur pada 6 dB pada *equalizer*. Pada *frekuensi* 152Hz mengatur *gain* pada -18.1dB (desibel) dan *curves* atau *width* pengkarnya mengaturnya pada 28.9, *frekuensi* 209Hz mengatur *gain* pada -13.8dB dan *curves* atau *width* pada 16.2, *frekuensi* 284Hz mengatur *gain* pada -12.6dB dan *curves* atau *width* pada 23, *frekuensi*

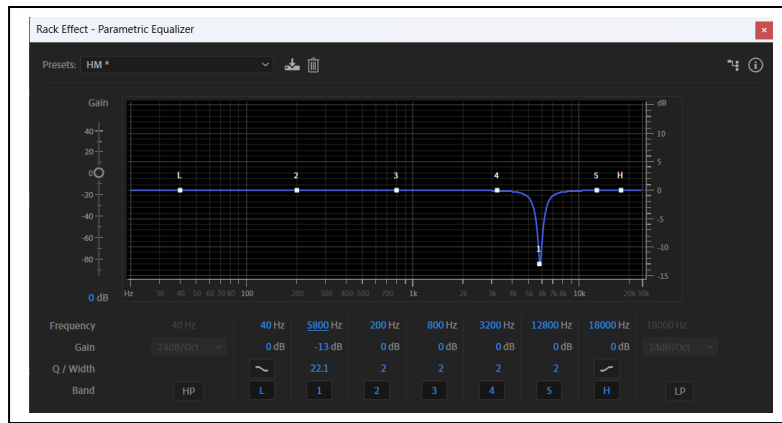
337Hz mengatur *gain* pada -11dB dan *curves* atau *width* pada 36.5, *frekuensi* 500Hz mengatur *gain* pada -11.5dB dan *curves* atau *width* pada 13.9. *frekuensi* ini bertujuan untuk menyingkirkan suara yang bergerumun dan suara bindeng pada suara pemeran, *frekuensi-frekuensi* ini dibuat untuk menurunkan suara-suara yang mengganggu pada suara *vocal*/pemeran tersebut dan *master gain* ditingkatkan ke 6 dB untuk memperjelas suara bass pada suara *vocal*/supaya lebih jelas



Gambar 6. Effect Mid Frekuensi Equalizer

(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

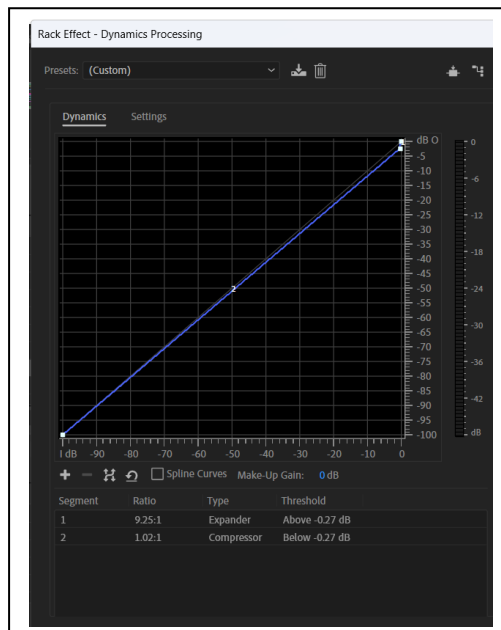
Pada gambar 4.5 adalah *equalizer* yang mengatur *frekuensi* suara *dialog* (*tune*) yang bernama *midrange* , area *midrange* meliputi 500Hz sampai 2KHz, yang menentukan keunggulan dan tekstur suara dalam hasil *mixing*. Pada *frekuensi* sumber suara mungkin jelas ketika ditingkatkan ketika terlalu tinggi pada *frekuensi* ini akan menimbulkan suara menjadi redam dan nyaring. Pada bagian *equalizer* ini *master gain* diatur normal (0dB), Pada *frekuensi mid* 558Hz mengatur *gain* pada -18.8dB (*desibel*) dan *curves* atau *width* pengkaryanya mengaturnya pada 26, *frekuensi* 948Hz mengatur *gain* pada -12.2dB dan *curves* atau *width* pada 14.8, *frekuensi* 1174Hz mengatur *gain* pada -11.5dB dan *curves* atau *width* pada 17.8, *frekuensi* 1608Hz mengatur *gain* pada -12.2dB dan *curves* atau *width* pada 16.9, *frekuensi* 2475Hz mengatur *gain* pada -19.7dB dan *curves* atau *width* pada 18.6. pada *frekuensi* ini bertujuan untuk mengurangi *frekuensi* suara melengking pada suara *voice over* supaya membuat *frekuensi* suara menjadi lebih stabil dengan yang lain.



Gambar 7. *Effect High (Presence) Frekuensi Equalizer*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

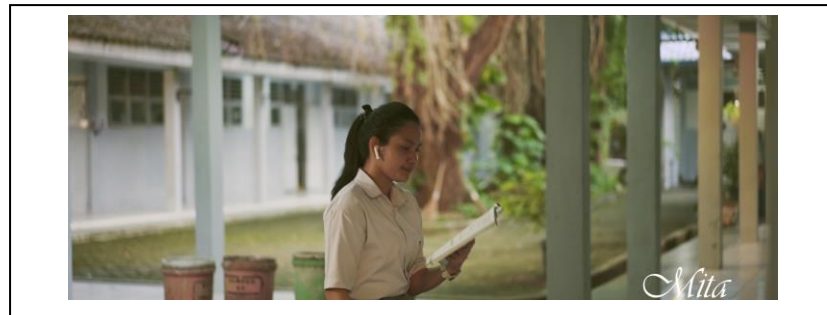
Presence yang biasa disebut dengan *high frekuensi* merupakan rentang dimana mengaruhi kejelasan ucapan dan *vocal* suara yang terletak pada 4 – 6KHz. Pada *frekuensi* ini pengkarya memotong karena ada *noise* yang sedikit terdengar , fungsi dari memotong pada *frekuensi* 5800Hz ini untuk menjauhkan suara *noise* tersebut supaya tidak terdengar pada suara. Pada bagian *equalizer* ini *master gain* diatur normal (0dB), Pada *frekuensi mid* 558Hz mengatur *gain* pada -13dB (*desibel*) dan *curves* atau *width* pengkarya mengaturnya pada 22.1, pada *equalizer* ini bertujuan untuk memblok *frekuensi* supaya suara tidak terlalu terbuka, karena jika *frekuensi* ini ditingkatkan akan menimbulkan suara *noise* yang terlalu besar.

c. *Dynamic Processing*



Gambar 8. *Dynamic Processing*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada *Dynamics Processing* ini berfungsi untuk mengubah rentang dinamis suara audio supaya lebih muda ditempatkan dalam campuran keseluruhan. Pada *settingan* pada bagian *compressor* diatur pada -6 yang bertujuan untuk setiap suara yang menyentuh pada -0.3dB akan mengompres suara menjadi -6dB hal ini membuat suara supaya tidak *pitch* (Pecah) dan pada bagian *expander* diatur pada 23 : 1 yang berarti suara yang tidak melewati 23dB akan tidak terdengar.



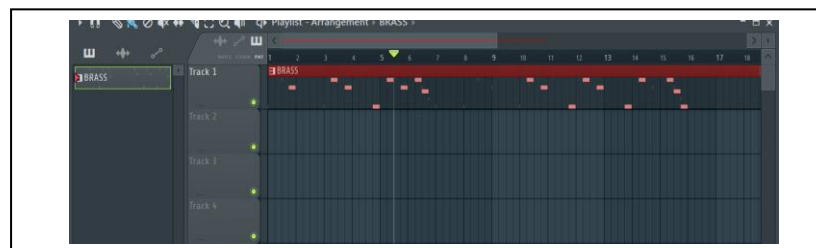
Gambar 9. Adegan *Voice Over*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Unsur *dramatic curiosity* merupakan unsur *dramatic* yang digunakan untuk menutupi rangkaian informasi terkait tokoh utama. Pada suara film "Mita" tokoh utama adalah Fatur, yang dimana seluruh film adalah Mita yang sedang membaca buku harian Fatur yang bercerita tentang kisah dimana proses Fatur mendekati Mita. Hal ini akan membingungkan penonton karena kejadian sebenarnya adalah dimasa depan , dan film "Mita" disusun dari masalahnya.

1) *Scoring* Film Mita

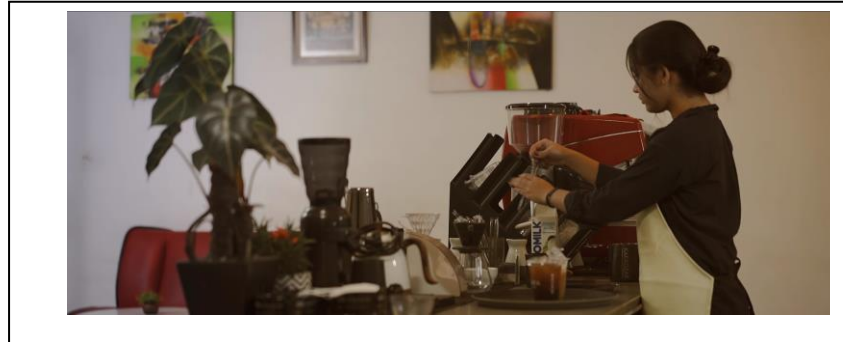
Scoring film merupakan elemen khusus yang diciptakan untuk mengiringi gambar atau *visual* dalam sebuah film. Sejak 1940an *scoring* film sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam perfilman, awalnya dengan *orkestra* yang mengiringi film bisu. Menurut London (1970:158), *scoring* berfungsi menekankan, menggarisbawahi, menghubungkan, menafsirkan gerakan dan menjadi bagian dari pola dramatis sebuah *visual* dalam film.

a. *Scoring* pada *Scene 3*



Gambar 10. *Timeline scoring scene 3*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada gambar diatas adalah gambar *screenshot* pada DAW FL Studio dalam pembuatan *Music Scoring*. Pada penciptaan sound *non-diegetic* ini pengkarya membuat *scoring* dengan *plugin* instrumen *Orchestral Brass* . pada instrumen ini irangan *music* bernuansa sedikit lucu, dan membantu karakter Wahyu dengan gaya rambut dan pakaian yang jadal.



Gambar 11. Adegan *scene* 3

(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada adegan *scene* 3 membuat *sound non-diegetic* dalam membangun unsur *dramatic* dari *curiosity*, pada *scene* 3 menceritakan Fatur yang sedang duduk di *café* bersama Wahyu teman Fatur dan tiba-tiba pelayan *café* mengantar pesanan, setelah pelayan *café* meletakkan minuman yang dipesan mereka, Fatur tidak sengaja melihat kalung yang dipakai dengan pelayan tersebut, sontak Fatur teringat kejadian dimasa SMA dulu.

Pada adegan *scene* 3 membuat *sound non-diegetic* dalam membangun unsur *dramatic* dari *curiosity*, pada *scene* 3 menceritakan Fatur yang sedang duduk di *café* bersama Wahyu teman Fatur dan tiba-tiba pelayan *café* mengantar pesanan, setelah pelayan *café* meletakkan minuman yang dipesan mereka, Fatur tidak sengaja melihat kalung yang dipakai dengan pelayan tersebut, sontak Fatur teringat kejadian dimasa SMA dulu. Pada *scene* ini pengkarya ingin membuat suasana menjadi sedikit lebih lucu dan membangun rasa penasaran karakter Wahyu, karena Wahyu heran dengan Fatur bisa tanda dengan seseorang hanya karena sebatas melihat kalung.

b. *Scoring Scene 15*



Gambar 12. *Timeline scoring scene 15*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Pada *scene 15* ini menceritakan Fatur yang bertemu Mita kembali setelah Fatur mendapatkan kabar dari teman kerjanya bahwasannya Mita kecelakaan, *scoring* pada *scene* ini pengkarya ingin membuat *music* menjadi sedikit menegangkan dengan menggunakan instrumen *orchestral* dengan membuat 2 tipe. Tipe pertama *orchestral* dibuat menjadi *string* dan tipe kedua *oschestral* tersebut dibuat putus-putus dengan mengikuti tempo. Pada *scoring* ini menggunakan tempo 130 bpm untuk menciptakan suasana menjadi sedikit menegangkan.



Gambar 13. *Equalizer scoring scene 15*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Scoring diatas diberi *effect parametic equalizer* untuk mengatur *frekuensi* instrumen , pada *settingan frekuensi* 123Hz diturunkan hingga -60dB yang bertujuan instrumen tersebut tidak terlalu nge-bass dan menciptakan suara yang sedikit garing dan pada *frekuensi* 15KHz diturunkan hingga 0% supaya suara dari instrumen tidak terlalu garing.



Gambar 14. *Reeverb scoring scene 15*
(Sumber : Nanda Putra Sasmita, 2024)

Kemudian *scoring* diberi *effect reverb* dengan *setingan room size* 100% untuk membuat suara instrumen menjadi lebih bergema, dengan WET level 59% , sedangkan *delay* pada 195ms, *effect* ini bertujuan untuk membuat suara pada instrumen menjadi lebih dramatis. Pada *scene 15* menceritakan tentang Mita yang sedang berpura-pura lupa ingatan, yang berhalusinasi kalau suaminya sedang sakit dan tergeletak dilantai, Fatur yang sedang berbicara dengan wahyu dikagetkan dengan Mita yang tiba-tiba menangis. Mita melakukan itu untuk menguji bayu yang duduk disekitar *café*. Pada *scoring* diatas menggunakan teknik *non-diegetic* dalam membangun unsur *dramatic* dari *conflict* dan *suspense*.

SIMPULAN

Dalam film "Mita", penerapan teknik non-diegetic sound memainkan peran penting dalam membangun emosional dan meningkatkan pengalaman penonton. Non-diegetic Sound adalah suara yang ditambahkan untuk tujuan dramatis diluar dunia cerita. Kombinasi suara antara non-diegetic dan diegetic kedua teknik ini sangat diperlukan, dipergunakan untuk menciptakan suasana pada film dan mendukung ekspresi emosional dalam film. Scoring film mempengaruhi sebuah film yang dimana scoring mengiringi suatu visual cerita untuk menciptakan suasana yang mengikuti scenario dengan di bantu dengan suasana tempat atau ambience. Kombinasi suara-suara ini mempengaruhi sebagian besar dari film. Pada suara-suara ini dapat memanipulasi persepsi-persepsi penonton dengan mengubah suasana dan emosi yang dirasakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alten, Stanley R. (2013). *Audio in Media*. Wadsworth Publishing.
- Berger, Arthur Asa, terj. Dwi Marianto. (2010). *Pengantar Semiotika: TandaTanda Dalam KebudayaanKontemporer*. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana
- Beauchamp, Robin. (2013). *Designing Sound for Animation 2nd edition*. Focal Press.
- Collins, Karen. (2020). *Studying Sound: Theory and Practice of Sound Design*. The MIT Press.
- Himawan Pratista, "Unsur-Unsur Pembentukan Film", dalam *Buku Memahami Film*, Edisi 2, Yogyakarta, Indonesia , Bab I , hal 23.
- HOLBROOK. M. (2011). *Music, movies, meanings, and markets*. New York: Taylor and Francis.
- M.G ˆorne, Thomas. (2019). *Journal. The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film SoundDesign*. Hamburg University of Applied Sciences, Sound Lab: vol.1.
- Reignald Smith Brindle, "Musical Composition", Oxford University Press, Inggris, 1986.
- Rabiger & Hurbis-Charrier: 2013. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. Norwich,United Kingdom : Paperback.
- Rosita, Y. Z., I Ketut, B., & I Komang, A. W. (2019). *Dimensi diegetic dan non diegetic dalam konsep penata suara film kapiambeng*
- Raskin, Richard. (1992). "Varieties of Film Sound: A New Typology." fra (Pré) Publications, RomanskInst." Aarhus Universitet, April.
- ROSE, J. (2013). *Audio postproduction for film and video: Afterthe-shoot solutions, professional techniques, and cookbook recipes to make your project sound better (2nd ed.)*. New York: Focal Press
- Sonnenschein, David, *Sound Spheres*: Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.
- Tomlinson Holman, "Sound For Film and Television Edition Third", Elsevier Inc, Amsterdam, Belanda, 2010.
- Wyatt e T. Amyes. (2005). *Audio Post Production for Television*, United Kingdom: Local Press.