

IMPLEMENTASI AMBIENCE SOUND DAN FOLEY DALAM MEMBANGUN UNSUR DRAMATIS PADA FILM "AKU DAN WAKTU YANG BERPUTAR"

Implementation of Ambience Sound and Foley in Building Dramatic Elements in the Film "Me And The Reversing"

Yoanda Paimin^{a,1}, Sri Wahyuni^{b,2}

^{a,b}Universitas Potensi Utama, JL. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Medan, 20241, Indonesia
paiminyoanda@gmail.com¹, sriwahyuni2909@gmail.com²

ABSTRAK

Suara dalam film berperan penting dalam membangun atmosfer dan memperkuat elemen dramatis. Ambience sound menggambarkan suasana latar, sementara foley menambahkan efek suara khusus yang memperkaya visual. Film "Aku dan Waktu yang Berputar" bercerita tentang Andi, seorang mahasiswa yang harus menambah semester karena kesulitan menyelesaikan skripsi. Tujuan penciptaan ini untuk menunjukkan penggunaan ambience sound dan foley dapat meningkatkan aspek dramatis film dan menggambarkan perjalanan emosional Andi dari frustrasi hingga motivasi. Metode yang digunakan meliputi persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Adapun hasilnya dapat terlihat pada scene 7, di mana teknik foley menambahkan detail pada suara langkah kaki Andi yang perlahan meninggalkan ruangan kelas. Pada scene 11, suara ambience di dalam kamar yang sunyi semakin menekankan perasaan tertekan Andi saat menghadapi tugasnya. Sedangkan scene 15, kombinasi ambience dan foley digunakan untuk menggambarkan ketegangan yang memuncak ketika Andi akhirnya menyadari harus menghadapi kenyataan bahwa skripsinya belum selesai tepat waktu.

Kata Kunci : Ambience sound, foley, sound film

ABSTRACT

Sound in films plays an important role in building atmosphere and strengthening dramatic elements. Ambience sound describes the background atmosphere, while foley adds special sound effects that enrich the visuals. The film "Me and Revolving Time" tells the story of Andi, a student who has to add another semester because he has difficulty completing his thesis. The purpose of this creation is to show that the use of ambient sound and foley can enhance the dramatic aspect of the film and depict Andi's emotional journey from disappointment to motivation. The methods used include preparation, elaboration, synthesis, realization and completion. The results can be seen in scene 7, where the foley technique adds detail to the sound of Andi's footsteps slowly leaving the classroom. In scene 11, the sound of the atmosphere in the quiet room further suppresses Andi's feelings of pressure when facing him. Meanwhile in scene 15, a combination of ambience and foley is used to depict the mounting tension when Andi finally realizes that he has to face the fact that his thesis has not been completed on time.

Keywords : Ambience sound, foley, sound film

Info Artikel :

Disubmit: 07 September 2024

Direview: 01 Oktober 2024

Diterima : 10 November 2024

Copyright © 2024 – senadimu. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Suara memainkan peran penting dalam proses penyuntingan film, terutama dalam menciptakan transisi yang halus antara *shot* atau adegan (Nugraha, 2019). Menurut Walter Murch, suara memiliki kekuatan untuk menjembatani potongan visual yang terasa tidak berhubungan secara visual (Walter Murch, 2019). Suara dalam bentuk dialog, musik, atau efek suara, dapat digunakan untuk

"menyembunyikan" atau "melembutkan" pemotongan gambar, sehingga perpindahan antar adegan terasa lebih alami bagi penonton (Farezky & Trisnadoli, 2021). Salah satu teknik perekaman suara yang banyak digunakan dalam pembuatan film adalah *foley* dan *ambience*.

Foley adalah proses merekam efek *ambience* khusus dalam waktu nyata sewaktu film diputar di layar (Prasetyo, 2019). Bunyi bantingan pintu, langkah kaki, air yang mengalir, dentingan peralatan makan, dan segala macam bunyi sehari-hari lainnya yang mungkin tidak terekam selama perekaman, bisa ditambahkan oleh seorang artis *foley* (Andaru, 2018). Pekerjaan *foley* biasanya dilakukan di panggung khusus yang dilengkapi dengan alat peraga, mobil, permukaan lantai, dan bahan lainnya (Kuba & Prasetya, 2021). Kualitas dan karakter suara yang mendasari di lokasi tertentu disebut *Ambience* (suara suasana) (Amyes, 2019). Suara ini merambat di ruang tertentu dan memantul dari permukaan sebelum sampai ke mikrofon atau telinga, memberi karakter yang berbeda pada suara, baik itu ruang olahraga sekolah yang bergema atau suara yang tidak terdengar di kamar tidur (Miller, 2016). *Ambience* mewarnai dialog dan efek yang direkam, dan akan memiliki karakter khusus bahkan dalam bentangan hening yang paling singkat dalam suatu adegan (Alten, 2016). Bahkan jika tidak ada audio yang terdengar, setiap ruang memiliki karakteristik akustik yang berbeda (Fahreza & Manesah, 2023).

Film "Aku dan Waktu yang Berputar" mengikuti kisah Andi, yang setelah lulus SMA, melanjutkan pendidikan ke Universitas Potensi Utama di jurusan Film dan Televisi karena mengikuti pilihan teman-temannya. Selama kuliah, Andi lebih banyak menghabiskan waktu bermain game dan menunda tugas, jarang mempelajari materi jurusan. Akibatnya, di semester akhir, Andi kesulitan menyelesaikan skripsi dan harus memperpanjang masa studi. Pada cerita diatas, unsur dramatis terletak pada perjalanan emosional dan perkembangan karakter Andi, serta konflik internal yang dihadapi Andi sepanjang cerita. Andi mengalami konflik internal yang kuat terkait dengan kefrustasiannya dalam menyelesaikan skripsi. Ini menjadi titik fokus dramatis dalam cerita, karena keputusan ini akan memengaruhi arah masa depan Andi secara signifikan.

Dengan menggunakan *Ambience sound*, penulis dapat menciptakan atmosfer dan suasana yang mendukung elemen dramatis dalam cerita, seperti menggambarkan kampus yang ramai dan hidup, menciptakan ketegangan saat Andi merasa terjebak dalam kebingungan, atau bahkan menunjukkan kesunyian dan kesepian saat Andi merasa sendirian atau kecewa. Sebaliknya jika suasana berubah tiba-tiba pada potongan gambar, suatu indikasi diberikan kepada pendengar bahwa pemandangannya juga telah berubah (Lestari & Dite, 2023). *Foley* digunakan untuk menambahkan detail suara pada cerita, sehingga dapat memperkuat emosi dan konflik yang dialami oleh karakter Andi. Misalnya, suara-suara *foley* seperti *keyboard* yang diketik atau pena yang menulis dapat menyoroti momen-momen ketika Andi tenggelam dalam permainan atau bekerja pada tugasnya, menambahkan lapisan audio visual yang lebih dalam pada pengalaman pendengar. Dengan menambahkan suara *foley* yang tepat, penulis dapat membuat adegan terasa lebih hidup dan dapat menyoroti perubahan emosi karakter dalam cerita.

Misalnya, saat Andi mengalami frustrasi atau kebingungan, suara-suara seperti penekanan yang keras pada *keyboard* atau suara kertas yang digulung dengan keras dapat memperkuat emosi yang dirasakannya. *Foley* juga dapat digunakan untuk menyoroti interaksi karakter dengan lingkungan sekitarnya (Michel Chion, 2018). Misalnya, saat Andi berjalan di koridor kampus, desainer suara dapat menambahkan suara langkah kaki yang tepat untuk menggambarkan langkah-langkahnya dan memberikan penonton gambaran tentang lokasi tersebut. Hal ini sesuai dengan perkataan Holman, "Lebih dari bagian mana pun dari campuran suara, efek suara *Foley*-lah yang sering membuat suara tampak nyata, karena perekaman *Foley* melebih-lebihkan suara di kehidupan nyata agar lebih terdengar (Tomlinson Holman, 2020). Banyak suara kecil yang biasanya mendominasi *Foley*, seperti langkah kaki, gemerisik pakaian, menuangkan segelas air, menggerakkan kursi, dan bahkan hantaman tubuh, semuanya bisa menjadi efek *Foley*.

2. METODE

Sebuah penciptaan karya membutuhkan sebuah metode supaya dapat berjalan dengan yang diinginkan. Metode penciptaan dalam film “Aku dan Waktu yang Berputar” menggunakan proses kreatif, diantaranya adalah sebagai berikut.

A. Persiapan

Penulis memulai persiapan dengan riset mendalam terkait kebutuhan suara, mencakup analisis gaya film, tema, dan suasana yang diinginkan, dilanjutkan dengan diskusi bersama sutradara untuk menentukan elemen suara yang penting dalam mendukung narasi dan emosi film. Dari diskusi ini, disusunlah daftar suara penting seperti *ambience*, efek suara, dan dialog untuk membantu membangun suasana cerita.

Penulis kemudian membaca naskah secara mendetail guna menemukan momen-momen penting yang memerlukan penguatan melalui elemen suara dan membuat *sound list* sesuai kebutuhan tiap adegan. Menyiapkan peralatan untuk merekam suara berkualitas tinggi, termasuk dua unit *clip-on* Saramonic, satu unit *recorder portable* Zoom H6n, dan satu *boompole microphone*. Pemilihan peralatan didasarkan pada kebutuhan yang disesuaikan dengan skenario, lokasi, dan jenis suara yang akan direkam.

a. Pengambilan Suara di Lokasi Kampus

Proses pengambilan suara dialog, *ambience*, dan efek suara di lokasi kampus merupakan tahapan yang melibatkan perencanaan yang matang, pengaturan peralatan yang tepat, serta pengambilan suara secara langsung dengan fokus pada detail dan kualitas. Dalam situasi di ruang belajar, lorong koridor, ruang lobi, toilet, kantin kampus, parkir, dan ruang studio, penulis memulai dengan mengevaluasi setiap lokasi secara individu, memperhatikan akustik, gangguan lingkungan, dan sumber suara potensial. Setelah menentukan kebutuhan audio untuk setiap adegan atau situasi, penulis menyesuaikan peralatan sesuai dengan kondisi ruang dan kebutuhan produksi. Mikrofon *shotgun* atau *lavalier mic* diposisikan dengan hati-hati untuk merekam suara dialog dengan kejelasan yang optimal, mempertimbangkan faktor-faktor seperti jarak, sudut, dan tingkat kebisingan latar belakang.

b. Pengambilan Suara di Kamar

Penulis memulai dengan tahap persiapan yang melibatkan penilaian mendalam terhadap lingkungan di setiap situasi. Misalnya, pengambilan suara di dalam kamar, penulis akan mempertimbangkan akustik ruangan, mengidentifikasi potensi gangguan suara, dan menyesuaikan peralatan yang akan digunakan. Selanjutnya, penulis memilih peralatan yang tepat untuk merekam suara dengan jelas dan detail. Hal ini termasuk pemilihan mikrofon yang sesuai dengan kebutuhan situasi, perekam audio yang dapat menangkap rentang dinamis yang luas, serta aksesoris lain seperti *windshields* untuk mengurangi *noise* dan *pop filter* untuk menghindari popping saat merekam.

c. *Ambience Sound* Untuk Menambah Kesan Realistik

Tujuan utama penulis dalam merancang *ambience sound* adalah untuk menciptakan suasana yang mendalam, sehingga penonton dapat merasakan realitas yang dialami oleh karakter Andi. Setiap adegan memiliki kebutuhan audio yang berbeda untuk menonjolkan perasaan yang sedang dialami oleh karakter dan suasana lingkungan di sekitarnya.

d. Teknik Foley Untuk Membantu Aspek Dramatik

Konsep Foley dalam film “Aku dan Waktu yang Berputar” bertujuan untuk meningkatkan realisme dan kedekatan penonton dengan setiap elemen yang terjadi dalam adegan. Foley adalah seni merekam ulang suara efek suara dalam situasi langsung untuk menciptakan kesan audio yang alami.

e. *Treatment Audio*

Treatment menjadi penting saat ingin membuat film yang terkonsep. Dengan membuat *Treatment*, seorang *sound recorder* bisa mengembangkan audio sesuai dengan tuntutan cerita. Hal ini lebih mudah dilakukan karena bentuk uraian dalam *Treatment* yang singkat dan terencana dengan baik. *Treatment* ibaratnya kerangka skenario dengan penuturan yang sudah tersusun secara detail.

Tabel 1. *Treatment audio* film “Aku & Waktu yang Berputar”

SC	<i>Script</i>	<i>Equipment</i>	<i>Ambience</i>	<i>Foley</i>	SFX
1	Memperlihatkan rekaman video Andi remaja, bersama temannya Yudi dan Iwan, mengenakan seragam SMK.		Suara latar belakang yang mencerminkan lokasi.	Suara jelas dari Andi, Yudi, dan Iwan saat mereka berbicara satu sama lain.	Suara kendaraan yang melintas di luar sekolah
2	Memperlihatkan hal-hal menarik di kampus potensi utama. Seperti ruang podcast, ruang lab dan lainnya.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Langkah-langkah mahasiswa yang ceria melintasi koridor kampus.	Suara mikrofon yang disentuh atau disesuaikan.	Suara tawa mahasiswa: Menyiratkan kebersamaan di kampus.
3	Andi berjalan menuju kantin kampus. Di dalam kantin telah duduk dua orang laki-laki, yang begitu terkejut melihat kedatangan Andi.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Suara obrolan antar mahasiswa yang berlangsung di sekitar area kantin.	suara bangku yang digeser ketika dua orang laki-laki itu terkejut.	Musik latar belakang yang lembut atau playlist dari speaker di kantin.
4	Memperlihatkan suasana kelas. Seorang dosen sedang memperkenalkan diri dan metode belajar.		Bisikan ringan antar mahasiswa saat menyiapkan catatan.	Suara papan tulis yang digunakan dosen menulis poin-poin penting.	SFX AC yang menghasilkan hembusan angin lembut.
4	Beberapa mahasiswa mengangkat tangan. Salah satunya, gadis yang duduk di 2 baris dari kanan Andi.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Suara hening kelas dengan sedikit bisikan antar mahasiswa.	Suara tangan yang diangkat saat menunjukkan partisipasi.	Suara getaran ponsel yang berdering samar-samar.
4	Mata Andi melirik kearah Mela. Ada kilau pesona yang dipancarkan dari gadis berwajah manis itu.		Suara lembut dari dosen yang menjelaskan materi di depan kelas.	Suara hati Andi yang berdebar lebih cepat ketika terpesona oleh Mela.	SFX angin sepoi-sepoi berhembus lembut, menambah dramatisasi Andi terpesona.

4	Ditengah-tengah pelajaran, tiba-tiba terdengar suara adzan dari handphone Andi.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Suara hening dan konsentrasi selama pelajaran berlangsung.	Suara tangan Andi yang meraih handphone di dalam kantong	Suara adzan yang jelas dan khas, menandakan panggilan untuk shalat.
5	Terlihat meja berantakan buku, kertas, pulpen dan laptop. Lalu ada asbak rokok dan puntung rokok yang saling bercampur baur di meja itu.		Suara kertas yang berserakan di meja. Bunyi laptop yang menyala. Bunyi abu rokok yang bergerak.	Suara puntung rokok jatuh ke dalam asbak. Suara asbak rokok yang bergesekan dengan meja.	SFX asap rokok yang menguar dari puntung rokok. Suara kertas yang ditiup oleh angin.
5	Tiba-tiba terdengar suara teriakan Andi yang kesal karena karakter yang ia mainkan dalam game telah mati.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Suara lagu, efek suara dari game. Suara kipas berputar. Suara benda kecil yang terlempar.	Suara penekanan tombol pada keyboard. Suara jari Andi mengetuk-ngetuk layar Hp.	SFX game over dan Bunyi efek visual dalam game. SFX gema atau echo dari teriakan Andi di dalam ruangan.
5	Andi membuka laptop kemudian mencari jawaban dari mesin pencarian Google. Hasil pencarian muncul.		Suara hening dari ruangan yang tenang, menunjukkan fokus Andi pada pencarian online.	Suara jari Andi mengetik di keyboard laptop. Bunyi klik dari touchpad laptop.	SFX gesekan membuka halaman browser. SFX ""tap"" saat Andi memasukkan kata kunci pencarian.
5	Andi scrol scrol ke bawah untuk mencari jawaban yang benar. Namun hasil pencarian tidak ada yang mendekati jawaban.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Bunyi pelan dari peralatan elektronik. Suara hening dari ruangan yang tenang.	Bunyi "scroll" ketika memindahkan halaman. Suara "klik" kecil ketikamenekan tombol mouse.	Suara "hmm" atau bunyi kekecewaan Andi. Suara "beep" menandakan bahwa tidak ada hasil yang cocok.
6	Andi, Yudi dan Iwan keluar dari kelas dengan mengenakan seragam hitam putih karena sedang UAS.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Bunyi bisikan dan tawa tipis dari mahasiswa. Suara pintu kelas terbuka dan ditutup oleh mahasiswa.	Suara langkah kaki yang bergema di koridor. Bunyi seragam bergerak saat mereka berjalan.	SFX sorak dan kegembiraan mahasiswa lain yang keluar dari kelas

6	Andi mencuci tangan di wastafel. Merapikan rambut di kaca. Saat menuju parkiran, Andi melihat Mela duduk di bangku lobby.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Suara gemericik air dari kran. Suara "plons" ketika air jatuh ke wastafel.	Suara langkah kaki bergerak menuju parkiran. Bunyi tawa dari orang di sekitar lobby.	Suara busa sabun yang mengalir. Suara handuk untuk mengeringkan tangan.
6	Andi berjalan pelan kearah Mela namun tiba-tiba Mela melihat Andi. Keduanya saling bertatapan.		Suara gemerisik orang berbicara di belakang. Bunyi langkah kaki dan pergerakan orang-orang di sekitar.	Suara napas Andi agak berat dan tidak teratur. Bunyi Mela yang menahan napas.	SFX detak jantung menunjukkan ketegangan. Suara hening yang tercipta di sekitar mereka.
6	Segera menuju Yudi sambil sesekali menoleh ke belakang, melempar senyuman kepada Mela yang juga dibalas Mela dengan senyuman manis.		Bunyi langkah kaki orang lain yang bergerak di sekitar. Suara latar belakang yang tenang.	Bunyi pelan pakaian digesek. Suara bibir di gerakkan, menunjukkan senyuman.	Suara "ding" momen Andi melempar senyum ke Mela. SFX Mela membalas senyuman.
7	mahasiswa berkumpul di studio. dosen berdiri di depan sambil memegang kamera DSLR.	Boom mic sennheiser MKH-416 Zoom H4N	Suara lembut dari dosen yang menjelaskan materi di depan kelas.	Bisikan ringan antar mahasiswa saat menyiapkan catatan..	SFX angin sepoi-sepoi berhembus lembut, menambah dramatisasi Andi terpesona.

B. Elaborasi

Proses ini melibatkan identifikasi momen-momen cerita yang memerlukan penguatan dramatis, seperti adegan yang menggambarkan kesepian atau ketegangan, serta pencarian suara yang sesuai melalui rekaman langsung dan perpustakaan digital. Suara alami dari lingkungan sekitar, seperti hujan dan suasana kota, dikumpulkan untuk menciptakan efek yang realistis dan mendukung suasana film. Penulis juga menggunakan platform online seperti FreeSound dan Pixabay untuk melengkapi kebutuhan suara dasar. Untuk perekaman *foley*, penulis mempersiapkan peralatan seperti mikrofon dan alat peraga yang menghasilkan suara yang sinkron dengan adegan film. Teknik rekaman yang digunakan memastikan hasil suara terasa dramatis dan mendalam, selaras dengan kebutuhan naratif film.

C. Sintesis

Penulis menjalankan berbagai proses penting dalam menggabungkan dan mengevaluasi elemen suara untuk mendukung cerita film, dimulai dengan analisis fungsi tiap suara, seperti *ambience*, *foley*, dan efek suara, sesuai perannya dalam membangun suasana dan karakter. Setiap elemen dipilih agar mampu memperkuat *mood* dan pengembangan karakter, memberikan detail yang menambah pengalaman menonton. Setelah pemrosesan suara, termasuk pemotongan dan penyesuaian volume agar selaras dengan alur cerita, penulis melakukan evaluasi suara bersama sutradara dan editor. Proses ini

memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan visi sutradara dan mampu membangkitkan emosi yang diinginkan, dengan penyesuaian tambahan jika diperlukan.

D. Realisasi

Dalam tahap ini, penulis memfokuskan perekaman audio saat *shooting* di setiap dialog supaya tidak adanya gangguan yang dapat merusak audio serta pengambilan suara-suara yang seharusnya ada disekitar *frame* sesuai dengan kebutuhan di masing-masing *scene* agar cerita tampak hidup dan menciptakan suasana hati yang baik kepada *audience*.

E. Penyelesaian

Editor gambar akan memilih adegan sesuai skenario, sementara penata suara atau sound designer mengintegrasikan elemen suara, seperti *ambience sound* dan *foley*, agar sinkron dengan gambar dan sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan. Pada tahap ini, penulis menyesuaikan volume, efek, dan kualitas suara agar menghasilkan suasana yang realistis dan mendukung narasi, memastikan setiap elemen suara memperkuat pengalaman audio-visual yang imersif bagi penonton.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi *Ambience* & *Foley*

Menurut Chion, *ambience sound* adalah suara latar yang digunakan untuk menciptakan suasana dan memberikan konteks pada lokasi adegan, yang membantu penonton merasakan lingkungan cerita dengan lebih nyata (Michel Chion, 2017). Sedangkan *Foley*, menurut Sonnenschein, adalah teknik rekaman suara yang dibuat untuk meniru suara nyata yang dihasilkan oleh karakter dan objek dalam film, menambah lapisan realisme yang membuat adegan lebih hidup dan meyakinkan (Sonnenschein, 2021). Dalam film "Aku dan Waktu yang Berputar", penggunaan *ambience sound* dan *foley* tidak hanya sebatas menciptakan suasana yang sesuai dengan *setting* adegan, tapi juga berfungsi sebagai alat naratif yang memperkuat emosi dan memperdalam karakterisasi.

a. *Scene* 4

Dalam adegan ini, penulis sebagai penata suara punya peran penting untuk membuat suasana belajar yang natural dan terasa hidup di adegan ini. Penulis mulai dengan milih *ambience sound* yang pas untuk lingkungan kelas. Penulis memilih suara AC yang halus dipakai sebagai latar belakang karena suara ini umum di ruang kelas dan bisa bikin suasana tenang tapi fokus. Penulis juga menambahkan suara kertas yang dibalik sesekali, hasil dari teknik *foley*. Suara ini tidak cuma menambah kedalaman suasana, tapi juga nunjukkan aktivitas mahasiswa yang lagi mencatat atau baca materi. Bisikan-bisikan kecil dari mahasiswa yang lagi diskusi juga ditambahkan buat menunjukan interaksi di dalam kelas.



Gambar I. *Scene* 4 – Adegan di ruang kelas
(sumber : Yoanda Paimin, film Aku & Waktu yang Berputar, 2024)

Selain itu, penulis juga menambahkan suara latar dari luar kelas buat kasih kedalaman suara yang lebih luas. Ada suara kendaraan yang terdengar samar dari kejauhan dan gemerisik angin

yang masuk lewat jendela. Suara kendaraan dari kejauhan ini tidak terlalu dominan, cuma sebagai pengingat kalau kelas ini ada di tengah kampus yang aktif. Suara angin yang masuk lewat jendela juga dipilih buat kasih kesan ada aliran udara segar, bikin nuansa kelas lebih alami dan dinamis.



Gambar 2. *Scene 4* – Adegan di ruang kelas
(sumber : Yoanda Paimin, film *Aku & Waktu yang Berputar*, 2024)

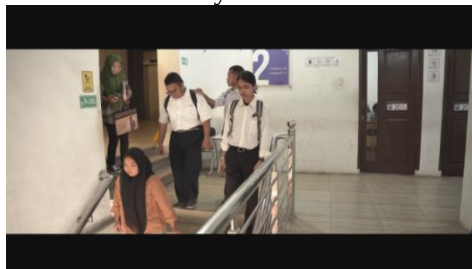
Dengan gabungan suara-suara ini, penulis berusaha bikin suasana kelas yang tidak cuma realistis, tapi juga mendukung narasi visual secara emosional. Setiap elemen suara dipilih untuk menambahin pengalaman penonton, biar mereka ngerasa bener-bener ada di dalam kelas bareng Andi dan teman-temannya.

Tabel 2. *Scene 4* – Jenis & deskripsi suara

No	Jenis Suara	Deskripsi
1	<i>Ambience sound</i>	Suara riuh rendah percakapan mahasiswa di latar belakang.
2	<i>Ambience sound</i>	Suara gesekan kertas dan buku yang dibuka atau ditutup.
3	<i>Ambience sound</i>	Suara AC atau ventilasi berjalan di dalam kelas.
4	<i>Foley</i>	Suara langkah kaki dosen berjalan di depan kelas.
5	<i>Foley</i>	Bunyi pena atau pensil yang digunakan oleh mahasiswa untuk mencatat.
6	<i>Foley</i>	Suara adzan dari ponsel Andi.
7	<i>Ambience sound</i> <i>Foley</i>	Suara bisikan mahasiswa (terdengar tipis)

b. *Scene 7*

Di adegan ini, penulis fokus untuk bikin suasana yang hidup dan realistis dengan teknik *ambience sound* dan *foley*. Saat Andi, Yudi, dan Iwan berjalan di koridor kampus, penulis merekam suara langkah kaki mereka dan percakapan samar di sekitar, seperti suara dari mahasiswa lain dan aktivitas di lingkungan sekitar. Suara-suara ini bikin koridor kampus terasa aktif dan ramai. Ketika mereka sampai di lobby dan berpisah, penulis nambahin suara pintu yang terbuka dan tertutup untuk nunjukin perubahan lokasi secara realistis. Suara pintu ini penting buat memperjelas transisi dari koridor ke lobby dan nambah dimensi pada adegan.



Gambar 3. *Scene 7* – Adegan Andi, Yudi dan Iwan menuruni tangga
(sumber : Yoanda Paimin, film *Aku & Waktu yang Berputar*, 2024)

Adegan di toilet, penulis merekam suara air mengalir dan pengering tangan buat nunjukkan aktivitas Andi dengan lebih jelas. Suara ini nambahin detail yang bikin lingkungan toilet terasa lebih nyata. Setelah Andi keluar dari toilet, penulis nambahin *ambience sound* di lobby yang lebih tenang, bikin perbedaan suara yang jelas dengan suasana koridor yang ramai sebelumnya. Ini bantu penonton ngerasain perubahan suasana saat Andi berpindah lokasi. Saat Andi bertemu Mela, penulis perhatiin perubahan dalam suara langkah kaki Andi yang melambat, nunjukkan perubahan emosinya. Penulis merekam suara Andi yang malu-malu saat menyapa Mela dan langkah kakinya meninggalkan lobby. Suara ini nambahin momen emosional dan nunjukkan perasaan Andi yang memendam rasa suka pada Mela.



Gambar 4. *Scene 7* – Adegan di lobby kampus
(sumber : Yoanda Paimin, film *Aku & Waktu yang Berputar*, 2024)

Dengan gabungan semua elemen ini, penulis bikin adegan terasa lebih hidup dan mendalam. Teknik *ambience sound* dan *foley* bekerja sama buat ngasih kedalaman emosional dan mendukung narasi visual, sehingga penonton bisa ngerasain suasana dan emosi dalam film dengan lebih baik.

Tabel 3. *Scene 7* – Jenis & deskripsi suara

No	Jenis Suara	Deskripsi
1	<i>Ambience sound</i>	Suara langkah kaki dan percakapan mahasiswa di koridor kampus.
2	<i>Ambience sound</i>	Suara pintu terbuka dan tertutup di ruang lobby.
3	<i>Ambience sound</i>	Suara toilet: air mengalir, pengering tangan, dll.
4	<i>Ambience sound</i>	Suara latar ruang lobby yang tenang dengan sedikit percakapan.
5	<i>Foley</i>	Suara langkah kaki Andi, Yudi, dan Iwan saat berjalan di koridor.
6	<i>Foley</i>	Suara pintu toilet saat Andi masuk dan keluar.
7	<i>Foley</i>	Suara Andi menyapa Mela dengan malu-malu, diikuti suara langkah kaki Andi.
8	<i>Foley</i>	Suara napas Andi yang terdengar sedikit gugup saat melihat Mela.
9	<i>Foley</i>	Suara tas Andi yang tergesek saat dia mengalihkan pandangannya.
10	<i>Ambience sound</i> <i>Foley</i>	Suara kendaraan di parkir sebagai latar belakang adegan akhir.

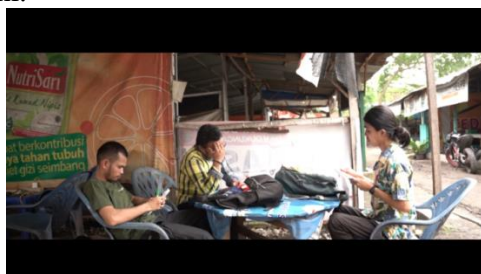
c. *Scene 11 – 13*

Penulis berusaha menciptakan suasana yang realistis dalam adegan-adegan semester ketiga yang menggambarkan kehidupan Andi dan teman-temannya. Saat Andi dan teman-temannya mengerjakan tugas di dalam kamar, penulis menambahkan suara kipas angin dan suara latar dari luar jendela untuk menciptakan suasana kamar yang nyaman namun penuh gangguan. Suara permainan game dan interaksi dengan ponsel ditambahkan untuk menunjukkan ketidakfokusan mereka. Suara tawa dan keluhan juga ditambahkan untuk memperkuat dinamika emosional dan tekanan yang mereka alami saat mendekati *deadline* tugas.



Gambar 5. Scene 11 – Adegan di teras rumah
(sumber : Yoanda Paimin, film *Aku & Waktu yang Berputar*, 2024)

Saat Andi dan teman-temannya mengerjakan tugas di kantin kampus penulis menambahkan suara suasana kantin yang sibuk dan suara langkah kaki serta gerakan kursi. Suara-suara tersebut membantu menciptakan atmosfer yang mencerminkan aktivitas yang terjadi di sekitar mereka. Suara pengetikan keyboard dan klik mouse ditambahkan untuk menambah fokus pada aktivitas mereka, sementara suara notifikasi ponsel dan laptop mencerminkan gangguan yang mereka alami.



Gambar 6. Scene 12 – Adegan di kantin kampus
(sumber : Yoanda Paimin, film *Aku & Waktu yang Berputar*, 2024)

Di teras rumah, penulis menggunakan suara latar rumah yang tenang, seperti suara kendaraan dan burung, untuk memberikan kontras dengan suasana kantin. Suara pembukaan dan penutupan buku untuk menunjukkan upaya mereka mencari jawaban, meskipun seringkali tidak fokus. Ini memperkuat kesan aktivitas yang berlangsung di rumah.



Gambar 7. Scene 12 – Adegan di teras rumah
(sumber : Yoanda Paimin, film *Aku & Waktu yang Berputar*, 2024)

Penulis berusaha membuat adegan-adegan selama semester ketiga terasa lebih hidup dan realistis. Suara-suara ini memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer yang tepat dan menghidupkan momen-momen kunci dalam cerita, terutama dalam menunjukkan dinamika pertemanan dan tekanan tugas yang mereka hadapi.

Tabel 4. Scene 11 - 13 – Jenis & deskripsi suara

No	Jenis Suara	Deskripsi
1	<i>Ambience sound</i>	Suara suasana kantin kampus: percakapan mahasiswa, suara alat makan, dll.
2	<i>Ambience sound</i>	Suara latar rumah: suara kendaraan dari jalan, suara burung, dll.
3	<i>Ambience sound</i>	Suara dalam kamar: suara kipas angin, suara latar luar jendela, dll.
4	<i>Ambience sound</i>	Suara efek notifikasi dari ponsel dan laptop.
5	<i>Foley</i>	Suara langkah kaki dan gerakan kursi saat duduk dan berdiri.
6	<i>Foley</i>	Suara pengetikan keyboard dan klik mouse.
7	<i>Foley</i>	Suara pembukaan dan penutupan buku serta lembaran kertas.
8	<i>Foley</i>	Suara interaksi dengan ponsel: mengetik pesan, panggilan telepon, dll.
9	<i>Ambience sound</i> <i>Foley</i>	Suara permainan game dari laptop atau ponsel.
10	<i>Foley</i>	Suara tawa dan keluhan saat mereka bercanda atau stres mengerjakan tugas.

B. Dampak *Ambience sound* dan *Foley* terhadap Unsur Dramatis

Ambience sound dan *foley* secara keseluruhan bikin emosi dan ketegangan dalam film jadi lebih terasa. Suara latar yang tepat bisa bikin adegan jadi lebih hidup dan menyentuh, sementara efek *foley* nambahin detail realistis yang bikin penonton lebih terlibat dalam cerita.

Penggunaan *ambience sound* dan *foley* menciptakan atmosfer yang mendalam dan realisme yang tinggi. Suara-suara ini bantu bangun dunia film yang terasa nyata dan akrab bagi penonton, sehingga mereka bisa lebih gampang ngerasain perjalanan emosional Andi.

Di momen-momen kunci, *ambience sound* dan *foley* bisa dipakai untuk nunjukin peristiwa penting. Misalnya, suara ketukan di pintu saat Andi dapet kabar buruk atau suara detak jam saat Andi merasa tertekan oleh waktu. Efek-efek ini nambahin dampak dramatis dari adegan-adegan tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penulisan naskah film *Aku dan Waktu yang Berputar*, yang menggunakan plot linear dengan alur progresif, dapat disimpulkan bahwa setiap peristiwa dalam cerita disusun secara kronologis dan berurutan, menciptakan aliran cerita yang jelas dan logis. Dengan menerapkan struktur Piramida Freytag, dimulai dari eksposisi, di mana Andi diperkenalkan bersama latar belakang konfliknya, menuju *rising action* yang menunjukkan tantangan-tantangan Andi dalam menempuh pendidikan kuliah.

Mencapai klimaks di titik terbesarnya yaitu saat Andi menyadari kesalahan dalam pilihannya, hingga *falling action* yang mengarahkan Andi pada keputusan untuk bertanggung jawab, dan akhirnya diakhiri dengan resolusi. Penerapan ini memungkinkan penonton mengikuti perjalanan Andi dari awal hingga akhir dengan jelas, sehingga cerita mudah dipahami dan terasa dekat secara emosional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pencipta menyampaikan apresiasi kepada Universitas Potensi Utama atas kesempatan yang telah diberikan untuk menyelesaikan karya ilmiah ini. Harapan pencipta, semoga karya ini dapat bermanfaat dan menjadi tambahan wawasan bagi para pembaca.

REFERENSI

- [1]Alten, S. R. (2016). Audio in Media, Ninth Edition. In *Michael Rosenberg* (Vol. 2016).
- [2]Amyes, H. W. and T. (2019). Audio Post Production for Television and Film: An introduction to technology and techniques. In *Focal Press* (Vol. 11, Issue 1).
- [3]Andaru, N. A. (2018). *Aplikasi Konsep Foley Dan Ambience Untuk Mendeskripsikan Dominasi Karakter Pada Film Pendek Ujung Tangan*.
- [4]Fahreza, M. P., & Manesah, D. (2023). Penerapan Sound Desain Pada Film “Saudara Sedarah.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1694–1703.
- [5]Farezky, R., & Trisnadoli, A. (2021). Implementasi Screenplay Dan Audio Foley Effect Dalam Pembuatan Film Animasi 3D “Si Molek.” *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 63–69.
- [6]Kuba, J. T. P., & Prasetya, H. Y. (2021). Implementasi Teknik Foley Dan Voice Over Dalam Pembuatan Film Dokumenter Wonderful Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 5(1), 53–63.
- [7]Lestari, N. D., & Dite, S. A. (2023). Non-Diegetic Sound sebagai Represetasi Suara Hati Pada Film Puisi “Ruang Batin.” *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan ...*, 15(2), 169–178.
- [8]Michel Chion. (2017). Audio-Vision: Sound On Screen. In *Chemical and Physical Signatures for Microbial Forensics*. Columbia University Press.
- [9]Michel Chion. (2018). *The Voice In Cinema*. New York. Columbia University Press
- [10]Miller, B. E. (2016). *Designing Sound For Animation*. New York. Elsevier Inc.
- [11]Nugraha, P. M. (2019). Penerapan Sound Effect Dengan Gaya Hyperreality Pada Film Fiksi “Malam Minggu Kliwon.” *Program Studi Televisi Dan Film*, 2.
- [12]Prasetyo, N. (2019). Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama Whiplash. *Institut Seni Indonesia Surakarta*, 0(0), 0.
- [13]Sonnenschein, D. (2021). Sound Spheres: A Model of Psychoacoustic Space in Cinema. *The New Soundtrack*, 1(1), 13–27.
- [14]Tomlinson Holman. (2020). Sound for Film and Television Third Edition. In *Elsevier Inc* (Vol. 7, Issue 2).
- [15]Walter Murch. (2019). In The Blink Of An Eye. In *Viking Press* (Vol. 11, Issue 1).