

PERANCANGAN TATA SUARA BERGAYA KLASIK DALAM FILM PENDEK FIKSI PROSOPAGNOSIA “SAMAR”

DESIGNING SOUND CLASSICAL STYLE IN FILM SHORT FICTION PROSOPAGNOSIA “SAMAR”

Lutfi Ryan ¹

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ lutfiryan23@gmail.com

Abstrak

Penyakit Prosopagnosia pertama kali ditemukan pada tahun 1947 oleh Joachim Bodamer, dalam bahasa Inggris penyakit ini dinamakan face blindness atau “buta wajah” penyakit ini terjadi karena adanya kerusakan pada bagian kanan atau di bagian Fusiform Gyrus. Dengan kata lain, seorang penderita prosopagnosia tidak dapat mengidentifikasi wajah orang lain, teman, orang tua, suami, istri, anak, bahkan dirinya sendiri. Dalam perancangan film ini, dengan metode kualitatif yang pedekatan melalui psikologi kognitif. Perancangan film pendek sebagai media informasi dan diharapkan menambah wawasan terhadap masyarakat. Dengan itu perancang yang berposisi sebagai tata suara yang bertujuan untuk membuat suasana dan menambah mood dalam film tersebut di alunan musik tersebut.

Kata kunci : Prosopagnosia, tata suara, musik, mood

Abstract

Prosopagnosia disease was first discovered in 1947 by Joachim Bodamer, in English this disease called face blindness, or "face blindness" This disease occurs because of damage to the right side or in the fusiform gyrus. In other words, a person with prosopagnosia are not able to identify the faces of others, friends, parents, husband, wife, children, and even himself. In the design of this film, with qualitative methods pedekatan through cognitive psychology. The design of the short film as a medium of information and is expected to add insight to the community. With the designer who plays as a sound system that aims to create an atmosphere and add to the mood of the film in the music.

Keywords: prosopagnosia, sound, music, mood

1. Pendahuluan

Penyakit Prosopagnosia pertama kali ditemukan pada tahun 1947 oleh Joachim Bodamer, dalam bahasa Inggris penyakit ini dinamakan face blindness atau “buta wajah” penyakit ini terjadi karena adanya kerusakan pada bagian kanan atau di bagian Fusiform Gyrus. Dengan kata lain, seorang penderita prosopagnosia tidak dapat mengidentifikasi wajah orang lain, teman, orang tua, suami, istri, anak, bahkan dirinya sendiri. Seperti kita melihat wajah yang sama mirip satu sama lain dan tidak ada perbedaannya. Penderita prosopagnosia mempunyai kemampuan yang berbeda dalam mengenali seseorang, menurut dr.Tirta Susilo salah satu peneliti di Face Blind Research Center, para penderita ini bisa mengenali ekspresi seseorang, ada yang tidak bisa membedakan jenis kelamin, ada juga yang sama sekali tidak bisa mengenali ekspresi orang lain. Saat ini peneliti baru bisa menemukan dua penyebab dari penyakit ini yaitu faktor genetik dan kecelakaan yang menghantam otak kanan, stroke, koma yang berkepanjangan, dan tumor di bagian otak. Untuk itu diperlukan wawasan dan pengetahuan bagi masyarakat yang perancang tuju dengan melalui film pendek yang berjudul “SAMAR”.

Film menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandangan sampai pendengaran yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita sluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat di pertunjukan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya. Dalam film terdapat unsur sinematik yang salah satunya yaitu penataan suara. Bisa di ambil contohnya dalam film “The Curious Case Of Benjamin Button” dalam penataan suaranya menggunakan penggayaan klasik serta dalam film “The Pianist” penataan suara yang digunakan adalah gaya klasik. Perancang akan merencanakan dalam penataan suara dalam film yang akan dirancang.

1.1 Tujuan

Agar film Prosopagnosia ini lebih mendapatkan suasana sesuai dengan konsep sutradara sehingga para audience merasa tersentuh dan dapat membangun mood.

1.2 Metode Perancangan dan Analisis Data

Pengumpulan data akan dilakukan secara kualitatif untuk menyusun perancangan animasi sebagai media informasi Prosopagnosia, yaitu melalui studi literature, wawancara, dan analisis data.

a. Studi Literature

Data literature berupa file dan buku yang mencangkup dengan tata suara, setelah mendapatkan data literatur perancang melakukan studi tentang tata suara.

b. Wawancara

Akan melakukan wawancara kepada narasumber yang memahami dengan tata suara dan beberapa wawancara yang mencangkup dengan penyakit Prosopagnosia.

c. Analisis Data

Setelah mendapatkan data dan informasi mengenai tata suara perancang akan melakukan analisis dengan menggunakan pendekatan psikologi kognitif. Pendekatan tersebut untuk mengetahui terhadap emosi dan perilaku penderita, maka akan diaplikasikan ke dalam tata suara yang bergaya klasik agar film yang akan dibuat mendapatkan suasana yang di inginkan oleh sutradara.

2. Dasar Teori

2.1 Tata Suara

Dalam buku "Job Description Pekerja film" Tugas Suprianto Tata suara adalah bisa di bilang Sound Designer, orang yang bertanggung jawab atas segala aspek suara yang terdapat dalam sebuah film. Dialah orang yang paling bertanggungjawab terhadap hasil akhir dari desain suaradan tiap track suara berdasarkan fungsinya. Dia bekerjasama dengan sutradara dari tahap pra produksi, berdiskusi untuk membuat konsep dan desain suarandari scenario dan visi dari sutradara itu sendiri. Sebagai penata suara harus dapat menciptakan mood dan suasana yang akan di sarankan oleh penonton seperti ketegangan, ketakutan, kegelisahan berdasarkan gagasan yang di tuangkan melalui suara baru hasil ide dan imajinasi kreatifnya berdasarkan pengalaman yang dimiliki.

2.2 Musik Klasik

Menurut Christin Ammer dalam sumber lain, musik klasik merupakan istilah luas yang biasanya mengarah pada musik yang dibuat berakar dari tradisi kesenian Barat, musik kristiani, dan musik orkestra, mencakup periode dari sekitar abad ke-9 hingga abad ke-21. Pada dasarnya bukan hanya sebatas nama dari salah satu aliran atau jenis musik. Tapi juga istilah luas yang mengacu pada tiga periode musik yang sangat populer pada zaman itu di Eropa barat. Istilah "Klasik" sendiri diambil dari nama salah satu periode itu. Tiga periode musik yang dimaksud yaitu:

1. Zaman Barok dan Rokoko (Abad 17)
2. Zaman Klasik (Abad 18)
3. Zaman Romantik (Pertengahan abad 18)

Pada abad-abad berikutnya musik klasik terus berkembang meskipun perkembangannya tidak secepat masa-masa sebelumnya. Perkembangan ini juga melahirkan musik Kontemporer Klasik pada abad 19 sampai abad 20.

2.3 Psikologi

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala jiwa. Psikologi berasal dari kata psyche (jiwa), dan logos (ilmu). Menurut istilah yang sering dipakai dalam dunia ilmu yang bisa diuji, diukur, dan di pertanggungjawabkan secara ilmiah berdasarkan metode-metode ilmiah yang di akui. "Psikologi adalah ilmu yang mempelajari jiwa tingkah laku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya".

2.4 Psikologi Kognitif

Dalam buku “Psikologi Kognitif, Jonathan Ling dan Jonathan Catling” Psikologi kognitif di definisikan sebagai studi tentang kognisi; proses-proses mental yang mendasari perilaku manusia. ini meliputi sebagai sub disiplin termasuk memori, belajar, persepsi, dan penyelesaian masalah.

2.5 Emosi Kognitif Dan Musik

Kebanyakan penelitian dalam psikologi musik menggunakan validasi instrumen dari penelitian psikologi. Akibatnya terdapat banyak argumen logis yang digunakan dalam mempresentasikan hasilnya, dan secara umum akan terdapat banyak terminologi emosi yang sulit diinterpretasikan dalam konteks musik. Waterman (dalam Jansma dan de Vries,) menggunakan daftar yang sudah baku dari Ortony, Clore dan Collins (1988) untuk mengukur emosi dalam merespon musik.

3. Pembahasan

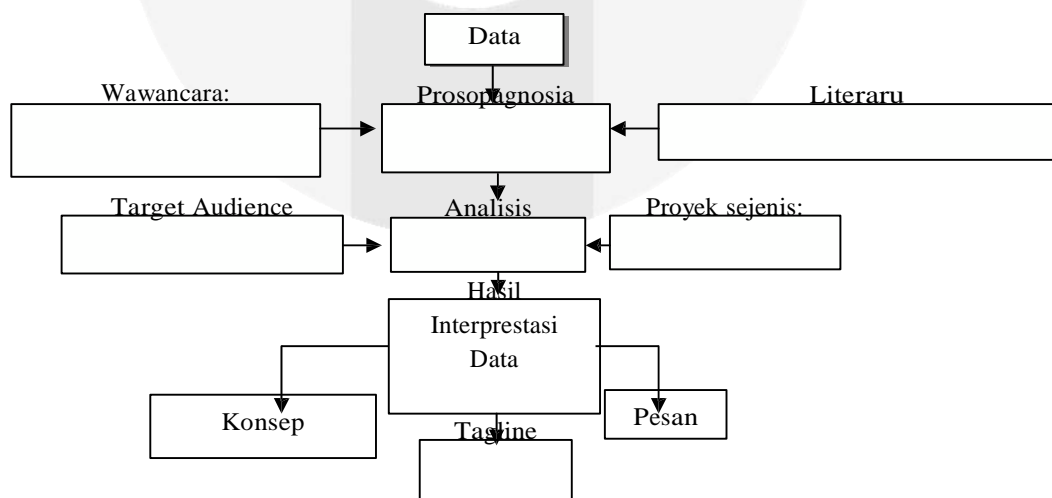
3.1 Analisa Data

Hasil dari unit analisis yang telah di lakukan, bahwa orang yang terkena prosopagnosia mempunyai tekanan emosi yang sangat banyak, dan dibutuhkan dukungan serta bimbingan untuk kelangsungan hidup mereka agar bisa bertahan hidup dilingkungan mereka.

Orang yang terkena penyakit ini sangat kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain, karena dilingkungan mereka kurang menyadari dan kurang wawasan dalam menghadapi penyakit ini, dan perancang mendapatkan tema besar untuk pembuatan konsep perancangan. Perancang juga mendapatkan tagline yang perancang gunakan untuk pembuatan film adalah “Mudahnya penderita dalam menghadapi sosial melalui ciri suara” maksud dari tagline ini intinya penderita ingin merasakan kebahagiaan dan kenyamanan saat bergelut dengan dunia sosial. Penderita kesulitan saat berkomunikasi dengan orang lain dan tidak bisa melihat dengan baik, maka mereka menjadi kurang percaya, sedih, kecewa. Tetapi mereka harus menggunakan fungsi otak lain nya seperti membedakan suara orang yang sedang berbicara dengan nya.

Setelah perancang mendapatkan tagline, perancang juga menemukan keyword untuk perancangan nanti nyaitu “sedih”, ”kecewa”, “ terkejut”, ”takut”, “sendiri”, “panik” ”cinta”, ”senang”, ”bahagia”, “menyenangkan”, “fokus”, ”mengingat”, “suara”, “mengenal”, “komunikasi”, dan “gaya”.

Setelah perancang menjabarkan berdasarkan tagline dan keyword, maka perancang bisa menggambarkan ide untuk perancangan film pendek yang akan perancang buat. Seorang wanita cantik yang sangat sedih karena kondisinya yang tidak bisa mengidentifikasi wajah seseorang, tetapi pada saat itu ada seorang laki-laki yang menghampirinya dan wanita ini sangan senang karena ada orang yang mau berkomunikasi dengan dirinya, dan laki-laki itu memberi semangat untuk menjalani sebuah kehidupannya dan lama kelamaan mereka jatuh cinta dan bahagia selamanya.



Gambar 1. Skema Analisis Data

3.2 Segmentasi

a. Data Demografis

Data demografis dari khalayak sasaran adalah sebagai berikut:

Usia : 18-24 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki, Perempuan

Pendidikan : Sekolah Tinggi

Status Sosial : Golongan menengah dan keatas

b. Geografis : Kota-kota besar di Indonesia

c. Psikografis : Dengan segi psikografis khalayak sasaran yang memiliki rasa ingin tahu, mempunyai semangat belajar yang tinggi, dan cara berpikir mereka yang sudah maju karena pendidikan mereka yang tinggi.

d. Prilaku konsumen: Prilaku dari target sebagai konsumen sangat terbuka dalam hal yang baru, mempunyai keingintahuan, dan siap untuk menerima perubahan yang akan datang, dengan ini tentu para konsumen yang perancang targetkan banyak yang belum mengetahui tentang prosopagnosia, sehingga film ini menjadi menambah wawasan bagi para audience.

3.3 Ide Perancangan

Konsep perancangan tata suara dengan begaya klasik ini didasari dari hasil pengamatan penulis terhadap kebiasaan-kebiasaan orang yang terkena penyakit Prosopagnosia ini dalam mendengarkan musik dan dijadikan acuan perancangan. Konsep dari gaya klasik karena film yang akan dibuat merupakan genre drama yang alunan temponya lambat maka dalam ilustrasi musik juga mengikuti dari alur cerita dari sutradara. Selain itu, konsep perancangan ini dibuat untuk melengkapi dan menambah suasana di dalam film pendek SAMAR tersebut sehingga dapat memberi kesadaran dan memberi wawasan tentang buta wajah sesuai dari rumusan masalah yang telah ditulis. Perancangan tata suara ini diawali dari fenomena Prosopagnosia yang terjadi pada akhir perang dunia ke dua dan baru diteliti pada tahun 2006 setelah itu penyakit ini disebar luaskan pada tahun 2012 oleh acara CBS news. Pada saat itu banyak orang yang baru tahu tentang penyakit tersebut, khususnya di Kota Bandung sebagai target daerah dan para remaja akhir (mahasiswa) yang belum tahu tentang penyakit ini. Untuk itu, diperlukan wawasan tentang prosopagnosia dimana mereka akan mengetahui tentang penyakit tersebut, bahwa ada yang dipanggil buta wajah.

3.4 Deskripsi Perancangan

Tema : Kesendirian

Judul : SAMAR

Format : Film Pendek

Durasi : 12 Menit

3.5 Konsep Pesan

Berdasarkan dari hasil analisis data, konsep pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah memberitahukan bahwa "Penderita Prosopagnosia yang kurang bisa berkomunikasi dengan orang lain atau dengan lingkungannya, mereka juga membutuhkan ciri sekunder seperti suara, rambut, gaya, prilaku." Pada perancangan ini, ada beberapa pesan yang disampaikan dalam film pendek, yaitu sebagai berikut:

1. Mengenal pengertian umum dari prosopagnosia. Masyarakat yang belum mengetahui penyakit ini sebaiknya diberikan pengetahuan umum dari prosopagnosia untuk menghasilkan pengetahuan dan wawasan dalam penyakit ini.
2. Mengenalkan penyebabnya. Mereka bisa menemukan solusi apa yang akan dilakukan agar tidak mengasingkan orang yang terkena oleh penyakit prosopagnosia ini. Karena orang yang terkena penyakit ini cenderung mengasingkan diri dan tidak bisa berkomunikasi dengan baik di kehidupan sosialnya. Dengan memahami penyebab dari prosopagnosia, akan timbul persepsi pada masyarakat awam bahwa mereka sebaiknya mengenali solusi untuk tetap bersosial dengan orang yang mempunyai prosopagnosia demi kebaikan kualitas hidup mereka di masa depan.

3. Kebahagiaan yang didapat dari orang yang peduli akan sesama dari penyakit buta wajah ini hasil dari tindakan tersebut akan lebih berguna bagi si penderita untuk mengatasi bersosialisasi dengan keluarga dan orang lain

4. Kesimpulan

Pada akhirnya penulis menyimpulkan bahwa dalam pembuatan film suara merupakan salah satu yang sangat penting begitu juga dengan musik ilustrasinya karena suara merupakan pembangkit suasa atau mood seseorang dalam film. Dalam pengambilan suara pada saat produksi suara merupakan hal yang sangat sulit, di luar ruangan maupun di dalam ruangan karena suara yang tidak diinginkan bisa saja terekam oleh alat yang digunakan oleh penulis. Dalam film "SAMAR" ini masih banyak suara-suara yang tidak diperlukan karena pengambilan suara saat shooting sangatlah susah. Film ini merupakan film pendek fiksi tetapi penyakitnya tidaklah fiksi, karena penyakit Prosopagnosia ini memang ada kebenarannya karena di Indonesia belum ada yang tahu maka tim penulis membuat film dan memberikan informasi bahwa orang yang terkena penyakit prosopagnosia ini membutuhkan seseorang yang mendukung untuk terus berjuang agar bisa mengenali keluarga, teman dan orang lain di sekitarnya. Dengan pesan yang terdapat pada film ini masyarakat bisa menambah wawasan terhadap penyakit baru ini yaitu prosopagnosia. Untuk rekan-rekan desainer, terutama yang mengambil film, semua aspek dalam film sangatlah penting bagaimana caranya untuk penonton bisa merasakan suasana dalam film tersebut, dan bisa menyentuh kepada penonton. Dikhususkan untuk pengambilan suara harus bisa mengatur suara yang masuk ke dalam alat perekam, dengan melalui mengatur volume dan mengatur frekuensi suara dalam aplikasi rekaman.

5. Daftar Pustaka

- [1] Catling, J. (2012). Psikologi Kognitif. In J. Ling, Psikologi Kognitif. Jakarta: Erlangga.
- [2] Creswell, J.W. 2014. Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [3] Djohan. (2005). Psikologi Musik. Yogyakarta: Buku Baik Yogyakarta.
- [4] Perret, D. (2005). Roots of Musicality. Inggris: Jessica Kingsley.
- [5] Prof. Dr. Nina W. Syam, M. (2012). Psikologi Sosial Sebagai Ilmu Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [6] Pratista, H. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [7] Susilo, Tirta. 2014. Komunikasi Pribadi. Dartmouth College, Postdoctoral Research Associate. New Hampshire, USA.
- [8] Sarwono, S. W. (2012). Psikologi remaja. Jakarta: Rajawali Pers.
- [9] Tugas Supriatno, D. (2012). Job Description Pekerja Film. Jakarta: FFTV-IKJ
- [10] Saifaturahmi, H. A. (n.d.). Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Pengaruh Musik Klasik Terhadap Daya Tahan Konsentrasi Dalam Belajar

Sumber Lain :

- [1] Finkelstein, Shari. 2012. Face Blindness, CBS 60 Minutes, New York, USA. 30 mins.
- [2] Indonesia, W. (Maha, 2011)2013, juli 21). Retrieved maret 14, 2015, from wikipedia: http://i.wikipedia.org/wiki/Musik_klasik
- [3] Fikri, H. (Director). (2009). PERANCANGAN FILM DOKUMENTER [Motion Picture].
- [4] I Kennerknecht, T. Grueter, B. Welling, S. Wentzek, J. Horst, S. Edwards, dan M. Grueter. 2006. First Report of Prevalence of Non-Syndromic Hereditary Prosopagnosia (HPA). American Journal of Medical Genetic Part A. 140A:1617-1622
- [5] L. Yardley, L. McDermott, S. Pisarki, B. Duchaine dan K. Nakayama. 2008. Psychosocial Consequences of Developmental Prosopagnosia : A problem of recognition. Journal of Psychosomatic Research. 65:455-451. (Catling, 2012) (Prof. Dr. Nina W. Syam, 2012)
- [6] leontarakis, I. (2012, April 29). Sad instrumental music-loneliness. Retrieved Mei 25, 2015, from <https://www.youtube.com/watch?v=zth7C7i2AxU>
- [7] Maha, R. (2011, Juli 31). Retrieved Maret 14, 2015, from Sejarah dan Tokok Musik Klasik: <http://sejarahmusikklasik.blogspot.com/>
- [8] Prosopagnosia Research Center. 2011. The Gifts of Faceblindness. Face to Face Newsletter. Prosopagnosia Research Center. Cambridge, USA.