

Studi Aspek Perseptual Pada Desain Ulang Bunyi Film *Satria Heroes*

Jack Arthur Simanjuntak

Sound Design and Music Production, Universitas Pelita Harapan
jack.simanjuntak@uph.edu

Sandhya Widhinugraha

Sound Design and Music Production, Universitas Pelita Harapan
sandhyapizzicato@gmail.com

Abstrak

Studi ini bertujuan mengidentifikasi aspek perseptual partisipan terhadap desain ulang bunyi dan *foley* film *Satria Heroes*. Eksperimen dilakukan dengan mendesain ulang efek bunyi dan *foley* suatu cuplikan film yang pada studi awal penelitian ini ditemukan bahwa terdapat beberapa kekurangan desain bunyi terutama dalam hal bagaimana menghasilkan emosi pada skena tertentu. Unsur efek bunyi dan *foley* pada cuplikan film terpilih dibuat ulang dengan teknik desain orisinil maupun melalui perpustakaan bunyi untuk diujikan pada dua kelompok partisipan ahli dan non-ahli dengan total partisipan 32 orang. Pendekatan kualitatif dengan menggunakan kuesioner berskala *Likert* digunakan untuk mengukur opini, kesukaan personal, dan persepsi partisipan. Studi ini menunjukkan bahwa pada adegan yang intens seperti peperangan, perkelahian dan adegan yang banyak menggunakan elemen sihir sangat memerlukan kualitas efek bunyi dan *foley* yang baik. Hal ini berdampak pada emosi yang dipersepsikan partisipan ketika menyaksikan skena film dengan tingkat intensitas yang tinggi. Temuan ini mengimplikasikan bahwa identifikasi bunyi khas karakter utama dan elemen musik penting untuk studi lebih lanjut penelitian serupa.

Kata Kunci: Desain Bunyi Animasi, Rekayasa Ulang Bunyi, Uji Subjektif

Perceptual Aspect Study on Redesign Sound of Satria Heroes Film

Abstract

This study aims to identify the participant's perceptual aspects of the redesign of the sound and foley of the Satria Heroes film. Experiments were carried out by redesigning the sound effects and foley of a film excerpt. In the initial study of this research, it was found that there were some shortcomings in the sound design, especially in terms of how to produce emotions in certain scenes. The sound effects and foley elements in the selected film footage were reproduced using original design techniques or through a sound library to be tested on two groups of expert and non-expert participants with a total of 32 participants. A qualitative approach using a Likert scale questionnaire was used to measure participants' opinions, personal preferences, and perceptions. This study shows that intense scenes such as wars, fights and scenes that use a lot of magic elements really need good quality sound effects and foley. This has an impact on the emotions perceived by participants when watching a film scene with a high level of intensity. This finding implies that the identification of the distinctive sounds of the main characters and musical elements is important for further studies of similar research.

Keywords: Sound Design, Redesign Sound, Subjective Test

Pendahuluan

Peran audio dalam sebuah film tidak kalah penting dengan visual. Audio justru memiliki peran yang sama besar dengan visual yang berfungsi untuk memberikan penekanan emosi tertentu dan mendukung suatu film agar cerita dan pesan atau maknanya dapat dikomunikasikan kepada penonton dengan optimal (Goerne, 2019). Terdapat empat aspek audio pada film antara lain pengganti dialog otomatis, *foley* (menirukan bunyi sesuai dengan adegan visual), bunyi suasana ekologis, dan efek bunyi. Semua aspek audio tersebut dirancang berdasarkan teori desain bunyi pada film, melalui tahapan produksi dan pasca produksi guna membangkitkan emosi penonton dan menyampaikan pesan film tersebut. (Dakic, 2007; Viers, 2008; Bottomore, 1999).

Terdapat film orisinal Indonesia yang memiliki pesan yang sangat positif bagi generasi muda. *Satria Heroes: Revenge of The Darkness* merupakan film *tokusatsu* (film dari Jepang yang menampilkan karakter pahlawan super dengan efek visual pada produksinya) pertama Indonesia yang diproduksi dengan skala internasional. *Satria Heroes* mengadaptasi ide karakter pahlawan super Jepang yang sangat populer yaitu Kamen Rider, dengan menyampaikan nilai-nilai kekeluargaan,

keberanian, dan pengorbanan (Barrack, 2017). Berdasarkan studi awal yang dilakukan terhadap partisipan ahli, walaupun film *Satria Heroes* sudah berhasil diproduksi bekerjasama dengan Jepang dan berskala internasional, ditemukan bahwa beberapa bagian audio dari film ini yang belum optimal sehingga belum dapat mengkomunikasikan dan membangun impresi tertentu yang penting untuk mendukung aspek visual.

Beberapa penelitian sebelumnya pernah dilakukan terkait dengan bunyi pada film. Elliani dan Simanjuntak (2019), melakukan studi aspek bunyi non-diagetic terhadap persepsi manusia pada film *Battle of Surabaya*. Video berdurasi satu menit dengan rekayasa bunyi diagetik dan non-diagetik diujikan secara subjektif terhadap 13 partisipan dengan mengisi kuesioner. Hasil studi menunjukkan bahwa penerapan bunyi non-diagetik sangat penting guna meningkatkan emosi penonton dan membangkitkan dramatisasi adegan. Selanjutnya, Ghozali (2021) menginvestigasi preferensi partisipan terhadap desain ulang bunyi pada film pendek *Silent Trees*. Sampel video yang sudah dilakukan desain ulang bunyi diujikan terhadap dua kelompok partisipan ahli dan non-ahli. Partisipan diminta membandingkan video yang telah direkayasa unsur efek bunyinya, terhadap film yang orisinal. Penelitian ini mengungkapkan bahwa bunyi yang telah didesain ulang terbukti memberikan impresi yang lebih realistis dalam memahami film.

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya mengenai desain ulang bunyi pada film, dapat disimpulkan bahwa rekayasa bunyi sangat penting bagi meningkatkan pemahaman dan emosi penonton. Di sisi lain, belum terdapat studi yang melakukan investigasi pada film *tokusatsu* Indonesia dengan fokus pada efek bunyi.

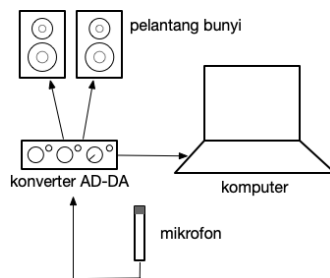
Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi aspek perseptual partisipan terhadap desain ulang bunyi dan *foley* film *Satria Heroes: Revenge of The Darkness*. Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan merancang tiga sampel cuplikan film yang telah direkayasa efek bunyi dan *foley*. Selanjutnya sampel hasil rekayasa diuji secara subjektif melalui kuesioner, dengan cara dibandingkan dengan sampel film orisinal tanpa rekayasa bunyi dan *foley*.

Metodologi

Terdapat tiga tahapan pada studi ini: pembuatan sampel efek bunyi, dan pengujian subjektif. Pembuatan sampel dilakukan setelah dilakukan seleksi cuplikan film dan durasi serta penentuan unsur efek bunyi dan *foley* yang akan didesain ulang. Pengujian subjektif dilakukan guna mengkaji kesukaan personal partisipan terhadap sampel dan alasan pemilihan.

Pembuatan Sampel

Cuplikan video dengan durasi tiga menit ditentukan untuk selanjutnya akan disusun unsur efek bunyi dan *foley* yang akan didesain ulang. Selanjutnya dilakukan pengumpulan materi audio yang diperlukan untuk desain ulang bunyi. Pengumpulan materi dilakukan dengan cara perekaman audio dan penggunaan perpustakaan bunyi.



Gambar 1. Skema Perangkat Perekaman

Gambar 1 merupakan skema perekaman efek bunyi dan *foley*. Perekaman dilakukan dengan menggunakan mikrofon shotgun kondensor Sennheiser MKH 416 yang terhubung dengan perangkat konversi analog digital – digital analog (AD-DA) Presonus Audio Box. Laptop Macbook Air digunakan untuk merekam sinyal digital menggunakan perangkat lunak Logic Pro X 10.1.4. Sepasang pelantang bunyi Yamaha HS5 digunakan untuk memonitor hasil perekaman.

Hasil perekaman dan seleksi bunyi dari perpustakaan bunyi selanjutnya akan memasuki tahap penyuntingan yaitu pembersihan sinyal hasil perekaman, dan amplifikasi sinyal. Plugins Izotope RX digunakan untuk membersihkan derau, dan sinyal yang tidak diinginkan. Kemudian digunakan Izotope Ozone 9 Elements untuk memberikan filter dan amplifikasi.

Uji Subjektif

Pengujian sampel dilakukan kepada dua kelompok partisipan yaitu kelompok ahli ($n=13$) yang terdiri dari mahasiswa desain bunyi dan desain komunikasi visual Universitas Pelita Harapan minimal semester enam, desainer bunyi pasca produksi, dosen tata visual dan dosen tata bunyi. Kelompok non-ahli ($n=19$) merupakan anggota komunitas pecinta *toksatsu*. Tujuannya adalah untuk memperoleh pendapat dari partisipan yang sangat mengetahui karakteristik film yang tidak berlatar belakang audio visual.

Cuplikan film yang sudah direkayasa ulang dan cuplikan film orisinal diujikan kepada partisipan melalui tautan dari *Google Form*. Pertama-tama partisipan dipersilahkan menonton film orisinal terlebih dahulu dan setelah itu disajikan film yang telah didesain ulang efek bunyi dan *foley*-nya. Kuesioner yang terdiri dari tiga pertanyaan selanjutnya ditanyakan kepada partisipan. Digunakan Skala Lima *Likert* untuk menguji kesukaan personal yang terdiri dari sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pertanyaan pertama adalah, "Apakah kualitas bobot ledakan pada cuplikan pertama dan kedua pada film yang telah direkayasa ulang lebih menggugah emosi dibandingkan dengan film yang asli?". Pertanyaan kedua adalah "Apakah bunyi medan listrik di cuplikan kedua pada film yang direkayasa ulang memberikan dampak emosi yang lebih mendukung visual dibandingkan dengan film yang asli?". Pertanyaan ketiga adalah "Apakah secara keseluruhan kualitas bunyi yang terdapat pada film yang telah direkayasa ulang terdengar lebih menarik dibandingkan dengan film yang asli?".

Selanjutnya, Skala Lima *Likert* yang terdiri dari sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, berbobot mulai dari 5 sampai 1 secara berurutan. Persentase setiap jawaban dihitung berdasarkan persamaan berikut:

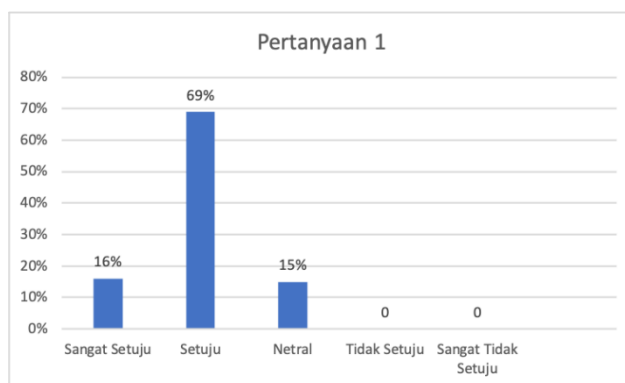
$$\frac{\text{Jumlah skor} \times \text{Jumlah jawaban Per Skala}}{\text{Jumlah Skor (5)} \times \text{Jumlah total responden}} \times 100\%$$

Diskusi

Analisis Kelompok Partisipan Ahli

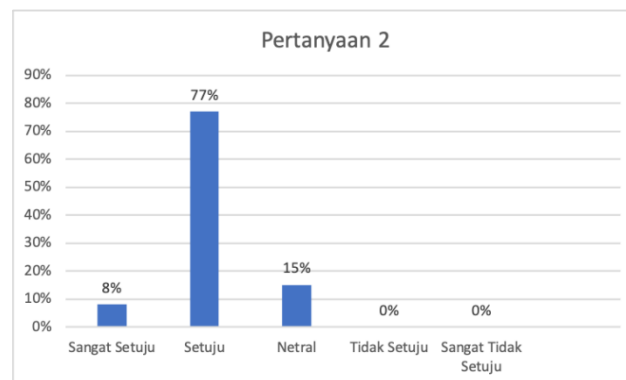
Partisipan kelompok ahli berjumlah 13 orang yang terdiri dari empat orang mahasiswa tata bunyi, dua orang dari mahasiswa sinematografi, satu orang dari dosen tata bunyi, dua orang dosen sinematografi, satu orang dari insinyur bunyi, dan tiga orang dari praktisi audio pascaproduksi.

Pada pertanyaan pertama yaitu apakah kualitas bunyi bobot ledakan pada cuplikan desain ulang lebih baik dari pada cuplikan asli, sebanyak 16% sangat setuju, 69% setuju, 15% netral, dan tidak ada yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Total persentase jawaban positif yang diperoleh adalah 85%, dibandingkan dengan total respon yang netral yaitu 15%. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas partisipan setuju dengan kualitas aspek bobot ledakan yang terdapat pada cuplikan desain ulang lebih dapat menggugah emosi dibandingkan dengan yang asli.



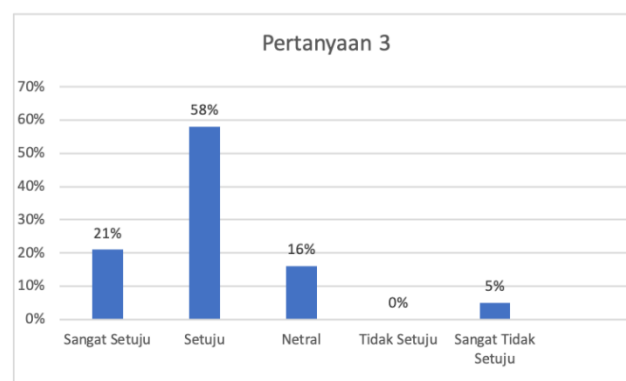
Gambar 2. Diagram Batang Persentase Pertanyaan Satu

Pada pertanyaan kedua yaitu apakah kualitas bunyi medan listrik pada cuplikan desain ulang lebih memberikan dampak emosi terhadap aspek visual dari pada cuplikan aslinya, sebanyak 8% partisipan menyatakan sangat setuju, 77% setuju, 15% netral, tidak ada yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas partisipan setuju dengan kualitas aspek bunyi medan listrik yang terdapat pada cuplikan desain ulang lebih dapat menggugah emosi dibandingkan dengan yang asli.



Gambar 3. Diagram Batang Persentase Pertanyaan Dua

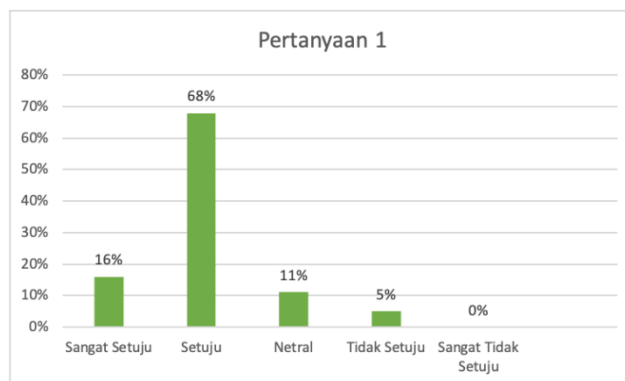
Pada pertanyaan ketiga yaitu apakah keseluruhan kualitas bunyi hasil desain ulang terdengar lebih menarik dibandingkan dengan film asli, mayoritas partisipan menyatakan setuju. Sebanyak 21 % menyatakan sangat setuju, 58% setuju, 16 % netral, dan 5% sangat tidak setuju. Secara keseluruhan kualitas bunyi yang memberikan impresi bobot dan medan listrik dinilai baik serta menarik dan sangat memengaruhi pemahaman film pada konteks visual. Terdapat temuan menarik yaitu dinyatakan bahwa aspek musik dan dialog dianggap penting dalam menentukan kualitas desain bunyi secara keseluruhan. Partisipan menyarankan agar musik dan dialog sebaiknya disertakan pada saat pengujian subjektif.



Gambar 4. Diagram Batang Persentase Pertanyaan Tiga

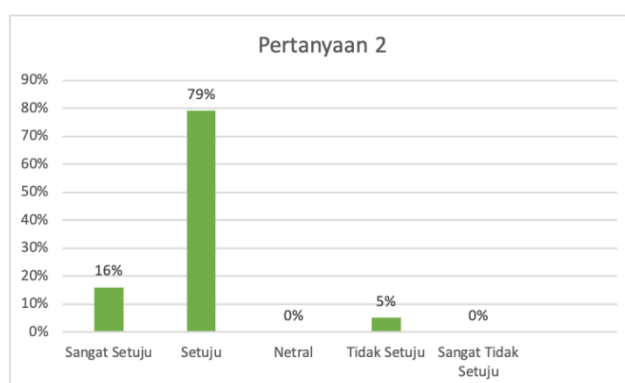
Analisis Kelompok Partisipan Non-Ahli

Pada pertanyaan pertama yaitu apakah kualitas bunyi bobot ledakan pada cuplikan desain ulang lebih baik dari pada cuplikan asli, 16% partisipan menyatakan sangat setuju, 68% setuju, 11% netral, 5% tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas partisipan setuju bahwa kualitas bunyi bobot ledakan pada cuplikan desain ulang lebih dapat menggugah emosi dari pada cuplikan asli.



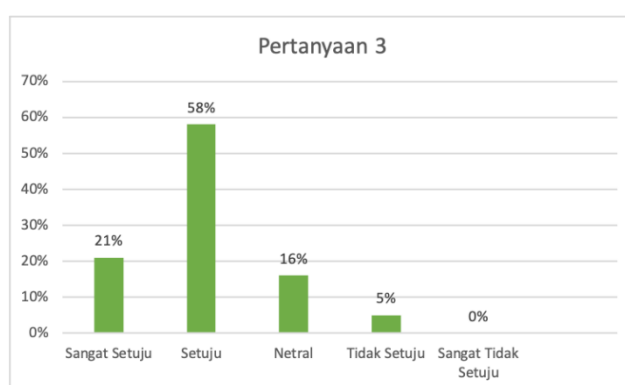
Gambar 5. Diagram Batang Persentase Pertanyaan Satu

Pada pertanyaan kedua yaitu apakah kualitas bunyi medan listrik pada cuplikan desain ulang lebih memberikan dampak emosi terhadap aspek visual dari pada cuplikan aslinya, 16% partisipan menyatakan sangat setuju, 79% setuju, 0% netral, 5% tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas partisipan setuju bahwa bunyi medan listrik hasil disan ulang lebih memberikan dampak emosi dibandingkan dengan aslinya.



Gambar 6. Diagram Batang Persentase Pertanyaan Dua

Pada pertanyaan ketiga yaitu apakah keseluruhan kualitas bunyi hasil desain ulang terdengar lebih menarik dibandingkan dengan film asli, 21 % menyatakan setuju, 58% setuju, 16% netral, 5% tidak setuju dan tidak ada yang menyatakan sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas partisipan non ahli setuju bahwa hasil desain ulang memiliki kualitas yang lebih baik daripada aslinya. Hal yang dapat menjelaskan pernyataan ini adalah timbulnya emosi dan aspek fisik yang diperspesikan lebih nyata. Beberapa partisipan menyatakan bahwa kualitas bobot bunyi hasil desain ulang memiliki persepsi emosional yang baru dan belum terbayangkan sebelumnya seperti pada saat menyaksikan film *superhero* yang diproduksi oleh Marvel.



Gambar 7. Diagram Batang Persentase Pertanyaan Tiga

Di sisi lain, terungkap bahwa partisipan yang netral dan tidak setuju menyatakan bahwa kualitas ledakan tidak sesuai dengan karakter film *Kamen Rider* yang menjadi preferensi mereka. Selain itu, tidak hadirnya dialog dan musik menjadikan cuplikan film yang telah didesain ulang menjadi tidak utuh. Temuan menarik lainnya yang terungkap adalah pentingnya efek bunyi transformasi bentuk karakter utama dari bentuk manusia menjadi *Kamen Rider*. Efek bunyi ini sangat krusial pada karakter *Satria Heroes*.

Kesimpulan

Studi ini telah mengidentifikasi aspek perseptual partisipan terhadap desain ulang bunyi dan *foley* film *Satria Heroes*. Temuan dari studi ini mengungkapkan bahwa kualitas desain ulang bunyi dan *foley* cuplikan film *Satria Heroes* lebih baik daripada aslinya menurut mayoritas partisipan kelompok ahli maupun non-ahli. Investigasi ini telah menunjukkan bahwa bunyi khas atau ikonik dari karakter utama menjadi unsur sangat penting pada film *Satria Heroes* yang tidak dapat

dihilangkan. Implikasi teoritis utama dari studi ini adalah bahwa kelengkapan aspek bunyi yang meliputi dialog dan musik, berimplikasi signifikan pada pengujian perseptual.

Daftar Pustaka

- Bottomore, S. (1999). An International Survey of Sound Effects in Early Cinema. *Film History*, 11(4), 485–498. <http://www.jstor.org/stable/3815249>
- Elliani, C. and Simanjuntak, J. (2019). Analysis application of non-diegetic sound on animation film “Battle of Surabaya” to human perception. *Proceedings of the 1st International Conference on Interdisciplinary Arts and Humanities - ICONARTIES*, ISBN 978-989-758-450-3, 123-127. doi:10.5220/0008546701230127
- Dakic, V. (2007). *Sound design for film and television*. GRIN Verlag.
- Goerne, T. (2019). Hearing the film: The emotional effect of sound in film. *EPiC Series in Technology*, 1, 17–30. <https://doi.org/10.29007/jk8h>
- Ghozali, J. (2021). *Analisis preferensi rekayasa ulang bunyi pada film pendek Silent Trees terhadap ahli industri film dan mahasiswa tata bunyi*. S1 Thesis. Universitas Pelita Harapan, Tangerang.
- Viers, E. (2008). *The sound effects Bible*. In *The Sound Effects Bible*. Michael Wiese Production.