

KESADARAN EKSPLORASI BUNYI PADA SINEMA INDONESIA DALAM KURUN WAKTU 2001-2005

Aditya Tama Isdiarto

Seni Videografi, Penciptaan
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
e-mail : tamaadit850@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang sebenarnya memiliki potensi sangat baik jika dihadapkan dengan sistem pendukung yang tepat. Hal tersebut dapat terlihat dari perkembangan sinema pada masa transisi di era tahun 2000-an, dimana sinema Petualangan Sherina adalah penanda gairah tumbuhnya karya-karya sinema setelahnya serta memberikan stimulus bangkitnya industri sinema saat itu dan seterusnya. Namun yang menjadi titik kajian kali ini adalah bagaimana dengan kesadaran eksplorasi bunyi selama 5 tahun tersebut. Metode yang digunakan dalam pembahasan ini menggunakan rujukan dari Gabriele Jutz yang membahas tentang estetika audiovisual dalam cinema experimental kontemporer. Tujuannya adalah menginformasikan sisi lain dari perkembangan sinema Indonesia pada unsur bunyi.

Kata kunci: bunyi, eksplorasi, peka, sinema

ABSTRACT

Indonesia is a country that actually has very good potential if it is faced with the right support system. This can be seen from the development of cinema during the transitional period of the 2000s era, where the film Petualangan Sherina is a marker of the passion for the growth of later films and giving stimulus to film industry at the time and later. However, the point of this study is how about the sensitivity of sound exploration during the 5 years. The method used in this discussion uses the science of Gabriel Jutz, which discusses the important role of sound as a companion to the visual aesthetics of cinema. The aim is to inform the other side of the development of Indonesian cinema on the element of sound.

Keyword: aware, cinema, exploration, sound

PENDAHULUAN

Kebangkitan sinema Indonesia sangat terlihat pada tahun 2001-2005, antusiasme sinema anak dan remaja ternyata paling mendominasi minat hingga hal tersebut memberikan banyak peluang bagi para produser, sutradara serta kreator sinema skala rumahan berlomba untuk memberikan sajian narasi yang sangat variatif, mulai dari Petualangan Sherina, Joshua oh Joshua, AADC (Ada Apa Dengan Cinta), Janji Joni, Catatan Akhir Sekolah dan masih banyak lagi. Semangat ini juga menghasilkan symbiosis mutualisme salah satunya pada industri musik yang mendominasi unsur bunyi di setiap produksinya pada masanya.

Dari pembuatan produksi sinema pada saat itu, sudah pasti banyak tantangan yang harus dihadapi seperti keterbatasan mengakses referensi pengetahuan dan teknis. Melihat peristiwa tersebut serta mengkaji apa yang telah dituliskan oleh *Gabriele Jutz*, mari kita bersama-sama mengulas unsur apa saja yang telah diaplikasikan pada sinema Indonesia dan mengkomparasikan dengan sinema global pada kurun waktu 2001 - 2005.

Sebagai pemantik awal dalam perspektif bunyi, penulis akan memberikan pendapat, membahas kelebihan dan kekurangan serta mengkomparasikan praktik bunyi yang dieksplorasi perfilman global pada masa itu dalam kepekaan eksplorasi bunyi sebagai refleksi pembuat sinema serta informasi bagi pembaca umum untuk bersama-sama lebih memahami unsur bunyi berdasarkan rujukan sumber yang dihadirkan.



Gambar 1. Foto dokumen pribadi

Membaca tulisan dari *Gabriele Jutz*, sari yang didapat adalah teori sinema secara keseluruhan memiliki unsur gambar bergerak yang jika diamati dan disimpulkan juga memiliki dimensi gelombang bunyi. Hal ini akan memberikan kepekaan terhadap pembuat sinema untuk memperhatikan bunyi lebih jeli. Inovasi mereka tidak hanya berfokus kepada narasi dan estetika visual lalu menggabungkannya dengan hasil penangkapan bunyi di lapangan saja, namun ada praktik kreatif yang dilakukan pada *post*-produksi untuk merekam, mengolah, mereproduksi bunyi untuk memberikan hasil yang maksimal pada penayangan. *"Bukan fenomena gelombang bunyi, namun terdengar dalam konteks film..."* (Birtwistle 2010, 17).

Pada pembahasan lainya banyak elemen-elemen bunyi yang bisa dipraktikan dalam penerapan sinema. Tidak hanya bunyi dialog narasi dan efek bunyi, tetapi juga keheningan, kebisingan dan tanpa terkecuali bunyi dari sinema asli itu sendiri. *Avant-garde* memiliki peran penting dalam menciptakan manipulasi bunyi yang bisa serupa dengan visual yang dihadirkan, karena praktik ekperimental cangkupannya sangat luas. Hampir setiap benda dapat diciptakan untuk menghasilkan bunyi.



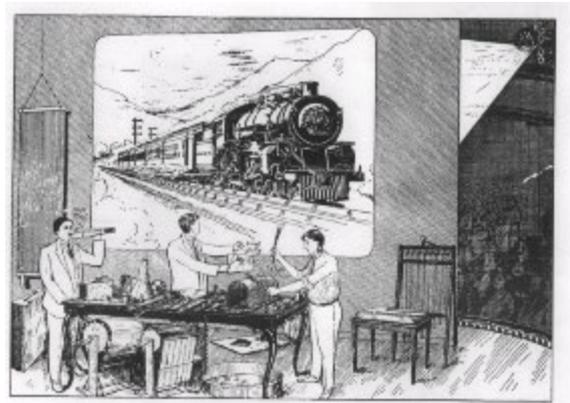
Gambar 2. Efek bunyi yang digunakan dan disimpan di CBS Studio.

Dari banyaknya praktik eksperimental bunyi dalam sinema, bisa dikategorikan dan dibagi menjadi 4 yang dapat merepresentasikan visual yang akan disajikan dalam produksi. Berikut merupakan kategori klasifikasinya :

Anti-Naturalistic Use of Sound

Kategori yang pertama adalah *"Anti-Naturalistic Use of Sound"* kategori ini memiliki jangkauan yang paling luas dan berfokus pada bagaimana hubungan bunyi/gambar diatur. Sebelum tahun 1920-an, industri perfilman dunia

tidak sepenuhnya mengolah teknologi untuk merekam gambar dan bunyi secara bersamaan, sehingga mereka menyelaraskannya melalui media yang terpisah melalui alat vitaphone yang dimiliki dari Warner Bros. Hingga akhirnya tiga ahli dari Jerman yang memiliki panggilan *"Tri-Ergon"* menemukan *"sound-on-film system"* yaitu sistem bunyi yang direkam melalui proses optik dimana gelombang bunyi diubah ke pola cahaya bersamaan dengan film itu sendiri.



Gambar 3. Menunjukkan praktik sederhana efek bunyi dari Yerkes.

Dalam kata lain, apa yang timbul menjadi alami atau natural pada aslinya semuanya adalah buatan. Bunyi sinema dapat datang dari segala sumber. Banyak yang memilih tidak merekam ketika gambar di filmkan. Dengan menutupi konstruksinya sendiri, secara alami menyelaraskan ilusi bunyi sintesis pendukung dan dilakukan dengan praktik *avant-garde*. (cf. Eisenstein, Pudovkin, dan Alexandrov 1978).



Gambar 4. Instrument pada tahun 1910 katalog Yerkes (Sumber : Willam Ludwig, Jr)

The Sound of Technology

Kategori kedua adalah *"The Sound of Technology"* yaitu memanfaatkan bunyi yang dihasilkan oleh teknologi rekam itu sendiri, Seperti alat perekam atau reproduksi bunyi. Banyak orang lebih mengenalnya dengan sinema rumahan atau komunitas sinema akan lebih mudah meghemat format penyimpanan secara berkala dalam pengaplikasian selama pra-produksi, produksi, pasca produksi hingga penayangan dari format sinema berukuran kecil.

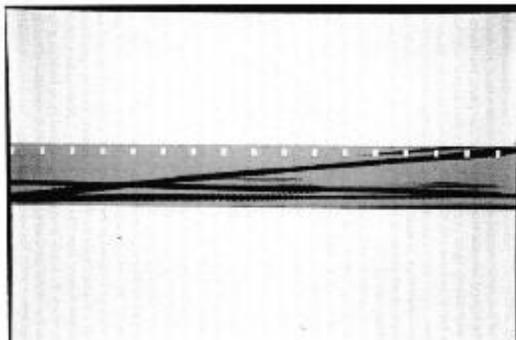


Gambar 5. Camcorder dengan teknologi rekam Audio Visual.

Di era saat ini sistem bunyi digital sudah memiliki teknologi tinggi "lossless", urgensi perekam audio terpisah sudah tidak terlalu penting. Karena semua media perekam audio visual saat ini memiliki materialitas yang baik. Teknologi bunyi telah berkembang secara signifikan. Mengartikan dan menulis apa yang terekam dalam ucapan, musik dan efek.

Optical Sound Synthesis

Ketiga *"Optical Sound Synthesis,"* berfokus pada mode bunyi. Kualitas bunyi yang bersumber entah dari mana ini berasal dari praktik bahwa mereka tidak bergantung pada rekaman tetapi muncul dari peralatan itu sendiri. Bunyi sintetis juga mendeskripsikan sebagai *"sound-of-film"* atau *"animated sound"* serta pendalamannya. Di sisi lain, bunyi buatan dan yang lainnya seluruh bentuk yang dibahas mengklasifikasikan kedalam aturan *autogenerative sound* (cf.Jutz 2010).

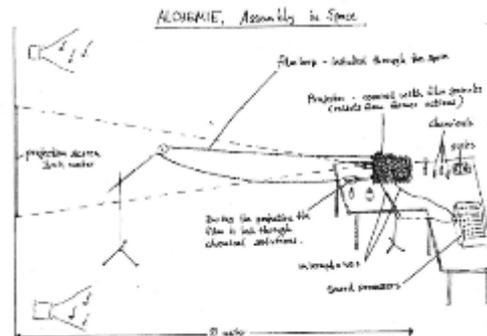


Gambar 6. Frame enlargement Optical Sound (Guy Sherwin,2007)

Ketika bunyi buatan telah diproduksi oleh sentuhan tangan seniman (dengan gambar, goresan, atau interaksi cetak sebagai contoh), bunyi generatif otomatis tidak menggambarkan seniman sebagai subjek produksi, namun bergantung pada bentuk fisik lembaran film miliknya yang bereaksi ke kimia, air, panas,organik, cairan tubuh, dan seterusnya. Dalam praktik ini, seniman berkontribusi sedikit material daripada konsepnya menghasilkan sebuah ruang kerja untuk proses kreatif atau bisa dibilang dengan praktik eksperimental.

Live Generated Sound and Image

Kategori terakhir *"Live Generated Sound and Image"* menerangkan pada fitur kinerja proyeksi kontemporer. Model konvensional dari sinema yang berorientasi pada produk akhir, dimana untuk membicarakan proses produksi dan pertunjukan dikerjakan secara terpisah atau bukan pertunjukan langsung. Bagaimanapun, sejarah dari sinema avant-garde telah berulang memperlihatkan bahwa ini bukan sebuah hal yang baku. Seluruh praktik eksploratif yang diterapkan pada sinema amat sangat mungkin terjadi, bahkan diluar dari aturan sinema yang selalu diterapkan hingga saat ini.



Gambar 7. Film and Sound Performance Alchemy (Jurgen Rebel, Thomas Koner, 1992-present)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Data yang didapat akan dianalisis dan dikaji lebih dalam mengenai kepekaan unsur bunyi pada film kurun waktu 2001-2005

PEMBAHASAN

Dari pembahasan pada kajian materi sebelumnya, mari mengkaji dan mengkomparasikan atas apa yang telah ditemukan berdasarkan kategori tersebut. Melihat arsip Pustaka Laman dari Oscar, praktik kreatif pada kepekaan unsur bunyi telah banyak dan sudah umum dilakukan pada industri sinema internasional. Dibuktikan dengan adanya nominasi

Best Sound Editing di tahun 2001 yang dimenangkan oleh U-571. Pada kepekaan bunyi tersebut sangat diperhatikan betul bagaimana rekaan visual yang dinamis dapat dihasilkan bunyi secara detail menyesuaikan kebutuhannya.



Gambar 8. Praktik eksplorasi bunyi George Walters dan Christopher Boyes pada sineman Pearl Harbor.

Mereka lebih cenderung menciptakan bunyi dibandingkan dengan mencari bunyi itu sendiri. Begitu juga Pada sinema Pearl Harbor pada tahun 2002, The Lord of The Ring: The Two Towers 2003, Master and Commander: The Far Side of The World 2004, The Incredibles 2005.



Gambar 9. Best sound editing Pearl Harbor 2002

Lalu bagaimana pergerakan sinema di Indonesia di tahun yang sama? Hal ini sangat menarik dibahas karena pada tahun tersebut kebangkitan perfilman Indonesia mulai nampak baik. Ditandai antusiasme masyarakat untuk mengunjungi gedung teater sinema karena penyajian narasi yang dapat menarik penonton serta narasi sinema yang sangat variatif. Namun dalam prosesnya pasti banyak sekali keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi pada masa itu, seperti studi referensi dan teknis pasca produksi terutama dalam penyajian bunyi.

Banyak terjadi celah kekosongan yang sebenarnya dapat diisi seperti bunyi *ambient* atau

soundscape dan bunyi sintetis lainnya yang dapat mengisi celah kosong serta lebih menghidupkan suasana. Hingga pada praktik kreatifnya untuk mensiasati hal tersebut, banyak produsen sinema yang melirik industri musik independent untuk mengisi sebagai *Original Sound Track (OST)* guna menambal dan mengantar kearah narasi berikutnya. Hampir semua sinema menggunakan praktik seperti itu seolah sudah menjadi pola dalam industri perfilman lokal. Positifnya adalah diantara kedua industri tersebut terjadi symbiosis mutualisme dimana kedua belah pihak memiliki keuntungan yang setara. Sinema memiliki *exposure* yang baik di mata penikmatnya di sisi lain para pelaku musik memiliki panggung sebagai kelanjutannya.



Gambar 10. Sinema Indonesia yang diproduksi pada tahun 2001 hingga 2005

Ada pepatah mengaktakan bahwa sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Sehingga dari kenyamanan diatas juga memberikan dampak yang kurang baik, seperti praktik lainnya dalam eksplorasi bunyi secara perkembangannya kurang signifikan atau cenderung lambat. Untuk nominasi penghargaan dalam Festival film lokal saja baru terlaksana beberapa tahun yang lalu. Bahkan seni musik *avant garde* hingga hari ini pun masih terasa eksklusif dan masih belum dapat menerima seni bunyi eksperimental. Padahal praktik bunyi tersebut sangat banyak digunakan pada pasca produksi sinema hampir di seluruh dunia dan

berbagai macam genre sinema terutama yang paling banyak adalah sinema *thriller* dan *horror*.

PENUTUP

Penjelasan di atas memberikan penanda bahwa mari mulai lebih saling mencermati terhadap kepekaan unsur bunyi terhadap sinema, serta mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan yang dapat dimanfaatkan di lingkungan sekitar dan membaca banyak literasi yang banyak disediakan dalam jaringan, karena untuk saat ini tidak ada alasan untuk kekrurangan dalam mencari atau mengakses sumber kajian dan menerapkannya secara teknis. Sehingga kedepannya akan lebih memberikan khasanah keilmuan dan kontribusi alternatif dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Birtwistle, Andy. (2010). *Cinesonica: Sounding Film and Video*. New York: Manchester University Press.
- Bordwell, David, and Kristin Thompson. (2010 9th ed.). "Sound in the Cinema." *In Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Kaduri, Yael. (2016). *Handbook of sound and image in Western art Sound and image in Western art*. New York : Oxford University Press.
- Newslater (1985-1999). *Experimental Music Instrument*. Nicasio, California 94946 PO Box 784.