

PENATAAN SUARA *SURREALIST* DENGAN *INTERNAL DIEGETIC SOUND* PADA FILM *LABYRINTH OF MIND*

Fadhillah Camaylia Yeffri Dewi, Rustim

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: Fadhillah Camaylia Yeffri Dewi fadhillahcamaylia1905@gmail.com Institut Seni Indonesia Padangpanjang	Film Film <i>Labyrinth Of Mind</i> bergenre <i>thriller pshycology</i> menceritakan tentang Chira, seorang wanita berusia 20 tahun memiliki karakter unik yang suka membuat konten vlog, tetapi menderita skizofrenia paranoid yang dipicu oleh faktor genetik dan pengalaman traumatis saat menyaksikan ayahnya yang stres setelah kematian tragis ibunya. Dalam upaya mencari ketenangan, Chira pergi ke sebuah villa di pegunungan. Namun, ketenangan yang diharapkan berubah menjadi mimpi buruk ketika dia mulai mendengar bisikan-bisikan dan mengalami halusinasi tentang ayah dan ibunya yang telah meninggal. Di villa tersebut, Chira menemukan selendang merah dalam sebuah peti, yang membawa serangkaian kejadian aneh dan menakutkan. Setelah berlari panik dan bersembunyi di hutan, Chira terus dihantui oleh suara-suara dan bayangan hitam yang menakutkan. Ketika akhirnya terbangun di rumah sakit, dia menyadari bahwa barang-barang yang ada di sebuah villa seperti peti, selendang merah, dan surat kabar semuanya nyata, mencerminkan kondisi mentalnya yang semakin parah. Konsep tata suara yang digunakan pada film <i>Labyrinth Of Mind</i> adalah penataan suara <i>suurealist</i> dengan <i>internal diegetic sound</i> pada film <i>labyrinth of mind</i>. Suara <i>surrealist</i> yang diciptakan bertujuan untuk menciptakan pendengaran yang unik dan menarik untuk penonton dengan menggabungkan elemen-elemen suara yang mengungkapkan pikiran dan emosi dalam karakter. Pengkarya menghubungkannya untuk memberikan perbedaan antara realistas dan halusinasi pada film <i>Labyrinth Of Mind</i>. Keywords: Film <i>Labyrinth Of Mind</i>, Tata Suara, <i>Surrealist</i>

This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Jiwa merupakan esensi yang membentuk identitas seseorang, mengarahkan pikiran, perasaan, dan tindakan. Merupakan pusat kesadaran yang menghubungkan seseorang dengan realitas dan makna hidup. Jiwa yang sehat merupakan pondasi utama dari kesehatan mental yang baik. Ketika jiwa terganggu dalam kondisi stress, trauma, atau

penyakit mental, keseimbangan emosi, pikiran perilaku akan terganggu, yang berdampak langsung pada kualitas hidup dan hubungan dengan orang lain kondisi ini akan menyebabkan gangguan kesehatan mental.

“Gangguan kesehatan mental merupakan kondisi dimana seseorang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan dirinya dengan kondisi disekitarnya. Ketidak mampuan dalam memecahkan sebuah masalah sehingga menimbulkan stress yang berlebih menjadikan kesehatan mental individu tersebut menjadi terganggu stress yang akhirnya dinyatakan terkena sebuah gangguan kesehatan mental.” (Adisty Wismani Putri, & Arie Surya Utama : vol2 : 2015).

Pada artikel Eka Hospital menuliskan 10 macam jenis penyakit mental seperti gangguan kecemasan berlebihan, gangguan *mood*, gangguan *psikotik*, gangguan skizofrenia, gangguan makan, gangguan kecanduan, gangguan kepribadian, *obsessive compulsive disorder* (ocd), gangguan *stress* pancatrauma *posttraumatic stress disorder* (ptsd), gangguan depresi dari 10 macam gangguan mental diatas pengkarya tertarik dan terinspirasi dengan gangguan skizofrenia. Skizofrenia bisa sendiri terjadi dalam kehidupan sehari hari dan lingkungan sekitar dengan itu pengkarya juga menyakinkan garapan dibuat bisa sampai kepada penonton.

Menurut Davison, “Skizofrenia merupakan gangguan psikosis yang ditandai dengan gangguan utama dalam pikiran, emosi, dan perilaku pikiran yang terganggu, berbagai pikiran tidak terhubung secara logis persepsi dan perhati yang keliru efek yang dataratau tidak sesuai dan berbagai gangguan aktivitas *motoric* yang *bizzare*. Pasien skizofrenia menarik diri dari orang lain dan kenyataan, sering kali masuk ke dalam kehisupan fantasi yang penuh delusi dan halusinasi.” (Davison 2009 : 319).

Disimpulkan bahwa skizofrenia dapat menyebabkan disfungsi pada berpikir, merasakan dan berperilaku dengan kecenderungan untuk menarik diri dari kenyataan dan disebabkan oleh khayalan halusinasi.

“Muhammad Aziz Darmawan juga menjelaskan tentang skizofrenia pada buku pengantar psikologi abnormal skizofrenia terbagi menjadi 8 jenis yaitu skizofrenia paranoid, skizofrenia hebreferenia, skizofrenia katatonik, skizofrenia yang tak dapat dibedakan, skizofrenia residual, skizofrenia sederhana, skizofrenia cabestesias, skizofrenia unspecified.” (Muhammad Aziz Darmawan, 2023 : 338-340).

Berdasarkan artikel diatas pengkarya melihat fenomena yang ditemui dari pengalaman pribadi seorang teman yang pernah mengalaminya. disini pengkarya lebih mendetailkan gangguan mental skizofrenia ke jenis skizofrenia. Skizofrenia yang ditandai oleh adanya delusi dan halusinasi yang kuat, terutama yang bersifat *paranoid*, dimana penderita kerap merasakan dikejar, diawasi, atau dibohongi oleh orang lain disekitarnya. Individu dengan *skizofrenia paranoid* cenderung memiliki pola pikir yang terfokus pada kecurigaan dan ketakutan yang tidak rasional, pada saat itu pula dapat menyebabkan perilaku defensif atau agresif. Meskipun gejala kognitif seperti gangguan berpikir mungkin lebih ringan dibandingkan dengan subtype lain, penderita *skizofrenia paranoid* sering mengalami gangguan besar dalam hubungan sosial dan kehidupan sehari-hari karena keyakinan yang salah ini.

Pada fenomena tersebut pengkarya mengangkat sebuah film fiksi bergenre *thriller psikology* yang penuh misteri. Film ini berjudul *Labyrinth Of Mind* menceritakan tentang Chira, seorang wanita berusia 20 tahun memiliki karakter unik yang suka membuat konten vlog, tetapi menderita *skizofrenia paranoid* yang dipicu oleh faktor genetik dan pengalaman traumatis saat menyaksikan ayahnya yang stres setelah kematian tragis ibunya. Dalam upaya mencari ketenangan, Chira pergi ke sebuah villa di pegunungan. Namun, ketenangan yang diharapkan berubah menjadi mimpi buruk ketika dia mulai mendengar bisikan-bisikan dan mengalami halusinasi tentang ayah dan ibunya yang telah meninggal. Di villa tersebut, Chira menemukan selendang merah dalam sebuah peti, yang membawa serangkaian kejadian aneh dan menakutkan. Setelah berlari panik dan bersembunyi di hutan, Chira terus dihantui oleh suara-suara dan bayangan hitam yang menakutkan.

Ketika akhirnya terbangun di rumah sakit, dia menyadari bahwa barang-barang yang ada di sebuah villa seperti peti, selendang merah, dan surat kabar semuanya nyata, mencerminkan kondisi mentalnya yang semakin parah. Tema ini pengkarya temui dari pengalaman pribadi seorang teman yang pernah mengalaminya. Terinspirasi oleh kisah tersebut, pengkarya berencana untuk menggarapnya dalam bentuk fiksi media *audiovisual* dan bertujuan untuk membuat suara-suara imajinasi yang mendalam dengan gaya *Surrealist*, suara *Surrealist* juga sulit dikategorikan secara spesifik karena bersifat subjektifitas, suara *surrealist* ini sangat subjektif dan bergantung pada interpretasi individu, suara *surrealist* bisa juga dikategorikan fleksibel batasan antara suara *surrealist* dan jenis suara lainnya seringkali kabur, dan terakhir bisa dikategori evolusi konsep *surrealist* sendiri terus berkembang, sehingga jenis suara pun dinamis. Meskipun demikian pengkarya dapat mengidentifikasi beberapa karakteristik umum suara *surrealist* dalam *sound film*. Chion Michel pada bukunya yang berjudul *Audio-Vision: Sound on Screen* menjelaskan contoh seperti yang pertama distorsi dan manipulasi suara yang diubah secara ekstrem, dengan *echo*, atau *reversal* untuk menciptakan efek yang tidak biasa dan mengganggu, dilanjutkan dengan suara alam yang abstrak suara seperti angin, hujan atau ombak dimanipulasi untuk menciptakan atmosfer yang misterius dan tidak menentu dan yang terakhir adalah suara mekanik yang abstrak suara mesin alat industri atau elektronik diubah menjadi sesuatu yang tidak dikenali, menciptakan sensasi yang asing dan tidak nyaman. Pada karakteristik diatas pengkarya menerapkan untuk gaya *surrealist* dengan menggunakan konsep penataan suara *surrealist* dengan internal diegetic *sound* pada film *Labyrinth Of Mind*.

"Tata suara merupakan suatu usaha untuk mengatur, menata, dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk tujuan tertentu, misalnya pidato, penyiaran, rekaman, pertunjukan, dan film." (David Bordwell & Kristin Thompson. 2008: 264)

Pengertian tata suara dalam film merupakan elemen penting yang berfungsi untuk memperkuat narasi, menciptakan suasana dan mempengaruhi emosi penonton. Tata suara mencakup seperti dialog, efek suara, musik latar dan *ambient sound*, yang semuanya disatukan untuk menciptakan pengalaman *audio* yang mendukung visual dan memperkaya cerita dengan penataan suara yang tepat, sebuah film dapat lebih hidup, menghadirkan nuansa tertentu, dan membuat penonton lebih terlibat secara emosional dalam alur cerita

yang disajikan. Tata suara yang baik juga dapat menambah dimensi baru pada karakter, menegaskan suasana, atau bahkan memberikan petunjuk naratif melalui penggunaan suara tertentu yang disengaja.

Pengkarya akan menyajikan informasi tentang pendukung karyanya dalam sebuah film melalui tata suara dapat di capai dengan berbagai gaya penataan suara yang tepat. Menggunakan gaya tata suara yang sesuai dengan ide cerita oleh pengkarya akan memberikan pengalaman yang mendalam yang khas bagi penonton. Pada dunia tata suara pula, terdapat empat gaya utama yang digunakan untuk mencapai efek yaitu yang gaya *realist* berfokus pada representasi suara yang sesuai dengan kenyataan sehari-hari. Gaya *Stretchedrealist* yang memperkuat elemen-elemen suara untuk menambah kedalaman dan detail tanpa mengubah esensi realitas. Gaya *Hyperrealist* meningkatkan kejelasan dan detail suara secara dramatis untuk menciptakan pengalaman yang lebih hidup dan intens. Gaya *Surrealist* menggunakan suara dengan cara yang tidak konvensional untuk menciptakan suasana yang aneh dan mimpi.

Pada film *Labyrinth Of Mind* pengkarya menggunakan untuk menggambarkan kondisi mental karakter atau untuk memperkuat bentuk tata suara yang pengkarya buat. Penataan suara dalam film yang akan pengkarya sajikan yaitu terdapat pada halusinasi tokoh Chira yang mengalami kejadian aneh dan menegangkan, pada hal tersebut pengkarya menunjang terbentuknya suatu capaian dengan penataan *Surrealist*. Suara yang dihasilkan seperti suara hinaan, suara memanggil nama, suara tertawa, suara kebisingan, suara ambient rumah sakit, suara gamelan, suara benda jatuh, suara ajakan, suara perintah. Penerapan gaya tata suara ini dengan tepat dapat mengubah cara penonton merasakan dan memahami sebuah film, menjadikan suara sebagai elemen penting yang tidak hanya mendukung *visual*, tetapi juga memperkaya narasi secara keseluruhan.

"While surrealist cinema had flourished in the late 1920s, its future in sound cinema was uncertain. Music's role in the surrealist movement had been fraught and contested since the movement's beginnings in the early 1920s. the stance of the "official" surrealist writers was staunchly antimusical, and to many surrealist, music seemed to violate surrealism's philosophical and principals. This antimusical stance made the very concept of surrealist sound problematic." (Hannah Lewis, 2019 : 106).

Terjemahan : "Sementara sinema surealis berkembang pesat pada akhir 1920-an, masa depannya dalam sinema bersuara tidak pasti. Peran musik dalam gerakan surealis telah penuh dengan pertentangan sejak awal gerakan tersebut pada awal 1920-an. Sikap para pengkarya surealis "resmi" sangat antimusikal, dan bagi banyak penganut surealis, musik tampaknya melanggar prinsip-prinsip filosofis dan surealisme. Sikap antimusikal ini membuat konsep suara surealis menjadi bermasalah." (Hannah Lewis, 2019 : 106).

Pengkarya juga memperkuat unsur naratif dengan menerapkan teknik *Diegetic* yang lebih menekankan pada *Internal Diegetic Sound* didalam film *Labyrinth Of Mind*, sehingga setiap elemen cerita terasa lebih menyatukan dengan dunia fiksi yang di ciptakan.

"We need to distinguish external diegetic sound from internal diegetic sound. External diegetic sound has a physical origin in the story world. By contrast, internal diegetic sound has its origin inside a character's mind. In other words, internal diegetic sound refers to

subjective sounds either the rendition of a character's thoughts or imagined sounds. These sounds are still diegetic because they derive from the story world, but they are internal because they cannot be heard by other characters." (Deborah Thomas, 2001: 98).

Terjemahan : "Kita perlu membedakan bunyi diegetik eksternal dari bunyi diegetik internal. Bunyi diegetik eksternal memiliki asal fisik dalam dunia cerita. Sebaliknya, bunyi diegetik internal memiliki asal dalam pikiran karakter. Dengan kata lain, bunyi diegetik internal mengacu pada bunyi subjektif, baik penafsiran pikiran karakter atau bunyi yang dibayangkan. Bunyi-bunyi ini masih diegetik karena berasal dari dunia cerita, tetapi bersifat internal karena tidak dapat didengar oleh karakter lain." (Deborah Thomas, 2001: 98).

Pengkarya memiliki alasan utama mengembangkan ide cerita *Labyrinth Of Mind* yang bergenre *Thriller* didasari untuk memenuhi elemen suara pada film *Labyrinth Of Mind*. Dengan pendekatan ini, pengkarya sebagai seorang penata suara membuat film bertujuan menciptakan suara *Diegetic* yang lebih spesifik ke *Internal Diegetic Sound*. Penggunaan suara *Internal Diegetic Sound* ini untuk menepatkan penonton dalam pikiran karakter dan memungkinkan mereka merasakan suasana hati, kebingungan, dan *stress* yang dialami karakter. Disisi lain pengkarya menggunakan gaya *Surrealist* untuk meningkatkan emosional dan psikologis film.

METODE PENELITIAN

Persiapan

Naskah *Labyrinth Of Mind* yang telah selesai akan dijadikan acuan utama untuk memulai persiapan produksi film ini. Proses produksi diawali dengan pembedahan naskah yang kemudian membuat konsep *sound* dan mencatat untuk membangun karakteristik suara sesuai dengan kebutuhan naskah serta membayangkan keseluruhan film dan konsep yang telah di *acc* pembimbing. Hasil dari proses ini dituangkan dalam bentuk *breakdown*.

Penata suara bekerja sama dengan sutradara untuk memastikan bahwa penataan suara yang dibuat sesuai dengan visi sutradara. Selain itu, *soundman* juga berkolaborasi dengan *produser* dan kru lainnya untuk memahami kebutuhan produksi, termasuk dalam pemilihan lokasi yang tepat. Pengkarya bereksperimen dengan efek suara untuk menambah estetika pada efek *visual* dalam adegan-adegan film, menjadikan *Labyrinth Of Mind* sebuah film yang menonjolkan konsep efek suara guna memperkuat adegan. Dalam persiapan, pengkarya melakukan supervisi naskah hingga mencapai *draft* ke 6 dan akhirnya mencapai final *draft*. Setelah tahap supervisi naskah selesai, pengkarya mencari lokasi yang menurutnya paling sesuai dengan adegan-adegan dalam film *Labyrinth Of Mind*.

Perancangan

Sebelum memulai proses produksi, seorang *soundman* harus mempersiapkan desain suara dalam bentuk rincian suara. Dokumen ini berisi informasi yang dibutuhkan oleh *soundman* untuk mewujudkan visi sutradara dan berfungsi sebagai panduan bagi tim suara. Suara suara dalam *breakdown* ini dibagi kedalam beberapa kategori :

a. *Speech*

Speech merupakan elemen suara yang berisi percakapan antara tokoh-tokoh dalam film. *Speech* terbagi menjadi empat jenis, yaitu monolog, dialog, narasi, dan

direct address.

- 1) Monolog adalah percakapan yang dilakukan oleh seorang tokoh tanpa adanya lawan bicara, di mana tokoh berbicara dengan dirinya sendiri tanpa ada pendengar. Pada naskah *Labyrinth Of Mind* juga menggunakan monolog di beberapa *scene* 2 monolog pembukaan pada *live streaming*, *scene* 3 monolog Chira sampai villa, *scene* 4 monolog Chira bertanya kepada penonton *live streaming*, *scene* 5 monolog Chira memulai *live streaming* baru bangun, *scene* 9 monolog Chira heran menemukan sebuah foto.
- 2) Dialog adalah percakapan antara dua tokoh atau lebih dalam sebuah adegan. Dialog juga digunakan untuk interaksi karakter Chira dengan karakter *online* tiktoknya pada *scene* 1 dialog Chira dengan penonton *live streaming* yang menantangnya untuk pergi ke sebuah vila, *scene* 4 dialog Chira dengan penonton *live streaming* menanyakan suara yang didengarnya.
- 3) Narasi adalah percakapan di mana tokoh yang berbicara tidak terlihat dalam *frame*. Biasanya, narasi digunakan sebagai pengantar adegan. Narasi merupakan cara yang *efisien* untuk menjelaskan permasalahan tanpa perlu *visualisasi*, serta dapat membangun kredibilitas cerita dan melibatkan penonton dalam permasalahan yang disajikan. Pada film *Labyrinth Of Mind* ada juga memakai narasi ketika Chira mendapatkan sebuah surat pada *scene* 10 dan *scene* 11.
- 4) *Direct Address* adalah percakapan di mana tokoh dalam adegan berbicara langsung kepada penonton. Pada film *Labyrinth Of Mind* menggunakan *Director Address* seakan akan karakter Chira berinteraksi dengan penonton juga karena Chira melakukan sebuah *vlog* seakan penonton juga merasakan Chira berbicara langsung ke penonton pada *scene* 2 Chira memulai *live streaming* lalu menyapa penonton dan memberitahukan hari ini dia akan meriview sebuah villa, *scene* 3 Chira memberitahukan kepada penonton bahwa dia sudah sampai di villa, *scene* 4 Chira bertanya kepada penonton tentang suara yang dia dengar, *scene* 5 Chira memulai kembali *live streamingnya* setelah terbangun dari tidur dan menemukan sebuah selendang.

b. Music

Music juga salah satu elemen terpenting dalam sebuah film dan memainkan peran penting dalam memperkuat *mood*, nuansa dan atmosfer cerita. *Music* tidakhanya menambahkan dimensi emosional, tetapi juga menjadi jiwa atau roh film menciptakan suasana dramatik yang mendalam dan secara efektif mengarahkan emosi penonton pengkarya ingin menggunakan musik instrumental.

c. Sound effect

Dalam menghasilkan suara yang diperlukan untuk rancangan suara, kerja sama dalam tim tata suara sangatlah penting. Sebagai seorang sound designer, tugasnya adalah menyampaikan kepada *production sound mixer* mengenai elemen-elemen suara yang dibutuhkan dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Sumber-sumber *sound effect* yang diperlukan dapat dihasilkan melalui beberapa cara berikut:

- 1) *Production sound* efek suara yang direkam di lokasi *shooting*, baik secara bersamaan dengan pengambilan gambar maupun secara terpisah. Efek ini biasanya mencakup suara latar, dialog, dan suara *ambient* yang autentik dari lokasi *sound effect* pada film *Labyrinth Of Mind* terdapat pada *scene 4, scene 5, scene 6, scene 7* dan *scene 8*.
- 2) *Foley* efek suara yang direkam selama tahap pasca-produksi. *Foley* mencakup suara yang dihasilkan secara khusus untuk menambahkan detail realistis, seperti suara langkah kaki, gerakan pakaian, atau suara objek yang diinteraksikan oleh karakter pada film *Labyrinth Of Mind* terdapat beberapa *scene* yang menggunakan *foley* pada *scene 2, scene 3, scene 4, scene 5, scene 6, scene 7, scene 8*.
- 3) *Sound Library* kumpulan efek suara yang telah direkam sebelumnya dan tersedia dalam bentuk koleksi digital. *Sound Library* dapat diakses dari berbagai sumber, termasuk *website* penyedia *sound library*, dan digunakan untuk melengkapi atau menggantikan efek suara yang tidak bisa direkam langsung di lokasi atau di Studio. Pada film *Labyrinth Of Mind* juga menggunakan beberapa *sound library* seperti notifikasi pinjol, notifikasi nada dering handphone, bunyi jam dinding, pada *scene 1a, 1b, 1c, scene 7*.

Pada tahapan perancangan di atas pengkarya melakukan perincian suara yang telah dibuat oleh pengkarya dan diberi tahu kepada sutradara. Selanjutnya pengkarya merancang suara dan mengaplikasikan pada tiap *scene* diantaranya, *scene 4* suara panggilan namanya Chira menggunakan *effect noise* dan suara gamelan, *scene 5* suara ajakan yang berulang ulang, *scene 6* suara dengingan, *scene 7* suara panggilan namanya Chira menggunakan *effect noise*, *scene 8* suara *gamelan*, kemudian pengkarya melakukan semua elemen suara yang dibutuhkan untuk mendukung narasi dan atmosfer film.

Perwujudan

a. Pra produksi

Pada tahap ini, penataan suara merinci pada semua elemen suara yang di rancang sesuai dengan visi sutradara pada film *Labyrinth Of Mind*. Tujuan tersebut merupakan presentasi untuk memastikan bahwa semua elemen pada penataan suara yang direncanakan sesuai dengan konsep film secara keseluruhan dan mendukung narasi dan suasana yang diinginkan pengkarya. Selain itu, tahap ini juga akan memasukkan dari departemen lain untuk menciptakan kolaborasi untuk mewujudkan visi kreatif secara keseluruhan. Pada tahap pra produksi, pengkarya dengan team yang terlibat sebagai penunjang terwujudnya karya pada film *Labyrinth Of Mind* melakukan hal-hal yang merupakan bagian tercapainya konsep dan film. Pengkarya melakukan perancangan serta penataan suara pada film *Labyrinth Of Mind* dibagi kedalam beberapa kategori yaitu *speech, music, dan sound effect*.

b. Produksi

Pada tahap produksi, penata suara bekerja sama dengan sutradara untuk merekam suara di lokasi *shooting*. Penata suara bertanggung jawab mengawasi proses perekaman

suara, memastikan bahwa kualitas suara yang direkam sesuai dengan standar yang diinginkan dan sejalan dengan konsep suara yang telah dirancang sebelumnya. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap elemen suara mendukung visi kreatif film dan dapat digunakan secara optimal pada tahap pasca-produksi.

c. Pasca produksi

Pada tahap pasca-produksi, penata suara akan mengedit suara yang dihasilkan selama produksi menggunakan *software* seperti *fruity loop 21* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan pasca-produksi suara ini melibatkan beberapa proses penting sebagai berikut : 1) *Sync Audio rushes* :tahap pertama melakukan sinkronisasi antara gambar dengan audio untuk memastikan keduanya berjalan serasi. 2) *Picture Lock sound designer* menerima hasil final *offline* dari *editor* setelah proses penyuntingan gambar selesai. 3) *transfresisasi file audio* dan *sync conform file audio* yang telah disinkronisasi oleh *editor* di transfer menggunakan *format omf*. Sinkronisasi kemudian di periksa kembali pada setiap gambar untuk memastikan konsistensi. 4) *Sound Edit* pada tahap ini, pekerjaan mengedit seluruh aspek suara dimulai yang dibagi menjadi tiga bagian utama . *Dialog edit* mengedit dialog untuk memastikan kualitas yang layak dan memperbaiki bagian yang kurang memadai. *Sound effect edit* mengedit semua elemen efek suara, serta menciptakan efek suara baru kurang memadai. *Music edit* menyeimbangkan *volume music* sesuai dengan kebutuhan *visual* dan menempatkannya sesuai dengan konsep yang telah dirancang. 5) *Music Composing* menciptakan irama dan tempo *music* yang sesuai dengan *mood* dan suasana yang dibutuhkan dalam film. 6) *Premix* menyatukan hasil dari dialog edit, *sound effect edit*, dan *music edit* satu kesatuandi time line kerja *sound design*. 7) *Final Mix* menyepakati semua elemen suara yang telah dirancang bersama Sutradara dan Produser untuk memastikan semua dengan visi film. 8) *Master Sound* menentukan hasil akhir *output* suara dan *format* media yang akan digunakan untuk pemutaran film. Setiap tahapan ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa semua aspek suara dalam film mendukung cerita dan menghasilkan pengalaman *audiens* maksimal.

Penyajian

Dalam penyajian karya film, tahap pra produksi melibatkan pengembangan ide cerita dan penyusunan naskah dengan bimbingan dosen pembimbing. Tim produksi dibentuk, lokasi syuting dipilih, dan jadwal serta anggaran disusun. Persiapan teknis dilakukan, termasuk pemilihan peralatan dan diskusi tata suara. Pada tahap produksi, syuting dilakukan sesuai *storyboard* dengan koordinasi antara sutradara, penata kamera, dan penata suara menangkap dialog serta efek suara.

Tahap pasca produksi melibatkan penyuntingan gambar dan suara, koreksi warna, dan penambahan efek diperlukan. Film yang sudah diedit akan diperlihatkan dulu kepada dosen pembimbing sebelum final. Kemudian persiapan untuk pemutaran oleh mahasiswa Institut seni Padang Panjang. Proses ini memastikan film yang dihasilkan berkualitas dan memenuhi standar akademik.

HASIL

Film *Labyrinth Of Mind* bergenre thriller psychology menceritakan tentang Chira, seorang wanita berusia 20 tahun memiliki karakter unik yang suka membuat konten vlog, tetapi menderita skizofrenia paranoid yang dipicu oleh faktor genetik dan pengalaman traumatis saat menyaksikan ayahnya yang stres setelah kematian tragis ibunya. Dalam upaya mencari ketenangan, Chira pergi ke sebuah villa di pegunungan. Namun, ketenangan yang diharapkannya berubah menjadi mimpi buruk ketika dia mulai mendengar bisikan-bisikan dan mengalami halusinasi tentang ayah dan ibunya yang telah meninggal. Di villa tersebut, Chira menemukan selendang merah dalam sebuah peti, yang membawa serangkaian kejadian aneh dan menakutkan. Setelah berlari panik dan bersembunyi di hutan, Chira terus dihantui oleh suara-suara dan bayangan hitam yang menakutkan. Ketika akhirnya terbangun di rumah sakit, dia menyadari bahwa barang-barang yang ada di sebuah villa seperti peti, selendang merah, dan surat kabar semuanya nyata, mencerminkan kondisi mentalnya yang semakin parah.

Penulis menerapkan konsep penataan suara *Surrealist* dengan *Internal Diegetic Sound* pada film *Labyrinth of mind*. Suara *Surrealist* yang diciptakan bertujuan untuk menciptakan pendengaran yang unik dan menarik untuk penonton dengan menggabungkan elemen-elemen suara yang mengungkapkan pikiran dan emosi dalam karakter. Pengkarya menghubungkannya untuk memberikan perbedaan antara realitas dan halusinasi pada film *Labyrinth Of Mind*. Didapatkan beberapa kategori pendukung yaitu *speech*, *music*, *sound effect*, *Sound Library* yang digunakan sebagai susunan untuk membuat suara *Surrealist*. Beberapa kategori ini bisa membuat suara *Surrealist* menjadi terlihat dramatis dan beberapa *scene* yang menegangkan dan mencekam membuat penonton merasakan halusinasi yang dirasakan oleh karakter Chira pada film *Labyrinth Of Mind*. Pada ending film *Labyrinth Of Mind* juga terdapat *music* dengan *background* seduh membuat penonton merasakan kesedihan Chira yang ternyata semua kejadian hanya halusinasi setelah membaca surat peninggalan ayahnya.

Penulis memanfaatkan *sound effect* yang dibuat dari *software* yang bernama *fruity loops 21* dengan beberapa *plugin* dan *sampler* yang disediakan oleh perangkat lunak tersebut. Pada penciptaan karya suara *Surrealist* ini penulis menggunakan *sound effect noise* seperti suara memanggil nama Chira yang berulang-ulang, suara gamelan perlahan menghilang, suara ajakan, suara bising, suara berada di rumah sakit, suara ambulans atau suara alarm rumah sakit, penulis juga memberikan *ambient* tegang dan seduh di beberapa *scene* pada film *Labyrinth Of Mind*.

1. Sound List

Table 10
Breakdown hasil sound design

No	scene	Unsur surrealist	suara	Jenis suara	Tipe suara
1	4	• Suara memanggil nama chira . • Suara ajakan dari ibu intimidasi. • Gamelan. • Backsound mencekam.		• <i>Voice over</i> • <i>Sound library</i>	• <i>Foley sound effect</i> • <i>Sound design effect</i>
2	5	• Suara ajakan, hasutan dari ibu dan ayah intimidasi. • <i>Backsound</i> mencekam.		• <i>Voice over</i> • <i>Sound library</i>	• <i>Foley sound effect</i> • <i>Sound design effect</i>
3	6	• Suara dengingan. • Suara ambualan. • Suara rumah sakit keramaian. • Suara alarm rumah sakit.		• <i>Sound library</i>	• <i>Sound design effect</i>
4	7	• Suara memanggil nama chira dari ibu. • Suara ajakan, hasutan intimidasi dari		• <i>Voice over</i>	• <i>Foley sound effect</i>

ayah dan ibu.

- Suara ketawa

5 8

- Suara gamelan.
- *Sound library*
- *Sound design effect*
- *Backsound* mencekam.

Sumber : fadhillah camaylia yeffri dewi, 2024

2. *Timeline sound design*

a. *Timeline scene 4*



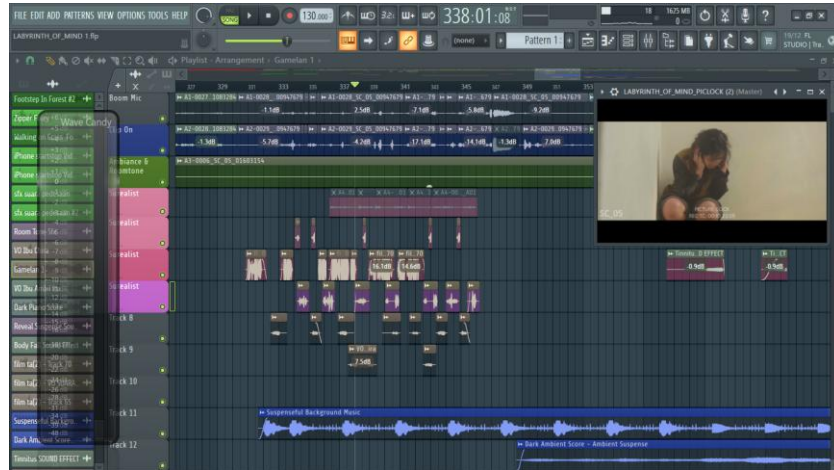
Gambar 12

Timline Sound Design Scene 4

(Sumber : Fadhillah Camaylia Yeffri Dewi, 2024)

Pada *scene 4* ini adegan Chira menghela napas panjang sambil memejamkan mata perlahan didepan kamera *handphone*. Chira mendengarkan suara yang memanggil namanya. Suara *voice over* memanggil nama Chira dan suara ajakan dari ibu yang mengintimidasi Chira Ini dibuat menggunakan proses *foley* di studio musik Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Proses pembuatan *sound design* ini pada *scene 4* menggunakan beberapa *sound effect* seperti *fruity delay 2*, *reverb*, *fruity reverb 2*, *effector*, *fruitylove philter*, *fruity stereo shaper*, *fruity blood overdrive*. Teknik pada *scene 4* menggunakan teknik *layering*, teknik manipulasi vokal ibu Chira untuk mewujudkan *effect delay* menjadikan satu kesatuan suara yang *noise*. Kemudian beberapa detik muncul suara gamelan. Gamelan ini diambil dari *sound library* juga ditambahkan *backsound* mencekam.

b. *Timeline scene 5*



Gambar 13

Timline Sound Design Scene 5

(Sumber : Fadhillah Camaylia Yeffri Dewi, 2024)

Scene 5 juga menggunakan penataan effect yang sama dengan scene 4 sound effect seperti fruity delay 2, reverb, fruity reverb 2, effector, fruitylove philter, fruity stereo shaper, fruity blood overdrive. Suara yang dihadirkan oleh pengkarya adalah suara sautan, hasutan dari ibu dan ayah yang mengintimidasi serta menambahkan backsound appoggiatura atau suara tegang dan mencekam. Pembuatan Voicer over ayah dilakukan di studio musik Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Suara surrealist di garap menggunakan teknik dan penataan manipulasi, teknik layering dan teknik sintesis.

c. *Timeline scene 6*



Gambar 14

Timline Sound Design Scene 6

(Sumber : Fadhillah Camaylia Yeffri Dewi, 2024)

Pada *scene 6* ini terdapat suara dengingan, suara ambualan, suara rumah sakit, keramaian, suara alarm rumah sakit. Suara suara dibuat menjadi heboh dengan menggunakan aplikasi *fruity loops 21* dengan teknik *layering* yang padatkan menjadi sebuah kesatuan suara noise. Pengkarya dengan penataannya juga menggunakan teknik manipulasi, teknik sintesis dan teknik spalisasi. *Sound effect* digunakan untuk menambahkan *dramatic* dalam film.

d. *Timeline scene 7*



Gambar 15

Timeline Sound Design Scene 7

(Sumber : Fadhillah Camaylia Yeffri Dewi, 2024)

Pada *scene 7* proses pembuatan suara Surrealist menggunakan effect yang sama dengan *scene 4* sound effect seperti *fruity delay 2*, *reverb*, *fruity reverb 2*, *effector*, *fruitylove philter*, *fruity stereo shaper*, *fruity blood overdrive*. Teknik yang di tata pada *scene 7* menggunakan teknik *layering* vokal ibu Chira dan ayah Chira untuk mewujudkan effect *delay*, juga menambahkan teknik sintesis suara seperti *ascillator* dan teknik manipulasi. Pada *scene* pengkarya juga menambahkan voice over tertawa menggunakan effect *fruity parametric eq 2*, *fruity blood overdrive*, *fruity 2* dan *maximus*. Effect ini menjadikan suasana Chira menjadi lebih tertekan dan menjadikannya depresi.

e. *Timeline scene 8*



Gambar 16

Timline Sound Design Scene 8

(Sumber : Fadhillah Camaylia Yeffri Dewi, 2024)

Pada *scene 8* ini suara yang dihadirkan suara gamelan, suara gamelan yang dipakai masih sama dengan *scene 4*. Suara diambil dari *sound library* dan ditambah *effect delay* bersamaa dengan *back sound* mencekam. Pada *scene 8* teknik yang pakai masih sama dengan teknik yang di pakai pada *scene 4* disini chira mendengar bunyi gamelan yang mana chira mengikuti asal suara yang makin lama makin hilang.

KESIMPULAN

Pengkarya menggunakan konsep gaya *Surrealist* dengan *Internal Diegetic Sound* diciptakan bertujuan untuk memperlihatkan kondisi mental tokoh Chira yang mengalami penyakit *Skizofrenia paranoid*. Pengkarya menghubungkannya untuk memberikan perbedaan antara realistas dan halusinasi pada film *Labyrinth Of Mind*.

Hal ini dapat pengkarya simpulkan bahwa semua kejadian didalam film *Labyrinth Of Mind* hanya halusinasi yang di alami karakter Chira. Film ini disajikan dalam bentuk *plot twist* seolah olah kejadian yang sebenarnya nyata namun semua itu terungkap pada *scene ending* film bahwa kejadian semua hanya berada pada rumah sakit. Konsep suara *surrealist* dihadirkan pada *shot horizontal* ketika *shot vertical* ketika Chira melakukan *live streaming* suara *surrealist* tidak hadir karena tokoh Chira melakukan *live streaming* untuk para penonton tiktoknya disinilah perbedaannya ruang *Internal Diegetic Sound* penonton *live streaming* tidak mendegarkan suara *surrealist* tapi hanya karakter Chira yang bisa mendengarkan suara *surrealist*.

Perlu dilakukan karya film *Labyrinth Of Mind* dengan menggunakan konsep suara *Surrealist* dan konsep pendukung *Internal Diegetic Sound* melakukan riset terlebih dahulu untuk yang memakai konsep ini. Diharapkan peneliti atau pembuat karya film yang ingin

menggunakan konsep ini saran yang perlu diperhatikan bahwa suara *Surrealist* ini lebih cocok pada film dengan genre *psychology*, film *surrealism*, film horror, film eksperimental dan film *fantasy*.

Semoga karya film fiksi *Labyrint Of Mind* dapat dinikmati dan juga bermanfaat dikalangan umum maupun orang yang mengalami orang dalam gangguan jiwa. Semoga karya ini dapat dijadikan referensi di film selanjutnya da diterima dengan baik dikalangan instuisi, masyarakat, dan dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya yang lebih baik dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, Kristin Thompson, Jeff Smith. (2019). *Film Art: An Introduction, Twelfth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Boni, Marta. (2017). *World Building Transmedia, Fans, Industries* Edited Amsterdam University Press B.V, Amsterdam.Bloomsbury Academic. New york.
- Davison, G.C., Kring, A.M., Johnson, S.L., Neale, J.M. (2009). *Abnormal Psychology Eleventh Edition*, New York: John Wiley & Sons.
- Ricard Elliott, (2018). *The Sound of Nonsense*. Bloomsbury Aademic. New York.
- sugiahartono, A, Ranang, Wibawa, Amin. (2019). *Editing: Film, Televisi, dan Animasi*. Graha Ilmu.
- Horton, Justin. (2017). *Sound, space, and complex narrative cinema*. In Marta Boni (ed.), *World building: Transmedia, fans, industries*, 187–203. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Irham, (2022). b;d: *Perspektif Penderita Skizofrenia Dalam Representasi Film Eksperimental* Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Lewis, Hannah. (2019). *French Musical Culture and the Coming of ound Cinema*. New york Oxord University Press.
- M Ariansah, (2014). *Gerakan Sinema Dunia bentuk, gaya dan pengaruh*. Institute Seni Kesenian Jakarta.
- Nurlaily Dicha Aningtyas, Didik Suharijadi, Fajar Aji . *Open Journal System – Rolling*
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Pandawangi, Ariesa .(20220) *Sejarah Seni Rupa Modern*. Kadisoka
- Tomlinson, Holman. (2015) *Sound For Digital Video*. All rights reserved.
- Thomas, Deborah. (2001). *Reading Hollywood : Spaces and Meanings in American Film*. British Library
- Wulandari, (2023). *Skripsikarya Penataan Suara Film Manikamdengan Penerapan Teknik Syncrous*. Institut Seni Indonesia PadangPanjang.